

SEGA

MEGA-CD



Français Edition

T-113015-50

MICROCOSM

Psygnosis présente une nouvelle expérience interactive remplie d'actions, Microcosm, qui vous donne la possibilité de voyager dans le corps humain. Microcosm bénéficie des séquences vidéo les plus incroyables - il s'agit aussi du premier jeu à utiliser la technologie du moteur fractal. Il permet en outre un dialogue interactif entre l'utilisateur et le système par l'intermédiaire de superbes graphiques. En choisissant Microcosm, vous découvrirez des graphiques informatiques étourdissants ET le jeu le plus intimidant JAMAIS proposé sur système de jeu !!!

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez

IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- *Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.*
- *Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.*
- *Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.*
- *Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.*
- *En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.*

TABLE DES MATIÈRES

Historique		4
Intrigue	Chapitre I	5
	Chapitre II	9
	Chapitre III	11
	Chapitre IV	12
Familiarisation avec Microcosm	Chargement du jeu	13
Exposé de la mission	Objectifs	14
	Commandes	14
	Ecran du jeu	14
	Vies	14
	Barre d'énergie	15
	Armes	15
Niveaux	Veine céphalique	15
	Poumon gauche	16
	Fémur	16
	Valvule du coeur	17
	Cerveau	17
	Portails	17
Véhicules	Nacelle Spook Series 4	18
	Submersible Hunter Killer RS-18	19
	Combinaison pressurée EVA S2-21	20
Arrière-plan	Armes et bonus	20
	Codes d'accès	21
	Système Bator	21
	Remerciements	24

L'an 2051

Planète Bodor

Système Bator

HISTORIQUE

Au lever du soleil, une pâle lueur se dessine à travers le brouillard et les gaz toxiques pour marquer le début d'une nouvelle journée sur la planète Bodor.

Les habitants de cette planète, la quatrième à partir du soleil dans le système Bator, s'éveillent comme chaque jour dans l'ombre du gouvernement oppressif. Avec quatre-vingt deux pour cent de la population concentrés sur deux pour cent du territoire, la maladie, la pauvreté et le crime sont de rigueur.

Le reste de la planète est inhabitable, non pas parce qu'il est incapable de soutenir une forme de vie humaine, mais parce qu'il recèle des richesses cachées que les Corporations exploitent sans aucun scrupule. Pour les rares privilégiés, le monde n'est plus qu'un cadre propice à de sinistres activités, un lieu dont ils peuvent s'échapper pour se rendre dans les planètes voisines lorsqu'ils le souhaitent. Mais pour la majorité, il s'agit d'un environnement infernal qui n'offre qu'une protection limitée contre les gaz toxiques qui contaminent une grande partie de la population. Loin des tyrans au pouvoir, aucun espoir de travail, ni même de survie !

Au cœur de cette oppression, deux Corporations de livrent à une lutte impitoyable dont l'unique objectif est de dominer le monde des affaires pour acquérir le titre de "Corp 1". La conscience publique n'arrive jamais à oublier, même l'espace d'un instant, la guerre implacable qui fait rage entre les Corporations Cybertech Inc. et Axiom. Cybertech, qui ne voulait pas de cette guerre, s'est retrouvée impliquée malgré elle pour un crime impardonnable : son statut de "Corp 1".

Nul n'ignore qu'Axiom tient Cybertech pour responsable de la mort de son ancien président, bien qu'elle ne possède aucune preuve pour justifier cette prétention. Depuis cette époque, Argen Stark, le président d'Axiom, cherche désespérément à regagner le statut "Corp 1" et se montre prêt à tout pour y parvenir. Le déclin de sa prospérité menace d'être révélée face à la bonne fortune de l'empire Cybertech qui ne cesse de s'enrichir.

Stark est loin de se douter que l'occasion idéale va se présenter en utilisant la technologie microscopique au lieu des grandes offensives qui représentent sa tactique habituelle.

Intrigue

Chapitres I à IV

CHAPITRE I

De la fenêtre de son bureau, Argen Stark contemple sans la voir la métropole tentaculaire qui s'étend à perte de vue et écoute son soi-disant "bras droit" lui raconter son dernier plan, sans vraiment y prêter attention. De l'autre côté de la ville, estompée par le brouillard, il distingue à peine la silhouette de l'immense bâtiment Cybertech. Comme s'il se réveillait d'un cauchemar, le poids des mots de Karver le frappe en plein visage et son esprit parcourt rapidement les possibilités extraordinaires qui s'offrent à lui.

Le concept est extrêmement puissant, voire même risqué ? Certainement. Mais les bénéfices potentiels sont aussi illimités.

"M. le président, si nous contentons de l'éliminer, un autre nouveau candidat sera bientôt "élu" à la présidence de Cybertech. Mais réfléchissez à ce que nous pourrions faire en prenant le contrôle de Korsby. Il deviendrait notre marionnette."

Depuis son élection à la présidence de Cybertech Inc., Korsby a établi une véritable dictature commerciale. Il ne lui a pas fallu plus de sept ans pour élever Cybertech à la position dont elle jouit actuellement ; dans tous les milieux, son génie ne fait aucun doute. Ses politiques et sa maîtrise impitoyable de Cybertech ne donnent pratiquement aucune chance aux autres Corporations. Les affaires vont mal.

"M. le président, vous pourriez dominer Cybertech en plus d'Axiom. Il n'y aura plus aucune limite à votre pouvoir..."

"Karver, tu m'intéresses ! Quel est ton plan ?"

Un sourire se dessine sur le visage de Karver. Il n'est vraiment heureux que lorsque son patron apprécie ses idées. Non seulement parce que le respect du grand M. Stark rehausse sa fierté personnelle, mais bien plus souvent parce que les primes qui accompagnent ses éloges lui permettent de mener un style de vie extravagant. Il se dirige vers la porte du bureau et Stark appuie sur le bouton d'ouverture discret à côté de son énorme bureau de bois. La porte s'ouvre dans un murmure discret et Karver fait signe d'approcher à une minuscule silhouette dans l'embrasement de la porte.

"Permettez-moi de vous présenter le Dr Knowles."

Un homme de petite stature, au teint pâle et légèrement chauve, franchit la porte et se range aux côtés de Karver. Il semble un peu perdu dans le bureau de Stark aux allures de caverne.

La porte se referme dans un murmure et Stark effleure de la main le bouton de verrouillage.

“Docteur”, prononce Stark sur un ton accueillant. Il a immédiatement reconnu le Dr Knowles qui est un des employés les plus prestigieux de Cybertech, à qui a été confiée la responsabilité des projets de développement les plus importants. Diplômé universitaire, il est entré immédiatement chez Cybertech après avoir été choisi personnellement par Korsby.

Knowles s’approche du bureau de Stark, mais ce n’est qu’en atteignant le meuble luisant qu’il remarque les deux géants qui encadrent le président d’Axiom.

“C’est un honneur de faire votre connaissance, M. Stark.” Le medecin s’avance dans l’espoir de serrer officiellement la main du leader.

“Certainement.” Stark ignore la main tendue. “Alors, que pouvez-vous faire pour moi ?”

Retirant rapidement sa main, Dr Knowles répond à la question. “J’ai eu l’occasion de faire différentes expériences au cours d’un projet de miniaturisation, M. le président.”

“Miniaturisation ? Un domaine qui en est encore aux premiers stades de son développement, il me semble.”

“C’était peut-être vrai il y a quelques mois, M. Stark, mais la situation a changé. .”

“Continuez.”

Knowles oblige. “Aussi incroyable que cela puisse paraître, j’ai à ma disposition une technologie qui permet de s’infiltrer dans le corps humain et de le maîtriser en pénétrant le cerveau. Depuis un an, je travaille sur le programme le plus avancé entrepris jusqu’à présent par Cybertech, le projet MICRO ou les secrets de la miniaturisation.”

Le visage de Stark s’assombrit à cette idée. Axiom a consacré plusieurs milliards aux travaux de recherche sur la miniaturisation avant d’annuler le projet l’an dernier face à l’impossibilité de progresser.

“Je sais, rien qu’à votre visage et d’après ce que racontent certaines sources, qu’Axiom a effectué des travaux dans ce domaine, sans toutefois parvenir à aucun résultat. J’ai pourtant réussi là où d’autres ont échoué et j’ai même approfondi les recherches pour aboutir à un usage disons “innovateur” de la technologie.”

“Pour être tout à fait franc, nous n’aurions aucune difficulté à pénétrer le cerveau d’un certain M. Korsby.”

Le medecin s’interrompt quelques instants pour permettre à l’idée de faire son chemin.

“J’ai développé des dispositifs qui, une fois miniaturisés, pourront être introduits dans le corps de Korsby où – ce que j’appelle les capsules VO – s’attaqueront à des cibles bien définies. Plus important encore, un des dispositifs est configuré pour dominer son cerveau. Nommé Grey M, il s’agit d’un robot intelligent qui, une fois miniaturisé et injecté dans le corps humain, recherche le centre nerveux et s’y accroche. Ceci fait, Grey M intercepte toutes les impulsions du cerveau et y substitue des impulsions différentes. Nous pourrions donc injecter Grey M dans le corps de Korsby et le contrôler, à distance, à partir de tout endroit dans l’installation au moyen de ma console d’émission et de décodage d’implant encéphalique.

“Grey M nous permettra de recevoir les impulsions du corps de Korsby et d’agir en conséquence ou de les ignorer, selon le cas. Nous pourrions également intercepter les ordres donnés par son cerveau et choisir de les exécuter – s’il s’agit de fonctions corporelles habituelles comme la respiration, le mouvement des paupières, etc. – ou de les remplacer par nos propres instructions. Cet homme sera sous notre, ou plutôt sous votre emprise totale, M. le président, sans que ses subordonnés, ni lui-même, ne se doutent de quoi que ce soit.”

Un lourd silence pèse dans l’immense bureau.

Stark ne quitte pas des yeux Dr Knowles, qui ne se sent pas très à l'aise, même en sachant que si Axiom rejette son idée, Starr Commodities ou Pan-Bodor sera probablement intéressée.

Stark fait signe à Karver de s'approcher. Karver réagit immédiatement.

Au bout de quelques secondes de conversation inintelligible et de coups d'oeil furtifs vers Knowles, Karver reprend sa position aux côtés du docteur. Knowles lance un regard interrogateur à Karver qui y répond par un signe de la tête vers Stark. L'attention du docteur revient au président d'Axiom.

"Vos idées risquent de présenter un ou deux problèmes potentiels, Docteur. Peut-être pourriez-vous me rassurer en répondant à quelques questions."

"Je ferai de mon mieux."

"Qu'est-ce qui vous a poussé vous, un des principaux chercheurs de Cybertech, à me faire, à moi, une telle proposition ?"

"J'ai commencé à travaillé pour Cybertech il y a plus de six ans comme responsable des recherches, travaillant directement pour Korsby et sous ses ordres. J'étais en quelque sorte son bras droit et je jouissais du respect de tous pour la qualité de mon travail. Tout cela a changé. Ces deux dernières années, la société s'est développée et je me suis retrouvé de plus en plus isolé, au point d'en être réduit à un rôle de conseiller scientifique. Korsby m'a mis sur une voie de garage pour me "permettre" de me concentrer sur mon autre rôle, celui de premier chirurgien de Cybertech." En l'espace d'un instant, le visage de Knowles se transforme et son expression composée cède la place à l'amertume, au ressentiment qu'il éprouve d'avoir été traité ainsi.

"Et combien va me coûter cette petite opération ?"

"Disons 10 000 000 dollars jusqu'au point où vous pourrez vous emparer intégralement du contrôle de Korsby."

Stark ne sourcille pas devant l'ampleur de la somme. Au lieu de cela, il se contente de demander : "Etes-vous sûr que le corps de Korsby réagira à vos dispositifs ? Le corps humain rejette naturellement toute invasion par des corps étrangers."

"En effet, le corps humain possède d'excellents mécanismes de défense et de lutte contre toute invasion par des organismes inconnus. Il est capable de faire la distinction entre ce qui lui appartient et ce qui ne lui appartient pas et réagit contre les cellules non identifiées. Il est donc nécessaire de lui faire croire que mes dispositifs lui appartiennent."

"Continuez."

"Pour y parvenir, nous utilisons des produits immunosuppresseurs. Combinés à la correspondance étroite des "types de tissus" de l'homme et de la machine, ils permettent d'obtenir les résultats escomptés. Je possède déjà les caractéristiques ADN de Korsby sur fichier."

"Si nous envoyons Grey M directement au cerveau, pourquoi avons-nous besoin d'envoyer d'autres dispositifs vers d'autres organes du corps de Korsby ?"

Dr Knowles remarque que Stark parle du projet comme s'il lui appartenait déjà, sans pouvoir rien dire. "Si, et seulement si, les choses ne se déroulent pas comme prévu, ces dispositifs nous offriront une sécurité intégrée. Si nous ne pouvons pas nous emparer de ses facultés, personne d'autre n'y parviendra."

"Pourquoi est-ce que nous ne pourrions pas tout simplement auto-détruire Grey M. Ce serait certainement suffisant pour éliminer Korsby si nous le souhaitions."

"Il s'agit là d'un tout autre aspect auquel j'allais venir, M. Stark."

"C'est-à-dire... ?".

"Mon projet de miniaturisation est relativement innovateur, et je suis certain d'avoir effectué plus de progrès que quiconque dans ce domaine."

"C'est vrai, M. le président", ajoute Karver, "c'est d'ailleurs pourquoi il est ici."

"Poursuivez, Docteur... "

"Je ne peux cependant pas garantir que personne d'autre ne possède cette faculté. Si quelqu'un d'autre a accès à cette technologie, il pourrait très bien comprendre ce que nous faisons et communiquer ses impressions à Cybertech. Nous risquerions alors d'avoir de la compagnie dans le corps de Korsby. Notre rival pourrait essayer de s'approprier le corps de Korsby en utilisant mes..., euh, vos dispositifs. Bien entendu, toute utilisation incorrecte de Grey M activerait les capsules VO dont l'objectif est d'émettre des virus pour attaquer et infecter les organes vitaux."

"Vous me dites que mes dispositifs vont être utilisés pour décourager toute tentative extérieure visant à nous empêcher de prendre le contrôle de Korsby ?"

"Pas exactement, ils assurent aussi d'autres fonctions, mais leur rôle est essentiellement un rôle de dissuasion. Cybertech n'a jamais eu de leader aussi puissant que Korsby et elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour le garder en vie. Si une autre présence infiltre le corps de Korsby, Grey M nous en avertira immédiatement et l'assaillant ne tardera pas à se rendre compte de l'impossibilité de sa mission."

"Knowles. Si Cybertech découvre notre projet, ne risque-t-elle pas de se débarrasser de Korsby si elle comprend qu'il n'est plus qu'une... marionnette entre nos mains ?"

"M. Stark, ils s'apercevront peut-être de notre pouvoir sur Korsby, mais sans savoir pourquoi. Logiquement, ils nous soupçonneront d'essayer de l'éliminer, mais pas vraiment de le contrôler. Des négociations seront probablement entreprises pour l'épargner, ce qui nous donnera tout le temps de contrôler Korsby et Cybertech."

Stark se lève et donne à un des gardes de brèves instructions pour obtenir un profil de sécurité sur Knowles. Le garde se rend à la porte, Stark l'ouvre et le garde disparaît dans le murmure de la porte qui se referme.

Vu de près, Stark est un homme impressionnant. Il respire le pouvoir... et il le sait. Sa présence même fait perdre ses moyens à Knowles. "Ils vont sûrement remarquer une différence dans le comportement de Korsby. Il doit falloir un certain temps pour intercepter les messages du cerveau, les décoder, décider de l'action à prendre et renvoyer des instructions."

Le médecin, qui sent que les choses ne vont pas comme il l'espérait, sait qu'il est temps de révéler son ultime objectif. "M. le président, la personne qui s'emparera du contrôle de Korsby sera elle-même connectée à la console d'émission et de décodage d'implant encéphalique qui permet de traiter les messages à la vitesse du cerveau. Les délais éventuels seront négligeables."

"Faudra-t-il implanter un dispositif Grey M similaire dans le corps du manipulateur ?"

"Pas du tout, M. le président, le contrôle se fera par casque extrêmement sophistiqué, équipé d'électrodes de détection des impulsions du cerveau."

Stark fronce les sourcils. "Je ne suis toujours pas convaincu. Il reste trop d'éléments inconnus."

Karver tousse, Knowles sursaute. "M. le président, dans trois jours Korsby doit être admis à l'hôpital pour une opération de régénération des tissus. Nous pouvons nous arranger pour que le Dr Knowles effectue l'opération ; en fait, il a déjà été retenu provisoirement. Une fois que les dispositifs auront été introduits dans le corps de Korsby, nous aurons un pouvoir total sur le président de Cybertech. Même si n'avons que le temps de prendre une ou deux décisions, ou de signer quelques documents avant d'être exposés, ce délai devrait être suffisant pour provoquer la chute de l'empire Cybertech. Quelques heures à la présidence de la Corporation auront une valeur estimable pour Axiom. L'occasion est trop bonne pour la laisser échapper."

Le silence qui s'ensuit est interrompu par un léger signal sonore sur le bureau de Stark.

Stark retourne à son bureau et observe sa console de données pendant quelques instants. Confortablement installé dans son fauteuil voluptueux, il regarde Karver, puis se tourne vers le médecin. "Messieurs, ma décision est prise. Vous avez le feu vert. Mais je ne tiens à ce que mon nom ne soit en aucune façon mêlé à cette histoire. Docteur, apportez-moi tous les détails à 11h00 demain matin."

Stark ouvre la porte de son bureau et, sans autre forme de politesse, se tourne vers une pile de données.

Visiblement congédiés, Karver et Knowles quittent la pièce pour aller finaliser leurs plans...

CHAPITRE II

Slater est infirmier agréé de l'aile médicale de la Corporation Cybertech depuis plus de cinq ans. Pendant cette période, il n'a bénéficié d'aucune promotion, non pas parce qu'il ne possède pas les capacités suffisantes, mais en raison de son manque d'intérêt général. Il est toutefois heureux de son sort, c'est du moins ce qu'il se dit.

En retard comme toujours, il essaie d'enfiler sa combinaison tout en lisant le tableau de service. Quelles tâches passionnantes lui a-t-on réservées aujourd'hui ?

10h30. Théâtre 12. Régénération des tissus.

Equipe médicale : Chirurgien principal : Dr R. Knowles, Assistant-Chirurgien : Dr A. Wood, Anesthésiste : F. Clerkson, Infirmier : A Lopez, Infirmier-auxiliaire : N. Slater.

Comme d'habitude, Slater parcourt à toute vitesse les couloirs de l'hôpital et arrive au théâtre avec tout juste trois minutes de retard.

Lopez n'est pas impressionnée mais, de toutes façons, elle n'est jamais satisfaite.

"Si le Dr Knowles était arrivé avant toi, Slater, tu n'aurais jamais plus remis les pieds dans ce théâtre."

Un des avantages d'arriver en retard, c'est que le patient est prêt et que tous les instruments ont déjà été vérifiés. "Super", se dit Slater, "rien à faire, sauf de faire semblant d'être intéressé."

Dr Knowles arrive. "Bonjour tout le monde."

"Bonjour Docteur", répond en chœur toute l'équipe.

"Tout le monde est prêt ?", demande Knowles

“Prêt!” se dit Slater. “Prêt à quoi ? Tout ce qu’on nous demande, c’est de regarder les machines et les ordinateurs faire le travail.”

La table de préparation sur laquelle Korsby est allongé l’emporte vers le bloc opératoire tabulaire. La table se retire en laissant Korsby suspendu au cœur de la toute dernière technologie médicale. L’argent a ses droits.

Le rôle humain dans la médecine moderne se limite essentiellement à surveiller les machines et à activer les systèmes auxiliaires.

L’opération dure moins d’une minute et se déroule sans complication. Le corps de Korsby sous le pouvoir des anesthésiants est très vite remplacé sur la table de préparation en attendant de le ramener dans ses appartements. Les portiers sont appelés et l’équipe médicale disparaît dans un vaste labyrinthe de couloirs d’une propreté immaculée pour vaquer aux autres tâches quotidiennes.

En se rendant à la cafétéria de l’hôpital, Slater s’aperçoit qu’il a laissé son bonnet dans le théâtre d’opération. Se rendre dans une salle d’opération sans les accessoires réglementaires est un motif de renvoi. Sachant qu’il doit assister à une autre opération ce matin, Slater décide d’aller le récupérer.

Qu’elle n’est pas sa surprise de découvrir Knowles et deux autres individus penchés sur le patient. Figé sur le pas de la porte, Slater observe la situation d’un air perplexe. Ils semblent injecter quelque chose à Korsby. Ce qui est surprenant, c’est qu’ils utilisent une seringue comme il y en avait autrefois. Refermant les portes pivotantes avec soin, il ne laisse qu’une petite ouverture pour surveiller la situation.

“Ceux-ci ne bougeront pas jusqu’à ce que nous prenions le contrôle manuel pour les guider vers leur objectif respectif.” Une autre seringue est tendue au Dr Knowles qui pique avec précaution le bras de Korsby.

Slater commence à s’inquiéter en sachant que Korsby devrait déjà avoir regagné ses appartements pour se remettre de l’opération. Une fois qu’une opération s’est déroulée correctement, il n’y a aucune raison pour que le chirurgien revienne s’occuper de son patient, sauf en cas de complications graves. Et même dans ce cas, l’équipe médicale au grand complet doit être rappelée. Les deux individus qui accompagnent Knowles n’ont pas l’air de faire partie d’une équipe médicale et se comportent tout à fait différemment... en fait, Slater ne reconnaît aucun des deux.

“Parfait... ces dispositifs se déclencheront dès qu’ils pénétreront dans le sang.” Knowles se tourne vers un de ses assistants. “Grey M, s’il vous plaît...” Il ramène son attention vers le patient.

“OK, tout est en place”, annonce Knowles.

Les trois hommes se redressent, mais bien avant qu’ils aient le temps de se retourner, Slater se dépêche de quitter les lieux.

CHAPITRE III

Inquiet de ce qu'il vient de voir, sans vraiment comprendre la situation, Slater s'adosse au mur du couloir et réfléchit à ce qui s'est passé. La seule chose dont il est certain, c'est que Korsby risque d'en souffrir. Il doit prévenir son supérieur, Ann Lopez.

Il raconte à Lopez qu'il a vu le Dr Knowles et ses deux complices avec Korsby après l'opération. Il lui répète que Knowles est un homme respecté, dévoué à sa cause, et que ses inquiétudes ne sont vraisemblablement pas fondées. Lopez lui indique son accord d'un vague signe de la tête.

Ce n'est que lorsque Slater mentionne la seringue que Lopez cesse de classer ses papiers et qu'elle se tourne vers lui. Cet élément est un plus inquiétant. Le Dr Knowles prépare quelque chose qui n'a rien de bon, Lopez en est certaine, mais quoi ?

"Merci Slater, je ferai part de tes observations à nos supérieurs."

Le sourire aux lèvres, Slater se dirige vers la porte. Peut-être qu'il finira quand même par progresser au sein de la Cybertech.

Lopez s'assoit à son bureau et entre rapidement des commandes sur son poste personnel. Au bout de quelques instant, les détails de la carrière du Dr Knowles s'affichent sur l'écran. Les terribles implications la frappe immédiatement et elle sort en courant de son bureau pour se diriger vers l'ascenseur.

Au quarante-deuxième étage, l'ascenseur s'immobilise silencieusement.

"Déclinez votre identification, votre code d'entreprise, l'étage où vous vous rendez et la personne que vous allez voir." L'ascenseur SL-A1 lift est une des inventions les plus réussies de Cybertech.

"Lopez, A., A21-427-821-3911, Etage 46, Ferguson, J"

Au terme d'un bref délai, l'ascenseur accepte l'identification de Lopez et poursuit son chemin vers les quatre étages supérieurs.

Lopez fait irruption dans la zone de réception de Ferguson. James Ferguson est le Vice-président de Cybertech. Riche et puissant, il est aussi le directeur du quarante-sixième étage qui abrite le centre de commande de la division des recherches scientifiques de Cybertech.

"Je suis désolé Mlle Lopez, mais M. Ferguson est en réunion. Vous allez devoir patienter. Veuillez vous asseoir. Voulez-vous un . . ."

Sans laisser à la secrétaire de Ferguson le temps de terminer sa phrase, Lopez se jette sur son bureau et appuie sur le bouton qui ouvre la porte menant dans la vaste salle que James Ferguson appelle "son appartementi".

"Mlle Lopez, quelle agréable surprise, même si vous n'avez pas choisi le meilleur moment."

"James, je crois que nous avons un sérieux problème."

Les portes du bureau se referment en claquant.

CHAPITRE IV

Ferguson sort de son bureau et se précipite vers l'ascenseur express. En quelques secondes, il atteint le cinquième étage, l'appentis qui sert de bureau à Korsby et son associé Steve Grange. Steve Grange est le play-boy classique – bien qu'il ait financé Cybertech avec Korsby au départ, il n'a influencé son développement en aucune façon, se contentant d'une place au conseil d'administration et d'une part des bénéfices. Ferguson entre dans le bureau de Steve, s'assoit et lui explique la situation aussi calmement qu'il en est capable.

"James, si je comprend bien ce que tu me racontes, le Dr Knowles a injecté un... assassin à notre président il y a une vingtaine de minutes ?"

"C'est exact. Je ne sais pas ce qu'il a injecté, mais le corps de Korsby est d'ores et déjà menacé. Nous devons nous débarrasser de ces intrus. Je suggère de déclencher le projet MICRO."

Le projet MICRO, ou les secrets de la miniaturisation, ne devait pas être révélé avant quelques mois. Une découverte aussi sensationnelle donnera en effet à Cybertech une marge d'avance sur la concurrence, tout en lui garantissant son statut "Corp 1".

"Il ne fait aucune doute que le Dr Knowles utilise notre propre technologie pour menacer Korsby."

Steve Grange observe la ville du haut de son cinquantième étage avant de se retourner vers James. "Est-il possible de suivre les traces de l'assassin ?"

"Oui, Steve, mais sans que Knowles, ni l'organisation pour laquelle il travaille, ne l'apprenne. Il faut transférer le corps de Korsby au laboratoire MICRO et préparer nos propres dispositifs pour les injecter."

"De combien de temps disposons-nous ?"

"De vingt-cinq minutes environ."

"Est-ce bien suffisant pour préparer les implants ?"

James Ferguson regarde Steve d'un air grave. "Il le faudra bien, nous n'avons pas le choix."

Avant que Ferguson n'ait le temps de terminer, Steve Grange ordonne de préparer un véhicule pour les transporter dans l'aile médicale...

Familiarisation avec Microcosm

Aperçu général

La section suivante constitue un guide d'initiation rapide.

DÉMARRAGE

Chargement du jeu

1. Suivez les instructions du système Sega Mega pour ouvrir le lecteur CD.
2. Insérez avec précaution le disque compact Microcosm dans le lecteur, face imprimée vers le haut.
3. Appuyez sur la touche de lecture (Start) pour fermer le lecteur et commencer le jeu.

Règles du jeu

Suivez les instructions suivantes. Une fois que la ligne de nom s'affiche, appuyez sur "Start" pour accéder au premier niveau du jeu. Appuyez sur le bouton A, B ou C pour afficher l'écran de saisie du code d'accès ou commencer la partie. Pour sélectionner, utiliser le bouton "Start" du joystick.

Ecran de saisie du code d'accès

A la fin de chaque niveau, prenez note du code d'accès qui s'affiche. Ce code composé de symboles vous sera nécessaire pour revenir à ce niveau par la suite. Entrez le code en appuyant sur les flèches basse et haute pour changer de symbole ou sur les flèches droite et gauche pour changer de code. Appuyez sur le bouton de "Start" du joystick pour accéder au niveau correspondant dans le jeu.



Exposé de la mission

Aperçu général

La section suivante contient un guide détaillé pour vous aider à remplir votre mission.

OBJECTIFS

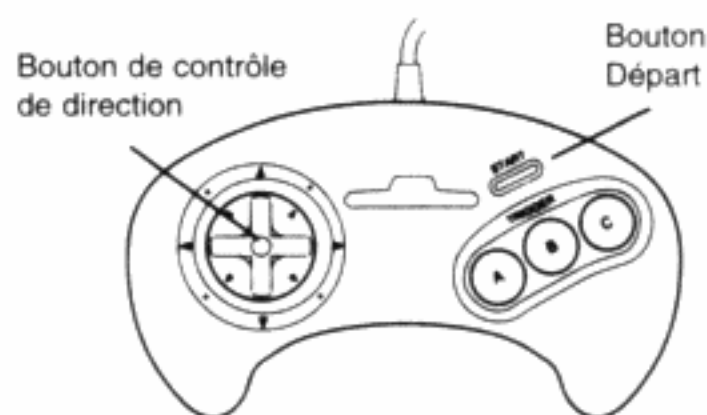
Arrêter l'invasion "ennemie" dans le corps

Détruire les capsules VO

Repérer et enlever le dispositif qui contrôle les facultés de Korsby. . . Grey M.

COMMANDES

Un diagramme du joystick Mega-CD/Sega-CD est illustré ci-dessous.



Commande de mouvement – mouvement sur 360 degrés

Start – Suspend le jeu ou ignore l'introduction

A – Tir

B – Changement d'arme

C – Bombe intelligente ou blindage (selon le niveau)

ECRAN DU JEU

Plusieurs éléments de l'écran de jeu vous permettent d'exploiter intégralement les différentes ressources de votre appareil et d'accéder à toutes les informations nécessaires sur le jeu.

Vies

L'indicateur du nombre de vies affiché au coin supérieur droit de l'écran de jeu vous indique le nombre d'appareils qu'il vous reste avant la fin de la partie.

Barre d'énergie

Une barre d'énergie est affichée en haut et au centre de l'écran. Lorsque l'appareil est touché, la barre d'énergie diminue. Lorsqu'elle arrive à zéro, l'appareil est détruit. Lorsqu'un gardien de niveau se trouve sur l'écran, il s'accompagne d'une barre d'énergie à gauche de l'écran. Lorsque l'énergie du gardien tombe à zéro, il est vaincu.

Armes

Dans tout le jeu, des bonus et des armes s'affichent à l'écran. Lorsque vous ramassez une arme, l'arme correspondante s'affiche en sélectionnant l'icône située au bas de l'écran. Le nombre de cartouches disponibles est indiqué par le chiffre au-dessous.

Consultez la description de l'appareil dans ce manuel pour vous familiariser avec les différentes armes.

Niveaux

Le jeu comprend 5 niveaux qui représentent différentes parties du corps de Korsby, comme suit :

Veine céphalique

Valvule du coeur

Poumon gauche

Cerveau

Fémur

Les différents niveaux, et leur importance dans le corps humain, sont récapitulés ci-dessous.

VEINE CÉPHALIQUE

Plus d'un millier de kilomètres de vaisseaux sanguins font constamment circuler le sang dans le corps humain. Les veines proprement dites sont entourées de parois fines et molles qui sont nécessaires dans la mesure où la plus grande partie de la pression créée par le coeur a disparu lorsqu'il atteint les veines du corps. A ce stade, il a une couleur rouge-bleuâtre et a perdu la majorité de l'oxygène qu'il transportait. A tout moment, le système vasculaire contient environ soixante-quinze pour cent du volume de sang dans le corps.

Une veine céphalique se trouve dans chaque bras du corps humain.

Ce niveau initial est destiné à servir de phase d'apprentissage pour permettre à l'utilisateur de se familiariser avec le jeu, mais reste quand même passionnant, sauf peut-être pour les joueurs les plus expérimentés.

Résumé :

- Basé dans le bras gauche ;
- Utilise la nacelle comme véhicule ;
- Structure "d'apprentissage" relativement simple.

POUMON GAUCHE

Le rôle du poumon dans le corps humain est extrêmement simple. Sa structure molle et élastique lui permet de se dilater et de se contracter en permanence pour absorber de l'oxygène par la trachée et permettre la respiration.

Le système de pompage qui alimente les poumons comprend le diaphragme osseux créé, autour de la poitrine, par la colonne vertébrale, les côtes, le sternum et deux ensembles de muscles.

Les poumons se gonflent parce qu'ils sont enveloppés d'une membrane mince et visqueuse, nommée plèvre, qui se replie sur elle-même pour tapisser l'intérieur de la poitrine.

Ce niveau apprend à l'utilisateur à négocier plus adroitement les différents obstacles du jeu, tout en introduisant un nouveau type de véhicule. Il comprend en outre une poursuite rapide d'un engin ennemi.

Résumé :

- Basé dans la partie supérieure du torse ;
- Filaments enchevêtrés semblables à des arbres ;
- Séquence de destruction de capsule.
- Utilise le véhicule Hunter Killer ;

FÉMUR

Le fémur est le nom anatomique de l'os le plus grand, le plus lourd et le plus résistant du corps humain. Sa surface lisse et arrondie au sommet s'emboîte parfaitement dans la cavité articulaire à l'extérieur de l'os iliaque.

La ceinture pelvienne est une structure osseuse qui relie les jambes au reste du squelette. Les os de la jambe, y compris le fémur, sont bien plus robustes que les os du bras mais ne sont pas aussi souples dans leurs mouvements.

Ce niveau contient différents ennemis et vous permettra d'affiner vos techniques de combat dans un milieu plus rigoureux.

- Basé dans la jambe gauche ;
- Utilise la nacelle ;
- Structure fibreuse s'enroulant rapidement.

VALVULE

Le cœur constitue le principal élément du système circulatoire et est en fait une pompe qui fait circuler le sang dans les artères et les veines pour le recycler sans arrêt à travers le corps. Il s'agit essentiellement d'un ensemble de muscles aussi nombreux que complexes qui se contractent régulièrement selon les besoins du corps.

La valvule est un aspect extrêmement important de ce mécanisme. Elle permet au sang d'arriver au cœur, sans le laisser toutefois sortir par la même direction. La seule issue possible est par l'autre valvule pour faire le tour du corps et revenir à la valvule initiale.

Ce niveau fait intervenir une poursuite laser dans les veines qui mènent au cœur à la recherche de deux capsules fourbes. Si vous réussissez vous échappez au pompage de la valvule.

Résumé :

- Basé dans la poitrine ;
- Action très rapide ;
- Utilise le véhicule Hunter Killer ;
- Deux séquences de destruction de capsule.

CERVEAU

C'est le cerveau qui différencie les humains des autres races animales. Il nous donne la faculté de raisonner, de communiquer avec les autres, d'apprendre et de mémoriser.

Le cerveau est le processeur central du corps humain et contrôle toutes les pensées et presque tous les mouvements. Les informations venant de toutes les parties du corps sont acheminées par des nerfs sensoriels vers le cerveau où elles sont combinées aux données des sens.

Le cerveau d'un adulte pèse environ 1,5 Kg, a une apparence extrêmement ridée et contient quelques dix milliards de cellules nerveuses.

Le dernier niveau n'est accessible qu'une fois tous les autres niveaux terminés.

Résumé :

- Basé dans la tête ;
- Recherche et neutralisation de Grey M.
- Utilise la tension comme véhicule ;

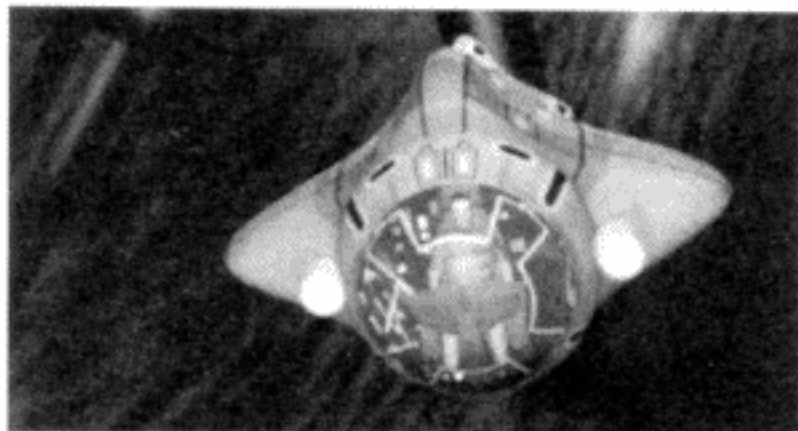
PORTAILS

Les portails permettent au joueur d'accéder aux autres parties du corps. Une fois que le joueur arrive à un portail, il peut entrer dans le sas pneumatique où il est transporté à vitesse éclair dans un tube de connexion pour atteindre la partie choisie du corps humain.

Les portails ont été prévus uniquement à cette fin et ne servent aucun autre but au cours du jeu. Comme les portails ouvrent la voie permettant de se rapprocher progressivement de l'ennemi, ne soyez pas surpris si certains d'eux sont gardés.

Véhicules

Pendant toute la partie, le joueur a le choix entre trois puissants véhicules permettant de parcourir les différents systèmes.



Les véhicules disponibles sont les suivants :

Nacelle SPOOK Series 4 POD

Submersible Hunter Killer RS-18

Combinaison pressurisée EVA S2-21

NACELLE SPOOK SERIES 4 POD

Le Spook Series 4 POD est une nacelle artificielle mise en service en 2042. Conçue pour servir d'appareil de secours, elle est principalement utilisée comme annexe d'un plus grand vaisseau de la flotte, sous-marin nucléaire série 1 ou 2 par exemple.

Origine :	Cybertech Incorporated
Type :	Nacelle de secours
Tonnage :	En surface 110 tonnes, submergée 160 tonnes
Dimensions :	7315 x 3200 x 2438 mm
Traction :	Chenille S-421
Profondeur de plongée maximum :	182 m
Armement :	Deux canons laser, 4 x 4 impulsions
Equipage :	Une personne
Nombre :	Sept en service
Construction :	2042 à 2049.

Au cours de la partie

La nacelle Spook series 4 est le principal véhicule utilisé au cours de la partie. Elle n'est toutefois pas assez rapide pour se lancer à la poursuite des capsules. Le joueur utilise la nacelle aux niveaux suivants :

Niveau 1 –	Veine céphalique
Niveau 3 –	Fémur

Armement (selon l'ordre à l'écran)

Simple tir/Double tir/Orbite/Missile/Laser/Bombe intelligente

SUBMERSIBLE HUNTER KILLER RS-18

Le Hunter Killer a été mis en service en 2045 et a été conçu spécialement pour la poursuite. Sa taille lui permet de se déplacer plus rapidement que tout autre appareil de la flotte, tout en transportant suffisamment de munitions pour détruire un engin vingt fois plus grand que lui.

Origine :	Cybertech Incorporated
Type :	Submersible à missiles
Tonnage :	En surface 102 tonnes, submergés 148 tonnes
Dimensions :	7315 x 2438 x 1981 mm
Traction :	Chenille S-422
Profondeur de plongée maximum :	167 m
Armement :	Double canon, 16 x 16 impulsions élevées
Equipage :	Une personne
Nombre :	Douze en service
Construction :	2045 à ce jour.

Au cours de la partie

Au cours de la partie, le Hunter Killer est utilisé lorsque la vitesse et le pouvoir destructeur sont les aspects les plus importants, c'est-à-dire lorsque vous poursuivez les capsules. Le joueur doit utiliser le submersible aux niveaux suivants :

Niveau 2 –	Poumon gauche
Niveau 4 –	Valvule du cœur

Armement (selon l'ordre à l'écran)

Simple tir/Double tir/Triple tir/Orbite/Explosion sonique/Blindage

COMBINAISON PRESSURISÉE S2-21

La combinaison pressurisée S2-21 est utilisée depuis longtemps pour les travaux miniers au-dessous des eaux de Bodor. La combinaison est généralement réservée à l'usage des marins pour les travaux de réparation sur les plates-formes flottantes et comporte du matériel de soudure, ainsi qu'un petit laser. Elle a récemment été surpassée par son successeur, le S2-27, qui peut être utilisé dans l'espace, comme dans l'eau.

Origine :	Cybertech Incorporated
Type :	Combinaison pressurisée
Dimensions :	Variable
Traction :	Système de propulsion ST-12
Profondeur maximum de plongée :	122 m
Armement :	Simple laser, 3 x 3 impulsions Matériel de soudage supplémentaire.
Nombre :	Plus de 17 000 en service
Construction :	2039 à ce jour.

Au cours de la partie

Au cours de la partie, la combinaison pressurisée est utilisée uniquement dans la zone finale où les autres engins sont trop larges pour pouvoir pénétrer. La combinaison n'est donc qu'utilisée qu'au niveau suivant :

Niveau 5 – Cerveau

Armement (selon l'ordre à l'écran)

Simple tir/Double tir/Triple tir/Orbite/Laser/Tir rapide/Bombe intelligente

ARMES ET BONUS

Les armes disponibles sur les écrans de jeu dépendent de l'appareil utilisé. Vous rencontrez les armes suivantes dans tout le jeu, bien qu'aux niveaux 2 et 4, votre véhicule soit équipé avant le début de la mission. Les armes et bonus ne sont alors pas disponibles.

2 – Double tir	S – Blindage
3 -Triple tir	Vaisseau – Vie supplémentaire, niveaux 1 et 3
O – Orbite	Combinaison – Vie supplémentaire, niveau 5
F – Lance-flammes	SB – Bombe intelligente (lorsque l'explosion sonique n'est pas disponible)
SB – Explosion sonique	

CODES D'ACCÈS

Lorsque votre dernier vaisseau a été détruit, un code d'accès s'affiche. Il vous permettra de revenir au dernier niveau et de reprendre les opérations à l'endroit où votre dernier vaisseau a été détruit.

Arrière-plan

Aperçu général

Il s'agit d'un niveau supplémentaire pour vous aider à vous situer dans le monde de Microcosm et faire connaissance avec l'équipe qui lui a donné le jour.

SYSTEME BATOR

LE SOLEIL

Il se compose principalement d'hydrogène et d'hélium et, comme le soleil qui brille sur la terre, produit de l'énergie par fusion nucléaire.

Diamètre : 1 401 000 km

Cycle de rotation (à l'échelle de Bodor) : 26,2 jours

Température à la surface : 6 000°C

Des robots exploratoires ont été lancés vers le soleil, sans qu'aucun d'entre eux ne soit jamais revenu...

CALLHINOR

Planète la plus proche du soleil

Distance moyenne du soleil : 98 744 km

Diamètre : 6 987 km

Cycle de rotation (à l'échelle Bodor) : 0,76 jours

Matières principales : rochers

Atmosphère : azote, oxygène

Activités volcaniques : des expériences sont actuellement effectuées sur Callhinor pour essayer de maîtriser et d'utiliser la puissance de ses volcans et de ses activités sismiques.

EGONIAGA

Deuxième planète à partir du soleil

Distance moyenne du soleil : 110 786 km

Diamètre : 4 876 km

Cycle de rotation (à l'échelle Bodor) : 0,84 jours

Matières principales : rochers

Atmosphère : dioxyde de carbone

Désert : bien que certaines activités minières soient effectuées sur Egoniaga, la planète est plus connue pour ses institutions pénitentiaires qui ne cessent de se développer.

QUIGGIN

Troisième planète à partir du soleil

Distance moyenne du soleil : 121 533 km

Diamètre : 12,104 km

Cycle de rotation (à l'échelle de Bodor) : 0,89 jours

Matières principales : minerais ferreux, rochers

Atmosphère : azote, oxygène

Forêt : Quiggin est sans arrêt dépourvue de ses arbres et ses minerais, bien que certains domaines soient préservés intacts par les Corporations pour y accueillir les vacanciers.

HEALEY-KAE

Quatrième planète à partir du soleil

Distance moyenne du soleil : 151 221 km

Diamètre : 6 983 km

Cycle de rotation (à l'échelle Bodor) : 1,88 jours

Matières principales : eau, roche

Atmosphère : azote, oxygène

88% d'eau : les Corporations font preuve de plus en plus d'intérêt envers ce que dissimulent les vagues de Healey-Kae. Elles étudient, inventent et expérimentent la technologie sous-marine. Pour plusieurs Corporations, Healey-Kae représente l'avenir.

BODOR

Cinquième planète à partir du soleil

Distance moyenne du soleil : 148 000 km

Diamètre : 13 123 km

Cycle de rotation : 24 h 1 min 1,2 sec (1 jour)
Matières principales : rochers, minerais ferreux
Atmosphère : azote, oxygène
Planète semblable à la terre en termes de taille et d'atmosphère.
Un millénaire de retard par rapport à l'évolution de la terre et bien que la faune et la flore abondent (dont certaines espèces extrêmement étranges), les seuls colonisateurs sont des formes de vie humanoïdes.

OUIDA

Sixième planète à partir du soleil
Distance moyenne du soleil : 160 145 km
Diamètre : 142,897 km
Cycle de rotation (à l'échelle de Bodor) : 11,9 jours
Matières principales : rochers
Atmosphère : hydrogène, hélium
Planète inhospitalière. On raconte que les ouvriers y sont payés quatre fois plus qu'ailleurs pour les activités minières.
Ouida n'a pas encore été totalement explorée.

KALUM KOLL

Septième planète à partir du soleil
Distance moyenne du soleil : 1 056 137 km
Diamètre : 2 700 km
Cycle de rotation (à l'échelle de Bodor) : 29,50 jours
Matières principales : glace, rochers
Atmosphère : méthane
Les glaces qui recouvrent la surface de la planète dissimulent bien des richesses.
Kalum Koll abrite de nombreux secrets, certains bien à elle, et d'autres appartenant aux Corporations. Des rumeurs circulent au sujet d'une colonie pénitentiaire dans la solitude des glaces.

BODORETTE

En orbite autour de Bodor, semblable à la terre et colonisée.

REATHE

En orbite autour de Quiggin ; ses forêts ne sont pas aussi denses, mais la vie abonde. Reathe est riche en minéraux.

MEKITE

En orbite autour de Callhinor. Elle ne supporte aucune forme de vie indigène, mais est actuellement très riche en minéraux.

REMERCIEMENTS

ARTISTES

Programmeurs

Simon Moore
Gavin Dodd
Andrew Toone
Paul Frewin
Dominic Mallinson

Stuart Sargaison
Chris Wylie
Dave Smith
Martin Linklater
David Worrall

Conception visuelle

Jim Bowers
Garvan Corbett
Nicky Carus-Westcott
Paul Franklin
John Harris

Louise Smith
James Robinson
Digby Rogers
Rogan MacDonald

Musique composée, produite et exécutée par

Rick Wakeman
Tim Wright
Phil Morris

Kevin Collier
Mike Clarke

Conception de l'intrigue

Gary Mercer

Assurance de la qualité

Jason Ennion
Jeff Clushaw

Concept

Nik Wild

Neil Thompson

Historique	Nik Wild	
Marketing et publicité	Maggie Goodwin Mark Blewitt	Sue Campbell
Texte du manuel	Richard Browne Richard Biltcliffe	David Worrall
Design Graphisme	Keith Hopwood	Mark Hillman
Liaison avec les autres fournisseurs	Ian Grieve	
Conception du gardien	Nick Burcombe	Jim Bowers
Storyboard	Richard Browne	Neal Sutton
Producteur	Greg Duddle	
Chef de projet	John White	
Nos remerciements à	Ian Hetherington Jonathan Ellis	Jerry Wolosenko
Séquence	Jim Bowers	Chris Moore
d'introduction	John Harris	
Equipe de film	Nicky Carus-Westcott Lee Carus-Westcott Paul Franklin Richard Browne John Harris Nick Burcombe Jim Bowers	Andy Toone Simon Moore Jeff Bramfitt Mike Waterworth Neil Thompson Louise Smith
Séquence finale	Paul Franklin Garvan Corbett	Nicky Carus-Westcott

Ce produit est sous copyright

Ici, chez **Psygnosis**, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de meilleur dans les divertissements sur ordinateur. Nous investissons, dans chaque jeu que nous publions, des mois de travail assidu, que nous vouons à l'amélioration de la qualité des jeux. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels vous diminuez par là l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs; c'est aussi un crime.

Ce produit logiciel, y compris toutes les images sur écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel, est vendu par **Psygnosis Ltd.** à qui appartiennent tous les droits y compris le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal à tout moment que le droit de l'utiliser, ce qui veut dire de lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu et prévu par celui-ci. Toute autre utilisation, ou suite d'utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, les prêts ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert de ce produit est une infraction aux droits de **Psygnosis** si ce n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par **Psygnosis Ltd.**

Le produit **MICROCOSM** le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de **Psygnosis Ltd.** qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, ni traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable, reçu par écrit, de **Psygnosis Ltd.**

Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de **Psygnosis Ltd.**

L'illustration de la couverture de **MICROCOSM** est Copyright © 1994 **Psygnosis** et **Jim Bowers**.

Psygnosis Ltd., South Harrington Building,
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ.
Tel: +44 - 51 - 709 5755

Copyright © 1994 par **Psygnosis Ltd.** Tous Droits Réservés

LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont en aucune manière atteintes par le 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infestation de ce produit par un virus quelconque, ce qui, bien que cela n'arrive pas souvent, l'empêchera inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par **Psygnosis Ltd.** Dans ce cas les disquettes doivent être renvoyées directement à **Psygnosis** et seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit. Si, dû à des circonstances exceptionnelles, des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à **Psygnosis** avec la somme de 2,50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer SEULEMENT LES DISQUETTES à **Psygnosis**.

Microcosm™ distributed by Psygnosis Ltd. Published by Psygnosis Ltd. Psygnosis and Microcosm™ are registered trademarks of Psygnosis Ltd. Unauthorised copying, hiring, lending, public performance and broadcasting of this game is strictly prohibited.

© Psygnosis Ltd 1993. All rights reserved.

SEGA AND SEGA MEGA-CD ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD.

PATENTS: U.S. Nos 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe No. 80244; Canada Nos.1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No.1,535,999; France No.1,607,029; Japan No. 1,632,396/82-205605 (Pending)

Printed in UK
Manufactured in Austria