

DESPOTIK DESIGN

1. INTRODUCTION

Installé au centre du monde, là où naissent les racines de la vie, un aventurier sans scrupule, entouré de ses sbires robotisés, a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des êtres maléfiques soumis aux volontés du pirate. La terre vous a mandaté pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes.

2. PRINCIPE DU JEU

Vous voici au centre de l'univers, dans l'une des salles où transitent les modules porteurs de vie. Observez bien le parcours des modules : ils entrent par les portes jaunes, suivent la direction des flèches qu'ils rencontrent et sortent par les portes rouges, les portes du mal. Votre rôle consiste à modifier l'emplacement (et parfois le sens) des flèches de programmation afin d'amener les modules à sortir par les portes vertes, les portes de la vie.

3. COMMANDES

Ce jeu peut se jouer avec une manette de jeu ou au clavier (touches de déplacement du curseur).

Pour tirer : bouton ACTION ou barre d'espace
Mettre en place
ou reprendre une clé magnétique : touche ENTER
Faire une pause : touche ESC

4. MOUVEMENTS

2 options possibles :

- *OPTION 1*

(option de départ). Appuyez sur n'importe quelle touche pour démarrer.

	↑		Avancer
←		→	Tourner
	↓		Reculer et tirer des objets en arrière.

- *OPTION 2*

Appuyez sur 2 pour démarrer le jeu dans cette option ; les parties suivantes respecteront votre choix. Pour revenir en option 1, appuyez sur 1 en fin de partie.

Déplacements

	↑	
←		→
	↓	

SHIFT pour tirer des objets en arrière.

5. VOS ACCESSOIRES

 LA CLE MAGNETIQUE :

Elle permet de déverrouiller le système de blocage des flèches. Sans elle, vous ne pouvez rien bouger. ENTER pour la mettre en place ou la reprendre.

 LA THERMOBILLE A REBONDS :

Elle détruit les robots qu'elle rencontre s'ils sont en service. Pour la récupérer, placez-vous sur son parcours ou sortez de la pièce (si elle se coince par exemple).

6. L'ENJEU

 LES MODULES PORTEURS :

Vous devez modifier leur parcours à l'aide des flèches.

Attention : tant que la clé magnétique n'est pas mise en place, les modules sont mortels.

7. LES ENNEMIS DANGEREUX

 LE CHAMPIGNON :

Mortel si vous avez mis en place votre clé magnétique, sinon il vous la vole et vous la télépropulse dans une salle voisine.

 LA VOITURE JAUNE :

En l'absence du champignon, elle se contente de vous pomper de l'énergie. En sa présence, elle détruit votre thermobile à rebonds si vous la portez sur vous.

8. LES ROBOTS UTILES

 LE REPARATEUR :

S'il est en service, ce robot vous restituera une thermobile à rebonds. Il vous pompe néanmoins de l'énergie.

 LE GRILLE PAIN :

Si vos points d'énergie sont supérieurs à 2500, ce robot vous en pompe. Dans le cas contraire il vous redonnera des points.

9. LES GARDIENS

 LA POUBELLE :

Vous pompe de l'énergie ainsi que :

 LE GARDE ROUGE.

10. LES FLECHES

Certaines sont particulièrement fragiles, méfiez-vous en les manipulant.



LES INVERSEURS :

Certaines flèches réagissent lorsque vous touchez un inverseur, soyez prudent.

DERNIER AVERTISSEMENT : le centre que vous explorez dissimule un mystère d'une insondable gravité. A vous de le découvrir... Bonne chance!