

# PSYBORG

**MANUAL**





# PSYBORG

Manuel français .....	3
English manual .....	11
Deutsches Handbuch .....	19
Istruzioni in Italiano .....	27

# 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<sup>e</sup> siècle, ce phénomène fut amplifié par l'invention du cinéma. Le 20<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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 suscitèrent 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*



### III- INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

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 GNOC. 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 Brojnuv 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



# PSYBORG

## ENGLISH MANUAL

<b>I- WHAT IS A PSYBORG ? .....</b>	<b>12</b>
<b>II- RULES OF THE GAME .....</b>	<b>14</b>
<b>III- LOADING INSTRUCTIONS .....</b>	<b>15</b>
<b>IV- MENUS AND SELECTION .....</b>	<b>16</b>
<b>V- THE VORTEX .....</b>	<b>17</b>
<b>1- Commands .....</b>	<b>17</b>
<b>2- Options .....</b>	<b>17</b>
<b>3- Shops (not available on CPC).....</b>	<b>18</b>
<b>VI- CREDITS .....</b>	<b>18</b>



# PSYBORG

## "Through the Vortex"

A vortex is a whirlwind... It may as well be the eye of a cyclone as the discharge through the plug-hole of your sink. Here, we mean the feeling experimented by a Psyborg moving faster than light. Such a sensation of dizziness, full of danger, may cause death for many of them.

Before we steep ourselves in the vortex universe, let us see how Duncan Norton, our deliverer, describes himself as he is:

### I- WHAT IS A PSYBORG ?

**An extract from Duncan Norton 's book : "Through the Vortex" p. 83**

*"Since the mists of time, men have been searching for explanations to paranormal phenomena. These mysteries of nature have gripped many writers. They have given birth to a new style: fantasy. Anticipated as soon as the 19th century, the trend has been amplified by the invention of motion pictures. The 20th century has brought this style to the pinnacle, making it shift from popularization to literature properly speaking.*

*Producers as famous as Hitchcock (The Birds, Psycho), Brian de Palma (Psycho II) or even George Lucas and Steven Spielberg have been passionate for these paranormal phenomena. However, no scientific proof of their actual reality has never been brought out. At a time of religious doubtfulness, sceptical minds destroyed every try of serious research and the few people with a real gift were melt in the bulk of simulators and misfits of the same species.*

*The disclosure took place in the 21st century. Mainly through the works of the brilliant Professeur SWARTZ (a friend of mine) did the research workers change their mentality with the evidence of genuine proofs. Such a disclosure made people become really infatuated with all that was weird and unexplained. At that time, gurus and Manta Sects were flourishing.*

*To-day speaking, it is unquestionable that some people are gifted with psychic powers. We give them the name of Psyborgs. Presently, we are trying to control them better. Our numerous experiments have led us to the following result: they can be put into five categories: the seers, the healers, the telekinetists, the telepathists and the ubiquists.*



### III - LOADING INSTRUCTIONS

*I belong to the last category. This power enables me to get to a place thanks to my spirit just in no time and to behave as if I really was there. My body keeps still and my Aura is moving. Many people are able to produce such a phenomenon to a certain extent but I remain the only one who can go to the very end of the galaxy in just a few hours time.*

*For the spirit can move faster than light and this allows me to travel within space and to visit places where nobody will ever go.*

*Nowadays, many people are using the Psyborgs. Among them, in the first place, the state leaders who travel with their prescients and their telepathists. Many managers too resort to mediums in their business (this trend had been anticipated as soon as the 20th century, although in a childish way).*

*Unfortunately, being a Psyborg is a very risky job for..."*

*In order to know more about Duncan Norton, let's have a look into a passage of the Encyclopedia Historica. In this extract, let's see how our deliverer entered into history by saving mankind from an invasion by the Andropters.*

#### **An extract from the Encyclopedia Historica, page 10258 volume 27.**

*"In 2186, Duncan Norton was a kind of jester of fairs. He used to work for the Research Institute on Psy Phenomena in Chicago. He earned no more than 875.86 \$ per month to be a guinea pig for Professor SWARTZ. In the evenings, he used to make a humorous show in a night-club not far from the 11th Avenue: the GNOCK. Between scuffles, he tried to exhibit his gifts by rummaging with his spirit into people's bags and purses. Of course, everybody thought this was a trick.*

*On May the 11<sup>th</sup> 2186, Duncan Norton's life took a new turn for that was the day when Phobos attacked our system. As everybody knows it, this is the most remote satellite from our sun; that's why it was attacked first. Once alarm had been given, one had to face the unavoidable reality that war was already lost for us.*

*As a matter of fact, besides being more numerous, Andropters benefited from a technology which allowed them to move up to 10 times faster than our most speedy cruisers. Within two days, they had reached the Saturn and Mars satellites.*



# PSYBORG

On that day, the military headquarters knew that down was our Earthly civilization. In a fit of despair, Commander Brojniv got into touch with Duncan Norton.

Thanks to his ubiquity power, Norton succeeded in putting out of order the electronic devices of part of the enemy fleet. In space, the smallest mistake in piloting may cause death. Survivors, unable to make it out, took to flight.

Since that time, Duncan Norton, made a hero, has been counting among the legendary characters whose names are written in history books."

## II - RULES OF THE GAME

**FAX No. 216445 / Oct. 23 2192**

**FROM : Military Supreme Headquarters on Earth**

**TO : Duncan Norton**

"Dear Duncan,

A new attack has just occurred. Andropterian are hidden on the 32 Federation planets. We definitely need your help to eliminate them..."

You are Duncan NORTON. You'll have to move your spirit within space, searching for the Andropters in order to neutralise them.

### III - LOADING INSTRUCTIONS

#### **ATARI ST:**

Insert your disk into the internal drive and switch your computer on.

#### **AMIGA 500 & 2000:**

Insert your disk into the internal drive and switch your computer on.

#### **AMIGA 1000:**

Insert your Kickstart disk into the internal drive and switch your computer on. Once the Workbench screen is displayed, insert your PSYBORG disk into the internal drive.

#### **AMSTRAD CPC DISK:**

Switch your computer on. Insert your disk into the internal drive. Enter 'RUN "PSYBORG"', then press the <ENTER> key.

#### **AMSTRAD CPC TAPE:**

Switch your computer on. Rewind your tape. Press the <PLAY> key on the tape recorder. Enter 'RUN "', then press the <ENTER> key.

#### **IBM PC & Compatibles:**

Start your PC and load DOS. Insert your "PSYBORG A" disk into the drive. Enter 'PSYBORG', press the <ENTER> key, then follow the instructions displayed.

If you wish to install "PSYBORG" on your hard disk: Start your PC and load DOS. Insert your "PSYBORG A" disk into the drive. Enter 'INSTALL', press the <ENTER> key, then follow the instructions displayed.

If the message "Not enough memory" is displayed after you have started PSYBORG, restart your PC from a disk that has been previously formatted with the command

**Format a: /s.**

Note: If you are using a joystick, don't forget to connect it before starting the game and make sure it is in the middle position.



## IV - MENUS AND SELECTION

Once the game has been completely loaded, a galaxy and planets will be displayed. You will be able to use the mouse, the joystick or the keypad to select a planet or shift to another galaxy by clicking on the arrows you can see in the lower corners of the screen.

If you wait without doing anything, the demo mode will be automatically started. You will be able to watch the swiftest courses we did on some planets. If you select a planet, the game will ask you for the appropriate password; except for the first planet in the first galaxy where you can enter freely.

Then, you can see numerous information displayed on screen:

**Shops:** Number of shops you will find on your way on this Vortex.

**Psyborgs:** Number of lifes you can win there.

**Bonus:** Number of bonus fields.

**Times:** Number of Time options you'll be able to collect.

**Axis 3 => 20:** This is the number of boxes of 3, 4, 5,... 20 axes. The bigger the number of axes, the higher the number of sides of the Vortex. For instance, an Axis of 3 relates to a triangle, of 4 to a square ...

**Distance:** Length of the Vortex.

This information is available during the game by pressing on **[P]** to pause, then on **[H]** (except on CPC). Of course, these data keep changing as you proceed.

You can move the cursor with the keys on your keypad or the joystick to alter the number of players in the window in the lower right part of your screen or by pressing on keys **[1]** and **[2]**.

While on the display to select planets, you can choose between various functions:

**[S]** to visualize the best scores in each galaxy (move the joystick to the right or to the left to see the scores in other galaxies). By pressing on key **[Z]**, you reinitialize the scores.

**[R]** to start the video cassette recorder that recorded all your preceding actions (except on CPC).

## V - THE VORTEX

You are moving in the Vortex (a kind of tunnel in space). The aim of the game is to get throughout the tunnel as quick as possible and to make the more points while in each of them.

### 1 - Commands

You can move in the direction you want using the joystick or the keypad (arrow keys + space bar): to speed up, push the joystick upwards; to slow down, pull it downwards.

By pressing key **[P]**, you pause the game.

Note: If you press key **[H]** while pausing, you can visualize information about the Vortex you are moving in.

By pressing key **[S]**, you can restart your course with another Psyborg (useful when you are squeezed).

By pressing key **[ESC]**, you quit the game.

On ATARI ST, by pressing key [F5], you shift the game into 50 Hz mode and by pressing key [F6], you shift it into 60 Hz mode (higher screen).

### 2 - Options

The Vortex is made of color boxes in varying shapes which means:

Color	Shape	Effect
Winking Red	T	Time
Winking Yellow	Diamond	Bonus Point
Green	Triangle	One more Life
Alternate White-Yellow	Square	Shop entrance
Transparent	Iron Wire	Is active only 3 boxes ahead
Green	Diamond	Speed up
Red	Diamond	Slow down
White	Small square	Commands locked
Winking Red	Triangle	Teleportation
Red	Square	Spring-board
Alternate Red-White	Square	Exit



### 3 - Shops (except on CPC)

To enter a shop, you first have to go through a winding tunnel.

Then, you get into the shop. Here you can find the extraterrestrial retailer offering you to buy options among the four available. The exchange currency is the Bonus Point you collect in the Vortex.

You can buy:

Name	Price	Effect
Time	5 Bonuses	More time
Life	20 Bonuses	One more life
Shield	15 Bonuses	Temporary invulnerability
Extra Time	10 Bonuses	Gives you more time to get out of the Vortex

### VI- CREDITS

CONCEPTION .....Fabrice Decroix

Sandrine Paul

ST, AMIGA VERSIONS.....Fabrice Decroix

PC VERSION .....Alain Fernandes

GRAPHICS .....Laurent Cluzel

Ivan Gaidon

Philippe Tesson

Christian Roux

MUSIC AND SOUNDS .....Michel Winogradoff

CONCEPTION OF THE LEVELS.....Frédéric Tourneur

PROJECT MANAGERS .....Nicolas Choukroun

Christophe Gomez

TECHNICAL SUPPORT .....Bernard Auré

TESTS .....Dominique Triana

# PSYBORG

## DEUTSCHES HANDBUCH

I- WAS IST EIN PSYBORG ?.....	20
II- SPIELREGELN.....	22
III- LADEANWEISUNGEN .....	23
IV- MENÜS UND OPTIONEN .....	24
V- DER VORTEX .....	25
1- Funktionstasten .....	25
2- Optionen.....	25
3- Geschäfte (außer für CPC) .....	26
VI- CREDITS .....	26



# PSYBORG

## “Durch den Vortex”

Ein Vortex ist ein Wirbelwind... Es kann sowohl das Auge eines Wirbelsturmes sein, als der Ablauf Ihres Hahnes. Hier handelt es sich um die Empfindung, die ein Psyborg erlebt, wenn er sich schneller als das Licht bewegt. Solch ein Gefühl des Schwindels, mit Gefahr eingeprägt, ist der Grund dafür, daß so viele von ihnen sterben.

Bevor wir uns in die Welt des Vortex stürzen, finden wir darunter wie Duncan Norton, unser Held, sich selbst darstellt :

### I - WAS IST EIN PSYBORG ?

**Ein Auszug vom Duncan Nortons Buch : “Durch den Vortex” S. 83**

*“Seit der grauen Vorzeit haben die Menschen nach Erklärungen über paranormale Erscheinungen gesucht. Diese Rätsel der Natur haben eine Menge von Schriftstellern begriffen. Sie haben eine neue Litteraturgattung geschaffen, und zwar das Phantastische. Schon im 19. Jahrhundert vorweggenommen wurde eine solche Besonderheit durch die Erfindung der Filmkunst entwickelt. Das 20. Jahrhundert brachte die Konsekration dieses Stils, der von populärer Kultur zur Litteratur selbst Zugang bekam.*

*Diese paranormalen Erscheinungen begeisterten so berühmte Produzenten wie Hitchcock (Die Vögel, Psychosis), Brian de Palma (Psychosis II) oder auch George Lucas und Steven Spielberg. Aber es könnte kein wissenschaftlicher Beweis beigebracht werden, daß sie wirklich existierten. Zu dieser Zeit, voll mit religiösem Zweifel, vernichteten skeptische Geister alle Möglichkeiten von ernsten Forschungen und deshalb wurden die seltenen Leute mit einer wirklichen Begabung in der Menge von Simulanten und anderen Verrückten verloren.*

*Das 21. Jahrhundert war die Epoche der Enthüllung. Besonders durch die Werke des genialen Professors SWARTZ wurde die Meinung der Forscher geändert. Diese Entdeckungen riefen eine echte Begeisterung für alles was seltsam und ungeklärt war hervor. Zu dieser Zeit tauchten die Gurus und die Manta Sekten auf.*



Heutzutage ist es klar, daß einige Leute mit psychischen Fähigkeiten ausgestattet sind. Wir nennen sie die Psyborgs. Zur Zeit versuchen wir sie besser zu kontrollieren. Unsere zahlreiche Experimente haben uns zum folgenden Ergebnis geführt : sie existieren in fünf Gruppen : die Seher, die Heilkundigen, die Telekinesisten, die Telepathisten und die Allgegenwärtigen.

Ich gehöre zu dieser letzten Gruppe. Meine Fähigkeiten erlauben mir, meinen Geist fast im Nu in einen Ort zu transportieren und mich zu benehmen, als ob ich wirklich da wäre. Mein Körper bleibt still und meine Aura reist. Viele Leute können dieses Phänomen in beschränkter Weise erleben. Ich bleibe aber der einzige Mensch, der im tiefsten Inneren des Milchstraßensystems in einigen kurzen Stunden reisen kann.

Denn der Geist verreist schneller als das Licht, was mir erlaubt, durch den Weltraum zu reisen und Orte zu entdecken, die niemand je betreten wird.

Zur Zeit benützen viele Leute die Psyborgs. Erstens handelt es sich um die Regierungsleiter, die mit ihren Vorherwissenden und Telepathisten reisen. Viele Betriebsführer berufen sich für ihre Geschäfte auf Medien (dieses Phänomen begann schon im 20. Jahrhundert, aber noch in einer kindlicheren Weise).

Leider ist die Tätigkeit eines Psyborgs sehr gefährlich, denn ...”

Um über Duncan Norton mehr zu wissen, lesen wir einen Auszug der Encyclopaedia Historica. In diesem Auszug, sehen wir wie unser Retter in die Geschichte trat, in dem er die Menschheit vom Einfall der Androptoren rettete.

#### **Auszug der Encyclopaedia Historica, Seite 10258 Band 27.**

“Im Jahre 2186 war Duncan Norton eine Art Gaukler. Er arbeitete im Forschungsinstitut über Psy-Erscheinungen in Chicago. Er verdiente nur \$875.86 pro Monat als Versuchskaninchen beim Professor SWARTZ. Abends stellte er ein humoristisches Schauspiel im “GNOCK”, einem Kabarett in der Nähe von der 11. Avenue, vor. Zwischen Zank und Streit versuchte er seine Begabungen zu beweisen, indem er in Hand- und Brieftaschen herumkramte. Selbstverständlich glaubten alle Leute, daß er sie dabei schwindelte.

Am 11. Mai 2186 nahm Duncan Nortons Leben einen neuen Start, denn es war der Tag des Angriffs von Phobos. Wie Sie alle wissen, ist Phobos der entfernteste Satellit von unserer Sonne ; deshalb wurde er als erster angegriffen. Nachdem Alarm geschlagen wurde, mußte sich jeder überzeugen lassen, daß der Krieg für uns schon verloren war.



Außer ihrer zahlenmäßigen Übermacht besaßen die Andropteren eine Technologie, die ihnen erlaubte, 10-Mal schneller als unsere schnellste Kreuzer zu reisen. In zwei Tagen erreichten sie die Saturn und Mars Satelliten.

An diesem Tag wußte schon die militärische Kommandantur, daß unsere erdliche Zivilisation verloren war. Als allerletzes nahm Kommandant Brojnuv mit Duncan Norton Kontakt.

Dank seiner Allgegenwartsfähigkeit war es Norton gelungen, die elektronischen Geräte eines Teiles der feindlichen Flotte zu stören. Im Weltraum ist der geringste Fehler in der Flugzeugsführung tödlich. Die Überlebenden, da sie nichts verstanden, gingen in die Flucht.

Seitdem ist Duncan Norton ein Held geworden. Von da an gehört er zu den Legendefiguren, deren Namen in den Geschichtsbüchern stehen.

## II - SPIELREGELN

**FAX Nr. 216445 / 23. Oct. 2192**

**VON : Militärische Oberkommandantur der Erde**

**AN : Duncan Norton**

“Sehr geehrter Herr Norton

Ein neuer Angriff hat gerade stattgefunden. Die Andropteren sind auf den 32 Planeten der Federation verborgen. Wir brauchen Ihre Hilfe dringend.”

Sie sind Duncan NORTON und Sie werden Ihren Geist im Weltraum auf der Suche nach den Feinden reisen lassen müssen, und zwar in der Hinsicht, die Andropteren zu vernichten.



### III - LADEANWEISUNGEN

#### ATARI ST

Legen Sie die Diskette ins interne Laufwerk ein und schalten Sie Ihren Computer ein.

#### AMIGA 500 & 2000

Legen Sie die Diskette ins interne Laufwerk ein und schalten Sie Ihren Computer ein.

#### AMIGA 1000

Legen Sie die Kickstart-Diskette ins interne Laufwerk ein und schalten Sie Ihren Computer ein. Wenn der Workbench-Bildschirm angezeigt wird, legen Sie Ihre PSYBORG Diskette ins interne Laufwerk ein.

#### AMSTRAD CPC DISKETTE

Schalten Sie Ihren Computer ein. Legen Sie die Diskette ins interne Laufwerk ein. Tippen Sie RUN"PSYBORG ein und drücken Sie auf die Taste <ENTER>.

#### AMSTRAD CPC KASSETTE

Schalten Sie Ihren Computer ein. Setzen Sie die Kassette zurück. Drücken Sie auf die Taste <PLAY> des Bandaufnehmers. Tippen Sie 'RUN' ein und drücken Sie auf die Taste <ENTER>.

#### IBM PC & Kompatibeln

Schalten Sie Ihren PC ein und laden Sie den DOS. Legen Sie die Diskette "PSYBORG A" ins interne Laufwerk ein. Tippen Sie 'PSYBORG' ein, drücken Sie auf die Taste <ENTER> und dann befolgen Sie die Anweisungen am Bildschirm.

Wenn Sie "PSYBORG" auf Ihre Festplatte anlegen wollen : Schalten Sie Ihren PC ein und laden Sie den DOS. Legen Sie die Diskette "PSYBORG A" ins interne Laufwerk ein. Tippen Sie 'INSTALL' ein, drücken Sie auf die Taste <ENTER> und dann befolgen Sie die Anweisungen am Bildschirm.

Zeigt der Bildschirm nach Start des PSYBORGs die Meldung "Not enough memory" an, starten Sie Ihren PC von einer Diskette wieder, die Sie zuvor mit dem Befehl **Format a:/s** formatiert haben.

Achtung : Bei Benützung eines Joysticks, nicht vergessen, es mit dem Computer zu verbinden, bevor Sie das Spiel starten. Nachsehen, daß er in der zentralen Stelle steht.



## IV - MENÜS UND OPTIONEN

Wenn das Spiel völlig geladen ist, wird sich ein Bildschirm mit einem Milchstraßensystem und Planeten anzeigen. Um einen Planet auszuwählen, oder auf ein anderes Milchstraßensystem zu fliegen, können Sie die Pfeilen benützen, die sich in den unteren Ecken des Bildschirms befinden.

Wenn Sie nichts anfassen, startet das Demo-Modus automatisch. Sie können dann die schnellsten Strecken einiger Planeten erleben. Wenn Sie einen Planet auswählen, wird nach dem entsprechenden Paßwort ("Password") gefragt ; es gilt aber nicht für den ersten Planet des ersten Milchstraßensystems, dessen Zutritt frei ist.

Dann zeigen sich verschiedene Anweisungen am Bildschirm an, und zwar :

**Shops:** Anzahl der Geschäfte, die Sie auf Ihrem Weg in diesem Vortex treffen werden.

**Psyborgs:** Anzahl der Leben, die Sie gewinnen können.

**Bonus:** Anzahl der Bonusfelder.

**Time:** Anzahl der Zeitoptionen.

**Axis 3 ==> 20:** entspricht der Anzahl der Felder mit 3, 4, 5... 20 Achsen. Je größer die Anzahl der Achsen, desto mehr Ecken hat der Vortex. Als Beispiel entspricht eine Achse von 3 einem Dreieck, von 4 einem Viereck ...

**Distance:** Länge des Vortex.

Diese Anweisungen stehen Ihnen im Laufe des Spieles zur Verfügung : beim Drücken auf **[P]** für die Pause und dann auf **[H]** (außer für CPC). Selbstverständlich ändern sich die Daten unaufhörlich, als Sie weiter spielen.

Sie können den Läufer mit dem Joystick oder der Tastatur umsetzen. Um die Anzahl der Spieler im Fenster unten rechts des Bildschirms zu ändern, können Sie mit der Tastatur auf den Tasten **[1]** und **[2]** drücken.

Bei der Auswahl der Planeten stehen ihnen einige Funktionen zur Verfügung :

**[S]** erlaubt Ihnen, die besten Punktzahlen in jedem Milchstraßensystem nachzusehen (Bewegen Sie den Joystick rechts oder links, um die Punktzahlen in den anderen Milchstraßensystemen nachzusehen). Beim Drücken auf die Taste **[Z]**, setzen sich die Punktzahlen wieder auf Null.

**[R]** erlaubt das Video-Rekorder zu starten, das Ihre letzten Aktionen aufzeichnet (außer für CPC).



# V - DER VORTEX

Sie befinden sich im Vortex, einer Art Tunnel im Weltraum. Der Ziel ist, das andere Ende des Tunnels so schnell wie möglich zu erreichen und die größte Anzahl Punkte in jedem von ihnen zu sammeln.

## 1 - Funktionstasten

Sie richten sich im Vortex mit dem Joystick oder der Tastatur (Pfeiltasten + Leertaste) : um schneller zu gehen, drehen Sie den Joystick nach oben ; um langsamer zu gehen, ziehen Sie ihn nach unten.

Wenn Sie anhalten wollen, drücken Sie auf den Feuerknopf oder die Leertaste.

Wenn Sie auf die Taste **[P]** drücken, machen Sie eine Pause im Spiel.

Achtung : Wenn Sie auf die Taste **[H]** während der Pause drücken, können Sie die Anweisungen nachsehen, die dem Vortex, in dem Sie sich befinden, entsprechen.

Wenn Sie auf die Taste **[S]** drücken, können Sie die Strecke mit einem anderen Psyborg wieder nehmen (besonders nützlich wenn Sie in der Klemme sitzen).

Wenn Sie auf die Taste **[ESC]** drücken, können Sie das Spiel verlassen.

Für ATARI ST wechselt die Taste [F5] das Spiel in 50 Hz Modus und die Taste [F6] in 60 Hz Modus (höherer Bildschirm).

## 2 - Optionen

Der Vortex besteht aus Feldern verschiedener Farben und Formen, deren Bedeutung folgt :

Farbe	Form	Wirkung
blickendes Rot	T	Zeit
blickendes Gelb	Raute	Bonus Punkt
Grün	Dreieck	zusätzliches Leben
Abwechslung Weiß-Gelb	Viereck	Geschäftseingang
Durchsichtig	Eisendraht	erfüllt sich nur 3 Felder weiter
Grün	Raute	Beschleunigung
Rot	Raute	Verlangsamung
Weiß	kleines Viereck	Blockierung der Befehle
blickendes Rot	Raute	Fernportation
Rot	Viereck	Sprungbrett
Abwechslung Rot-Weiß	Viereck	Ausgang



Um ein Geschäft zu betreten, müssen Sie zuerst einen gewundenen Tunnel nehmen. So befinden Sie sich im Inneren des Geschäftes. Hier treffen Sie den außerirdischen Verkäufer, der Ihnen bietet, eine der 4 verfügbaren Optionen zu kaufen. Das Tauschgeld dafür ist der Bonus-Punkt, den Sie im Vortex bekommen.

Hier steht was Sie kaufen können :

Name	Preis	Wirkung
Time	5 Bonus	Mehr zeit
Life	20 Bonus	zusätzliches Leben
Shield	15 Bonus	vorübergehende
Extra Time	10 Bonus	Verlängerung der Zeit, während der Sie aus dem Vortex gehen können

## VI- CREDITS

KONZEPTION UND DESIGN ..... Fabrice Decroix  
 Sandrine Paul

PROGRAMMIERUNG ST, AMIGA..... Fabrice Decroix

PROGRAMMIERUNG PC ..... Alain Fernandes

GRAPHIK ..... Laurent Cluzel  
 Ivan Gaidon  
 Philippe Tesson  
 Christian Roux

MUSIK UND SOUNDS ..... Michel Winogradoff

KONZEPTION DER NIVEAUS ..... Frédéric Tourneur

PROJEKT MANAGERS ..... Nicolas Choukroun  
 Christophe Gomez

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG .... Bernard Auré

TESTS ..... Dominique Triana

ÜBERSETZUNG..... Nathalie Bertron

# PSYBORG

## ISTRUZIONI IN ITALIANO

<b>I- COS'E' UNO PSYBORG.....</b>	<b>28</b>
<b>II- REGOLE DEL GIOCO.....</b>	<b>30</b>
<b>III- ISTRUZIONI DI CARICAMENTO .....</b>	<b>31</b>
<b>IV- MENU' E SELEZIONI .....</b>	<b>32</b>
<b>V- IL VORTICE.....</b>	<b>33</b>
<b>1- Comandi .....</b>	<b>33</b>
<b>2- Opzioni .....</b>	<b>33</b>
<b>3- Negozi (non disponibile su CPC) .....</b>	<b>34</b>
<b>VI- AUTORI.....</b>	<b>34</b>



# PSYBORG

## “Attraverso il vortice”

Un vortice è un mulinello... Potrebbe anche essere l'occhio di un ciclone, o lo scarico del vater. In questo contesto, è la sensazione sperimentata da uno Psyborg che si muove più veloce della luce. Questa sensazione di stordimento, piena di pericolo, può rappresentare la morte per molti di loro.

Prima di inoltrarci nell'universo del vortice, vediamo come si descrive Duncan Norton, il nostro salvatore:

### I. COS'E' UNO PSYBORG ?

**Estratto dal libro di Duncan Norton: “Attraverso il Vortice”, p. 83.**

*“Sin dalle nebbie del tempo, l'uomo ha cercato spiegazioni per i fenomeni paranormali. Questi misteri della natura hanno affascinato molti scrittori, che hanno dato vita ad un nuovo stile: la fantasy. Anticipato nel 19° secolo, il trend è stato amplificato dall'invenzione del cinema. Il 20° secolo ha portato questo stile ai suoi massimi livelli, facendolo passare dall'entertainment popolare alla letteratura vera e propria.*

*Registi famosi come Hitchcock (Gli Uccelli, Psycho), Brian de palma (Psycho II) o anche George Lucas e Steven Spielberg sono stati appassionati di fenomeni paranormali. Comunque, nessuno è mai riuscito a portare una prova scientifica della loro esistenza. In un'epoca di incertezze religiose, gli scettici distrussero ogni tentativo serio di ricerca e le poche persone con un vero dono si persero nel mare di impostori e simulatori.*

*Nel 21° secolo ci fu una riapertura. Fu principalmente grazie all'opera del brillante prof. SWARTZ (che è stato mio amico) e all'evidenza di prove genuine che i ricercatori cambiarono la loro mentalità. La gente cominciò, ad appassionarsi a tutto ciò che era strano ed inspiegabile. Fu in quell'epoca che cominciarono a fiorire i guru ed i Manta Sects.*

*Alla luce dei fatti, non si può dubitare che alcune persone siano dotate di poteri psichici. Noi gli abbiamo dato il nome di Psyborgs. Attualmente, stiamo cercando un modo migliore di controllarli. I numerosi esperimenti finora condotti ci hanno dimostrato come i Psyborgs possano essere divisi in cinque classi: i veggenti, i guaritori, i telecinetici, i telepati e gli ubiqui.*



Io appartengo all'ultima classe. Questo potere mi consente di raggiungere un luogo grazie al mio spirito senza impiegare tempo e di poter agire come se fossi realmente là. Il mio corpo rimane immobile, ed è la mia Aura a muoversi. Molte persone riescono a produrre questo fenomeno in una certa misura, ma io rimango l'unico in grado di raggiungere la fine della galassia in poche ore.

Questo perchè lo spirito viaggia più veloce della luce, consentendomi di visitare luoghi dove nessuno andrà mai.

Oggi sono in molti a sfruttare i Psyborgs: i capi di stato che viaggiano sempre con i loro precognitori e telepati, e molti managers che consultano dei mediums per i loro affari (tendenza già anticipata nel 20° secolo, anche se in modo rozzo ed infantile).

Sfortunatamente, essere uno Psyborg è un lavoro molto rischioso...

Per sapere di più su Duncan Norton, esaminiamo il seguente passaggio dell'Enciclopedia Storica. In questo estratto, vediamo come è entrato nella storia, salvando l'umanità dall'invasione degli Androtteri.

#### **Estratto dall'Enciclopedia Storica, pagina 10258, volume 27.**

Nel 2186, Duncan Norton era una sorta di fenomeno da baraccone. Lavorava per l'Istituto di Ricerca per i Fenomeni PSI di Chicago. Non guadagnava più di \$ 875.86 al mese per fare da cavia al prof. SWARTZ. La sera teneva uno spettacolo di cabaret in un locale non lontano dall'11a Avenue: lo GNOCK. Cercava di esibire il suo dono guardando con la sua Aura nelle tasche e nelle borse delle persone presenti. Naturalmente, la gente credeva che fosse tutto un trucco.

L'11 Maggio del 2186, la vita di Duncan Norton arrivò ad una svolta: era il giorno in cui Phobos attaccò il nostro sistema. Come tutti sanno, questo è il satellite più lontano dal nostro sole e, quindi, fu attaccato per primo. Una volta dato l'allarme dovemmo accettare il fatto che, per noi, la guerra era già persa.

Infatti, oltre ad essere più numerosi, gli Androtteri beneficiavano di una tecnologia che gli consentiva di muoversi fino a dieci volte più veloci dei nostri incrociatori. In due giorni avevano raggiunto i satelliti Saturno e Marte.



*In quel giorno, i militari capirono che era la fine della nostra civiltà. In un impeto di disperazione, il Comandante Brojniu si mise in contatto con Duncan Norton.*

*Grazie al suo potere di ubiquità, Norton riuscì a mettere fuori uso le apparecchiature elettroniche di gran parte della flotta nemica. Nello spazio, il più piccolo errore nel pilotare un'astronave può condurre alla morte. I sopravvissuti, non in grado di portare a termine la missione, si diedero alla fuga.*

*Da quel momento Duncan Norton, l'eroe, è compreso fra quei personaggi leggendari il cui nome è scritto nei libri di storia."*

## II. REGOLE DEL GIOCO

**FAX n° 216445 / 23 Ottobre 2192**

**DA: Supremo Comando Militare, Terra**

**A: Duncan Norton**

"Caro Duncan,

è appena iniziato un nuovo attacco. Gli Androtteri sono nascosti sui 32 pianeti della federazione. Abbiamo bisogno del tuo aiuto per eliminarli definitivamente..."

Tu sei Duncan Norton. Dovrai muovere il tuo spirito nello spazio, cercando i tuoi nemici, per neutralizzare gli Androtteri.

### III. ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

#### ATARI ST:

Inserire il disco nel drive interno ed accendere il computer.

#### AMIGA 500 & 2000:

Inserire il disco nel drive interno ed accendere il computer.

#### AMIGA 1000:

Inserire il disco di Kickstart nel drive interno ed accendere il computer. Una volta apparso lo schermo del Workbench, inserire il disco di Psyborg nel drive interno.

#### AMSTRAD CPC DISK:

Accendere il computer e inserire il disco nel drive interno. Digitare 'RUN "PSYBORG"', e premere il tasto ENTER.

#### AMSTRAD CPC TAPE:

Accendere il computer, riavvolgere il nastro e premere il tasto PLAY del registratore. Digitare 'RUN', e premere il tasto ENTER.

#### PC IBM & Compatibili:

Avviare il PC e caricare il DOS. Inserire il disco "PSYBORG A" nel drive. Digitare 'PSYBORG', premere il tasto ENTER e seguire le istruzioni.

Se volete installare "PSYBORG" sull'hard disk: avviare il PC e caricare il DOS. Inserire il disco "PSYBORG A" nel drive. Digitare 'INSTALL', premere il tasto ENTER e seguire le istruzioni.

Se appare il messaggio "Not enough memory" (memoria insufficiente) dopo aver avviato PSYBORG, riavviare il PC da un disco preventivamente formattato con il comando **Format a:/s**.

Nota: se state usando un joystick, non dimenticate di connetterlo prima di iniziare il gioco, assicurandovi che sia in posizione centrale.



## IV. MENU' E SELEZIONI

Una volta che il gioco è stato completamente caricato, appariranno una galassia con dei pianeti. Puoi selezionare i pianeti o un'altra galassia cliccando sulle frecce negli angoli in basso con il mouse, il joystick o il tastierino.

Se non intraprendi nessun'azione, partirà il demo. Potrai così vedere alcuni percorsi fra i pianeti. Se selezioni un pianeta, il gioco ti chiederà la parola d'ordine appropriata, tranne che per il primo pianeta della prima galassia, dove puoi entrare liberamente.

Quindi si possono vedere numerose informazioni rappresentate sullo schermo:

**Negozi:** numero di negozi che troverai in questo Vortex.

**Psyborgs:** Numero di vite che si possono vincere.

**Bonus:** Numero di campi Bonus;

**Times:** numero di opzioni Time che si possono raccogliere.

**Axis 3 => 20:** Numero delle finestre con assi da 3 a 20. Maggiore è il numero di assi, maggiore il numero di lati del Vortice. Per esempio, un Asse di 3 si riferisce ad un triangolo, di 4 ad un quadrato etc.

**Distance:** Lunghezza del Vortice.

Queste informazioni sono disponibili nel corso del gioco premendo **P** per mettere in pausa, seguito da **H** (tranne che sul CPC). Naturalmente, i dati cambiano man mano che procedi.

Puoi muovere il cursore con il tastierino o il joystick per cambiare il numero di giocatori nella finestra in basso a destra, oppure premere i tasti **1** e **2**.

Quando sei sul display per selezionare i pianeti, puoi scegliere tra varie funzioni:

**S** Per visualizzare i migliori punteggi in ogni galassia (muovere il joystick a destra e sinistra per vedere quelli delle altre galassie). **Z** Re-inizializza i punteggi.

**R** Per avviare la cassetta del videoregistratore che ha registrato tutte le tue azioni precedenti (tranne che sul CPC).

## V. IL VORTICE

Ti stai muovendo nel Vortice, una sorta di tunnel nello spazio. Lo scopo del gioco è quello di attraversarlo il più velocemente possibile, realizzando il maggior numero di punti possibile.

### 1) Comandi

Puoi muoverti nella direzione desiderata usando il joystick od il tastierino (tasti cursore e space bar): per accelerare, muovere il joystick in avanti ; per rallentare, muoverlo all'indietro.

Premendo il tasto **P** si mette in pausa il gioco.

Nota: se premi il tasto **H** mentre sei in pausa, visualizzi tutte le informazioni sul Vortice che stai attraversando.

Premendo il tasto **S**, puoi iniziare di nuovo il percorso con un altro Psyborg.

Premendo il tasto **ESC** si esce dal gioco.

Sull'Atari ST, premendo il tasto **F5**, si passa al modo 50Hz, con **F6** al modo 60 Hz (schermo più alto).

### 2) Opzioni

Il Vortice è costituito da finestre colorate di varie forme:

Colore	Forma	Effetto
Rosso intermittente	T	Tempo
Giallo intermittente	Diamante	Bonus point
Verde	Triangolo	Una Vita in più
Bianco/Giallo alt.	Quadrato	Ingresso al Negozio
Trasparente	Cavo	Attivo 3 finestre dopo
Verde	Diamante	Accelera
Rosso	Diamante	Rallenta
Bianco	Quadrato	Blocca i comandi
Rosso intermittente	Triangolo	Teletrasporto
Rosso	Quadrato	Tranpolino
Rosso/Bianco alt.	Quadrato	Uscita



### 3) Negozi (eccetto che sul CPC)

Si arriva al negozio tramite un tunnel serpeggiante. Una volta al negozio si possono acquistare le seguenti opzioni (la merce di scambio è costituita dai Bonus points raccolti nel Vortice).

Nome	Prezzo	Effetto
Time (Tempo)	5 Bonus Pts	Altro Tempo
Life (vita)	20 Bonus Pts	Un' altra Vita
Shield (Scudo)	15 Bonus Pts	Difesa Temporanea
Extra Time (Tempo in più)	10 Bonus Pts	Dà altro tempo per uscire dal Vortice.

### VI- AUTORI

CONCEZIONE .....	Fabrice Decroix
.....	Sandrine Paul
VERSIONI ST, ED AMIGA .....	Fabrice Decroix
VERSIONE PC .....	Alain Fernandes
GRAFISMI ED ANIMAZIONI .....	Laurent Cluzel
	Ivan Gaidon
	Philippe Tesson
	Christian Roux
MUSICA ED EFFETTI SONORI .....	Michel Winogradoff
CONCEZIONE DEI LIVELLI .....	Frédéric Tourneur
RESPONSABILI DEL PROGETTO .....	Nicolas Choukroun
	Christophe Gomez
DIREZIONE TECNICA .....	Bernard Auré
TESTS .....	Dominique Triana





## 2) Negozi (eccetto che sul CPC)

Si arriva al negozio tramite un tunnel sorvegliante. Una volta al negozio si possono acquistare le seguenti opzioni (la merce di scambio è costituita dai Bonus points raccolti nel Vortice).

Nome	Prezzo	Effetto
Time (Tempo)	5 Bonus Pts	Altro Tempo
Life (vita)	20 Bonus Pts	Un'altra Vita
Shield (Scudo)	15 Bonus Pts	Diffesa Temporanea
Extra Time (Tempo in più)	10 Bonus Pts	Dà altro tempo per uscire dal Vortice

## VI - AUTORI

CONCEZIONE ..... Fabrice Decton  
..... Sandrine Paul

VERSIONI ST, ED AMIGA ..... Fabrice Decton

VERSIONE PC ..... Alain Fernandez

GRAFISMI ED ANIMAZIONI ..... Laurent Cluzel

Jean Galdon

Philippe Tasson

Christian Roon

MUSICA ED EFFETTI SONORI ..... Michel Winogradoff

CONCEZIONE DEI LIVELLI ..... Frédéric Tournier

RESPONSABILI DEL PROGETTO ..... Nicolas Choukroun

DIREZIONE TECNICA .....

TESTS .....



Loriciel © 1992