

CYBERMORPH™



JAGUAR
6 4 C B I T

MANUEL DE JEU

CYBERMORPHTM

JAGUARTM 64-Bit Interactive Multimedia System

Manuel de Jeu

INTRODUCTION

La guerre galactique a commencé, et l'arme absolue a été créée: une technologie qui permet aux robots de se reconstruire eux-mêmes. Au fur et à mesure que le terrible Empire Pernitia ajoute planète après planète à son empire grandissant, leur technologie régénératrice se perfectionne.

Fort heureusement, vos forces ont conçu de nouvelles armes...Fort malheureusement, celles-ci ont été saisies par l'ennemi et vos armes, ainsi que le ravitaillement et les connaissances, ont été hermétiquement enfermés dans des cocons. Certains des plus importants savants ont même été cryogénés et insérés également dans ces cocons.

Vous avez été désigné pour piloter le seul vaisseau de guerre encore disponible: le Cybermorph Transmogriphon, ou "T-Griffon," un vaisseau d'attaque transformable. S'il n'est utilisable que dans les atmosphères planétaires, il peut néanmoins être transporté d'un monde à l'autre par croiseur interstellaire, et possède ses propres systèmes d'entrée et de récupération.

Le T-Griffon peut survoler en rase-motte la surface de la planète à des vitesses vertigineuses. Il peut aussi s'immobiliser ou voler à reculons. Sa géométrie variable lui permet de changer de forme afin de maintenir une aérodynamique idéale quelles que soient les conditions de vol. Il peut supporter des dommages en régénérant les parties touchées, utilisant ainsi une technologie semblable à celle de l'Empire Pernitia. Le T-Griffon dispose aussi d'une intelligence holographique nommée Skylar, qui vous donnera des informations essentielles durant les combats.

Vous devez récupérer les cocons afin que les "Combattants de la Résistance" puissent à nouveau disposer d'armes adéquates, de l'équipement et des niveaux de connaissance nécessaires pour arrêter l'expansion de l'Empire Pernitia. Skylar vous tiendra informée des renseignements nouvellement obtenus sur la surface de la planète. Quand vous récupérez tous les cocons détectés dans un secteur, Skylar active le code de récupération et le portail de téléportage s'ouvre pour vous amener dans un autre secteur.

POUR COMMENCER

1. Insérez votre cartouche JAGUAR Cybermorph dans l'emplacement cartouche de votre système multimédia interactif 64-bits JAGUAR.
2. Insérez la plaque de rappel des commandes Cybermorph dans l'emplacement prévu à cet effet sur la manette de la Jaguar.
3. Appuyez sur le bouton Marche/Arrêt.
4. Appuyez sur n'importe quelle touche si vous souhaitez éviter les écrans d'introduction.

Si, pour une raison ou une autre, la cartouche ne se charge pas ou que n'apparaisse qu'un écran rouge, référez-vous au manuel de la Jaguar et à l'information sur la garantie contenue avec votre cartouche JAGUAR.

CONTROLES DU JEU (voir figure 1)

A	Avancer/Accélérer	}	1
B	Bouton de tir		
C	Frein/Reculer		

OPTION Fait défiler les armes principales **2**

PAUSE Arrête provisoirement l'action du jeu **3**

Pendant le mode Pause, vous pouvez appuyer sur n'importe quelle touche et appuyer sur la manette vers la gauche ou vers la droite pour changer le volume des éléments suivants: A = Volume de la voix de Skylar; B = Effets sonores; C = Volume du moteur.









MANETTE VERS LA GAUCHE	Tourner vers la gauche	}	4
MANETTE VERS LA DROITE	Tourner vers la droite		
MANETTE VERS LE HAUT	Grimper		
MANETTE VERS LE BAS	Plonger		

OPTIONS DE CONTROLE

Vous pouvez changer la configuration des contrôles en appuyant sur la touche [Option] pendant que vous êtes encore à l'écran titre. Ceci appelle l'écran des Options de Contrôle. Appuyez sur le haut ou le bas de la manette pour changer les fonctions de [A], [B] et [C]. Appuyez sur la gauche ou la droite de la manette pour changer les fonctions du haut ou du bas. Une fois que vous avez effectué les réglages que vous voulez, appuyez sur [A], [B] ou [C] pour quitter l'écran des Options de Contrôle et revenir à l'écran titre.

Les informations sur le Volume et les Contrôles, ainsi que le meilleur score, sont conservées dans la cartouche, même si vous avez éteint votre console Jaguar. La cartouche peut sauvegarder jusqu'à 100 000 configurations. Une fois les 100 000 configurations dépassées, aucun nouveau changement ne pourra être enregistré. Pour effacer les configurations actuellement sauvegardées, appuyez sur les touches [*], [Option] et [#] dans l'écran des Options de Contrôle.

TOUCHES DU CLAVIER (voir figure II)

1, 2, 3		Super Weapon/ Arme spéciale: tire une arme spéciale suivant leur disponibilité
4		Toggle/ Réticule: active/désactive le viseur réticulaire (sauf en mode cockpit)
5		Foward View/ Vue avant: vue vers l'avant comprenant le T-Griffon
6		Cockpit View/ Vue du Cockpit: comme la vue avant sans le T-Griffon à l'écran
7		Left View/ Vue Gauche: vue bâbord du T-Griffon
8		Rear View/ Vue Arrière: vue arrière comprenant le T-Griffon
9		Right View/ Vue Droite: vue tribord du T-Griffon
0		Music/ Musique: active/désactive la musique principale
, #		Appuyez sur les touches [] et [#] en même temps pour réinitialiser le jeu

ARMES

Le **"tir simple"** est l'arme la moins efficace, mais possède des munitions illimitées. A utiliser sans retenue.

▶ Le **"tir rapide"** affecte n'importe quelle arme en augmentant la vitesse du tir, mais se perd à la fin d'un niveau ou quand vous perdez votre vaisseau.

● Les **"double tirs"** tirent deux balles en même temps et remplacent le tir individuel quand ils sont disponibles.

● Les **"triple tirs"** lancent trois balles qui se déploient.

● Les **"bombes"** tombent au sol et volent vers l'avant en suivant le terrain.

● Les **"lance-flammes"** tirent une large colonne de flammes.

● Les **"mines"** sont accrochées sous votre vaisseau jusqu'à ce que vous les larguiez. Une fois larguées, soit elles explosent automatiquement lors de la rencontre avec un ennemi ou un bâtiment, soit elles éclatent seules au bout de quelques secondes.

La quantité maximale de munitions que le T-Griffon peut emporter pour chaque type d'arme est de 50 charges. Les munitions peuvent être obtenues grâce aux bonus pour armes (voir ci-dessous).

ARMES SPECIALES

Vous disposez avec votre T-Griffon de trois armes spéciales avec cinq tirs chacune. Elles ne peuvent être utilisées que séparément. Chaque arme spéciale peut détruire les "bioblobs" à partir du T-Griffon.

● Les **Coups de Tonnerre** détruisent tous les ennemis environnants.

● Les **Nitros** permettent d'atteindre l'hypervitesse et vous procure une protection contre les dommages externes.

▶ Les **Missiles** détruisent la plupart des bâtiments en approche.

BONUS

Les **"Capsules d'Energie"** vous offrent 25 % de puissance.

Les **"Capsules d'Armes"** de réarmement vous donnent de 20 à 50 charges de munitions pour un type d'arme donné.

Les **"Capsules Spéciales"** vous donnent deux charges de munitions pour un des types donnés d'arme spéciale.

Les **"Capsules X"** vous donnent un T-Griffon de plus.

Les **"Anneaux de Puissance"** vous donnent la pleine puissance quand vous passez au travers. Ils ne peuvent servir qu'une fois.

Les **"Anneaux de Bonus"** sont difficiles à trouver, mais si vous traversez ces anneaux bleu marine, vous obtiendrez un monde en plus à explorer ! Il y a un anneau bonus par secteur.

SELECTION DE LA PLANETE

Chaque secteur contient huit planètes. En utilisant la manette, placez le curseur sur la planète que vous voulez libérer en premier et appuyez sur le bouton A. Une fois la dernière planète d'un secteur terminée, vous devez passer le dernier monde du secteur, et les Pernitiens ne vous facilitent pas la tâche ! Ce n'est qu'à ce moment-là que vous obtiendrez les codes qui vous permettront d'aller dans d'autres secteurs.

JEU (voir figure III)

- ❶ Score: affiche votre score actuel.
- ❷ Nombre de vaisseaux: le nombre de régénérations encore possibles.
- ❸ Skylar: votre conseiller holographique qui apparaît en temps utile.
- ❹ Réticule: il vous permet de viser avec précision.
- ❺ Vitesse: montre votre vitesse en avant (vert) ou à reculons (bleu)
- ❻ Niveau de bouclier: affiche la puissance de vos boucliers. Quand vos boucliers sont épuisés, vous perdez un vaisseau.
- ❼ Icônes Double Tir, Triple Tir, Bombe, Mine et Lance-flammes sont affichées quand ces armes sont disponibles. Quand l'une de ces armes est sélectionnée, le compteur de munitions apparaît en blanc.
- ❽ Fenêtre de message: elle contient les dernières informations. Elle permet aussi de voir le nombre de cocons détectés sur le monde. Si les cocons sont détruits par une tour Vortex (voir ci-dessous), ce nombre diminue, alors dépêchez-vous !
- ❾ Arme spéciale: affiche l'arme spéciale actuellement disponible, s'il y en a une. Une seule arme spéciale peut être transportée à la fois.
- ❿ Compteur de Cocons: affiche le nombre de cocons nécessaires pour finir la planète. Un monde peut parfois avoir plus de cocons que nécessaire !
- ⓫ Altimètre: affiche votre altitude. La ligne blanche du bas est le niveau de la mer, la ligne blanche du haut la hauteur limite. Le T-Griffon ne peut pas aller au-dessus de la hauteur limite: il faudra parfois contourner certaines montagnes. Votre hauteur est affichée par une barre noire. La grande barre rose affiche la hauteur du sol juste devant vous.
- ⓬ Scanner: affiche vos ennemis sous forme de crânes rouges (ennemis hostiles) ou de crânes verts (ennemis passifs). Un X blanc affiche les tours Vortex. Les losanges jaunes représentent les cocons que vous pouvez récupérer. Une étoile jaune désigne les cocons les plus proches, ou le portail de sortie, s'il est ouvert. Les triangles blancs désignent la tour Vortex la plus proche s'il y en a une. Les carrés représentent les téléporteurs.

OBJECTIF

Vous devez recueillir les cocons dans huit mondes afin de libérer un secteur de l'Empire Pernitia et établir une base stratégique pour les "Combatants de la Résistance." A la fin, vous devez nettoyer le cinquième secteur pour anéantir l'Empire Pernitia!

LES TOURS VORTEX

L'Empire Pernitia a pris une mesure radicale pour vous arrêter: exterminer les cocons dont vous avez tellement besoin! La seule chose qui puisse détruire les cocons étant l'anti-matière, les Pernitiens ont conçu les tours Vortex qui génèrent des champs d'anti-matière. Ils ont installé des tours Vortex sur certaines planètes pour entièrement détruire les cocons. Heureusement, le T-Griffon n'est pas affecté par ces tours Vortex, mais les cocons sont perdus pour toujours s'ils sont touchés par l'anti-matière générée par ces tours.

LES TELEPORTEURS

Certains mondes ont encore un réseau de téléporteurs construits avant l'arrivée de l'Empire Pernitia. Ces appareils rotatifs peuvent être utilisés par le T-Griffon pour se rendre dans les régions inaccessibles du monde. Heureusement, les Pernitiens ne savent pas s'en servir, ni comment les détruire. Il vous suffit de vous placer dans leur centre, et le T-Griffon est instantanément porté jusqu'au téléporteur de l'autre côté.

LES BATIMENTS

Prisons de cocons: elles contiennent des cocons et il faut tirer dessus pour les ouvrir. Les cocons emprisonnés n'apparaissent pas sur le scanner avant d'avoir été libérés.

Les champs de force empêchent le T-Griffon de traverser certaines zones.

Des stations d'alimentation alimentent les champs de force. Si ces stations sont détruites, le champ de force est éteint.

Des pointes sortent de terre pour empêcher le T-Griffon de récupérer un cocon. Les pointes sont contrôlées par des stations. Si ces stations sont détruites, les pointes sont désactivées.

Les bunkers peuvent contenir différents éléments: il faut tirer dessus pour laisser sortir l'élément qu'ils contiennent.

Le radar aide l'ennemi à piloter. S'il est détruit, certains ennemis sont figés.

SCORES

Ennemi touché: 50 points

Ennemi détruit: 150 points

Bâtiment détruit: 200 points

Tour Vortex touchée: 100 points

Cocon récupéré: 200 points

1 médaille X: 1000 points

2 médailles X: 2000 points

Cocons supplémentaires récupérés: 5000 points chacun, ajoutés dans l'écran d'information.

Un vaisseau supplémentaire est accordé tous les 50,000 points, quand un niveau est terminé.

STRATEGIES & ASTUCES

Apprenez chaque niveau: Entraînez-vous dans les niveaux qui vous paraissent difficiles en tapant les codes secteur et en essayant les mondes proposés. Le niveau de difficulté pour conquérir les mondes va en croissant. Gardez un oeil sur les bâtiments ou les éléments particuliers — ils peuvent s'avérer essentiels à la libération d'un monde.

Ennemis: La plupart des ennemis hostiles peuvent être évités en volant vite. Certains ennemis restent dans un endroit, d'autres se déplacent. Surveillez le scanner pour voir les ennemis hostiles. Vous pouvez tuer les ennemis qui vous poursuivent en volant à reculons et en tirant. A moins qu'un ennemi ne soit à côté de quelque chose dont vous avez besoin, il vaut mieux les éviter. Faites attention aux transporteurs de cocons qui déplacent les cocons (souvent près d'une tour Vortex) et les transporteurs cargo qui remorquent des bonus.

Les crash: N'essayez pas de survoler les montagnes qui sont trop élevées — il vaut mieux les contourner ou essayer de trouver des téléporteurs qui peuvent vous aider à les passer. Certains bâtiments sont assez solides. La fonction de suivi du terrain du T-Griffon n'évite pas toujours les bâtiments, alors faites attention de ne pas les percuter...surtout si vous volez à reculons! Attention aux ennemis qui essayent de vous rentrer dedans.

Les cocons: Quand vous recueillez les cocons, restez près du sol. Souvenez-vous que les cocons peuvent être cachés dans des prisons. Surveillez votre scanner pour connaître la position des cocons. N'oubliez pas que si une tour Vortex détruit trop de vos cocons, vous serez obligé de recommencer la planète, alors ramassez vite les cocons en danger.

Armes: Si vous avez du mal à viser, utilisez le viseur réticulaire ou volez en mode cockpit. Les mines sont un bon moyen de tuer les ennemis qui vous pourchassent. Les bombes sont à employer contre les ennemis au sol et les bâtiments. Les lance-flammes peuvent même remonter une pente et servent à tuer les ennemis au sol. Rappelez-vous que la plupart des armes nécessitent des munitions, alors utilisez-les avec circonspection et gardez un oeil ouvert pour voir les jetons de crédit de réarmement si vous commencez à en manquer. Certains mondes bénéficient d'un surplus de certains types d'arme. Sachez user des armes spéciales avec discernement: elles peuvent être très efficaces si elles sont bien utilisées.

CONCEPTION ET REALISATION

Code:	Fred Gill, Brian Pollack
Graphismes:	Chris Gibbs, Jan Harting, BJ west
Son:	Andrew Holtorn, Dave Lowe, Ted Tahquechi
Conception Niveaux/Tests Jeux:	S. Brandes, Tom Gillen, Hans Jacobsen, Andrew Reichi, Sean Patten, Joe Sousa, Ted Tahquechi, Faran Thomeson
Production:	John Skruch, Sean Patten
Documentation:	Sean Patten, Hans Jacobsen

“Garantie du Logiciel”

(Cartouche ou CD)

ATARI garantit que ce produit est libre de tout défaut matériel ou de fabrication dans des conditions normales d'utilisation. La garantie prend effet à compter de la date de la facture au premier utilisateur. Sa durée est de 90 jours. La garantie est déclarée nulle et nonavenue si la cartouche a été ouverte et/ou si certains composants ont été retirés sans l'autorisation préalable d'Atari, ou si des accessoires autres que ceux autorisés par Atari ont été utilisés en conjonction avec le produit. (Les logiciels et accessoires autorisés sont identifiables par le cachet d'Atari sur l'emballage).

Pour l'application de cette garantie, l'utilisateur, dans tous les cas, doit s'adresser à son revendeur qui lui indiquera la procédure à suivre.

WARNING:

Lesen Sie diese Hinweise, ehe Sie Ihr Atari Video-Entertainment-System in Gebrauch nehmen.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen wenn sie bestimmten Lichtmustern ausgesetzt sind. Diese Muster oder Hintergründe auf einem Fernsehbild oder während eines Videospiels können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Bestimmte Umstände können auch bei Personen, bei denen eine Epilepsie noch nie aufgetreten ist, bisher unentdeckte epileptische Symptome hervorrufen. Wenn bei Ihnen oder einem Familienmitglied eine Epilepsie diagnostiziert wurde, wenden Sie sich an Ihren Hausarzt, bevor Sie ein Videospiel spielen. Sollte während des Spielens eines der folgende Symptome auftreten - Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskeltics, Bewußtseinsstörungen, Orientierungslosigkeit oder unbewußte Bewegungen oder Krämpfe - hören Sie SOFORT auf zu spielen und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.

WARNING für Benutzer, von Projektions-Fernsehgeräten:

Standbilder oder Grafiken können ihre Bildröhre dauerhaft schädigen oder das Phosphor auf der Bildröhre einbrennen. Vermeiden Sie den wiederholten und ausgedehnten Gebrauch von Videospielen auf Projektions-Fernsehgeräten mit Großbildschirm.

Die Atari Computer GmbH kann die Richtigkeit von gedruckten Dokumentationen nach deren Publikation nicht gewährleisten und haftet nicht für Änderungen, Fehler oder Auslassungen. Die Vervielfältigung dieses Dokuments oder von Teilen desselben ist ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Atari Computer GmbH nicht gestattet.



Copyright 1993, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
All rights reserved

J9000E

500700

Printed in USA