

Microsoft®

Conçu pour

Microsoft®
Windows® 95

GEK



Une aventure délirante dans l'univers des films de série « B »

Configuration requise :		
Processeur	Pentium 75	Pentium 100
Vidéo	SVGA sur bus local (256 couleurs)	SVGA sur bus local (65536 couleurs)
Mémoire vive (RAM)	8 Mo	16 Mo (et +)
Lecteur de CD-ROM	double vitesse	quatruple vitesse
Système d'exploitation	Windows 95	Windows 95
Carte audio avec casque ou haut-parleurs	Facultatifs	Oui
Espace disque	10 Mo	10 Mo

Les informations contenues dans ce document pourront faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les sociétés, les noms et les données utilisés dans les exemples sont fictifs. Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, sans la permission expresse et écrite de Microsoft Corporation.

Microsoft, MS-DOS, et Windows sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation, aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Ce produit est produit sous licence de Crystal Dynamics.
Copyright Crystal Dynamics 1995. Tous droits réservés.
Crystal Dynamics, le personnage GEX et GEX sont
des marques de Crystal Dynamics.

© 1996 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Document n° CD82228



Instructions d'installation

Pour installer Microsoft® GEX™ sous Microsoft® Windows® 95

- 1 Mettez votre ordinateur sous tension et démarrez Microsoft Windows 95.
- 2 Placez le CD-ROM GEX dans le caddie (si nécessaire), et insérez-le dans le lecteur de CD-ROM.

La fonction de démarrage automatique se charge du reste.

Historique

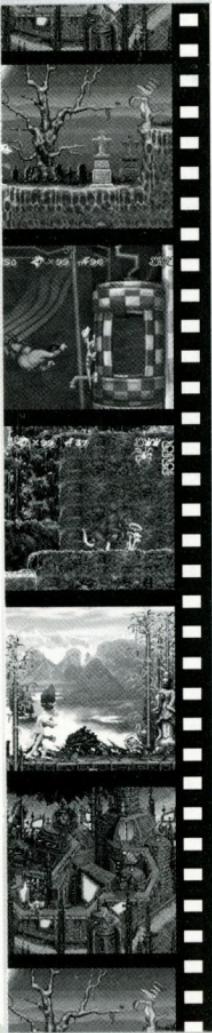
Rez, le diabolique président de Media Dimension, a arraché GEX à son divan pour le couler dans le bronze et en faire la mascotte de sa nouvelle chaîne câblée. Pour plus de détails, appuyez sur F1 et cliquez sur le bouton **Story (historique)**.

Aide

Consultez l'aide en ligne pour obtenir des cartes et des indices sur les différents mondes du CD-ROM GEX.

- Appuyez sur la touche F1 ou cliquez sur l'aide de GEX dans le menu **Help (Aide)**.
- Pour obtenir des conseils en cours de jeu, fouettez les points d'interrogation d'un coup de queue.





Cemetery (le monde des cimetières)



Les lézards Frankenstein deviennent fous à lier. Votre mission, jeune lézard, consiste à fracasser quelques crânes et à traverser ce cauchemar télévisuel.

New Toonland (le monde des dessins animés)

Bouclez votre ceinture, les jeunes, ça va secouer dans ce monde de folie.

Jungle Isle (la jungle)

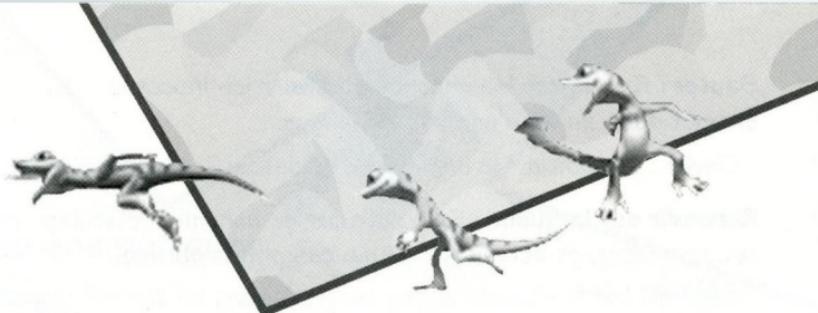
Enfoncez-vous dans cette jungle tropicale, mais méfiez-vous des traquenards et des ponts pas très solides.

Kung Fuville (le monde du kung-fu)

Ninjas, lézards-samouraïs et sumotoris ! Marche prudemment, scarabée, et fouette de la queue !

Rezopolis (la ville de Rez)

Qui sera la nouvelle mascotte de la chaîne la saison prochaine ? Rez vous voit bien dans ce rôle. Vous feriez mieux de réagir si vous ne voulez pas hériter du costard en bronze !



Mouvements

Courir : Pour fuir les ennemis et tracer la route dans les mondes ahurissants de la télévision.

Clavier : V Boîtier de commande : Bouton 4 Manette de jeu : Bouton 4

Fouetter de la queue : Pour flanquer une raclée aux ennemis. Donner une claqué aux bestioles énergétiques et récupérer une patte. Frapper des objets, les crânes par exemple, pour en faire des projectiles.

Clavier : Z Boîtier de commande : Bouton 3 Manette de jeu : Bouton 3

Tirer la langue : Pour attraper les mouches et autres insectes énergétiques en plein vol.

Clavier : C Boîtier de commande : Bouton 1 Manette de jeu : Bouton 1

Lancer : Pour cracher une boule de feu, une boule de glace ou autre projectile, en fonction du dernier insecte énergétique avalé par Gex.

Clavier : Z Boîtier de commande : Bouton 1 Manette de jeu : Bouton 1

Sauter : Pour éviter les ennemis et avaler les insectes énergétiques au vol d'un coup de langue.

Clavier : X Boîtier de commande : Bouton 2 Manette de jeu : Bouton 2

Rebondir sur la queue : Pour détruire les ennemis, volatiliser les blocs qui peuvent l'être, et bondir sur de hautes plates-formes.

Clavier : X+↓

Boîtier de commande : Bouton 2+↓

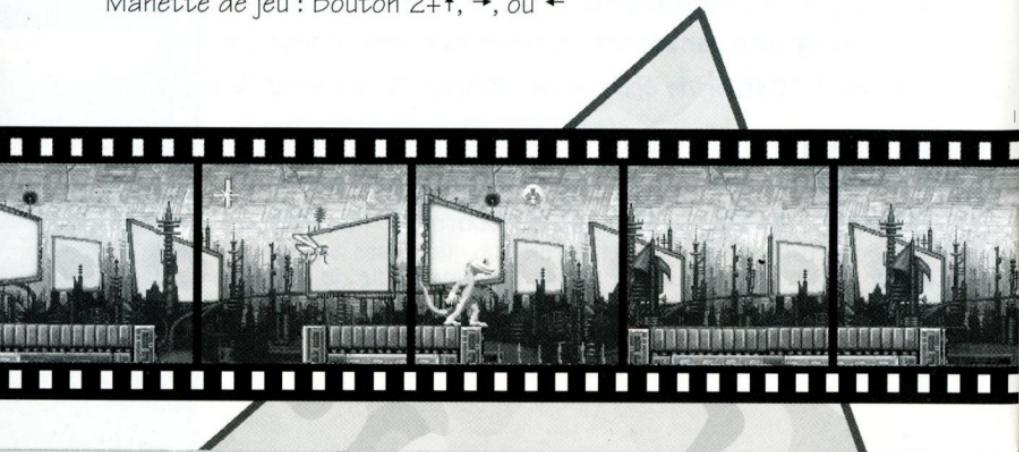
Manette de jeu : Bouton 2+↓

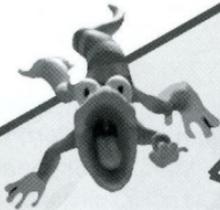
Coller au mur : Pour s'agripper à la surface d'une paroi ! GEX peut se coller aux parois et grimper le long des murs.

Clavier : X+↑, →, ou ←

Boîtier de commande : Bouton 2+↑, →, ou ←

Manette de jeu : Bouton 2+↑, →, ou ←





Insectes énergétiques

Boules orange : Permet de récupérer une patte blessée. Effet immédiat.

Coccinelle : Permet de récupérer toutes les pattes blessées. Effet immédiat.

Puce : Permet de récupérer toutes les pattes blessées et en ajoute une. Effet immédiat.

Papillon : Permet de gagner une vie supplémentaire. Effet immédiat.

Luciole bleue : Permet de lancer des boules de glace. Effet immédiat qui dure jusqu'à ce que Gex soit touché.

Luciole rouge : Permet de lancer des boules de feu. Effet immédiat qui dure jusqu'à ce que Gex soit touché.

Luciole jaune : Permet de lancer des éclairs d'électricité. Effet immédiat qui dure jusqu'à ce que Gex soit touché.

Sauterelle : Pour sauter plus haut et plus loin. Effet immédiat qui dure jusqu'à ce que Gex soit touché.

Mille-pattes : Pour mettre le turbo ! Effet immédiat qui dure peu ou jusqu'à ce que Gex soit touché.

Chenille : Pour devenir invincible. Effet immédiat qui dure peu.

Crystal Dynamics

CONCEPT DE GEX Lyle Hall

EQUIPE DE GEX G-Man, Justin Norr, Mira F. Ross, Lyle Hall

PROGRAMMATION G-Man - Responsable

Daniel Chan - Bossage et intelligence artificielle (IA)

Mei Yu Li - BLT, cartes et écrans

Troy D. Gillette - Codage des cascades

INFOGRAPHIE Mira F. Ross - Responsable

Steve Kongsle - Personnages de GEX et de Rez,

Maquettes 3D et animation de GEX

Steve Suhy - Animation des cascades

Shawn McLean - Animations des bossages

Silicon Knights - Personnages et animation des ennemis

Kirk Henderson - Ecrans des cartes et décors de jungle

DESIGN DU JEU Justin Norr - Responsable

J. Epps, Evan Lindsay Wells, Richard Lemarchand - Designers

SCRIPT IA Susan Michele, Jeremy Bredow, Adrienne M. Canfil

MUSIQUE COMPOSEE ET PRODUITE Webtone Productions

EFFETS SONORES Greg Weber, Steve Henefin

ANIMATION 3D INTRO ET FIN Windlight Studios

Mira F. Ross, Steve Kongsle, Lyle Hall, Scott Steinberg

PRODUCTEUR Lyle Hall

REDACTEUR Robert Cohen

REDACTEUR ET VOIX DE GEX Dana Gould

DIRECTEUR MARKETING Scott Steinberg

DESIGN SUPPL. Noah Hughes

INFOGRAPHIE SUPPL. Jean Z. Xiong



SUPPORT OUTILS Sean Vikoren - IGOT

COMPRESSION VIDEO Dan Brazelton

RESPONSABLE TEST Ben Szymkowiak

TESTEUR SENIOR Steve Groll

TESTEURS Dusty Bedford, Seth Carus, Philip Chou, Chris Colon,
Riley Cooper, Charles Geiwitz, Egan Hirvela, Tim Jordan, Scott
Matt, Laurence Monji, Alex Ness, Richard Niedzwiecki, Kurt Tindle,
Jeff Todd, Gerald Vera, Mark Ybarra

MANUEL Carol Ann Hinshaw

SANS OUBLIER Juan Ruiz, Dan Arey, Madeline Canepa,
Jon Horsley, Ted Fitzgerald, Chang Fadel, Dan Dorosin, Jennifer
Bulka, Alan Chaplin, Denis Dyack, Susan Bowman, Rob Dyer, Chip
Blundell

Microsoft

RESPONSABLE PROJET Jim Eisenstein

MARKETING Doug Dyer, Chris Di Cesare

TEST Thomas Faber, Mike Bell, Dave Knopf,
Christopher Liu, Joe Schultz

INFOS UTILISATEUR Jo Tyo, Diana Boyle,
Daj Oberg

INFOGRAPHIE Jennifer Epps, Chris Lassen,
Connie Braat

LOCALISATION Paul Delany, Laurence K. Smith

GESTION Stuart Moulder, Robert Gallup,
Brian Bennink, Kathleen Billington

SUPPORT PRODUIT Steven Kastner

Kinesoft

Andy Glaister, Christian Gustafsson,
Sang Park, Tom DiDomenico



Déplacements Clavier Manette de jeu

À gauche ← ←

À droite → →

Accroupir ↓ ↓

Regarder vers le haut ↑ ↑

Tirer la langue/Lancer C Bouton 1

Sauter X Bouton 2

Fouetter de la queue Z Bouton 3

Courir V Bouton 4



Commandes de GEX

Commencer la partie ENTRÉE

Interrompre la partie F3

Terminer la partie ÉCHAP

Commandes de la carte

Afficher les télécommandes TAB ou Z

Entrer dans la télévision X ou ENTRÉE



Aide

Interrompre la partie et ouvrir l'aide F1

Pour plus d'informations sur
l'ensemble des commandes,
consultez l'aide en ligne.

