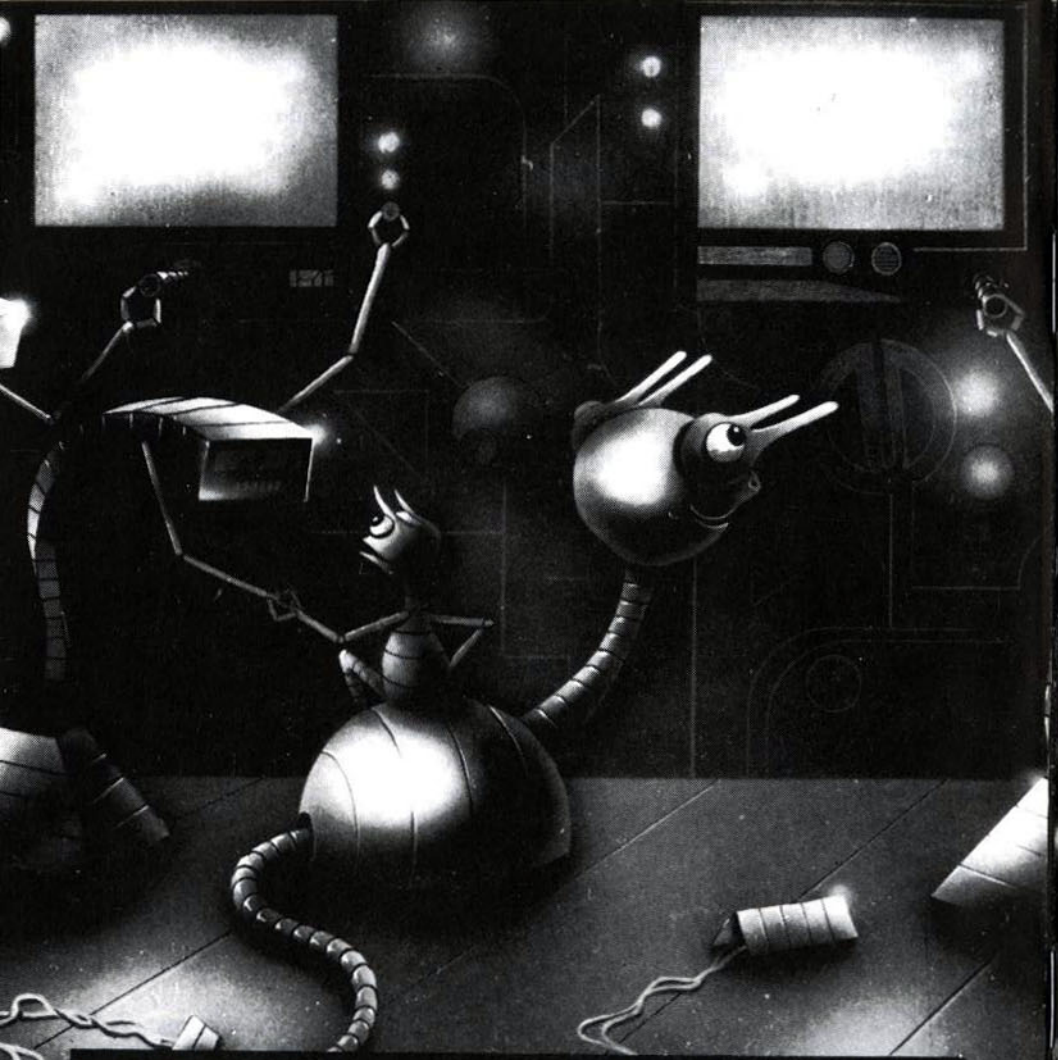


Paradroid 90 © Graftgold Limited 1990

Exclusive worldwide licence Hewson Consultants Ltd
Sales and Marketing of this edition in Europe and Australia Activision (UK) Limited
Hewson Consultants Ltd, Hewson House, 56B Milton Park, Milton, Abingdon
Oxon OX14 4RX. Tel: (0235) 832939

Fabrique en Grande Bretagne

EmuMovies

PARADROID 90



PLAYER'S GUIDE

FRENCH

PARADROID 90

Par Andrew Braybrook

CHARGEMENT

ATARI ST

Le jeu fonctionne avec les séries des Atari 520 ST/STE et 1040ST/STE avec unités de disquette si besoin est. Il vous est conseillé de débrancher tout ce qui est relié à votre ordinateur. Placez la disquette-programme dans l'unité et appuyez sur le bouton de remise à zéro. Insérez la disquette de données lorsqu'il vous l'est demandé.

COMMODORE AMIGA

Le jeu fonctionne avec les A500, A1000 et A2000. Il vous est conseillé de débrancher tout ce qui est relié à votre ordinateur. Insérez la disquette du Kickstart si besoin est puis insérez la disquette de jeu. Le jeu se charge au bout de quelques secondes.

SCENARIO

L'histoire se passe en l'an 2390. Une flotte d'affréteurs spatiaux a été envoyée vers le monde-frontière de Basmyth en réponse à des appels urgents pour une aide militaire suite à une attaque par l'Empire Trimorg. Ces affréteurs transportent un équipage de squelettes aidé de divers droïdes allant des simples robots-nettoyeurs aux complexes cyborgs capables de piloter le vaisseau.

Les affréteurs transportent un arsenal de droïdes de combat et de sécurité pour aider à la défense de Basmyth.Trois jours auparavant, des messages sub-spatiaux ont été reçus de deux fusées de détresse lancées de la flotte. L'équipage du USF Paradroid disait avoir été digitalisé d'un champ astéroïde non cartographié juste avant que les droïdes du pont du cargo aient commencé à se mettre en marche mystérieusement. Quelques minutes après, le pont fut attaqué par les droïdes de combat et le reste de l'équipage de droïdes à bord devint aussi hyperactif. Le capitaine du USF Paradroid a fait savoir que les portes-cloison du pont avaient presque été brisées et que le reste de l'équipage humain avait été incapable d'atteindre la rampe de navette pour abandonner le vaisseau.

Depuis que le message ait été envoyé, il y a trois jours, nous ne pouvons que craindre le pire. On pense que les droïdes ont saisi le vaisseau sûrement sous contrôle extra-terrestre et vont être utilisés contre les Planètes Libres. Il est donc impératif que les cargos soient immédiatement stoppés. Il est trop dangereux d'envoyer du personnel militaire à bord des affréteurs mais il est possible d'utiliser Mk II, droïde d'influence prototype (I.D.). I.D est une petite unité anti-droïde automatique. Elle utilise des générateurs anti-gravité pour planer. Elle transporte son propre arsenal, un éclair à plasma à puissance faible, mais suffisante pour endommager ou détruire de petits droïdes cependant incapable de pénétrer l'armure des droïdes de combat. Sa principale caractéristique en reste néanmoins sa capacité à immobiliser le cerveau d'un droïde ennemi et contrôler le droïde lui-même pouvant diriger ses armes sous la protection de son armure.

L'ID est aussi en mesure de se recharger lui-même par les banques d'énergie droïdes mais la vie d'un droïde esclave est sévèrement réduite lorsque son cerveau tente de regagner contrôle débouchant inévitablement sur un incendie détruisant le droïde. A ce moment-là, l'ID redevient un agent libre. Pour rester chargé, l'ID doit continuellement regagner contrôle de nouveaux droïdes esclaves. Les droïdes les plus puissants sont plus difficiles à contrôler mais sont une meilleure plateforme pour la prise de droïdes. La bibliothèque droïde de l'ordinateur de bord du vaisseau apporte des informations sur les différents droïdes susceptibles d'être trouvés sur les affréteurs.

MODE DE CONTROLE

Le contrôle se fait par clavier ou joystick dans l'un des deux ports et la souris n'est pas acceptée. Sélectionnez le mode de contrôle en appuyant sur F1 pour faire apparaître l'écran d'options à tout moment pendant la séquence d'ouverture. Appuyez de nouveau sur F1 pour faire un cycle parmi les différents modes. Les autres options affichées sur cet écran sont décrites un peu plus loin.

Les contrôles au clavier sont comme suit:

VERS LE HAUT	–	O P Q W 1 2 0 ou curseur du haut
VERS LE BAS	–	L ; A S ou curseur du bas
VERS LA GAUCHE	–	M, Z X ou curseur de gauche
VERS LA DROITE	–	. / C V ou curseur de droite
FEU	–	Alt Ctrl et l'une des touches de majuscules

DEROULEMENT DU JEU

Appuyez sur feu pour jouer. L'ID est envoyé à bord du vaisseau de départ sélectionné. Tout d'abord, seuls les deux premiers vaisseaux peuvent être sélectionnés.

L'ID se matérialise au-dessus de l'un des points du vaisseau. Il est blindé et ne peut pas tirer pendant plus de quatre secondes. Votre tâche est de détruire tous les droïdes du vaisseau en tirant, percutant ou prenant contrôle d'eux. Dès qu'un niveau est terminé, les lumières s'affaiblissent pour indiquer qu'aucun droïde ne reste.

Vous devez utiliser le réseau d'ascenseurs pour voyager d'un niveau à l'autre et finalement vous retrouver à un point et sortir une fois que tous les droïdes à bord du vaisseau ont été détruits.

LE DISPOSITIF D'INFLUENCE (OU I.D.)

Le dispositif d'influence peut être déplacé sur le niveau dans toutes les directions en pointant le joystick (ou l'équivalent au clavier) dans la direction nécessaire. Pour tirer un éclair plasmique, enfoncez le bouton du joystick tout en pointant dans la bonne direction. Aucun tir n'a lieu lorsque le joystick est centré. Le tir automatique est possible si vous maintenez le bouton enfoncé et à condition que le joystick ne soit pas centré pendant trop longtemps.

Les fonctions supplémentaires sont exécutées en maintenant le bouton feu enfoncé lorsque le joystick est centré. Il s'agit du mode Transfer indiqué par une étincelle émanant de l'ID. Une fois l'étincelle visible, l'ID peut se déplacer dans ce mode dans la mesure où le bouton est enfoncé.

Du mode Transfer, vous pouvez:

1. Tenter de prendre contrôle d'autres droïdes en les touchant avec une étincelle
2. Accéder à l'ordinateur de bord du vaisseau pour obtenir plus d'informations.
3. Utiliser les ascenseurs pour passer aux autres niveaux.

LES DROIDES

Chaque droïde transporte au moins une méthode de sensation du joueur ainsi que décrit dans la bibliothèque droïde. La plupart des droïdes ont un éveil visuel réel et verront l'ID s'il se trouve dans leur angle de vision et à une certaine distance. Certains droïdes ont une vision à angle étroit, d'autres à angles plus large et certains autres sont myopes.

Les droïdes avec des senseurs d'aura ne réagiront que s'ils entendent l'ID tirer ou l'étincelle de transfert. Certains autres transportent avec eux un équipement de sensibilité radar et peuvent détecter tout ID se trouvant dans les environs.

LES ARMES

De nombreux droïdes transportent ou sont équipés d'armes. Une fois transféré avec succès vers un tel droïde, vous pouvez tirer. Les armes seront toujours déclenchées dans la direction auquelle le droïde fait face sans tenir compte de la direction du joystick.

Deux droïdes seulement transportent une arme montée sur la tête qui peut être tirée dans n'importe quelle direction, selon le joystick et est par conséquent indépendante de la direction auquelle les droïdes font réellement face. L'arme ne fonctionne pas si le joystick est centré.

Certains droïdes n'ont aucune arme et dans ce cas, l'arme de l'ID est utilisé ce qui correspond à une arme montée sur tête.

PERTURBATEURS

Un droïde transporte un perturbateur sonique. Cela endommage tous les droïdes susceptibles de se trouver dans les environs pendant un certain temps. Lorsqu'il est lancé, il lui faut quelques temps pour se mettre en place puis il se décharger. Il brouille temporairement le cerveau du droïde et n'a aucun effet sur les humanoïdes. Certains droïdes ont des circuits de protection.

PANNE DE COURANT

Lorsque tous les droïdes mais pas nécessairement les raiders, sont détruits sur le niveau, l'ordinateur de bord éteint les lumières de ce point et des points de bonus sont donnés. Lorsque le dernier pont est terminé, un message vous en informe et vous devez vous rendre vers un point pour sortir du vaisseau.

ENERGIE

La capacité de l'ID à garder de l'énergie se réduit au fur et à mesure que le temps passe comme indiqué par la barre sombre intérieure de l'affichage d'énergie en haut à droite de l'écran. Le montant réel d'énergie contenue est indiqué par la barre claire extérieure sur l'affichage d'énergie. Cela assombrit normalement la barre intérieure mais les dégâts subis

pendant le jeu à cause des tirs ennemis ou des percussions réduiront la barre extérieure. Pour rétablir cette énergie, il est nécessaire de se placer sous un activateur d'énergie, dispositif de pulsion octagonal qui se trouve un peu de partout dans le vaisseau. Lorsqu'un droïde approche, un anneau de lumières pivotantes s'active et vous gagnez de l'énergie revigorant entièrement le droïde. Notez que l'activateur d'énergie peut être détruit en tirant dessus avec un canon empêchant les autres droïdes de l'utiliser.

Le seul moyen pour qu'un ID se rétablit dans son entière capacité est en prenant temporairement contrôle d'un autre droïde. Cela lui donne le temps de refaire son plein sur le ravitaillement d'énergie du droïde-hôte.

JEU TRANSFER

Le jeu Transfer implique que l'ID combatte le droïde-cible en vue d'un contrôle général. La barre de contrôle centrale est divisée en 14 éléments et est tout d'abord définie sur un jaune changeant et sur le premier vaisseau sur les éléments rouges. Les indicateurs de temps sont à califourchon sur la barre centrale et divers câbles vont d'un côté de la barre aux circuits extérieurs.

Vous avez quelques secondes pour sélectionner le camp pour lequel vous voulez jouer pendant que les indicateurs de temps s'élèvent du bas de la barre centrale vers le haut. Votre droïde et votre droïde-cible sont indiqués sur les côtés correspondants au sommet. Déplacez le joystick vers la gauche ou la droite pour sélectionner votre camp. Au début, vous vous trouvez sur le côté gauche (jaune). Le côté que vous choisissez dépend de l'arrangement de vos câbles et composants de circuit de chaque côté. Une fois que vous avez choisi votre camp, le minuteur ira vers le haut et commencera le compte à rebours. Vous avez jusqu'à ce que l'indicateur atteigne la bas pour saisir la majorité des éléments de la barre centrale de votre couleur en tirant vos pulseurs, indiqués sur l'extérieur du format. Ils transmettent de la puissance à votre couleur par l'intermédiaire des circuits vers la barre centrale, modifiant la couleur de l'élément central ou des éléments de votre couleur. L'étincelle sous le dôme du sommet de la barre centrale indique la couleur du camp qui contient le plus d'éléments. Plus les droïdes impliqués sont puissants, plus vous obtenez de pulseurs pour commencer.

Les pulseurs pénètrent les circuits à partir du haut et peuvent être déplacés vers le haut et le bas avec le joystick. Appuyez sur feu et le pulseur va vers l'avant, transmettant de la puissance le long du câble pendant quelques secondes avant de brûler. Divers composants modifient sa puissance sur le chemin de la barre centrale et doivent être pris en considération lors du choix des lignes le long desquelles tirer:

1. Splitters	La puissance se sépare en deux voies
2. Joiners	La puissance arrive aux deux entrées pour pouvoir passer
3. Auto-pulsers	Une fois activés, ils continueront de produire du courant jusqu'à la fin du jeu.
4. Terminators	La puissance ne peut pas passer au travers et est perdue.
5. Colour switchers	La puissance prend la couleur des adversaires

Ces composants peuvent être arrangés dans des structures complexes mais il vaut mieux choisir le côté avec le plus de Splitters et d'auto-pulsers et éviter trop de joiners et de colour switchers.

Si vous réussissez à saisir la plupart de la barre centrale à la fin du jeu , l'ID pourra saisir le droïde-cible et l'hôte précédent, s'il existe, brûlera et sera détruit. Si vous échouez, le droïde-cible se détruit et l'hôte de l'ID aussi. Si l'ID combattait le jeu Transfer seul et perd, il sera détruit et le jeu est terminé. Dans le cas où les deux camps ont un contrôle égal de la barre centrale, et qu'une impasse a lieu, le jeu Transfer est rejoué.

CHANGER DE PONTS

Vous pouvez accéder aux ascenseurs en vous plaçant sous un contrôleur et en activant le mode de transfert. L'écran affiche une vue latérale du vaisseau, surlignant le pont sur lequel vous vous trouvez et l'ascenseur dans lequel vous êtes. Déplacez le joystick vers le haut/le bas pour changer de ponts et appuyez sur feu lorsque celui dont vous avez besoin est surligné.

ACCES A LA CONSOLE

Si vous approchez d'une console, son écran s'allume. En activant le mode transfert, vous activez aussi l'ordinateur de bord. Vous verrez un écran de menu avec cinq options auxquelles vous pouvez accéder en déplaçant le joystick vers le haut/le bas et en appuyant sur feu sur l'option choisie:

1. Log off	Vous ramène au jeu
2. Ship data	Montre vue latérale du vaisseau et statut général
3.Deck date	Montre une vue du pont et affiche son statut
4. Droid library	Permet l'accès aux données sur tous les droïdes
5. In-game statistics	Indique données de jeu

DONNEES DU VAISSEAU

Le nom du vaisseau et la vue extérieure du vaisseau sont indiquées. Déplacez le joystick vers la gauche/la droite pour un affichage détaillé. Notez que certains des ponts se trouvent derrière d'autres et ne sont indiqués que lorsqu'ils sont tracés. Leurs couleurs sont codées comme suit:

Yellow – Pont sur lequel vous êtes; pas d'autres droïdes

Brown – Pas d'autres droïdes sur le pont

Pink – Pont sur lequel vous êtes, encore des droïdes

Red – Encore des droïdes

Les couleurs rose et rouge sont différentes sur les vaisseaux autres que le premier. Déplacez le joystick pour aller d'un affichage à l'autre et appuyez sur feu pour revenir au menu.

DONNEES DU PONT

Un plan du pont à petite échelle est affiché. Votre position est indiquée et des informations sont données au sujet du nombre de droïdes restant sur le pont et le vaisseau. Appuyez sur feu pour revenir au menu.

BIBLIOTHEQUE DROIDE

Déplacez le joystick vers la gauche/la droite pour visualiser chaque droïde à son tour. Seuls les droïdes égaux ou inférieurs à l'élimination du droïde-hôte peuvent être vus. Pour voir plus de données sur un droïde particulier, déplacez le joystick vers le haut/le bas. Les pages de texte sont montrées l'une après l'autre. Appuyez sur Feu pour revenir au menu.

Notez qu'un mégaoctet ou plus de mémoire est nécessaire pour un accès total à la bibliothèque.

STATISTIQUES

Certaines des statistiques du jeu sont fournies pour votre convenance. Les statistiques du jeu précédent peuvent être visualisées en appuyant sur F9 pendant la séquence d'ouverture. Appuyez sur feu pour revenir au menu.

STATUT D'ALERTE

La destruction des droïdes par n'importe quel moyen entraîne un statut d'alerte du vaisseau. Cela réduit son temps petit à petit. En détruisant beaucoup de droïdes rapidement, il est possible de changer le statut d'alerte de vert à jaune, ambre ou même rouge. Ce statut d'alerte élevé apporte des points de bonus à chaque fois que les lumières clignotent et les alarmes sonores se mettent en route.

RAIDERS

Les raiders peuvent aller dans un affréteur à tout moment. L'ordinateur de bord fait entendre un signal sonore de klaxon lorsque le vaisseau du raider approche. Les raiders entreront pour chercher des choses à voler et à détruire. Il est impératif qu'ils soient rapidement éliminés bien que certains droïdes aient besoin d'être détruits pour cela.

TOUCHES DE RACCOURCI

Pendant le jeu, appuyez sur HELP pour pauser et sur HELP ou feu pour reprendre le jeu.

Pendant la pause, appuyez sur ESC pour quitter le jeu. Vous pouvez interrompre le jeu lorsque vous vous trouvez en mode Transfer.

Pendant la séquence d'ouverture

F1 Modifie les contrôles entre joystick et clavier

F2 Sélectionne vaisseau de début (vous pouvez commencer sur tout vaisseau précédemment visité)/

F3 Active/désactive le mode Transfer

F9 Affiche statistiques de jeu précédentes

TRUCS ET INDICES

Certains droïdes ne peuvent pas être transférés. Ne détruisez pas seulement les droïdes faciles au début. Vous pourriez en avoir besoin plus tard lorsque vous êtes en difficulté sur un pont compliqué.

Si votre droïde-hôte est détruit, utilisez les quatre secondes de protection blindée sagement. Il vaut mieux vous échapper et revenir pour combattre plutôt que de rester.

REMERCIEMENTS

Jeu conçu et programmé par Andrew Braybrook

Graphismes par Michael Field, Andrew Braybrook, John Lilley et John Cumming

Son par Jason Page

Bibliothèque droïde compilée par ESD

En mémoire de mon meilleur ami, Keith Ball.

© Graftgold et Hewson Consultants Ltd 1990

Le programme et les données sont protégés et ne peuvent être reproduit en partie ou entièrement sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Aucune responsabilité acceptée pour des erreurs.

Notre politique est une amélioration constante. Nous nous réservons donc le droit de modifier le produit sans préavis.

Hewson Consultants Ltd
56B Milton Park
Milton
Abingdon
Oxon OX14 4RX

GERMAN

PARADROID 90

von Andrew Braybrook

Laden

Atari ST

Atari 520 ST/STE Serie und 1040 ST/STE Serie, wenn nötig mit Diskettenlaufwerk. Alle Zusatzgeräte sollten vom Rechner getrennt werden. Legen Sie die Programmdiskette in das Laufwerk und drücken Sie den Reset - Schalter. Geben Sie die Datendiskette ein, wenn die Aufforderung dazu auf dem Bildschirm erscheint.

Commodore Amiga

A500, A1000 und A2000. Alle Zusatzgeräte vom Rechner trennen. Geben Sie auf Verlangen Kickstart ein. Legen Sie die Spieldiskette ein. Das Spiel braucht ein paar Sekunden zum Laden.

Szenario

Man schreibt das Jahr 2390. Eine Flotte von Weltraumfrachtschiffen ist in Richtung der Grenzregionen Basmyths ausgeschickt worden, als Antwort auf die dringende Bitte um militärische Unterstützung, die durch Angriffe seitens des angrenzenden Trimorg Imperiums ausgelöst wurde. Die Skelett-Besatzung dieser Frachter besteht aus unterschiedlichen Droidentypen, deren Vielfalt von einfachen Reinigungsrobotern bis hin zu komplexen, zum Steuern des Raumschiffs fähigen Cyborgs reicht.

Die Frachter tragen eine Ladung mit Kampf- und Sicherheitsdroiden, die zur Verteidigung Basmyths beitragen sollen. Vor drei Tagen wurden durch zwei von der Flotte ausgesetzte Notfunkfeuer sub-space Funksprüche empfangen. Die Mannschaft der U.S.F. Paradroid berichtete, daß sie, kurz bevor die Droiden im Laderaum auf mysteriöse Weise zum Leben erweckt wurden, von einem nicht verzeichneten Asteroidenfeld berührt wurden. Minuten später wurde die Brücke von Kampfdroiden angegriffen und die an Bord befindlichen Komplemente, die Besatzungsdroiden, wurden genauso hyper-aktiviert. Der Kapitän der U.S.F. Paradroid berichtete, daß die Türen der Brücke fast eingebrochen und die verbleibende menschliche Mannschaft unfähig sei, die Notfähre zu erreichen, um das Raumschiff zu verlassen.