

# NANOSAUR® II HATCHLING

## Manuel d'instructions



©2004 Pangea Software, Inc.  
Tous droits réservés  
Nasonaur est une marque déposée de Pangea Software, Inc.

## L'UNIVERS

Année 4122. Une espèce de dinosaures, les Nanosaures, règne sur la terre. Des manipulations génétiques réalisées par des êtres humains ont fait renaître les Nanosaures et les ont doués d'intelligence. Mais la peste ayant anéanti les humains, les Nanosaures ont donc établi leur propre organisation.

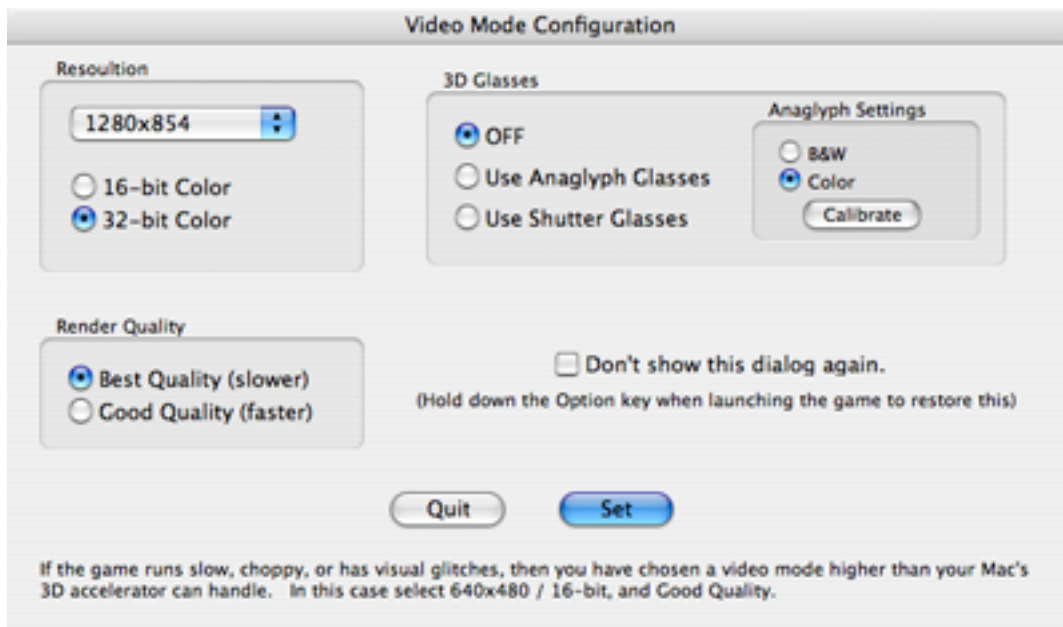
La consanguinité génétique entre les Nanosaures commence cependant à présenter une menace pour le groupe. Un Nanosaure est donc envoyé seul, 65 millions d'années dans le passé, pour récupérer les œufs de leurs ancêtres. Le plan consistait à couvrir les œufs récupérés dans l'espoir qu'ils forment les nouveaux reproducteurs. Mais des composantes plus abominables de la société des Nanosaures avaient d'autres projets pour ces œufs...

Un groupe rebelle de Nanosaures, résolu à dominer la planète Terre, déroba une grande partie des œufs pour les amener sur des planètes dirigées par les rebelles et disposant d'environnements favorables à la reproduction de dinosaures. Leur but était de faire de ces couvées des drones guerriers qui combattraient pour leur compte, participant ainsi à leur soulèvement pour prendre le contrôle de la Terre.

L'un des œufs qui restaient fut couvé dans l'optique de former un nouveau Nanosaure qui, au moyen de la technologie du vortex basée sur le temps de récupération des œufs par les portes, fut envoyé en mission pour retrouver les œufs volés et détruire les bases rebelles.

## BOITE DE DIALOGUE CONFIGURATION DU MODE VIDEO

La boîte de dialogue **Configuration du mode vidéo** s'affiche au démarrage de Nanosaur 2.



### RÉSOLUTION

Cette zone se compose d'un menu contextuel qui affiche la liste de toutes les résolutions d'écran disponibles, et de boutons radio qui permettent de choisir l'intensité des couleurs souhaitée. Plus la résolution est faible, plus le jeu gagne en rapidité. Certaines cartes vidéo ne fonctionnent pas correctement en dessous d'une certaine résolution, c'est donc la première chose que vous devrez modifier si la vitesse d'exécution du jeu est lente.

L'action de cette option peut s'amoinrir si votre ordinateur dispose de moins de 64 Mb de VRAM.

### QUALITÉ DE RENDU

Cette zone permet de choisir entre une qualité supérieure ou une qualité normale. Le jeu sera plus performant en mode **Qualité normale** mais offrira un meilleur graphisme en mode **Qualité supérieure**.

L'action de cette option peut s'amoinrir si votre ordinateur dispose de moins de 64 Mb de VRAM.

### LUNETTES 3D

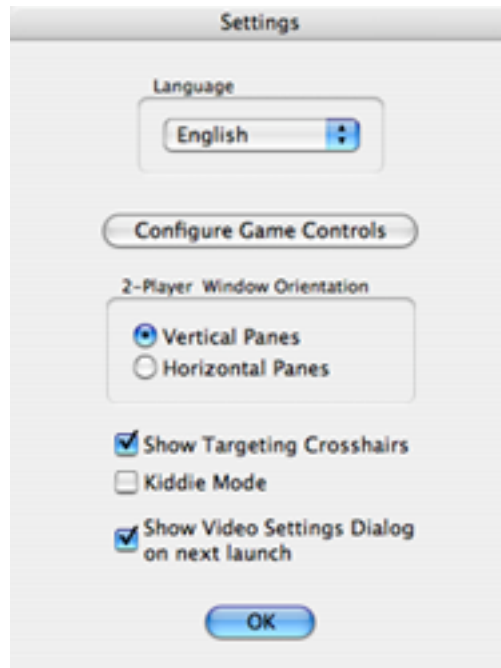
L'activation du mode **Lunettes 3D** permet d'utiliser au choix les lunettes « anaglyphes » ou les lunettes à obturateur lors de l'exécution du jeu (voir la section suivante). Deux modes sont proposés pour les lunettes anaglyphes : le mode **Couleur** et le mode **Noir&Blanc**. Le mode **Noir&Blanc** produit une image stéréo 3D beaucoup plus nette ; en revanche, le mode **Couleur** apporte davantage de contraste à la scène. Cliquez sur le bouton **Calibrer** pour ajuster l'équilibre des couleurs anaglyphes de votre écran et des lunettes anaglyphes.

**NE PLUS AFFICHER CETTE BOÎTE DE DIALOGUE**

Cochez cette case si les réglages vidéo vous paraissent satisfaisants et que vous ne souhaitez pas que cette boîte de dialogue s'affiche chaque fois que vous lancez le jeu. **Si vous souhaitez que cette boîte de dialogue s'affiche de nouveau, il vous suffit de maintenir la touche Option enfoncée au moment où vous lancez le jeu.**

## BOITE DE DIALOGUE PREFERENCES

Il est possible d'afficher cette boîte de dialogue à tout moment en appuyant sur la touche F1 ou en sélectionnant **Préférences** dans le menu principal du jeu.



### **LANGUE**

Ce menu contextuel permet d'afficher la liste des langues prises en charge par le jeu. La plupart des boîtes de dialogue et des éléments de menu s'afficheront dans la langue de votre choix.

### **CONFIGURATION DES TOUCHES DE COMMANDE DU JEU**

Cliquez sur ce bouton pour configurer le clavier et les périphériques d'entrée (voir ci-dessous).

### **ORIENTATION DE LA FENÊTRE À 2 JOUEURS**

En mode de jeu à deux joueurs, cette option définit le mode de partition de l'écran : deux volets verticaux ou deux volets horizontaux.

### **AFFICHER LES RÉTICULES DE VISÉE**

Lorsqu'elle est activée, cette option permet l'affichage des réticules de visée de la majorité des armes afin de vous aider à mieux viser.

### **MODE BAMBINS**

Il s'agit d'un mode conçu spécialement pour les enfants et qui leur apporte une aide supplémentaire. Les ennemis n'attaquent pas, il est donc beaucoup plus difficile de se faire tuer en Mode bambins.

***AFFICHER LA BOÎTE DE DIALOGUE CONFIGURATION DU MODE VIDÉO AU PROCHAIN  
DEMARRAGE***

Lorsque cette option est activée, la boîte de dialogue **Configuration du mode vidéo** apparaîtra dès la prochaine exécution du jeu.

# LES COMMANDES DE JEU

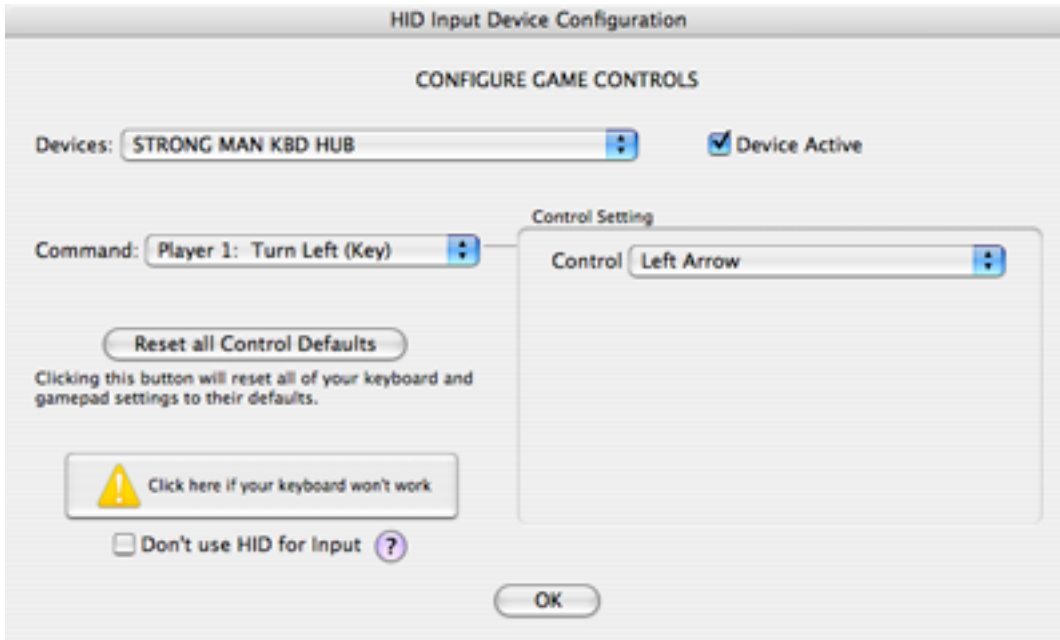
Lors de la première exécution de Nanosaur 2, les touches de commandes par défaut du clavier doivent être définies de la façon suivante :

## TOUCHES DE COMMANDE PAR DEFAUT

<b>Touches de direction</b>	Touches de commande de vol du joueur
<b>Barre d'espace</b>	Arme à feu
<b>Maj</b>	Activer le jetpack
<b>Option</b>	Larguer l'œuf
<b>Pomme/Commande</b>	Changer d'arme
<b>TAB</b>	Changer de vue
<b>- / =</b>	Augmenter ou baisser le volume du son
<b>M</b>	Activer/Désactiver la musique
<b>F1</b>	Afficher la boîte de dialogue Options à tout moment
<b>Pomme-Q</b>	Quitter l'application à tout moment
<b>ECHAP</b>	Pause en cours de jeu
<b>F15</b>	Activer/désactiver le mode Pause sécurisée par capture d'écran

# CONFIGURATION DES PERIPHERIQUES D'ENTREE

La boîte de dialogue **Configuration du périphérique d'entrée du Gestionnaire HID** permet de configurer les joysticks, les boîtiers de commande, les claviers, etc. dont vous avez besoin pour jouer.



Pour configurer un périphérique :

1. Sélectionnez le périphérique à configurer dans le menu déroulant **Périphériques** situé dans la partie supérieure de la boîte de dialogue.
2. Sélectionnez une commande dans le menu déroulant **Commande**. Cette liste répertorie toutes les actions du jeu que vous pouvez configurer.
3. Le menu déroulant **Touche de commande** affiche la correspondance entre l'un des boutons du périphérique et la commande que vous avez sélectionnée. Si aucune commande n'est affectée à un contrôle, la valeur « Non attribué » s'affiche. Sélectionnez la touche de commande que vous souhaitez affecter à la commande.
4. Vous pouvez également appuyer simplement sur une touche ou un bouton du périphérique de façon à ce qu'il/elle soit automatiquement sélectionnée dans le menu déroulant **Touche de commande**. Par exemple, si le périphérique sélectionné est le clavier et que vous appuyez sur la lettre « A », celle-ci s'affiche dans le menu déroulant **Touche de commande**.
5. Certaines touches de commande doivent être calibrées. C'est notamment le cas pour les axes des joysticks et des sticks analogiques. Pour définir le calibrage, déplacez l'axe d'un côté puis cliquez sur le bouton **Faible**. Déplacez-le ensuite de l'autre côté et cliquez sur le bouton **Élevé**. Pour que l'axe se situe en position neutre, cliquez sur le bouton **Moyen**.
6. Assurez-vous de cocher la case **Périphérique actif** pour que le jeu utilise ce périphérique comme entrée. Vous pouvez disposer du nombre ou de la combinaison des périphériques



d'entrée actifs que vous voulez à tout moment ; il est cependant conseillé de désactiver les périphériques que vous ne comptez pas utiliser pendant le jeu.

Le jeu doit garder vos paramètres en mémoire chaque fois que vous quittez le jeu et que vous le reprenez. Cependant, si un périphérique se débranche, le jeu risque fort de ne pas conserver les paramètres que vous lui avez attribués. Si vous avez besoin de connecter un nouveau périphérique, vous devez d'abord quitter le jeu, brancher le périphérique puis exécuter le jeu à nouveau.

## **UTILISATION DE LA SOURIS POUR LE CONTROLE**

Vous pouvez aussi utiliser la souris pour contrôler le joueur. Celle-ci n'est cependant pas configurable dans la boîte de dialogue du Gestionnaire HID.

## JOUER EN MODE AVENTURE

En mode Aventure, votre objectif est de récupérer la totalité des œufs de dinosaures volés et de les renvoyer sur la Terre en les jetant dans les différents vortex que vous trouverez au fil des divers niveaux.

### RECUPERATION DES OEUFS

Pour ramasser un œuf, il vous suffit de fondre sur lui et de le toucher. Le jeu le collecte automatiquement pour vous.



Une fois que vous êtes en possession d'un œuf, vous devez localiser le vortex le plus proche puis le survoler. L'œuf est automatiquement happé par le vortex dès que vous vous trouvez à portée :



Volez près du vortex pour déposer les oeufs

Chaque fois que vous renvoyez un œuf sur la Terre, il apparaît dans la barre d'état située dans la partie supérieure de l'écran. L'affichage des œufs indique le nombre d'œufs restants de chaque couleur et le nombre d'œufs récupérés sur le niveau actuel.

Certains événements tels que la prise d'une arme à feu, l'impact contre un objet, etc. peuvent vous faire laisser tomber votre œuf. Si vous lâchez l'œuf, il tombe sur le sol. Vous pouvez tenter de ramasser de nouveau. Et s'il tombe dans un endroit où il est impossible de le récupérer, pas d'inquiétude. L'œuf finira par être replacé dans le nid où vous l'avez initialement trouvé.

## FIN D'UN NIVEAU

Après l'envoi du dernier œuf dans le vortex, ce dernier disparaît et un nouveau vortex de sortie apparaît à sa place. Un crissement se produit et un message vous invitant à entrer dans le vortex s'affiche. Ce nouveau vortex ressemble à celui par lequel vous êtes arrivé sur la planète. Il vous suffit de voler dans ce vortex pour quitter le niveau.

## ENREGISTREMENT D'UN JEU

Vous ne pouvez enregistrer un jeu que lorsque vous avez atteint la fin d'un niveau. Il n'est pas possible d'effectuer un enregistrement en cours de niveau. Une fois que vous êtes entré dans le vortex de sortie à la fin d'un niveau, l'écran du vortex de transition s'affiche, avec dans sa partie inférieure, les deux icônes suivantes :



Cliquez sur cette icône pour enregistrer le jeu.



Cliquez sur cette icône pour passer au niveau suivant sans enregistrer.

## ARMES

### **HURLEMENT**

Il s'agit du moyen d'attaque naturel inépuisable du Nanosaure. Il fait beaucoup de dégâts, mais il est très difficile de l'utiliser avec précision. **Pour charger le hurlement, vous devez maintenir le bouton de tir enfoncé. Pour le déclencher, relâchez le bouton.** La puissance du hurlement est proportionnelle à la durée du chargement.

### **LASER**

Il s'agit d'une arme à énergie de tir automatique causant des dommages limités mais d'une très haute précision. Maintenez le bouton de tir enfoncé pour effectuer un tir automatique.

### ***GRENADE À FRAGMENTATION***

Le lancé de l'une de ces grenades provoque sa fragmentation en 4 sous-grenades, ce qui permet de couvrir une zone plus large. Cette arme peut causer beaucoup de dégâts lorsque l'ensemble des fragments percute une cible.

### ***MISSILE À TÊTE CHERCHEUSE***

Probablement la plus efficace des armes de votre arsenal. Lorsque vos réticules de visée indiquent un verrou, vous pouvez lancer un missile qui traquera sa cible jusqu'à l'impact. Si vous tirez sans verrou de visée, le missile trace tout droit et cherche lui-même une cible.

### ***BOMBES***

Très utiles lorsque vous êtes poursuivi. Elles sont difficiles à diriger mais provoquent beaucoup de dommages lorsqu'elles frappent un point.

## **BONUS**

La technique de récupération d'un bonus est la même que celle utilisée pour les œufs à savoir fondre sur lui et le toucher. Chaque bonus est identifié par une icône au milieu incandescent.

### ***Bonus d'armes***

Ils sont identifiables par une icône incandescente verte correspondant au type d'armes tel que décrit ci-dessous.





***Bonus de carburant***

Augmente le volume de carburant du jetpack.



***Bonus de santé***

Augmente le capital santé.



***Bonus de protection***

Renforce la puissance de protection.



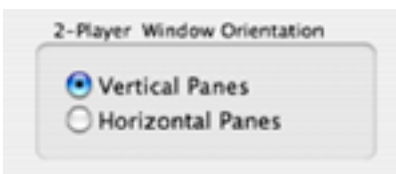
***Bonus de vie***

Offre une vie supplémentaire.

# JOUER EN MODES NANO CONTRE NANO

## LES JEUX

Le jeu comporte trois modes Nano contre Nano différents. Il s'agit de jeux à 2 joueurs dans lesquels chacun des joueurs joue sur l'écran partitionné d'un même ordinateur. Vous pouvez diviser l'écran de façon verticale ou horizontale dans la boîte de dialogue **Préférences** du jeu.



### ***Courses***

Dans les jeux de courses, l'objectif est simple : gagner la course. Le premier joueur qui réalise 3 tours de piste remporte la course. Vous pouvez tirer sur votre adversaire pour le ralentir et ajouter du carburant à votre jetpack pour augmenter votre vitesse. Votre nombre de vies est illimité.

### ***Combat***

Dans ces niveaux, l'objectif consiste à survivre. Il faut arriver à anéantir l'autre joueur. Le premier qui n'a plus de vies perd, l'autre est le vainqueur.

### ***Prise des oeufs***

C'est le jeu traditionnel de type capture de drapeaux dans lequel vous devez dérober les œufs de l'autre joueur et les amener à votre base. Chaque base dispose d'un vortex et c'est à cet endroit que vous devez déposer votre butin. Pour gagner, vous devez donc voler au-dessus de la base de l'autre joueur, prendre ses œufs un par un et les rapporter à votre base.

## COMMANDES DES JOUEURS

Les deux joueurs ne peuvent pas utiliser le même clavier. Il vous faut avoir deux claviers connectés sur votre Mac ou utiliser un autre périphérique tel qu'un boîtier de commande ou un joystick. La solution la plus adaptée est que chaque joueur utilise un boîtier de commande. Nous vous recommandons l'utilisation des boîtiers de commande MacAlly iShock.

## TRAQUE DE VOTRE ADVERSAIRE

Lorsque vous jouez en mode 2 joueurs, des flèches vertes apparaissent sur le côté gauche et sur le côté droit de chaque volet du joueur (voir l'image ci-dessous). Ces flèches sont des

indicateurs utiles qui vous aident à situer votre adversaire et à aller dans sa direction. Lorsque aucune flèche n'est affichée, c'est que le joueur se trouve en face de vous.



## LA BARRE D'ETAT



- A Jauges de santé, de protection et de carburant
- B Arme actuelle
- C Les œufs de couleur verte sont ceux que vous devez trouver ; le reste représente les œufs que vous avez sauvés.
- D Carte aérienne
- E Vies supplémentaires



## SUPPORT TECHNIQUE

La plupart des problèmes courants peuvent être résolus en vous reportant à notre page de support technique de Nanosaur 2 sur :

[www.pangeasoft.net/nano2/support.html](http://www.pangeasoft.net/nano2/support.html)

Cependant, si vous ne trouvez pas la solution à votre problème par ce moyen, vous pouvez envoyer un message électronique à l'adresse suivante :

[support@pangeasoft.net](mailto:support@pangeasoft.net)

## CREDITS

<i>DÉVELOPPEMENT :</i>	<b>Pangea Software, Inc.</b> <a href="http://www.pangeasoft.net">www.pangeasoft.net</a>
<i>PROGRAMMATION :</i>	<b>Brian Greenstone</b>
<i>GRAPHISME :</i>	<b>Scott Harper</b>
<i>ANIMATION :</i>	<b>Peter Greenstone</b>
<i>MUSIQUE :</i>	<b>Aleksander Dimitrijevic</b>
<i>ILLUSTRATIONS :</i>	<b>Richard Bonk</b>
<i>COLORISTE :</i>	<b>Ben Prenevost</b>