



**EXTASE**



## LIVRET EXTASE

### RECOMMANDATIONS :

Vous venez d'acquérir **EXTASE**, le premier jeu **CRYO**, nous vous en félicitons.

Les disquettes informatiques sont fragiles: ne les exposez pas près d'une source de chaleur ni dans le champ magnétique d'un haut-parleur ou d'un téléviseur, rangez-les dans leur boîte d'origine après utilisation. Si en dépit des soins apportés à la conception de ce jeu, celui-ci présentait des défauts le rendant inexploitable dans des conditions normales d'utilisation, il vous sera échangé gratuitement sur présentation du bon d'achat et du produit original défectueux.

Nous ne garantissons en aucun cas la bonne marche de ce jeu sur des disquettes non originales. La copie de ce logiciel est réservée à un usage strictement personnel, tout piratage de ce produit fera l'objet de poursuites.

## **MODE D'EMPLOI**

### **COMMENT CHARGER LE PROGRAMME.**

#### **IMPORTANT :**

Eteignez votre ordinateur, attendez cinq secondes, puis suivez les instructions spécifiques à votre machine. Ceci évitera dans certains cas d'infecter vos disquettes de virus indésirables. Durant le chargement, ne touchez ni au clavier, ni à la souris.

**ATARI ST:**

Rallumez l'ordinateur et insérez la disquette. Le jeu se charge automatiquement.

**AMIGA:**

Rallumez l'ordinateur. Insérez la disquette du jeu dans votre lecteur. Le jeu se charge automatiquement.

**PC & COMPATIBLES:**

Rallumez l'ordinateur, démarrez normalement avec la disquette DOS, puis remplacez-la par la première disquette du jeu. Tapez alors "CRYO" puis pressez sur RETURN ou ENTER. Suivez les instructions qui s'afficheront sur votre écran.

**AMSTRAD CPC:**

Rallumez l'ordinateur, insérez la disquette du jeu, le jeu se charge automatiquement.

### EXTASE: LE JEU.

**EXTASE** est un jouet de rêve: une androïde programmable à travers ses circuits cérébraux. Le jeu consiste à lui donner la vie à travers huit tableaux de jeu:

- **DREAM ZONE** : la maîtrise du sommeil et des rêves.
- **VISION CONTROL** : le contrôle de la vue.
- **CRY OF LOVE** : la maîtrise de la nostalgie, de la tristesse et de l'amour déçu.
- **FEAR** : la conjuration de la peur.
- **IDEAS STIMULUS** : l'excitation de la créativité.
- **MADNESS** : le contrôle de la folie
- **MYSTIC CRISIS** : l'expérience mystique, le rendez-vous avec LUI
- **DROID ECSTASIS** : un état de béatitude proche du RESET...

**EXTASE** est un jeu pour deux joueurs comportant un mode "**PLAYERS SIMULATOR**" qui vous permet de jouer seul, comme aux échecs électroniques. Le mode "**PLAYERS SIMULATOR**" analyse votre façon de jouer et s'adapte à la stratégie que vous adopterez.

### **COMMENT JOUER:**

Après le générique, un écran composé de quatre icônes de sélection apparaît. En manipulant la souris, vous déplacez une raquette électronique qui va vous servir dans tout le jeu. En cliquant, projetez la raquette électronique sur les icônes de sélection.

### **ICONE 1:**

Vous pouvez sélectionner 1 ou 2 joueurs. Si vous jouez à un joueur, l'ordinateur prendra automatiquement la place du second joueur ( mode "**PLAYERS SIMULATOR**" ).

Dans ce cas vous pouvez sélectionner 3 niveaux de difficulté:

- **INNOCENT** : niveau débutant.
- **LATIN LOVER** : niveau confirmé.
- **YOUNG CANNIBAL**: top niveau...

### ICONE 2:

Sélectionnez le mode clavier, souris ou joystick pour chaque joueur.

**ATARI** : Joystick ou clavier contre joystick ou clavier.  
Souris ou joystick ou clavier contre clavier.

**AMIGA** : Joystick ou clavier contre joystick ou clavier.  
Souris ou joystick ou clavier contre clavier.

**PC** : Le jeu reconnaît la souris quand celle-ci est branchée. Si un ou deux joysticks sont connectés, choisissez l'option joystick dans le menu d'installation.

**ICONES 3 ET 4:**

L'icône 3 sélectionne un nouveau jeu et l'icône 4 permet de continuer le jeu au niveau cinq, pour cela vous devez connaître le code que l'ordinateur vous donnera en fin de niveau quatre.

**TAPEZ LE CODE SUR VOTRE CLAVIER ET PRESSEZ 'ENTER'.**

Si vous n'activez pas ces icônes, au bout de quelques instants, le jeu se mettra automatiquement en mode **DEMONSTRATION / ENTRAINEMENT.**

## MODE DEMONSTRATION ET ENTRAINEMENT.

En mode **DEMONSTRATION/ENTRAINEMENT**, l'ordinateur prend la place du second joueur et joue seul. Vous pouvez à tout moment prendre la place du premier joueur afin de vous familiariser avec le jeu et de comprendre son fonctionnement. "F2" vous permet de revenir à l'écran de sélection du début. "F1" fait une **PAUSE**.

Le mode **DEMONSTRATION/ENTRAINEMENT** se déroule toujours au niveau "**YOUNG CANNIBAL**" c'est à dire au niveau le plus fort. Il est destiné à montrer le jeu et à comprendre son fonctionnement en observant la stratégie de l'ordinateur.

### **TABLEAU 1: VISION CONTROL.**

Tout d'abord, mettez-vous en mode "**INNOCENT**", puis cliquez sur "**NEW GAME**", lorsque le jeu se lance, pressez sur pause: touche "**F1**" (la touche "**ESPACE**" réactive le jeu). Cela vous permet de lire le manuel et de geler l'action. Observez le tableau de jeu: celui-ci est **SYMETRIQUE**, un côté pour chaque joueur. Dans le mode un joueur, l'ordinateur joue toujours sur circuit à **DROITE** de la tête, vous jouez donc sur le circuit à **GAUCHE** de la tête.

Vous disposez pour cela d'une **RAQUETTE ELECTRONIQUE**. Vous pouvez la bouger dans tous les sens, et la projeter sur le circuit afin d'agir sur celui-ci.

### **LES CHARGES ELECTRIQUES.**

Elles partent de la puce enfichée dans le score en bas de l'écran. Elles suivent le

circuit de bas en haut, **LE BUT DU JEU EST DE LES AMENER AU COMPOSANT PLACE SUR LE CERVEAU DE L'ANDROÏDE** en haut de l'écran. Le nombre des charges est **LIMITE**

**IL FIGURE SUR LE COMPTEUR EN BAS DE L'ECRAN.** En début de tableau, les yeux de l'androïde clignotent en rouge pour indiquer que le jeu accorde aux deux joueurs des charges supplémentaires.

### **NETTOYAGE DU CIRCUIT**

Les charges électriques partent des compteurs en bas de l'écran et parcourent le circuit de bas en haut, elles finissent par s'arrêter lorsque le circuit devient bleu: cela veut dire que le circuit n'est plus conducteur, il faut le nettoyer de manière à ce qu'il prenne une couleur violette.

**LE CIRCUIT BLEU EST SALE: LA CHARGE NE PASSE PAS.**

**LE CIRCUIT VIOLET EST PROPRE: LA CHARGE PASSE.**

## LES BOUCHES D'ENTREE DANS LE CIRCUIT



Pour nettoyer le circuit, vous devez y pénétrer à l'aide de votre raquette en cliquant sur une **BOUCHE D'ENTREE**  quand celle-ci est ouverte (rouge). Votre raquette reste dans le circuit, vous devez très rapidement la faire glisser sur le circuit, cela a pour effet de le nettoyer, **IL CHANGE DE COULEUR**. Cliquez à nouveau pour sortir du circuit.

Il est impératif de nettoyer le circuit. Si vous avez des problèmes, observez l'ordinateur, regardez comment il procède.

**CEPENDANT UN DANGER VOUS GUETTE: LES VIRUS**



LES VIRUS ET LEURS NIDS:



Dès que vous pénétrez dans le circuit ou que vous agissez sur celui-ci: **VOUS DECLENCHEZ UNE REACTION**, un virus sort d'un **NID**  . Son action est contraire à la vôtre: il vous éjecte du circuit dès qu'il entre en contact avec votre raquette. Il a également une action sur les composants.

LES COMPOSANTS:

Outre les **NIDS A VIRUS**  et les **BOUCHES D'ENTREE DANS LE CIRCUIT**  déjà cités, il y a trois autres composants: les **FUSIBLES**  , la **FABRIQUE DE FUSIBLES**  et les **AIGUILLAGES** 

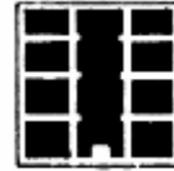
LES FUSIBLES:



Ils sont grillés par les **VIRUS** et lorsqu'ils sont grillés plus rien ne les traverse. Il faut donc les **REEMPLACER**. Pour cela vous disposez de la **FABRIQUE DE FUSIBLES**



**LA FABRIQUE DE FUSIBLES:**



Il y a une seule fabrique de fusibles pour les deux joueurs en bas au centre de l'écran.

Pour fabriquer un fusible, il suffit qu'une charge électrique pénètre **LA FABRIQUE A FUSIBLES**. Pour remplacer un fusible défectueux, il suffit de prendre un fusible dans la fabrique en cliquant sur celle-ci à l'aide de la raquette. Le nouveau fusible reste collé à la raquette, il ne reste plus qu'à le projeter sur le fusible défectueux. Cependant, pour amener une charge vers la fabrique de fusibles, il faut la dévoyer avec **l'AIGUILLAGE** 

**L'AIGUILLAGE:** 

Projetez la raquette sur l'aiguillage pour changer son état et dévoyer la charge.

**N'oubliez-pas: LE BUT DU JEU EST D'AMENER LES CHARGES AU CERVEAU DE VOTRE ANDROÏDE.**

**IMPORTANT:**

Lorsque vous changez un fusible défectueux, cela provoque la sortie d'un virus: **EN PROJETANT LA RAQUETTE SUR CELUI-CI VOUS LE DETRUISEZ.** Profitez des ralentisseurs situés à la sortie des nids.

## **STRATEGIE**

Vous pouvez "**VOLER DES FUSIBLES**" à votre adversaire sur son circuit, vous pouvez "**DECLENCHER DES SORTIES DE VIRUS**" en cliquant sur des nids à virus. Vous pouvez "**MODIFIER LES AIGUILLAGES**" de votre adversaire.

Cependant n'oubliez pas qu'il peut en faire autant sur votre circuit...

Si vous avez du mal à rentrer dans le jeu, regardez l'ordinateur jouer, observez comment il procède pour résoudre un tableau.

## **OPTIONS PAR MACHINES:**

"**F1**" **PAUSE**: gèle le jeu, la touche "ESPACE" le réactive.

"**F2**" **BREAK**: renvoie à tous moments le joueur à l'écran initial.

"**F3**" **FILTRE PASSE-BAS**: (sur AMIGA seulement). Conseillé pour améliorer le son.

**JEU AU CLAVIER:**

**CLAVIER ATARI:**

JOUEUR DE GAUCHE:

HAUT : "Z".

BAS : "W".

GAUCHE : "Q".

DROITE : "S".

FEU : "ALT", "SHIFT" OU "CONTROL".

JOUEUR DE DROITE:

HAUT : "↑".

BAS : "↓".

GAUCHE : "←".

DROITE : "→".

FEU "SHIFT DE DROITE" OU "CAPSLOCK".

**CLAVIER AMIGA:**

JOUEUR DE DROITE:

HAUT : "↑".

BAS : "↓".

GAUCHE : "←".

DROITE : "→".

FEU : "HALT DE DROITE" ET "AMIGA DE DROITE".

JOUEUR DE GAUCHE:

HAUT : "Z".

BAS : "W".

GAUCHE : "S".

DROITE : "Q".

FEU : "SHIFT", "HALT" OU "AMIGA".

**CLAVIER PC & COMPATIBLES**

JOUEUR DE GAUCHE:

IDENTIQUE à AMIGA.

JOUEUR DE DROITE:

FLECHES DU PAVE NUMERIQUE.

DANS LE CAS D'UN SEUL JOUEUR, UTILISEZ  
INDIFFEREMMENT LES DEUX METHODES .

FEU: "O".

COPYRIGHT: **VIRGIN LOISIRS. 1990**