

CENTRAL • INTELLIGENCE • AGENCY

TO : JOHN GLAMES N° DSC 3  
MISSION : OPERATION STEALTH



EmuMovies

IMPRIMÉ EN FRANCE PAR ADOLARIC - RC SÉNIE 74 B 9011

# MANUEL DE REFERENCE DU SYSTEME CINEMATIQUE

Nous vous conseillons de faire des sauvegardes de vos disquettes originales et de n'utiliser que les copies pour jouer.

**Note :** Avant de commencer le jeu, il est recommandé de se munir d'une disquette vierge formatée afin de pouvoir effectuer des sauvegardes des parties en cours.

## I. SYSTEME DE JEU

Entièrement gérée à la souris, cette nouvelle génération de jeu est tournée vers l'essentiel : le plaisir de l'aventure...

### Déplacement du héros

Le personnage qui vous représente se déplace à travers l'écran selon vos ordres. Il vous suffit pour cela d'amener le curseur de la souris à l'endroit où vous voulez qu'il se rende et d'appuyer sur le bouton gauche de la souris. Le héros se mettra alors en marche vers le point désigné.

Votre personnage s'arrêtera en route si un obstacle l'empêche d'avancer. Désignez alors un autre point qui lui permettra de contourner cet obstacle.

### Le menu d'actions

A travers le héros, vous pouvez effectuer des actions nombreuses et variées malgré un menu d'actions très simple.

Le menu d'actions s'affiche lorsque vous appuyez sur le bouton DROIT de la souris.

Déplacez la barre de menu sur l'action choisie et appuyez soit sur le bouton de gauche, soit sur le bouton de droite.

Les actions validées par le bouton GAUCHE sont les suivantes :

**EXAMINER :** Vous permet d'obtenir plus de précisions sur un objet de votre environnement. Lorsque le curseur de la souris se transforme en +, désignez l'objet à examiner et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

**PRENDRE :** S'utilise lorsque vous désirez emporter les objets qui vous semblent utiles. Lorsque le curseur de la souris se transforme en +, désignez l'objet à examiner et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

**INVENTAIRE :** Indique à tout moment quels sont les objets que vous avez. Appuyez sur l'un des deux boutons de la souris pour quitter l'inventaire.

**UTILISER :** Vous permet d'effectuer une action à partir d'un objet que vous possédez sur un objet ou un personnage présent dans votre environnement. Lorsque le curseur se transforme en +, sélectionnez l'objet à utiliser dans la liste puis cliquez sur l'objet ou le personnage sur lequel vous voulez qu'il soit utilisé.

**ACTIONNER :** Vous permet d'effectuer une action sur un objet ou un personnage. Lorsque le curseur de la souris se transforme en +, désignez l'objet à examiner et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

**PARLER :** Vous servira à dialoguer avec les personnages que vous allez rencontrer. Lorsque le curseur de la souris se transforme en +, désignez l'objet à examiner et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

Les actions validées par le bouton DROIT sont les suivantes :

**EXAMINER :** Vous permet d'obtenir plus de précisions sur un objet que vous possédez. Déplacez la barre de menu sur l'objet choisi et appuyez sur le bouton de gauche.

**UTILISER :** Vous permet d'effectuer une action à partir d'un objet que vous possédez sur un autre objet que vous possédez. Déplacez la barre de menu sur l'objet choisi et appuyez sur le bouton de gauche.

**ACTIONNER :** Vous permet d'effectuer une action sur un objet que vous possédez. Déplacez la barre de menu sur l'objet choisi et appuyez sur le bouton de gauche.

### Le menu utilisateur

Ce menu offre des fonctions qui ne font pas partie du jeu à proprement parler mais qui vous permettront par exemple d'effectuer des sauvegardes ou de recharger des parties...

Vous accéderez à ce menu en appuyant sur les deux boutons de la souris simultanément.

**PAUSE :** Mettra le jeu en attente tant que vous n'aurez pas appuyé à nouveau sur un des boutons de la souris.

**RECOMMENCER :** Permet de recommencer la partie à zéro.

**LECTEUR DE SAUVEGARDE :** Vous sert à indiquer au programme quel lecteur de disquettes vous désirez utiliser pour les sauvegardes.

**CHARGER UNE PARTIE :** pour continuer à jouer à partir d'une partie que vous avez sauvegardée. Lorsque le programme vous demande, insérez la disquette de sauvegarde. La liste des parties sauvegardées qui sont sur la disquette de sauvegarde sera affichée. Déplacez la souris sur le nom de la partie à charger et validez. (Nous vous conseillons de vous munir d'une disquette vierge formatée).

**SAUVER UNE PARTIE :** Pour sauver sur disquette la partie que vous êtes en train de jouer.

Lorsque le programme vous demande, insérer la disquette de sauvegarde.  
Un catalogue contenant la liste des parties qui sont déjà sur la disquette sera affichée. Choisissez un emplacement libre et validez.  
Tapez dans la fenêtre de texte le nom que vous voulez attribuer à cette sauvegarde et validez.  
S'il n'y a plus d'emplacement libre dans le catalogue, utilisez une nouvelle disquette de sauvegarde ou sauvegardez sur une partie déjà existante.

**MUSIQUE ET SON :** Pour activer ou désactiver les musiques et les bruitages. (PC et ses compatibles uniquement)

Note : Vous pourrez sauvegarder une partie tant que votre héros sera en vie. Nous vous conseillons donc d'utiliser cette option régulièrement et à chaque fois que la situation présente un danger.  
Lors de certaines séquences d'animation pendant lesquelles vous n'avez pas à diriger votre personnage, vous ne pourrez pas sauver le jeu. Mais rassurez-vous, rien de bien dangereux ne vous arrivera pendant ces séquences ou alors c'est qu'il est déjà trop tard pour agir.

### Conseil aux joueurs débutants

Si vous jouez pour la première fois à un jeu d'aventure, voici quelques suggestions.

- Examinez tous les objets présents dans le lieu où vous êtes.
- Approchez-vous des objets que vous examinez car personne n'est infailible et notre héros ne pourra voir certains détails que s'il examine les objets d'assez près.
- Lisez bien les commentaires qui sont affichés car ils peuvent contenir des indices importants pour la suite de votre aventure.
- Prenez le plus d'objets possible.
- Réfléchissez aux différentes utilisations possibles des objets que vous possédez.
- Actionnez tout ce que vous pourrez.
- Parlez au plus de personnes possible, ils peuvent peut-être vous indiquer une piste.
- Faites des sauvegardes, dès que vous sentez un danger.

Si malgré tout, vous restez bloqué à un endroit du jeu, tachez de voir si vous n'auriez pas oublié un objet, ou si vous n'auriez pas omis de faire quelques choses avant...  
Tout problème trouve toujours sa solution.

## II. ATARI 520, 1040 ST, MEGA ST, et STE

### 1. Jeu sur disquettes

- Démarrage à partir de la disquette
- Eteignez l'ordinateur pendant au moins dix secondes.
- Allumez l'ordinateur.
- Insérez la disquette N° 1 dans le lecteur A :
- Cliquez deux fois sur l'icône DELPHINE.PRG

### 2. Jeu sur disque dur

- Installation
- Vérifiez que le nombre d'octets disponibles sur le disque dur est supérieur à celui utilisé par vos disquettes.

- Créez un nouveau répertoire dans lequel vous copierez successivement le contenu de chacune des disquettes.
- Démarrage à partir du disque dur
- Cliquez deux fois sur l'icône du disque dur.
- Cliquez deux fois sur l'icône du répertoire qui contient le jeu.
- Cliquez deux fois sur l'icône DELPHINE. PRG

## III. AMIGA 500, 1000 et 200

(Amiga 500 sans extension de mémoire, débranchez le lecteur externe si nécessaire).

### 1. Jeu sur disquettes

- Démarrage à partir de la disquette

### AMIGA 1000

- Eteignez l'ordinateur pendant au moins dix secondes.
- Allumez l'ordinateur.
- Insérez la disquette KickStart dans le lecteur DF0 :
- Quand l'ordinateur vous demande de mettre la disquette WorkBench, insérez la disquette de jeu n° 1 dans le lecteur DF0 :

### AMIGA 500 et 2000

- Eteignez l'ordinateur pendant au moins dix secondes.
- Allumez l'ordinateur.
- Quand l'ordinateur vous demande de mettre la disquette WorkBench, insérez la disquette de jeu N° 1 dans le lecteur DF0 :

### 2. Jeu sur disque dur

- Installation
- Vérifiez que le nombre d'octets disponibles sur le disque dur est supérieur à celui utilisé par vos disquettes.
- Créez un nouveau répertoire dans lequel vous copierez successivement le contenu de chacune des disquettes.
- Démarrage à partir du disque dur
- Cliquez deux fois sur l'icône du disque dur.
- Cliquez deux fois sur l'icône du répertoire qui contient le jeu.
- Cliquez deux fois sur l'icône DELPHINE.PRG

## IV. IBM PC ET SES COMPATIBLES

- Installation
- Eteignez l'ordinateur pendant au moins dix secondes.
- Allumez l'ordinateur.
- Insérez la disquette DOS dans le lecteur A :
- Une fois votre ordinateur initialisé, insérez la disquette de jeu N° 1 dans le lecteur A :
- Tapez A : et appuyez sur Enter.
- Tapez Install et appuyez sur Enter.
- Suivez les instructions affichées sur l'écran.

# OPERATION STEALTH

## Scénario

PAUL CUISSET et PHILIPPE CHASTEL

## Programmation

PAUL CUISSET - PHILIPPE CHASTEL

## Graphisme

IMAGEX - MICHÈLE BACQUÉ - EMMANUEL LE COZ

## Musique

JEAN BAUDLOT

## Bruitages

MARC MINIER

## Illustration notice

JEAN-PIERRE FERTÉ

## Textes notice

MICHAEL SPORTOUCH



## LE HEROS : JOHN GLAMES

Depuis 7 ans, John GLAMES fait partie de la CIA, les services de renseignements américains. Son cursus est exceptionnel, c'est pourquoi il a été sélectionné pour de nombreuses missions périlleuses et délicates à travers le monde. La mission qui lui est confiée aujourd'hui est d'importance capitale car l'équilibre diplomatique du monde est en jeu.

## RAPPORT CONFIDENTIEL

OBJET : AGENT DSC 3 - John GLAMES  
CHOISI POUR LA MISSION "OPÉRATION  
STEALTH"

MISE A JOUR : MARS 1990

Taille : 1,85 m

Poids : 75 kgs

Âge : 33 ans.

Né en 1957 dans le Vermont, dans une famille "upper middle class", on remarque dès son enfance, une intelligence particulièrement pointue. Il effectue son parcours scolaire dans sa ville natale et fait partie de l'équipe locale de ski et de natation.

A 22 ans, il est accepté à l'Académie militaire de Westpoint après avoir fait ses études dans une célèbre université de Boston où il fait partie de l'équipe de natation (recordman universitaire au 1.500 m nage libre et 200 m papillon).

En 1981, DSC 3 a passé un an dans une base américaine en Asie. Il en a profité pour acquérir toutes les techniques des arts martiaux et est, à l'heure actuelle, Maître en Ninjitsu. En 1983, il est recruté par nos services alors qu'il terminait brillamment son Master en chimie à MIT (Massachusetts Institute of Technology).

C'est donc un excellent skieur, un très bon nageur (il affectionne en particulier la plongée sous-marine qu'il a pratiquée lors de son séjour en Asie). Sa grande technicité en matière d'arts martiaux lui permet d'être très fort dans les combats corps à corps et d'avoir une très grande résistance à l'effort et aux blessures. Ses études brillantes (il est sorti dans les premiers de sa promotion à MIT et à Westpoint) font de DSC 3 un expert en armement, en tir et en chimie. De plus, il est fou d'électronique et adore tout ce qui touche à ce domaine. DSC 3 est aussi un grand amateur de voitures de course et de poursuites automobiles, domaine dans lequel il excelle d'ailleurs.

Son point sensible ? Les femmes...

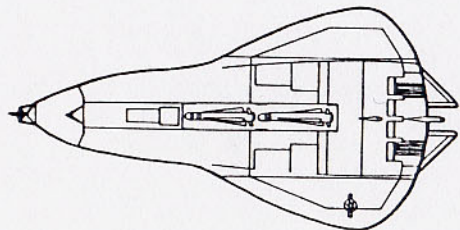
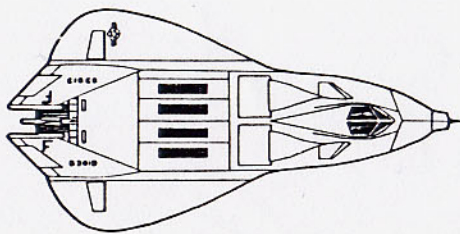
## RAPPORTS SUR SES PRÉCÉDENTES MISSIONS

Accès limité - Documents ultra-confidentiels.

## STEALTH FIGHTER

### VERSION A :

SCHÉMA 1), 2), 3)



### SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES DU STEALTH FIGHTER

- STEALTH FIGHTER version A non ravitaillable en vol.
- Ravitaillement en vol prévu pour STEALTH FIGHTER version B.

### ARMEMENT :

- Technologie laser utilisée pour localiser les cibles sélectionnées et pour diriger les bombes sur cible visée.
- Pourcentage d'erreur de cible : 0,001 %.
- 2 missiles à ogives nucléaires : "Bombe Smart".
- Chaque bombe détruit en 10 secondes une ville de la taille de New York.

### CARBURANT :

- Fuel raffiné CAT 08 additionné à un mélange d'hydrogène liquide à 34 %.
- Quantité de fuel : 300 L minimum.
- STEALTH version A non ravitaillable en vol. Option prévue dans la version B.

### OPTION "OZX" :

- Brouille toute détection radar. Le Stealth est alors indétectable.

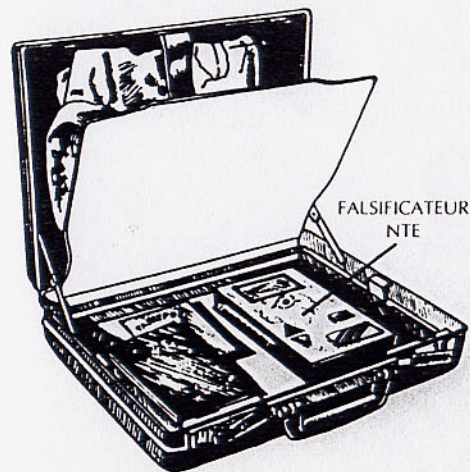
### VITESSE :

- 3.000 km/h.
- de 0 à 800 km/h en 10 s.
- de 800 à 2 500 km/h en 5s : option "ULTRA".
- de 2 500 à 3 000 km/h en 3 s : option "HYPER BOOST".

**DANGER !** L'option HYPER BOOST ne s'utilise qu'en cas de nécessité extrême car la consommation de carburant est énorme. Risque de "Court-pétrole".

## VOTRE ARMEMENT

### 1) LA MALLETTE TRUQUÉE



La mallette truquée est équipée d'un double fond.

### CALCULATRICE : DANGER !!!

Ne jamais éloigner la calculatrice de la mallette.

La calculatrice est reliée à un faisceau infra-rouge (IR).

En éloignant la calculatrice, il se produit une rupture du faisceau IR qui déclenche une explosion équivalente à 10 kgs de plastique (destruction importante sur un rayon de 10 m).

### FALSIFICATEUR NTE:

Cette machine ultra moderne est conçue pour fabriquer des faux passeports. Le falsificateur se trouve dans le compartiment secret de la mallette et il contient 3 programmes :

- Faux passeport Français.
- Faux passeport Anglais.
- Faux passeport Allemand.

Pour accéder au FALSIFICATEUR NTE, tapez le code requis sur la calculatrice.

a) Utilisez la nationalité adaptée à la situation politique du moment.

b) Utilisez les flèches du FALSIFICATEUR NTE pour sélectionner la nationalité de votre choix.

c) Appuyez sur le bouton pour valider.

**NOTE !** Cette mallette est une nouvelle invention de notre service armement. Son directeur, le professeur CARLING, y est très attaché.

## 2) LA MONTRE-CÂBLE

Elle peut être d'une aide très précieuse en toutes circonstances.

La banalité d'un objet tel qu'une montre n'éveillera pas les soupçons de vos ennemis, par exemple :

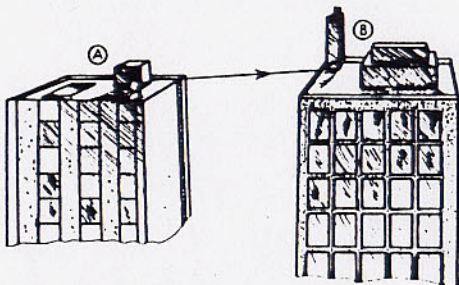
la Montre-Câble fut très utile à l'agent DSC 2 lors d'une poursuite sur les toits de HONG-KONG dans sa dernière mission.



## LA POURSUITE DE HONG-KONG :

A la suite d'un vol de documents dans le bâtiment des services secrets chinois à HONG-KONG, l'agent DSC 2 fut repéré par les agents de la sécurité du bâtiment. Après une infernale poursuite, DSC 2 arriva sur le toit. Les agents ennemis étaient à ses trousses. En face de DSC 2, se présentait un autre bâtiment. DSC 2 se servit alors de l'option câble de sa montre et échappa ainsi à ses poursuivants.

- Longueur maximum du câble : 30 m.
- Poids maximum supportable par le câble : 100 kgs.
- Le câble se tend en 10 secondes.



## 3) LE STYLO-RONGEUR

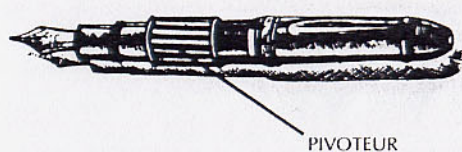
Tout comme la montre, un banal stylo n'éveillera en aucun cas les soupçons de vos ennemis.

Le stylo-rongeur a l'apparence d'un stylo plume classique.

Sa particularité est de contenir une capsule d'acide benzoïque sous pression. En faisant tourner le pivotteur de 180°, la capsule d'acide benzoïque se dépressurise, permettant ainsi l'écoulement de gouttes d'acide benzoïque au bout de la plume.

## PROPRIÉTÉ DE L'ACIDE BENZOÏQUE :

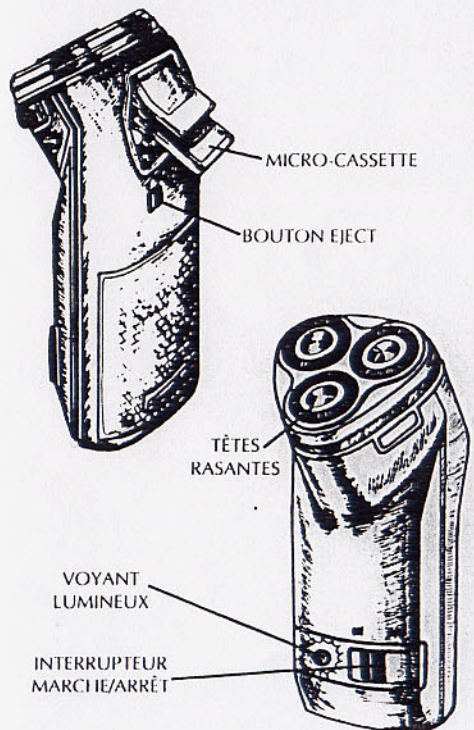
DISSOUD TOUS LES MÉTAUX	QUANTITÉ D'ACIDE NÉCESSAIRE
- ACIER	3 gouttes
- FER	2 gouttes
- OR	10 gouttes
- MANGANÈSE	5 gouttes
- TUNGSTÈNE	1 goutte
- PLATINE	8 gouttes
- PLOMB	12 gouttes
- CUIVRE	2 gouttes



Respectez le nombre de gouttes prescrit, sinon la vapeur provoquée par la réaction chimique risque de vous étouffer.

NOTE : le stylo-rongeur fut utilisé avec succès par l'agent DSC 1 qui put ainsi s'évader de la prison d'ALMADENA.

## 4) LE RASOIR-ENREGISTREUR



## Option Enregistrement :

a) Vérifiez que le rasoir contient bien une micro-cassette vierge. Pour cela, il faut appuyer sur le bouton Eject. La micro-cassette se trouve à l'endroit indiqué sur le schéma. Vérifiez que la cassette est bien rembobinée.

b) Remplacez la cassette dans la fente.

c) Pour enregistrer une conversation : actionnez l'interrupteur Marche/Arrêt sur position "Marche".

d) Les têtes rasantes se transforment alors en micros ultra puissants capables d'enregistrer parfaitement une conversation dans un rayon de 20 mètres.

e) Quand le rasoir enregistre :  
- le voyant lumineux est vert.

Quand le rasoir n'enregistre pas :  
- le voyant lumineux est rouge.

f) Quand la cassette est terminée, le rasoir se rembobine automatiquement. Quand la cassette est rembobinée, le voyant lumineux redevient rouge.

- Durée de la micro-cassette : 30 minutes.

## 5) LE BOÎTIER-DÉCHIFFREUR

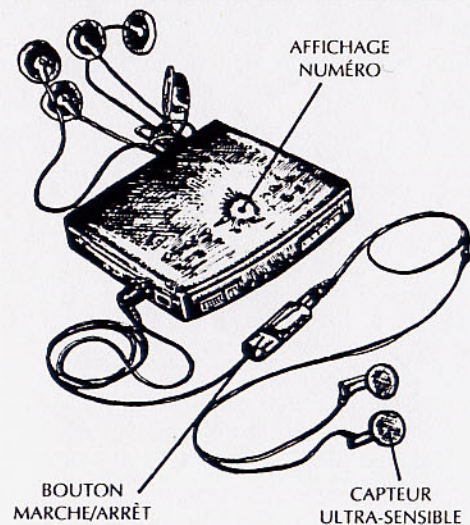
Permet de déchiffrer la combinaison secrète de n'importe quel coffre-fort.

Ce boîtier fut imaginé par un cambrioleur mondialement connu nommé : "Le Coffreur". Capturé par l'agent DSC 3, ce génie du cambriolage nous communiqua tous ses secrets.

Avec son aide, le professeur CARLING mit au point le Boîtier-Déchiffreur.

Précisons que le professeur CARLING ne manqua pas d'ajouter sa touche personnelle aux idées du "Coffreur".

### UTILISATION DU BOÎTIER-DÉCHIFFREUR :



a) Placez le boîtier sur le coffre-fort.

b) Appuyez sur le bouton Marche.

c) Tournez légèrement la molette du coffre-fort.

d) Les chiffres du code secret viendront s'afficher dans l'ordre correspondant aux numéros du boîtier.

e) Recomposez le code dans l'ordre à partir des numéros enregistrés sur le boîtier et le coffre s'ouvrira.

### ATTENTION !

Ce Boîtier-Déchiffreur fonctionne à l'aide de 2 piles au mercure enrichi. Ce produit permet de capter toutes les variations sonores ultrasensibles. C'est pourquoi nous l'utilisons dans ce boîtier. L'inconvénient du mercure enrichi est qu'il ne possède pas une grande durée d'utilisation.

Il faudra agir vite.

## 6) LE BOÎTIER DE CIGARETTES

Ce boîtier contient 2 types de cigarettes.

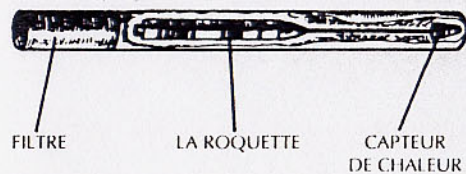
A) Les cigarettes lance-roquettes.

B) Les cigarettes "révélatrices d'empreintes digitales".

## A) LES CIGARETTES LANCE-ROQUETTES

La cigarette contient une roquette située près du filtre.

Cette roquette est reliée par un micro-fil à un capteur de chaleur qui se trouve à l'extrémité de la cigarette. En allumant la cigarette, le micro-fil se consume et déclenche l'éjection de la roquette.



### Caractéristiques de la roquette :

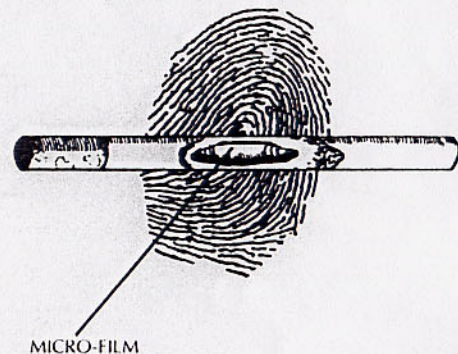
- 3 cm de longueur.
- portée : 25 m.
- pourcentage d'erreur de tir :
  - à 5 m : 0 %
  - à 10 m : 5 %
  - à 15 m : 7,5 %
  - à 20 m : 10 %
  - à 25 m : 12,5 %
- peut détruire un objet de la taille d'une voiture.

## A) LES CIGARETTES RÉVÉLATRICES D'EMPREINTES DIGITALES

La cigarette contient un micro-film ultrasensible composé de  $\text{CrO}_2$ .

Ce micro-film permet de photographier n'importe quelle empreinte digitale. Il suffit de poser le micro-film à l'endroit où l'empreinte se trouve.

Le service de recherche du fichier informatique pourra ainsi identifier le détenteur de l'empreinte photographiée.



## LES SUSPECTS

### SUSPECT N° 1 : LE GÉNÉRAL MANIGUA

Il fut élu démocratiquement par la peuple PARAGUÉEN il y a 3 ans.

A l'époque, c'était un homme adulé de ses concitoyens. Il avait réussi à faire barrage à la junte militaire qui menaçait de prendre le pouvoir. Le Général MANIGUA ne s'appelait pas alors général, mais Président MANIGUA.

Il n'a en effet jamais été militaire, mais a fait des études de sociologie à Harvard. Malheureusement, ce personnage a beaucoup changé depuis son arrivée au pouvoir, mais nous ne savons pas pour quelles raisons.

Depuis un an, il s'est fait nommer Général MANIGUA et a dissout l'Assemblée du Peuple.

Il a instauré une véritable dictature. L'état d'urgence règne dans le pays. Même sa proche famille est stupéfaite, personne ne reconnaît plus le bon Président MANIGUA. La liberté d'expression a disparu au SANTA PARAGUA. Aucune personne n'a le droit de manifester son opposition. Le Général MANIGUA s'est entouré d'une police secrète terrible et extrêmement efficace dans la répression des opposants politiques.

C'est dans ce contexte que s'est formé le groupe de résistance nommé : LIBERTAD.

Ce groupe lutte secrètement contre la dicta-

ture au pouvoir. Selon eux, MANIGUA n'est que le pantin d'une organisation mondiale du crime. Les avis à l'intérieur de LIBERTAD sont divergents à ce sujet. D'autres membres du groupe pensent que MANIGUA dirige tout seul le pays d'une main de fer.

Depuis que le Général MANIGUA a plongé le pays dans la dictature, nous avons arrêté de le soutenir.

Nous fournissons maintenant des armes à LIBERTAD pour qu'ils puissent lutter contre la police secrète de MANIGUA.

Nous sommes donc l'ennemi N° 1 de MANIGUA, car sans nos armes la résistance locale est incapable de lutter.

Nous vous envoyons immédiatement au SANTA PARAGUA car l'agent DSC 2 qui se trouvait en mission là-bas depuis 6 mois nous a envoyé un telex.

Voici le contenu du telex : "Informations capitales sur affaire STEALTH. Stop. Besoin d'aide urgent. Stop".

Il est donc fort probable que MANIGUA ait participé de près ou de loin au vol de notre STEALTH. Nous ne savons pas cependant s'il en est l'instigateur ou s'il collabore avec une puissance étrangère.

### SUSPECT N° 2 : L'U.R.S.S. (Les services du KGB)

Ces derniers temps, nos relations diplomatiques avec l'Union Soviétique se sont nettement améliorées.

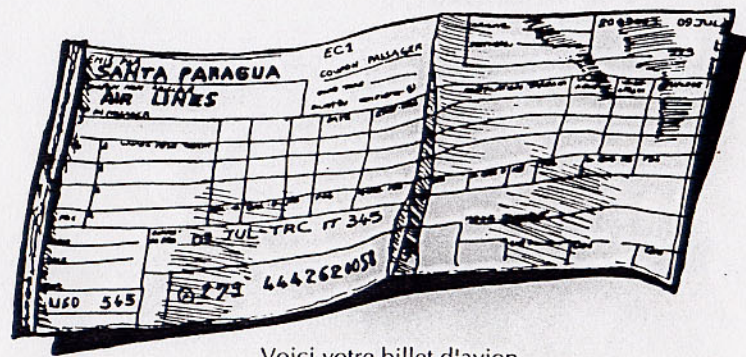
Nous avons conclu avec eux plusieurs accords de désarmements et de commerce. Les dirigeants actuels de l'Union Soviétique semblent rechercher le dialogue.

Cependant, au sein du Soviet Suprême, il existe des éléments extrémistes qui prônent la destruction du capitalisme et la guerre avec les États-Unis. D'autre part, nous savons

que des chercheurs soviétiques travaillent depuis 2 ans sur un projet d'avion similaire au STEALTH. Le responsable du projet, le Professeur LUKASIEWICZ, a fui l'U.R.S.S. pour se réfugier en R.F.A. Depuis ce départ, le projet n'avance plus. Il est possible que les soviétiques, inquiets de nos progrès sur le projet STEALTH, aient volé notre bijou technologique afin de le reproduire.

Ont-ils collaboré avec le Général MANIGUA ?

Nous n'avons aucun élément de réponse à toutes ces questions.



Voici votre billet d'avion.  
Destination : SANTA PARAGUA.