

PANDORA

FIREBIRD



A LEGEND IN GAMES SOFTWARE

L'HISTOIRE

Pandora, vaisseau des générations, a été conçu par l'équipe de recherche britannique Maincore Computer Development, en collaboration avec un groupe d'éminents chercheurs européens, au cours de la seconde moitié du XXème siècle.

Il transportait des êtres humains et des droïdes, et devait permettre à ses occupants de survivre indéfiniment tout en dérivant dans les régions inexplorées de l'espace, à la recherche de nouvelles formes d'intelligence supérieures à l'homme. Le vaisseau était contrôlé par un ordinateur de la septième génération, PANDORA, qui lui avait donné son nom.

La conception de Pandora lui permettait de surpasser n'importe quel ordinateur, ancien, actuel ou à venir. Pendant sa construction, certains composants essentiels, les stabilisateurs bio-rythmiques, n'avaient pu être testés en milieu étranger. L'équipe de recherche de Pandora pensait que la déstabilisation de ces composants pouvait déclencher des tendances pseudo-agressives contraires aux directives opérationnelles de l'ordinateur. Cependant, le risque encouru était extrêmement faible, de l'avis des chercheurs.

Nous sommes maintenant au XXIIème siècle et PANDORA erre dans l'espace depuis presque deux cents ans. L'équipe de surveillance Maincore a découvert que Pandora retourne rapidement vers la terre au lieu de poursuivre sa quête dans l'espace.

Le retour imminent de Pandora sur la terre a fait la une de tous les journaux. Les intentions actuelles de Pandora et la nature de sa cargaison ne sont pas encore connues.

CONFIGURATION DU SYSTEME

Commodore 64/128	Minimum de 64k RAM
Atari ST	Minimum de 512k RAM, et TOS en ROM
Commodore Amiga	Minimum de 512k RAM, Kickstart version 1.2

Il faut également une manette de jeu, branchée sur le port no. 2.

CHARGEMENT

Commodore 64/128

Disque: Taper LOAD"*.8,1 et appuyer sur <RETURN>
 Casette: Enfoncer SHIFT et RUN/STOP en même temps Appuyer sur la touche de lecture (PLAY) du magnétophone.

Commodore Amiga

Les utilisateurs de l'Amiga 1000 doivent charger la version 1.2 ou une version ultérieure. Lorsque le message Workbench apparaît sur l'écran, insérer la disquette de jeu dans le lecteur DF0:

Atari ST

Insérer la disquette de jeu dans le lecteur A et allumer votre ordinateur.

TOUCHES DE CONTROLE SUPPLEMENTAIRES SUR LE CLAVIER

	CBM 64	Atari ST	CBM Amiga
Pause	F1	F1	F1
Continuer	F1	F1	F1
Arrêter le jeu	<RESTORE>	F7	F7
Accès à l'inventaire	Barre d'esp.	Barre d'esp.	Barre d'esp.

Les utilisateurs de l'Atari ST ont la possibilité de régler le déroulement de l'écran quand leur personnage se déplace vers les bords. En appuyant sur la touche + du clavier numérique, ils augmenteront la portée du déroulement de l'écran, en appuyant sur la touche - ils la réduiront.

VOTRE MISSION

Votre mission de sauveteur intergalactique consiste à prendre Pandora d'assaut et à l'explorer. Si quelque chose d'anormal s'est produit, le succès de votre mission dépendra de votre capacité à désactiver le maximum d'éléments étrangers et de revenir sur terre pour les faire analyser.

DEMARRAGE

Pour commencer votre mission, appuyez sur le bouton de tir.

En entrant dans le vaisseau spatial, vous noterez que l'écran est divisé en deux grandes sections: la partie réservée au jeu qui occupe environ deux tiers de l'écran (c'est là que votre personnage, guidé par la manette, saisira des objets, les tro-

quera et se battra avec les habitants du vaisseau) et le panneau d'affichage de renseignements sur le personnage.

INTERACTION

Toute interaction est commandée par la manette de jeu et par la barre d'espacement. La manette de jeu vous permet de faire évoluer votre personnage vers les quatre points cardinaux (N, E, S, et O), et la barre d'espacement sert à accéder à votre inventaire.

PANNEAU D'AFFICHAGE

La fenêtre **HOLDING** indique l'objet que vous tenez actuellement entre les mains. Si cette fenêtre est vide, cela signifie que vous avez les mains vides.

La fenêtre **CHAR** montre le nom du personnage le plus proche de vous.

La fenêtre **CARRYING** donne le nom de l'objet que tient le personnage indiqué dans la fenêtre **CHAR**.

La fenêtre **BACKPACK** affiche le contenu de votre sac à dos, qui fait partie de votre inventaire. Vous n'avez accès à cette fenêtre qu'en mode **INVENTORY**.

La fenêtre **POCKETS** affiche le contenu de vos poches, qui fait également partie de votre inventaire. Là encore, vous n'avez accès à cette fenêtre qu'en mode **INVENTORY**.

La fenêtre **DEAD CHAR** affiche le contenu de l'inventaire du personnage mort au dessus duquel vous vous trouvez lorsque vous sélectionnez **INVENTORY**.

La fenêtre **STATUS** indique à tout moment votre condition physique. Le texte affiché dans cette fenêtre répond également à un code de couleurs. Blanc indique une santé excellente, puis par ordre décroissant, on trouve le jaune, le turquoise, le vert et en dernier lieu, le rouge, qui indique l'état de faiblesse le plus marqué. Votre santé oscille entre **MIGHTY (EXCELLENT)**, **HIGH (BONNE)** et **POOR (MAUVAISE)** jusqu'à **DIRE (ETAT D'EPUISEMENT)**.

La fenêtre **DIST** indique une valeur numérique qui tend rapidement vers zéro: elle informe le joueur de la distance qui sépare **PANDORA** de l'orbite terrestre.

Les fenêtres **FIGHT** apparaissent pendant un combat, et sont expliquées dans la section intitulée "Combat direct à l'aide d'armes à main".

Sur le bas de l'écran, se trouve une ligne d'affichage de messages. Elle affiche des informations transmises par les personnages ou par d'autres sources pendant le jeu.

Pendant toute la durée du jeu, certaines actions provoqueront l'apparition temporaire de fenêtres supplémentaires sur le panneau d'affichage. Elles vous informeront de l'issue d'une situation critique, du résultat d'une offre de troc par exemple, et vous avertira si les informations apparaissant sur la ligne d'affichage des messages sont importantes.

Certaines actions feront apparaître des citations dans la fenêtre de jeu. Elles sont simplement là

pour vous donner du cœur à l'ouvrage et n'affectent pas le cours de la partie (n'êtes-vous pas de cet avis?).

PASSAGE D'OBJETS DE VOS MAINS A VOTRE SAC A DOS OU A VOS POCHE

Pour ranger les objets que vous tenez et puiser dans votre sac à dos ou dans vos poches, il faut tout d'abord passer en MODE INVENTORY en appuyant sur la barre d'espace.

Le mode **INVENTORY** est signalé par la disparition de la fenêtre **HOLDING** et l'apparition d'une flèche pointée vers la ligne supérieure de la fenêtre correspondant à votre sac à dos. Si vous ne tenez rien et que la flèche pointe vers une fenêtre vide, rien ne se passe.

Si vous tenez un objet et qu'il n'y a rien à l'endroit où pointe la flèche, l'objet quittera vos mains et passera dans la fente vers laquelle pointe la flèche, dans un endroit correspondant au sac à dos ou à vos poches.

Si vous ne tenez rien et que la flèche pointe vers un objet de votre inventaire, cet objet sera placé entre vos mains. S'il y a à la fois des objets entre vos mains et à l'endroit où pointe la flèche, ils seront échangés.

Pour passer en **MODE INVENTORY** ou en sortir, appuyer sur la barre d'espace.

S'EMPARER D'OBJETS APPARTENANT A DES PERSONNAGES MORTS

Si vous vous trouvez au dessus d'un personnage mort, vous aurez accès à l'inventaire de ce per-

sonnage en même temps qu'au vôtre, c'est-à-dire que vous pourrez prendre les objets de n'importe quel personnage (à condition que vous le tuiez d'abord, ou que quelqu'un l'aie fait à votre place), sans rien donner en retour.

Il est possible de donner les objets qui se trouvent en votre possession à des personnages morts. Si vous passez en mode Inventory au moment où vous vous trouvez au dessus d'un personnage mort, vous pourrez échanger l'objet qui se trouve entre vos mains avec le personnage mort, ainsi que le contenu de votre sac à dos et de vos poches. Les objets sont échangés de la même manière que dans la section "passage d'objets de vos mains à votre sac à dos ou à vos poches."

PLACER DES OBJETS DANS VOTRE NAVETTE

A gauche de votre position de départ se trouve une goulotte. Si vous vous tenez près de la goulotte et que vous appuyez sur le bouton de tir, l'élément que vous portez glissera sur la goulotte jusque dans la navette qui vous a amené jusqu'à Pandora.

TROC D'OBJETS

Le concept de troc est l'un des aspects les plus importants de Pandora. En effet, s'il ne troque aucun objet, le joueur ne pourra terminer la partie.

Si un autre personnage aime un objet particulier pendant le jeu et vous l'a signifié grâce à la ligne d'affichage des messages située au bas de l'écran, vous pouvez donner le signal d'un troc avec lui, à condition que vous soyez en posses-

sion de l'objet qu'il réclame, en appuyant sur le bouton de tir lorsque vous vous trouvez à proximité du personnage.

Si le personnage accepte de troquer des objets avec vous, un message le signalant apparaît et l'objet que vous avez troqué surgit dans votre fenêtre Holding. Dans le cas contraire, le personnage ne souhaite pas faire de troc avec vous à ce stade du jeu.

SAISIR DES OBJETS SUR UN SUPPORT

Si vous déplacez votre personnage proche d'un support (une étagère ou une table par exemple) sur lequel un objet paraît posé, et si vous ne tenez pas d'autre objet entre vos mains, l'objet disparaît automatiquement du support et apparaît dans votre fenêtre **HOLDING**.

Inversement, si vous déplacez votre personnage à proximité d'un support vide tout en tenant un objet qui est conçu pour se placer sur le support, l'objet sera placé dessus.

ACCES AUX TERMINAUX D'ORDINATEUR

Si vous déplacez votre personnage le long d'un terminal d'ordinateur, vous aurez accès au terminal, à condition que vous avez le droit d'accès (ID). Si vous vous éloignez du terminal, celui-ci sera éteint.

COMBAT DIRECT A L'AIDE D'ARMES A MAIN

Beaucoup de joueurs jugeront que cet aspect est le plus important du jeu, et de fait, le combat semblera très accessible et attirant pendant les premières parties.

Voici un bref aperçu des mécanismes du combat.

Un combat se déclenchera dans les situations suivantes:

1. Si vous entrez en collision avec un personnage et que l'un d'entre vous tient une arme.
2. Si vous entrez en collision avec un personnage et qu'aucun d'entre vous ne tient d'arme. Ce sera un combat aux poings.
3. Si vous passez sur la trajectoire d'un personnage qui préfère s'emparer de l'objet que vous détenez que de sympathiser avec vous.

L'issue du combat direct dépend largement de l'arme que vous tenez à ce moment-là, de votre habileté à appuyer sur le bouton de tir, ainsi que de la santé physique de votre personnage quand le combat se déclenche.

Si vous tenez aucune arme, ou si l'arme n'a pas d'effet sur votre opposant, le coup doit être porté avec vos poings.

Les armes possèdent divers attributs qui influencent l'impact et l'efficacité du coup. L'impact du coup correspond à la vitesse avec laquelle vous réagissez au coup de l'adversaire. Par exemple: Une massue en iridium a un impact inférieur à celui de vos poings, qui a lui-même un impact inférieur à celui d'un fouet.

L'efficacité indique la puissance d'une arme, une massue par exemple sera plus efficace que vos poings.

Pendant un combat, deux fenêtres apparaissent sur l'écran d'affichage: La fenêtre située sur la gauche contient une barre de couleur qui se déplace. C'est la portée de votre impact de com-

bat. Si vous appuyez sur le bouton de tir au point qui précède tout juste le changement de couleur de la barre, vous pouvez asséner un coup d'une efficacité maximum, et infliger le plus grand dommage possible. L'arme que vous utilisez se rapporte directement à la sévérité du coup.

En appuyant sur la gâchette une fraction de seconde trop tôt, vous diviserez par 2 la puissance du coup que vous administrez, et si vous appuyez bien trop tôt, votre coup ne portera pas. Si vous attendez trop longtemps et que vous laissez la barre changer de couleur, vous allez "frapper trop fort" sur votre adversaire, ce qui vous fera tourner sur vous-même sans toucher l'adversaire et vous fera perdre l'équilibre. Si vous arrivez à ce stade, cela signifie que vous devez attendre que la barre réapparaisse, et en fait, cette attente correspond au temps nécessaire pour retrouver votre équilibre. Plus l'impact de votre arme est grand, plus vite vous pourrez retourner au combat.

L'affichage de la seconde fenêtre consiste en une barre rouge et verte qui indique l'énergie de votre adversaire, et vous remarquerez qu'un coup bien porté réduira la longueur de cette barre. Lorsque la barre se trouve dans la zone rouge, votre adversaire sera très faible et il suffira d'un petit effort supplémentaire pour le tuer.

Les personnages sont plus ou moins habiles et possèdent différents attributs. L'ivrogne, par exemple, est peu habile par rapport à un droïde de combat. Le droïde donne également plus de coups très violents que l'ivrogne. Il est probablement plus adroit que vous, attention!

NOTE pour les utilisateurs des ordinateurs ATARI ST et AMIGA

La force de votre adversaire peut être mesurée à partir d'une fenêtre très similaire à votre propre fenêtre STATUS. Quand vous portez un coup précis, au lieu de voir une barre qui se raccourcit, vous serez informé par un texte de la force de votre adversaire, qui sera MIGHTY (forte) à DIRE (très faible).

UTILISER DES ARMES A FEU

Une autre forme de combat fait intervenir des armes à feu. Si vous tenez une arme à feu, appuyez sur le bouton de tir pour vous en servir. Il est impossible de se servir d'une arme à feu pendant un combat rapproché. Si vous tentez de le faire, le joueur tirera un coup avec l'arme à feu, comme le dd l'écrit la section "combat rapproché avec des armes à mains".

CONSEILS

1. Vous devez avoir une carte d'identité pour vous déplacer en n'importe quel point du vaisseau.
2. Dans chacune des quatre zones de sécurité indiquées par des lettres grecques, une carte de sécurité valable est nécessaire avec le droit d'accès suffisant pour éviter des combats injustifiés avec la patrouille.
3. Lorsque vous détenez la bonne carte d'identité, vous pouvez entrer dans n'importe quel champ de force.
4. Un champ de force protège le véhicule de secours qui vous téléportera à votre navette. En atteignant ce point vous aurez (peut-être) terminé votre mission.

REMERCIEMENTS

Pandora a été conçu par PSI Software Designers, Shahid Ahmad et David Eastman.

Remerciements supplémentaires

Graphique Atari ST et Amiga: Terry Greer

Musique Atari ST et Amiga:

David Whittaker

Musique Commodore 64: Rob Hubbard

Garantie sur le logiciel

Si ce programme présente un défaut et ne peut être chargé, veuillez retourner la disquette ou la cassette sans son emballage à:

Software Returns Department

Firebird Software

74 New Oxford Street

London WC1A 1PS

Veuillez expliquer brièvement le problème, et décrivez votre ordinateur.



A LEGEND IN GAMES SOFTWARE

Firebird and the Firebird logo are registered trademarks of British Telecommunications plc