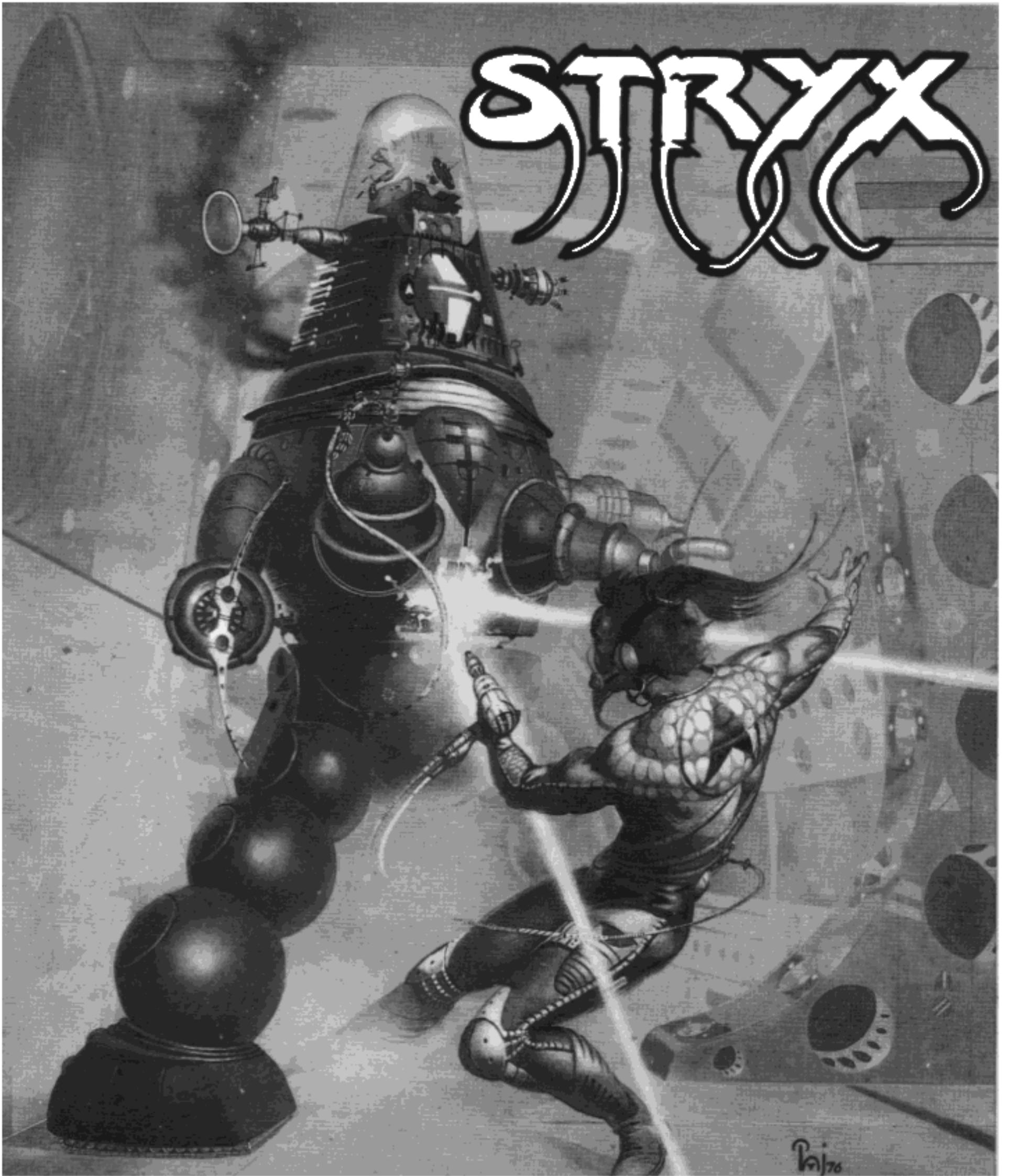


# STRYX



REVELAZSE

## **Ce produit est COPYRIGHT.**

A Psygnosis, nous essayons de créer pour vous les meilleurs logiciels de jeu. Chaque programme que nous publions représente des mois de travail acharné et avec chaque jeu nous essayons d'améliorer le standard de qualité. Respectez nos efforts et rappelez-vous que copier un programme réduit d'autant les investissements que nous pouvons faire pour créer de nouveaux jeux. De plus, c'est illégal . . .

Ce logiciel, ainsi que toutes les images d'écran, le concept, les effets sonores, la musique, la présentation et le code machine sont la propriété de Psygnosis Limited qui possède tous les droits rattachés ainsi que les copyrights. La vente de ce produit ne donne à l'acquéreur légal que le droit de l'utiliser tel qu'il a été conçu, pour la machine sur laquelle il est prévu. Toutes les autres utilisations du logiciel, telles que la copie, la duplication, la vente, la location, le prêt, ou la distribution, la transmission ou le transfert, en contravention avec ces conditions est une violation des droits de Psygnosis Limited, sauf autorisation écrite de Psygnosis Limited.

Le produit Stryx, son code machine, ses manuels et autres produits associés sont copyright Psygnosis Limited qui se réserve tous les droits. Ces documents, code et autres ne peuvent être reproduits, loués, prêtés, ou transmis ni en tout ni en partie, sous quelque forme que ce soit, ni traduits, ou adaptés pour une machine différente de celle pour laquelle le programme est prévu à l'origine, ou transférés sur un support magnétique différent de l'original, sans l'accord écrit de Psygnosis Limited.

Psygnosis<sup>®</sup> et les logos associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.  
Psyclipse<sup>®</sup> et les logos associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.  
L'illustration de couverture de Stryx est Copyright © 1989 Psygnosis Ltd. et Solar Wind Library  
ST<sup>®</sup>, 520 St<sup>®</sup>, 1040 ST<sup>®</sup> et TOS<sup>®</sup> sont des marques déposées d'Atari Corp.  
Amiga<sup>™</sup>, AmigaDOS<sup>™</sup> et Kickstart<sup>™</sup> sont des marques déposées de Commodore-Amiga Inc.

**Psygnosis Ltd.  
122 Century Buildings  
Tower Street  
Brunswick Business Park  
Liverpool L3 4BJ**

Tel: (051) 709 5755

Distribution exclusive: **16/32**, 82 rue Curial, 75019 PARIS.  
Tel: (1) 40 37 06 37.

**COPYRIGHT © 1989 par PSYGNOSIS LTD.  
TOUS DROITS RESERVES**

# **STRYX**

**E**n 3106 après Jésus-Christ, les techno-guerres avaient laissé la planète Terre dévastée, sa surface carbonisée laissant échapper des gaz mortels autant pour l'homme que pour les machines. Mais la paix avait fini par reprendre le dessus. Enfin, les quatre gouvernements qui avaient lancé cette guerre destructive avaient repris leurs esprits. Enfin, ils s'étaient décidés à coopérer pour le bien de l'humanité.

Leur plus grande réussite avait été la construction des Villes sous Dôme, dans lesquelles la vie peut fleurir au milieu d'un environnement non contaminé par la pollution qui a ravagé le monde extérieur. Chacun des quatre dômes est relié par un réseau souterrain au centre du système, Central Dome City. Le voyage ne prend que quelques minutes en speedbike. Chaque dôme est constitué d'un grand nombre de plateformes, auxquelles on accède par des ascenseurs et des tunnels. Loin au-dessous des dômes se trouve la Ruche

(que certains gouvernements appellent The Hive), de laquelle les cristaux énergétiques sont extraits afin de pouvoir alimenter les dômes.

Bien sûr, ces dômes et ces réseaux ne se sont pas faits tout seuls. Vous avez deviné- ce sont ces adorables et dociles robots Cyborg qui ont fait le boulot. Mais le rapport du comité inter-Dômes sur les causes de la Grande Guerre est formel sur un point: ce sont des erreurs dues aux robots et aux ordinateurs qui ont déclenché le conflit et

détruit la civilisation telle que nous la connaissions.

Terrifié par les conséquences d'une autre révolte des robots, le Comité a imposé une durée de vie limitée de 3 ans aux robots et de 5 ans aux installations informatiques. Il ne doit y avoir d'exceptions à aucun prix.

Le système chargé de mettre fin à la "vie" des robots, connu sous le nom de Lifeforce, est contrôlé par quatre clés, chacune détenue par un membre différent du Comité. Si elle était activée, la Lifeforce détruirait tous les robots et les installations informatiques...

## **REPORT DATE 05:09:4516**

**L'**impensable est arrivé. Les robots esclaves Cyborgs se sont révoltés contre leurs maîtres, réclamant les mêmes droits que les êtres humains. Les clés de la Lifeforce ont été volées et, rendus fous par leur pouvoir, les Cyborgs ont assassiné les quatre membres du Comité de la façon la plus horrible.

Sachant que leurs ex-maîtres ne peuvent plus les détruire d'une simple pression sur un bouton, les Cyborgs ont décidé de détruire la race humaine. Une patrouille d'extermination composée uniquement d'assassins Cyborgs arpentent les rues des dômes, à la recherche d'humains, les massacrant impitoyablement.

Dans une cellule secrète au-dessous du dôme central, un groupe de Hauts Citoyens se concertent pour combattre cette menace. Naturellement, il faut retrouver les clés. Mais qui peut se charger de cette sale besogne? Seul le lancement du projet Alpha Sécurité peut résoudre ce problème.

Stryx — mi-homme, mi-robot — est le résultat d'un effort scientifique considérable. Brave, fort, plein de ressources, super-intelligent, Stryx est la dernière chance du Dôme dans le combat mortel qui l'oppose aux rebelles Cyborgs . . .

. . . Vous êtes Stryx. Votre mission — et cette fois-ci, vous n'avez même pas le choix de la refuser — est de:

- rechercher et d'éliminer les Cyborgs meurtriers avant qu'ils ne détruisent d'autres vies humaines
- retrouver les clés de la Lifeforce et de mettre en marche la machine pour détruire les rebelles.

# **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

En premier lieu: Eteignez votre ordinateur **pendant au moins 30 secondes** avant le chargement. Puis . . .

**ATARI ST:** Introduisez la disquette A Stryx dans le lecteur principal. Allumez votre moniteur/téléviseur puis votre ordinateur.

**AMIGA:** Allumez l'ordinateur. Si nécessaire, introduisez la disquette KickStart dans le lecteur interne. Lorsque l'écran vous demande la disquette Workbench, introduisez la disquette A Stryx dans le lecteur interne.

Le jeu se joue avec un joystick connecté dans le deuxième connecteur de joystick.

Vous trouverez sur les pages suivantes les explications concernant cet écran et le maniement du jeu.

## **ATTENTION VIRUS!**

Ce produit est garanti par Psygnosis Ltd. sans virus. Psygnosis Ltd. n'acceptera aucune responsabilité des dommages causés aux disquettes par un virus. Lisez le dos de couverture de ce manuel.

Pour éviter de contaminer ces disquettes par un virus, éteignez votre machine durant 30 secondes avant de charger ce jeu. Référez-vous au dos de couverture de ce manuel pour plus d'informations sur les virus et votre garantie.

---

# POUR JOUER

---

**V**ous êtes dotés de pouvoirs physiques de combat extraordinaires. Vous pourrez trouver en chemin un auto-propulseur Jet Pack et un Jet Bike. Vos pouvoirs mentaux sont à la hauteur de vos pouvoirs physiques — mais rechercher les clés et mettre la machine en route ne sera pas une partie de plaisir. Le temps est strictement limité. Le futur de la race humaine dépend de vous. Bonne chance pour votre mission — vous en aurez besoin.

## EXPLORATION DES DÔMES

### Les Dômes

Il y a quatre dômes reliés au dôme central. Chaque dôme est divisé en deux parties. La partie supérieure (le dôme proprement dit) est constitué de plateformes et d'escaliers

sur un certain nombre de niveaux. C'est là que vous trouverez des clés, des passes et d'autres objets qui seront essentiels pour terminer le jeu. En même temps que vous récupérez ces objets, il faudra déjouer la surveillance des robots-gardes qui patrouillent sur les plateformes.

### La Ruche

À l'intérieur de chaque dôme il y a une entrée pour la ruche. La ruche est un complexe minier qui contient beaucoup de cristaux énergétiques. Ces cristaux, lorsque vous en récupérez, remontent le niveau d'énergie de votre armement, du Jet Bike et du véhicule minier. Grâce à ce véhicule, vous pourrez explorer la ruche, mais attention — celle-ci regorge d'androides mortels.

## Les réseaux de communication

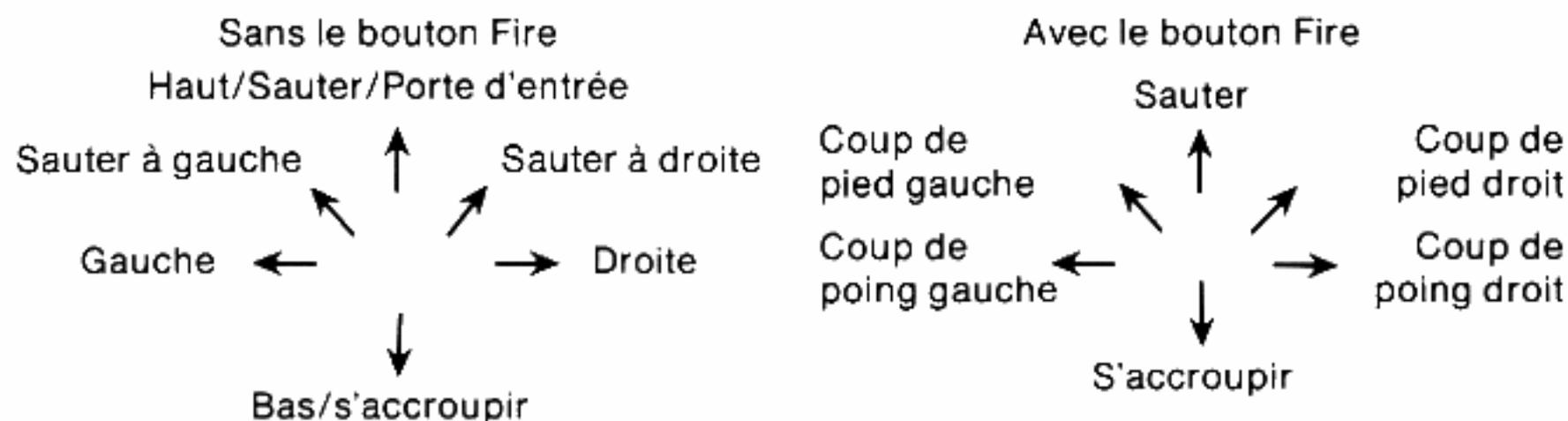
Chaque dôme est relié au Dôme Central par un réseau de communication, que l'on appelle Tube. Vous devez utiliser le Jet Bike pour traverser la longueur du Tube. Détruisez les ennemis que vous pourriez rencontrer.

## Désactivation des Cyborgs

Avant de désactiver les Cyborgs, il faut trouver comment utiliser les terminaux à codes couleur de l'ordinateur central. Ceux-ci se trouvent dans le Dôme Central. Cela doit être fait dans un temps limite, sinon la désactivation échouera.

## POUR DIRIGER STRYX

Stryx peut être dirigé avec le joystick comme indiqué ci dessous:



Si vous transportez une arme, appuyer sur le bouton Fire déclenche cette arme. Pendant que vous appuyez, vous pouvez diriger l'arme avec le joystick.

Les quatre premières touches de fonction ont les fonctions suivantes:

F1 Ramasser/Laisser objet

F2 Alternner entre la marche et la course

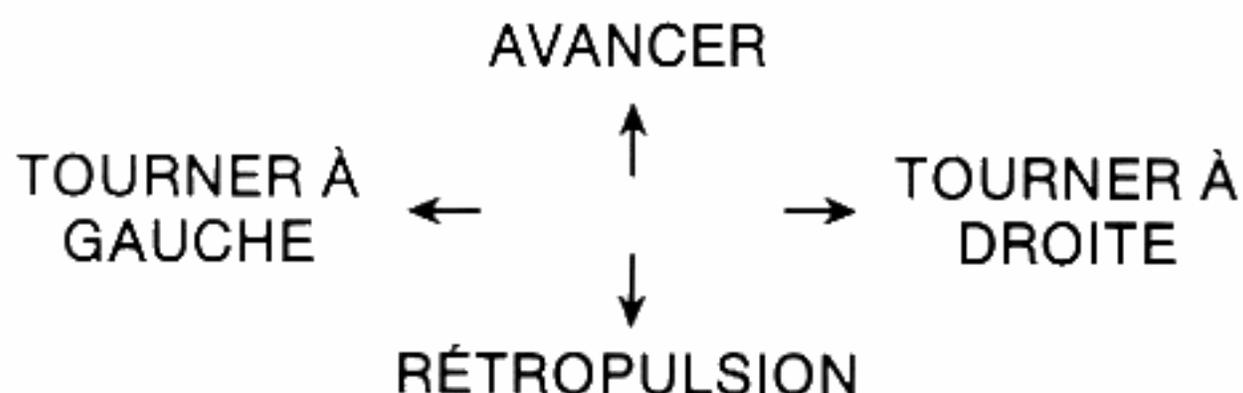
F3 Prendre ou supprimer un objet de la fenêtre d'inventaire

F4 Déclencher bombe/Utiliser un passe

Utilisez les touches du curseur pour faire défiler les objets qui sont dans la fenêtre d'inventaire en bas de l'écran.

Lorsque vous êtes dans le tube, le joystick permet de contrôler les mouvements du Jet Bike. Appuyer sur Fire vous fera tirer devant vous. Lorsque vous arrivez à la fin du tunnel, appuyez sur Fire pour sortir.

Lorsque vous êtes dans la ruche, le joystick contrôle le vaisseau de la façon suivante:



Appuyer sur Fire vous fera tirer devant vous. Pour sortir de la ruche, allez sur la plateforme la plus haute et appuyez sur FIRE.

Appuyer sur Escape (Esc) pause le jeu. Lorsque le jeu est en pause, appuyez sur F10 pour repartir.

### **L'énigme**

L'énigme consiste en un certain nombre de roues colorées. A côté de ces roues se trouvent des touches + et – qui permettent de les faire tourner. Déplacer le joystick sans appuyer sur Fire permet de passer d'une touche à l'autre. Une fois la touche choisie, appuyez sur Fire. Déplacer alors le joystick fait tourner les roues. Pour choisir une autre roue, relâchez le bouton Fire. Les couleurs des roues doivent être alignées pour désactiver les Cyborgs.

## **LIMITATIONS DE GARANTIE**

La (ou les) disquette(s) livrée avec ce produit est garantie en état de fonctionnement correct, et libre de tout "virus". C'est à l'acquéreur de s'assurer qu'aucun virus ne viendra infecter cette disquette, ce qui empêcherait le logiciel de fonctionner. Psygnosis Ltd. remplacera gratuitement les disquettes qui comportent un défaut de fabrication ou de duplication. Ces disquettes doivent être renvoyées à Psygnosis qui les remplacera immédiatement

Psygnosis Ltd. n'assume cependant aucune responsabilité en ce qui concerne des dommages liés à un virus, qui peuvent être évités en éteignant l'ordinateur pendant 30 secondes avant de charger le jeu. Si vos disquettes ont été détruites par un virus, renvoyez les disquettes directement à Psygnosis en joignant l'équivalent de £2.50 pour couvrir les frais de remplacement. N'envoyez QUE les disquettes (pas l'emballage).

Cette garantie s'ajoute à la garantie légale et ne grève en aucun cas les droits statutaires de l'acquéreur.

## **CREDITS**

**Programming by Mike Chilton**

**Music by Paul Summers**

**Game Graphics by Garvan Corbett and Jeff Bramfitt**

**Title Graphics by Jim Bowers and Garvan Corbett**

**Design and Lettering by Roger Dean**

**Cover Illustration by Peter Andrew Jones**

**This booklet conceived and produced by  
Partners in Publishing.**