

PSYBORG



MANUEL



PSYBORG

MANUEL

I- Qu'est-ce qu'un PSYBORG ?	4
II- LES REGLES DU JEU.....	6
III- INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT.....	7
IV- MENUS ET SELECTION.....	8
V- LE VORTEX.....	9
1- Les commandes	9
2- Les options.....	9
3- Les magasins (sauf sur CPC).....	10
VI- CREDITS.....	10

PSYBORG

“Through the Vortex”

Un vortex est un tourbillon. Ce peut être l'œil d'un cyclone, comme celui de l'écoulement de votre lavabo. Ici c'est la sensation que ressent un Psyborg qui se déplace plus vite que la lumière. Cette sensation de vertige, pleine de danger est la cause de la mort de beaucoup d'entre eux.

Avant de nous plonger dans l'univers du vortex, voici comment Duncan Norton, notre sauveur, définit ce qu'il est :

I- Qu'est-ce qu'un PSYBORG ?

Extrait du livre de Duncan Norton : “Through the Vortex” p.83

“Depuis la nuit des temps, les hommes ont cherché des explications aux phénomènes paranormaux. Ces mystères de la nature ont passionné de nombreux écrivains. Ils ont suscité la création d'un style nouveau : le fantastique. Anticipé dès le 19^e siècle, ce phénomène fut amplifié par l'invention du cinéma. Le 20^e siècle fut la consécration de ce style qui passa de la vulgarisation à la littérature proprement dite.

Les phénomènes paranormaux passionnèrent des réalisateurs aussi célèbres que Hitchcock (les oiseaux, Psychose), Brian de Palma (Psychose II), ou même George Lucas et Steven Spielberg. Mais aucune démonstration scientifique n'a pu apporter la preuve de leur existence réelle. A cette époque de doute religieux, les esprits sceptiques annihilaient toute possibilité de recherches sérieuses, et les rares personnes possédant un don réel étaient noyées dans la masse des simulateurs et autres détraqués.

Le 21^e siècle fut celui de la révélation. Notamment grâce aux travaux du génial professeur SWARTZ (qui fut un ami), de véritables preuves changèrent la mentalité des chercheurs. Ces révélations susciterent un véritable engouement pour tout ce qui est étrange et inexpliqué. C'est à cette époque que les gourous et les Sectes Manta apparurent.

Il est aujourd'hui évident que certaines personnes sont dotées de pouvoirs psychiques. Nous leur donnons le nom de Psyborgs. Actuellement, nous

essayons de mieux les contrôler. Nos nombreuses expériences ont abouti au résultat suivant : ils existent en cinq catégories. Les voyants, les guérisseurs, les télékinésistes, les télépathes et les ubiquistes.

Je fais partie de cette dernière classe. Cette faculté me permet de me transporter dans un lieu avec mon esprit presque instantanément et d'agir comme si j'y étais vraiment. Mon corps reste immobile et mon Aura se déplace. De nombreuses personnes ont la possibilité de reproduire ce phénomène de manière limitée, mais je reste l'unique personne qui puisse aller au fin fond de la galaxie en quelques heures seulement.

Car le déplacement de l'esprit est plus rapide que la vitesse de la lumière, ce qui me permet de voyager à travers l'espace et d'aller dans des lieux où personne n'ira jamais.

De nos jours, de nombreuses personnes utilisent les Psyborgs. En premier lieu, ce sont les chefs d'état qui se déplacent avec leurs prescients et leurs télépathes. Beaucoup de chefs d'entreprises ont recours aux médiums dans leurs affaires (ce phénomène fut anticipé dès le 20ème siècle, mais de manière plus puérile).

Hélas, exercer le métier de Psyborg est très dangereux car ...”

Pour en savoir plus sur Duncan Norton, lisons un passage de l'Encyclopaedia Historica. Dans cet extrait, voyons comment notre sauveur entra dans l'histoire en sauvant l'humanité de l'invasion des Androptères.

Extrait de l'Encyclopaedia Historica, page 10258 tome 27.

“En 2186, Duncan Norton était une sorte de bête de foire. Il travaillait à l'Institut de Recherche sur les Phénomènes Psy à Chicago. Il n'y gagnait que 875.86 dollars par mois pour servir de cobaye au professeur SWARTZ. Le soir, il faisait un spectacle humoristique dans un cabaret près de la 11ème avenue : le GNOCK. Entre deux rixes, il essayait de démontrer ses dons en fouillant avec son esprit dans les sacs et les porte-feuilles des gens. Bien sûr, tout le monde croyait que cela était truqué.

Le 11 mai 2186 changea la vie de Duncan Norton car ce fût le jour de l'attaque de Phobos. Comme chacun sait, ce satellite est le plus éloigné de notre soleil, aussi ce fut celui qui fut attaqué en premier. Une fois l'alerte donnée, on dût se rendre à l'évidence, la guerre était déjà perdue pour nous.

En effet, outre leur supériorité numérique, les Androptères possédaient une technologie qui leur permettait de se déplacer jusqu'à 10 fois plus vite que nos plus rapides croiseurs. En deux jours, ils atteignirent les satellites de Saturne et de Mars.

Ce jour-là, le commandement militaire sût qu'il en était fini de la civilisation Terrienne. Dans son désespoir, le commandant Brojniu contacta Duncan Norton.

Celui-ci, grâce à son pouvoir d'ubiquité réussit à dérégler les appareils électroniques d'une partie de la flotte ennemie. Dans l'espace, la moindre erreur de pilotage est fatale. Les survivants, n'y comprenant rien, prirent la fuite.

Devenu un héros, Duncan Norton compte désormais parmi les personnages de légende dont le nom figure dans les manuels d'histoire."

II- LES REGLES DU JEU

Fax N° 216445 / 23-OCT-2192

FROM : Haut Commandement Militaire Terrien.

TO : Duncan Norton.

"Cher Duncan,

une nouvelle attaque vient de se produire. Des Androptères sont cachés sur les 32 planètes de la Fédération. Il nous faut absolument votre aide."

Vous êtes Duncan Norton et vous allez devoir déplacer votre esprit dans l'espace à la recherche des ennemis Androptères et cela dans le but de les neutraliser.

III- INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI ST :

Insérez la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.

AMIGA 500 & 2000 :

Insérez la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.

AMIGA 1000 :

Insérez la disquette Kickstart dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur. Lorsque l'écran du Workbench apparaît, insérez la disquette de PSYBORG dans le lecteur interne.

AMSTRAD CPC DISQUETTE :

Allumez l'ordinateur. Insérez la disquette dans le lecteur interne. Tapez 'RUN "PSYBORG"' et appuyez sur la touche <ENTER>.

AMSTRAD CPC CASSETTE :

Allumez l'ordinateur. Rembobinez la cassette. Enfoncez la touche <PLAY> du magnétophone. Tapez 'RUN "' et appuyez sur la touche <ENTER>.

IBM PC & Compatibles :

Démarrez votre PC et chargez le DOS. Insérez la disquette "PSYBORG A" dans le lecteur. Tapez 'PSYBORG', appuyez sur la touche <ENTER> puis suivez les instructions à l'écran.

Si vous voulez installer "PSYBORG" sur votre disque dur : Démarrez votre PC et chargez le DOS. Insérez la disquette "PSYBORG A" dans le lecteur. Tapez 'INSTALL', appuyez sur la touche <ENTER> puis suivez les instructions à l'écran.

Si, après avoir lancé PSYBORG, le message "Mémoire insuffisante" s'affiche, redémarrez votre PC à partir d'une disquette que vous aurez préalablement formatée avec la commande **Format a: /s**.

N.B : Si vous utilisez un joystick, connectez-le avant de démarrer le jeu et assurez-vous qu'il se trouve en position centrale.

IV- MENUS ET SELECTION

Lorsque le jeu aura fini de se charger, un écran représentant une galaxie et des planètes s'affichera. Vous pourrez utiliser la souris, le joystick ou le clavier pour choisir une planète ou changer de galaxie en cliquant sur les flèches situées dans les coins inférieurs de l'écran.

Si vous attendez sans rien faire, le mode démo se lancera automatiquement. Vous pourrez assister aux parcours les plus rapides que nous ayons fait sur certaines planètes.

Si vous sélectionnez une planète, le jeu vous demande le mot de passe ("password") qui lui correspond ; sauf pour la première planète de la première galaxie dont l'accès est libre.

Ensuite, un écran avec de nombreuses informations s'affiche :

Shops : nombre de magasins qui se trouveront sur votre chemin dans ce Vortex.

Psyborgs : nombre de vies que vous pourrez y gagner.

Bonus : nombre de cases de bonus.

Times : nombre d'options Temps que vous pourrez collecter.

Axis 3 => 20 : correspond au nombre de cases de 3, 4, 5, 20 axes. Plus le nombre d'axes est grand, plus le Vortex a de côtés. Par exemple un Axe de 3 correspond à un triangle, 4 un carré ...

Distance : longueur du Vortex.

Ces informations sont disponibles en cours de jeu en appuyant sur **[P]** pour la pause puis sur **[H]** (sauf sur CPC). Bien sûr, ces données changent sans arrêt au fur et à mesure que vous avancez.

Vous pouvez déplacer le curseur avec les touches du clavier ou le joystick pour changer le nombre de joueurs dans la fenêtre en bas à droite de l'écran ou en appuyant sur les touches **[1]** et **[2]**.

Pendant la page de sélection des planètes, vous avez un certain nombre de fonctions:

[S] permet de visualiser les meilleurs scores de chaque galaxie (déplacez la manette vers la droite ou vers la gauche pour voir les scores des autres galaxies). En appuyant sur la touche **[Z]**, vous réinitialisez les scores.

[R] permet de lancer le magnétoscope qui a enregistré toutes vos dernières actions (sauf sur CPC).

V- LE VORTEX

Vous évoluez dans le Vortex (sorte de tunnel dans l'espace). Le but du jeu est d'arriver au bout du tunnel le plus vite possible et de faire le plus de points dans chacun d'entre eux.

1- Les commandes

Vous vous dirigez dans le Vortex avec le joystick ou le clavier (touches fléchées + barre d'espace): pour accélérer, poussez la manette vers le haut; pour ralentir, tirez la vers le bas.

Si vous voulez vous arrêter net, appuyez sur le bouton feu ou la barre d'espace.

La touche **[P]** met le jeu en pause.

N.B: Si vous appuyez sur la touche **[H]** pendant la pause, vous pouvez visualiser les informations concernant le Vortex dans lequel vous évoluez.

La touche **[S]** vous permet de recommencer le parcours avec un autre Psyborg (utile quand vous êtes coincé).

La touche **[ESC]** vous permet d'abandonner la partie.

Sur ATARI ST, la touche **[F5]** fait passer le jeu en mode 50 Hz et la touche **[F6]** le fait passer en mode 60 Hz (écran plus haut).

2- Les options

Le Vortex est constitué de cases de couleurs et de formes différentes dont voici la signification :

Couleur	Forme	Effet
Rouge Clignotant	T	Temps
Jaune Clignotant	Losange	Point Bonus
Vert	Triangle	Vie supplémentaire
Alternance Blanc-Jaune	Carré	Entrée du magasin
Transparent	Fil de fer	Ne se remplit qu'à 3 cases de distance
Vert	Losange	Accélération
Rouge	Losange	Ralentissement
Blanches	Petit carré	Blocage des commandes
Rouge clignotant	Triangle	Téléportation
Rouge	Carré	Tremplin
Alternance Rouge-Blanc	Carré	Sortie

3- Les magasins (sauf sur CPC)

Pour aller dans un magasin, vous devez tout d'abord emprunter un tunnel qui se tortionne.

Ensuite, vous arrivez à l'intérieur du magasin. Ici se trouve le vendeur extra-terrestre qui vous propose d'acheter des options parmi les 4 disponibles. La monnaie d'échange est le Point Bonus que vous ramassez dans le Vortex.

Vous pouvez acheter :

Nom	Prix	Effet
Time	5 Bonus	Temps supplémentaire
Life	20 Bonus	Vie supplémentaire
Shield	15 Bonus	Invulnérabilité provisoire
Extra Time	10 Bonus	Augmentation du temps pendant lequel vous pouvez sortir du Vortex

VI- CREDITS

CONCEPTION Fabrice Decroix
..... Sandrine Paul
VERSION ST, AMIGA Fabrice Decroix
VERSION PC Alain Fernandes
GRAPHISMES, ANIMATIONS Laurent Cluzel
..... Ivan Gaidon
..... Philippe Tesson
..... Christian Roux
MUSIQUE ET BRUITAGES..... Michel Winogradoff
CONCEPTION DES NIVEAUX..... Frédéric Tourneur
CHEFS DE PROJET Nicolas Choukroun
..... Christophe Gomez
DIRECTION TECHNIQUE Bernard Auré
TESTS Dominique Triana



Loriciel © 1992