

PSYTRON

PSYTRON a l'entière responsabilité de l'installation BETULA 5.

Ses circuits de défense préviennent de la présence d'intrus, son droïde de chasse dépiste les saboteurs ennemis qui se sont infiltrés dans la base. Il évalue les besoins en oxygène du personnel, répartit la nourriture et les charges de travail.

Toute l'installation et la population qui l'entretient sont entièrement contrôlées. Chacun de ses exécutants est commandé et approvisionné. Chaque secteur est visualisé sur écran et les nuages d'azote de BETULA 5 sont constamment explorés et tenus sous bonne garde. Lorsque l'attaque arrive, PSYTRON fait face, les circuits en effervescence, à toutes les demandes défensives et s'occupe en outre des détails qui échapperaient à un cerveau humain.

Il se doit d'analyser chaque brique de donnée qui lui parvient car tous les aspects de l'installation sont étroitement liés. Une défaillance dans un secteur doit être rapportée et ses conséquences sur la structure de la base immédiatement évaluées.

Les vies humaines seront épargnées comme il est indispensable qu'elles le soient, mais si jamais PSYTRON échoue...



INDEX

Présentation du PSYTRON

Votre objectif p 3

Instructions de chargement p 3

Guide des affichages-écran

Disposition géographique de BETULA 5

Enregistrement d'un jeu précédent p 7

Niveau 1 : le robot-droïde p 8

Les saboteurs

Les sas

Le robot-droïde de chasse

Tableau d'affichage du robot-droïde

Niveau 2 : observation aérienne p 10

Les forces ennemies

Tableau d'affichage

Niveau 3 : circuits de défense p 12

Mode d'emploi du robot-droïde

Le désintégrateur

Indicateur des dégâts

Niveau 4 : circuits de réparation p 14

Temps figé

Bilan de situation

Dégâts

L'équipage

Les bâtiments

Niveau 5 : approvisionnements p 19

La baie d'arrimage

La rampe d'approvisionnement

Les communications

Le conflit final p 21

Temps

Score

Quelques conseils p 22

PSYTRON

L'OBJECTIF

Vous allez devenir PSYTRON, un peu moins qu'humain mais bien plus que la plupart des ordinateurs et votre mission est de survivre à l'attaque. Progressivement vos capacités s'affermiront niveau par niveau jusqu'à ce que vous soyez prêt pour le CONFLIT FINAL.

Dans PSYTRON, la coordination, la vivacité d'esprit, la compréhension stratégique et l'adresse tactique se mêlent. Chaque niveau a ses propres objectifs et sa note moyenne mais votre véritable but est de traiter l'information comme le ferait PSYTRON, à savoir : connaître la base aussi intimement, les secteurs à protéger à tout prix, ceux qui peuvent être sacrifiés si la lutte devient difficile, repérer les forces ennemies assez tôt, utiliser avec modération le temps figé, et concentrer vos circuits sur la survie de l'installation BETULA 5.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Pour charger, tapez simplement LOAD (appuyez sur la fonction J puis ensemble sur la touche majuscule et fonction P). Puis appuyer sur ENTER et PLAY sur le magnétophone.

GUIDE DES AFFICHAGES ECRAN

A. Point de mire :

la cible est à l'intersection des lignes cible... —|—.

B. Une force ennemie, tout près et qui vient de lancer une bombe **C**.

C. Une bombe lâchée tombant droit sur la base.

D. Un vaisseau spatial dans le lointain presque hors de vue et d'atteinte. Ce vaisseau est responsable de l'explosion en **E**, qui jette des éclairs et endommage le bâtiment **F**.

E. Conséquence d'un lâcher de bombe ennemi.

F. Les bâtiments extérieurs de l'unité d'oxygène.

G. L'une des deux lunes de BETULA 5.

H. Sas n° 7 conduisant à l'unité de recyclage.

I. Un robot-droïde de chasse dans le haut de la galerie **J** de distribution. Cet engin pique droit sur le sas **H** où il explosera en faisant un maximum de dégâts.

K. La galerie vue par un robot-droïde de chasse avec un saboteur filant devant lui. La galerie s'incurve sur la gauche pour montrer la direction que prend le robot-droïde.

L. La vision qu'a le robot-droïde, du feu quand le saboteur apparaît.

M. L'indicateur de charge de l'arme du robot-droïde : VERT il signifie que l'arme est prête à tirer, ROUGE il indique qu'il est en train de se recharger.

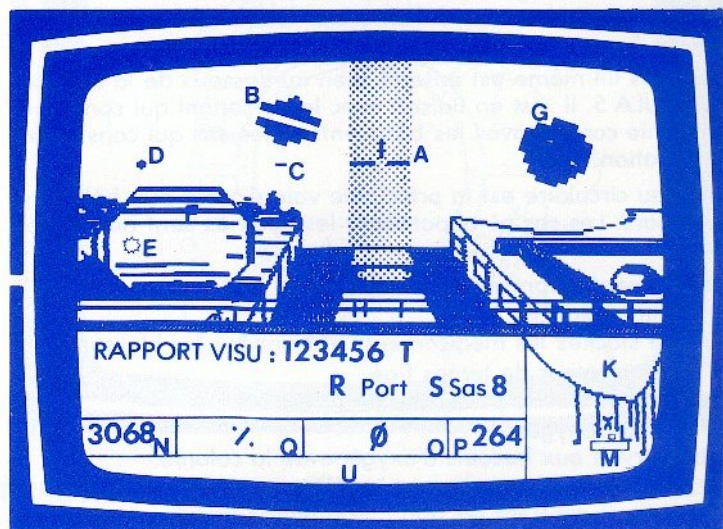
N. Jauge de carburant, indiquant ce qu'il reste dans le réservoir.

O. Indicateur des équipages (HOM) donnant le nombre d'équipes opérationnelles pour le fonctionnement de la station.

P. Temps déjà écoulé (dans le niveau final) ; sur tous les autres niveaux, le temps inscrit est celui qui reste avant la fin du jeu.

Q. Indicateur des dégâts donnant le compte des avaries infligées dans un navire spatial ennemi lors d'un tir réussi.

R. Descriptif du bâtiment montré sur l'écran et des sas de cet écran, avec une indication des dégâts jusqu'à ce niveau. Cette information apparaît sur l'écran pendant 2 secondes chaque fois qu'un écran s'inscrit puis elle est remplacée par **S**.



S. Un affichage sur bande tableau des scores et dégâts se référant à chaque section et à ses sas d'aération. Les 2 références **R** et **S** indiquent les dégâts sous forme d'un tableau quadrillé et en pourcentage du total.

T. Rapport visu : un chiffre en vert indique l'écran sur lequel vous êtes. Un chiffre en rouge ou vert clignotant indique un vaisseau spatial engagé sur une cible. Le titre du rapport visu clignote lorsqu'un canal radio est en train de transmettre.

U. Compte rendu d'écran des robot-droïdes : l'écran sur lequel se trouve votre robot-droïde de poursuite est indiqué par un carré vert. Un carré rouge ou vert clignotant signifie qu'un saboteur se trouve sur cet écran.

DISPOSITION GEOGRAPHIQUE DE L'INSTALLATION BETULA 5

Le centre de l'image montre la position des contrôleurs de PSYTRON, qui observent à l'extérieur les installations de BETULA 5.

PSYTRON lui-même est enterré bien au-dessous de la surface de BETULA 5. Il est en liaison avec le personnel qui constitue la colonie comme avec les bâtiments et les sas qui constituent l'installation.

L'anneau circulaire est la principale voie d'accès aux bâtiments extérieurs. Les sas où aboutissent les galeries sont numérotés de 1 à 8.

Les bâtiments représentés sont :

A. L'unité médicale.

Où sont stockés les médicaments et soignées les blessures.

B. Le générateur de temps figé.

C'est l'origine de la puissance de PSYTRON.

C. L'unité d'oxygène.

Elle pourvoit aux besoins d'oxygène de la colonie.

D. Baie d'arrimage et centre de téléportation.

C'est ici que rentrent les approvisionnements amenés par les vaisseaux de ravitaillement.

E. Unité de recyclage.

Prend en charge les besoins en eau et nourriture de la base.

F. Dôme des plaisirs.

Lieu de détente de l'équipage (HOM).

G. Le quartier des équipages.

Lieu de repos de l'équipage (HOM).

H. Le réservoir de carburant.

Le carburant de l'installation y est stocké.

I. L'installation de surpuissance.

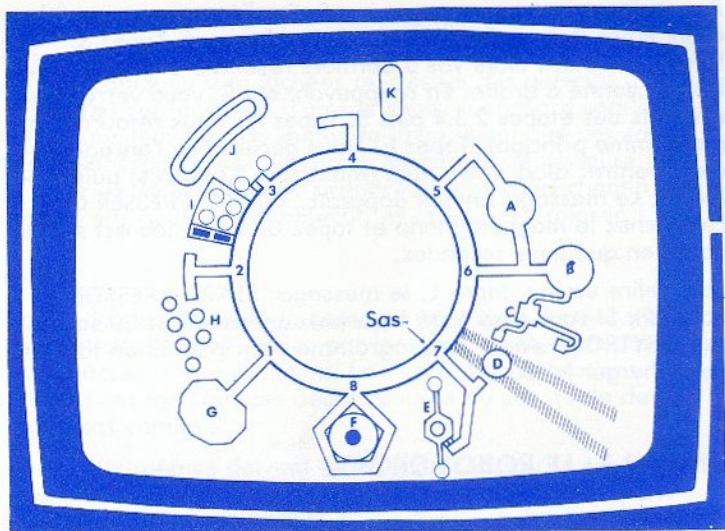
C'est ici que sont produites les masses importantes d'énergie nécessaires pour charger le générateur du temps figé.

J. Le désintégrateur de matière.

L'arme la plus mortelle mais aussi la plus fragile de PSYTRON.

K. Magasin des provisions.

Où sont stockées les provisions de nourriture nécessaires à la colonie.



ENREGISTREMENT D'UN JEU PRÉCÉDENT

PSYTRON est un jeu en 6 étapes. Celles-ci ont été soigneusement conçues pour vous introduire dans le jeu pas à pas, et ne pas surcharger votre esprit humain. PSYTRON contrôle tous les besoins courants de BETULA 5 et de sa colonie, mais un seul élément de l'imposante puissance de PSYTRON est introduit à chaque étape.

Chaque étape doit être maîtrisée avant que la suivante soit tentée, et PSYTRON ne permet pas, si un score est obtenu sur un coup de chance, l'accès à l'étape suivante : il analyse la note de passage de l'étape, vous pouvez alors accéder au jeu suivant.

Vous pouvez enregistrer vos scores pour éviter de recommencer à chaque fois vos performances :

L'enregistrement comprendra vos 5 derniers résultats à cette étape. Ainsi vous pouvez reprendre le jeu à l'endroit où vous l'aviez laissé ou recharger une gamme de scores précédents si ceux que vous obtenez ne vous satisfont pas.

Pour voir vos scores, appuyez sur S. Sur l'écran vous avez le choix entre trois options: Arrêt, Suite, Reccord. Tapez S. L'écran affichera alors vos 5 derniers résultats à l'étape 1 avec leur moyenne à droite. En réappuyant sur S, vous verrez les résultats des étapes 2,3,4 puis 5. Tapez A. Vous retournez au programme principal. Tapez R. Vous déclenchez l'enregistrement: entrez alors votre nom (maximum 23 lettres) puis tapez ENTER. Le message suivant apparaît: "START. PRESSER G". Enclenchez le magnétophone et tapez G. Votre jeu est sauvegardé en quelques secondes.

Pour relire un jeu, tapez L, le message "START. PRESSER G" apparaît. Si vous avez tapé L par erreur, patientez 30 secondes, PSYTRON revient au programme principal. Sinon tapez G pour charger le jeu.

NIVEAU 1 : LE ROBOT-DROÏDE

Commandes

Les touches de 1 à 9 donnent les vues de toute l'installation. En tapant sur 7, l'écran n° 7 apparaît. L'écran n° 10 apparaît avec la touche 0.

Les ordres pour le robot-droïde sont:

Q Droïde: en avant.

A Droïde: tourne.

M Droïde: feu.

Le levier de commande peut être utilisé pour déplacer le droïde dans n'importe quelle direction et pour tirer.

La mission

Les forces ennemies ont lâché des saboteurs dans les galeries de service du sas de l'installation. Ils vont filer à toute allure vers les sas et exploser aux endroits où ils pourront causer un maximum de dégâts. PSYTRON doit les empêcher d'arriver au sas en les abattant avec son robot-droïde de poursuite et les détruire ainsi avant qu'ils n'abîment un secteur vital.

Les saboteurs

(Aussi appelés Tripodes à cause de leurs trois pieds), ces créatures mécaniques sont lâchées au-dessus des galeries d'accès au sas. Les coordonnées d'un sas choisi au hasard sont introduites dans leur banque mémoire juste avant que ces saboteurs soient lâchés par les forces ennemies. Matérialisé dans les galeries, le saboteur va prendre le plus court chemin jusqu'au sas qu'il a pour objectif, et où il doit exploser.

Les sas

Chacun des huit sas de la base est relié à un secteur vital de l'installation. Ils sont utilisés par les équipes de réparation comme accès à tout bâtiment. Le degré des réparations d'un bâtiment est fonction des dégâts causés au sas qui le dessert ou aux sas contigus.

Les sas eux-mêmes doivent être réparés lorsqu'ils sont endommagés. La difficulté pour réparer un sas dépend de l'importance des dommages infligés aux autres sas de chaque côté de celui-ci.

Ce niveau ne vous permet pas d'envoyer sur place les équipes de réparation, mais un tour complet pour savoir quels sas sont reliés à quelles installations peut être fait à partir des instructions du niveau 4.

Le robot-droïde de chasse

Le robot-droïde de chasse peut être envoyé dans n'importe quel secteur du couloir central de desserte qui entoure la base. On le repère sur n'importe quel écran et la vision qu'il a de la galerie est affichée en bas à droite de votre écran. Le robot-droïde de chasse se déplace, la vision de la galerie s'incurve devant lui.

S'il pivote, la vue de la galerie s'incurve de l'autre côté.

Tout saboteur qui est lâché dans les galeries peut être poursuivi si il est vu dans le couloir où se trouve le robot-droïde de chasse ou filant devant lui ; un indicateur au-dessous de la vue du robot-droïde montre où ses tirs seront concentrés.

Pour détruire un saboteur, chassez-le jusqu'à ce qu'il soit dans le champ de tir et faites feu. Si vous manquez le saboteur, l'arme du droïde prendra un instant pour se recharger : cela sera indiqué par une ligne rouge sous la vue du robot-droïde, et l'arme ne pourra fonctionner avant que cette ligne ne redevenue verte.

Tableau d'affichage du robot-droïde

Cette ligne de carrés lumineux en bas de votre écran indique (en vert) où se trouve le droïde de chasse et sur quels écrans se trouve un saboteur (en rouge). Un clignotant vert indique qu'un saboteur est sur l'écran du robot-droïde de chasse.

En regardant ce tableau d'affichage, il est donc facile de repérer les saboteurs dès qu'ils sont lâchés dans une galerie.

Le tableau d'affichage qui indique la présence dangereuse de forces ennemies est expliqué plus loin dans le niveau 2.

Les comptes rendus des dégâts donneront sur une bande écran les informations relatives aux tirs et aux dégâts causés, (mais une explication plus détaillée sur ce sujet est donnée au niveau 3).

NIVEAU 1 : OBJECTIF

Il s'agit de minimiser les dégâts par un tir de grande précision.

Note de passage : une moyenne de 50 %

Temps limite : 5 minutes.

NIVEAU 2 : OBSERVATION AERIENNE

Commandes

Les nombres clefs de 1 à 0 donnent les vues de toute l'installation :

Q Déplace la vue vers le haut

A Déplace la vue vers le bas

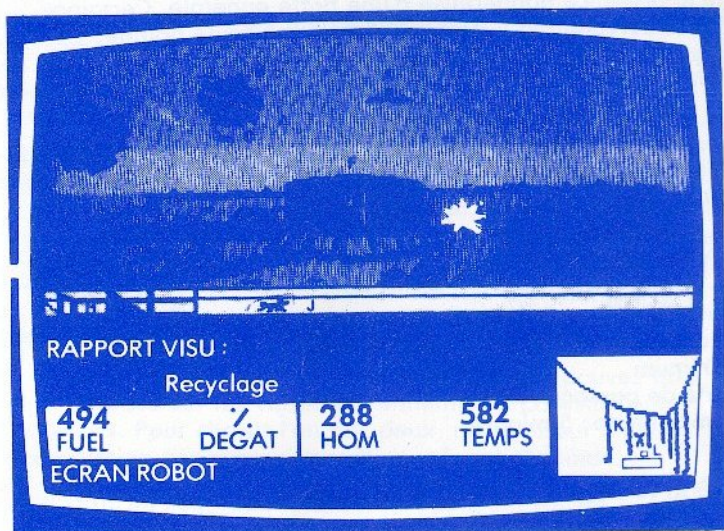
O Déplace la vue vers la gauche

P Déplace la vue vers la droite

M Feu

Le levier de commande peut être utilisé pour déplacer la vue et faire feu.

N En même temps que O ou P, donne un aperçu rapide des écrans à droite et à gauche.



Mission

Les ennemis approchent pour attaquer la base. Ils doivent être abattus avant d'avoir pu lâcher leurs bombes. Votre mission est de détruire l'ennemi avant qu'il ait pu causer trop de dommages.

Les forces ennemies

La flotte spatiale décolle toujours hors de votre champ visuel pour venir se placer en position de tir, où elle entre dans sa phase d'attaque. Deux actions offensives sont lancées, la première débute dès que la flotte a atteint ses coordonnées de tir. Après que le premier saboteur ait été lâché, la flotte recule hors du champ visuel avant de revenir à l'attaque. Lorsque la seconde bombe est lâchée, la flotte peut prendre une nouvelle position de tir.

Tableau d'affichage

Le tableau d'affichage est le moyen qu'a PSYTRON d'informer de la présence dangereuse d'une flotte ennemie. Certaines flottes survolent la base sans lâcher une seule bombe. D'autres prennent leurs positions de tir et PSYTRON peut les détecter. La présence d'une flotte menaçante est alors indiquée en rouge sur le tableau d'affichage.

L'écran visualisé est indiqué par un carré vert et si une flotte spatiale ennemie se trouve en position de tir sur cet écran, le carré clignote.

NIVEAU 2 : OBJECTIF

Détruire les vaisseaux spatiaux avant qu'ils attaquent et endommagent vos constructions, et dans un nombre de tirs minimum.

Note de passage : 50 %

Temps limite : 5 minutes

NIVEAU 3 : CIRCUITS DE DEFENSE

Commandes

Les touches de 1 à 0 commandent les 10 vues extérieures à l'installation :

- Q** Déplace les vues vers le haut
- A** Déplace les vues vers le bas
- O** Déplace les vues vers la gauche
- P** Déplace les vues vers la droite
- M** Feu

La barre d'espace arme tout d'abord puis déclenche le tir.

N En même temps que **O** ou **P**, donne rapidement une vue à droite ou à gauche.

En ce qui concerne le droïde :

- Q** Fait avancer le droïde
- A** Fait changer le droïde de direction
- M** "Feu"

S Mode d'observation aérienne

D Mode du droïde

Le levier de commande manuel peut être utilisé pour contrôler les commandes des vues et du droïde.

Mission

La flotte spatiale ennemie attaque en lâchant des bombes et des saboteurs. PSYTRON se lance à la poursuite des saboteurs à travers les galeries de la base, et fait le guet dans l'espace. Votre mission est de garder les sas et l'espace libre de toute intrusion ennemie.

Mode d'emploi du robot-droïde

Il y a deux secteurs distincts à ce niveau. Vous pouvez tirer dans l'espace sur les vaisseaux ennemis ou poursuivre les saboteurs. Pour choisir l'un des deux, appuyez sur S pour l'observation aérienne ou sur D pour le robot-droïde.

Il n'y a qu'un seul robot-droïde. En appuyant sur les touches de l'écran alors que l'on est en mode "robot-droïde" conduit simplement à positionner au hasard le droïde sur cet écran.

Le désintégrateur

Le désintégrateur va balayer l'écran de toute présence ennemie, y compris de celle, qui, trop loin, n'est pas encore visible. Pour l'utiliser, appuyez sur la barre d'espace et le mot "ARME" va s'afficher sur l'écran.

Appuyez une seconde fois et il va entrer en action. On désarme le désintégrateur en appuyant sur un autre bouton.

Toutefois le désintégrateur est une arme peu fiable qui a 10 % de chance d'exploser lors de son utilisation. Ce qui aura pour effet de neutraliser tous les autres désintégrateurs stockés, en les rendant inopérants. Si le générateur des désintégrateurs est endommagé, cela augmentera les chances d'exploser du désintégrateur.

Indicateur des dégâts

Chaque fois qu'un vaisseau ennemi est atteint par les tirs défensifs de PSYTRON, un montant variable d'avaries est infligé au vaisseau. Ce montant des dégâts varie de 0 à 100 % par tranches de 10 %. Un vaisseau touché porte en lui ce montant des dégâts, que ce vaisseau apparaisse ou non sur l'écran. En conséquence les coups augmentent de nouveau ces dégâts et le rendent plus vulnérable pour le détruire.

NIVEAU 3 : OBJECTIF

Réduire les dégâts

Note de passage : 50 %

Temps limite : 10 minutes

NIVEAU 4 : CIRCUITS DE REPARATION

Commandes

Les mêmes qu'au niveau 3, plus :

F Temps figé. Durant le temps figé, les commandes suivantes marchent :

R vous remet en temps réel

S vous amène au compte rendu de position

D vous indique le bilan des dégâts.

En situation de temps mort d'avarie, les commandes suivantes fonctionnent :

S déroule la ligne suivante

A change de ligne

E sortie de la séquence des bilans

Mission

La flotte spatiale ennemie envoie des bombes sur les secteurs vitaux de la base, et lâchant des saboteurs en mission kamikaze. PSYTRON doit répartir les équipes de réparation afin de maintenir les dégâts à un niveau raisonnable et tenir l'ennemi en échec.

Temps figé

Cette procédure de temps mort vous transporte dans le domaine de la procédure urgente de données. Pendant que vous inventoriez les dégâts causés dans la base et envoyez les équipes de réparation là où il le faut, le temps est littéralement "gelé".

C'est le moyen par lequel une quantité importante d'information peut être traitée dans un temps zéro. Ce procédé coûte beaucoup de carburant. Deux choses sont importantes dans le "temps figé" :

- dégâts causés au plan d'énergie, qui déterminent le débit du carburant,
- dégâts causés au générateur de temps figé, qui déterminent votre possibilité de faire appel au temps figé.

Bilan de situation

Ce bilan est accessible dans le temps figé. Il fait un tour d'horizon complet des niveaux d'approvisionnement vitaux et du nombre d'équipes tuées ou blessées. Il est évident que vous devez d'abord voir ce bilan avant d'effectuer des commandes de ravitaillement ou de découvrir la cause de la mort d'équipage.

Dégâts

Les dégâts causés aux différents bâtiments de l'installation peuvent être réparés en répartissant les équipes à la tâche. Une équipe peut être assignée à une réparation durant le bilan du temps figé.

Lorsqu'on l'appelle, le bilan des dégâts affiche les écrans pour chaque secteur de l'installation. L'affichage s'arrête lorsque tous les écrans ont été visualisés.

Puis le joueur est invité à afficher les écrans sur lesquels il veut effectuer des réparations. Lorsqu'un bâtiment gravement endommagé apparaît en tête de liste, tapez sur A pour modifier le nombre d'équipes travaillant sur place. Un maximum de 250 HOM peut être envoyé pour engager une réparation. La réparation d'un bâtiment endommagé est ralentie si ses sas d'accès ont subi des avaries. Les emplacements sont desservis par les sas comme suit :

Dôme des plaisirs	SAS N° 8
Unité de recyclage	SAS N° 7
Quartiers des équipages	SAS N° 1
Installation de surpuissance	SAS N° 2 et N° 3
Réservoir de carburant	SAS N° 2
Unité médicale	SAS N° 6 et N° 5
Baie d'arrimage	SAS N° 7
Unité d'oxygène	SAS N° 6
Désintégrateur de matière	SAS N° 3 et N° 4

Les équipes envoyées en réparation sont moins efficaces si les sas adjacents au lieu des dégâts sont endommagés.

L'équipage

L'installation possède au début un équipage de 98 HOM (mutants-hommes de l'espace) dans les quartiers d'équipage, et 190 autres éparpillés ailleurs. La base a besoin d'un minimum de 200 HOM pour rester opérationnelle.

Les HOM qui travaillent consomment plus d'oxygène que ceux qui sont inactifs.

L'unité d'oxygène quand elle est pleinement opérationnelle, peut supporter quelques centaines d'HOM sans avoir besoin de supplément d'oxygène apporté par les vaisseaux de ravitaillement (voir les instructions du niveau 5).

Des dégâts causés au dôme des plaisirs réduisent l'efficacité du travail des HOM ! Des dégâts au sein de l'unité médicale augmentent le nombre des blessés et causent ainsi une pénurie médicale.

Les vaisseaux de ravitaillement

(voir les instructions du niveau 5).

Les bâtiments

Chaque installation dans la base a un rôle dans le fonctionnement global de la station. Au cœur de la bataille, PSYTRON tient compte de tous les dommages et évalue la vulnérabilité de la station. Voici un aperçu de chaque

installation et de son importance pour la base. La baie d'arrimage est décrite dans les instructions du niveau 5.

Unité de recyclage, écran N° 1

Une unité de recyclage indemne peut alimenter 1 500 HOM inactifs ou environ 500 HOM au travail. Une personne qui travaille consomme 3 fois plus d'eau et de nourriture qu'un HOM inactif. Si l'unité de recyclage est endommagée à 50 %, ces chiffres sont réduits de moitié, et un dommage à 100 % empêche de pourvoir à toute vie. Pour contrôler les approvisionnements d'eau et de nourriture (ALIM), il faut voir les états. Les approvisionnements d'eau et de nourriture baissent proportionnellement au dépassement des ressources si un surcroît d'HOM est ramené à la base ou envoyé au travail.

Une fois que les réserves sont épuisées, les HOM commencent à mourir.

Dôme des Plaisirs, écran N° 2

Des dommages causés au dôme des plaisirs réduisent l'efficacité du personnel de réparation.

Le quartier des équipages, écran N° 3

Le quartier des équipages peut recevoir environ 100 HOM inactifs lorsqu'il est en état. S'il est endommagé à 50 %, il ne peut plus recevoir que 50 hommes. Toute tentative pour maintenir plus de personnel inactif que le quartier des équipages peut en accepter aura pour effet une téléportation d'un nombre d'HOM en supplément vers la base.

Le réservoir de carburant, écran N° 4

Le réservoir de carburant a une capacité de 1000 unités. Tout dommage causé au réservoir entraîne une fuite de carburant. Le carburant est indispensable pour mettre en place le processus de "temps figé". Sans carburant vous ne pouvez pas décharger les approvisionnements, ni faire feu dans l'espace.

L'installation de surpuissance, écran N° 5

Des dommages causés à l'installation de surpuissance augmentent le volume de carburant nécessaire au maintien du temps figé. Attention, cette baisse d'énergie est critique.

Désintégrateur de matière, écran N° 6

Les générateurs du désintégrateur fournissent les charges massives d'énergie nécessaire pour dégager l'espace de tout un secteur d'écran. Ces générateurs instables sont susceptibles d'exploser surtout s'ils sont endommagés.

En temps normal, ils ont 10 % de risque d'exploser. Les risques d'explosion augmentent avec les dommages subis.

Un désintégrateur endommagé à 100 % explose systématiquement. Une explosion neutralise tous les autres désintégrateurs et rend le désintégrateur général de matière invalide à 100 %.

L'unité médicale, écran N° 7

Des dégâts dans l'unité médicale augmentent le nombre de décès chez les blessés. Les approvisionnements médicaux sont indispensables à son fonctionnement.

Générateur du temps figé, écran N° 8

Des dommages causés à ce générateur atteignent très profondément PSYTRON, en le privant de sa possibilité de faire appel au temps figé.

Tout dommage réduit le niveau du chargement des batteries haute tension.

Si cette charge devient trop faible, il est impossible de faire appel au temps figé.

Une utilisation abusive du temps figé a pour effet une dépense excessive d'énergie et rend alors ce processus inaccessible par la suite.

L'unité d'oxygène, écran N° 9

L'unité d'oxygène peut normalement subvenir aux besoins de

1 500 personnes inactives, mais comme pour l'unité de recyclage, les personnes actives consomment trois fois plus d'oxygène.

Tout dégât entraîne une baisse du taux d'oxygène qui peut descendre à zéro. Le pourcentage de morts par manque d'oxygène est plus important que celui causé par le manque d'eau, l'eau elle-même étant plus importante dans la base que la nourriture.

Baie d'arrimage, écran N° 10
(Voir les instructions du niveau 5.)

NIVEAU 4 : OBJECTIF

Minimiser à tous prix les dégâts

Note de passage : 60 %

Temps limite : 10 minutes

NIVEAU 5 : APPROVISIONNEMENTS

Commandes

Les mêmes qu'au niveau 4 plus :

La possibilité, pendant le temps figé, de communiquer par la touche C, avec le vaisseau spatial d'approvisionnement.

En utilisant la communication, les commandes suivantes sont possibles :

S : déroule la ligne suivante

A : modifie une ligne

E : sort de la séquence "communications"

Mission

PSYTRON est entré en communication avec le vaisseau d'approvisionnement et donne à son capitaine les besoins de la base.

Tandis que le compte rendu affiche les ravages causés dans la base par l'attaque, une commande de nouvelles armes, de fournitures ou d'hommes peut être passée. Afin de préserver le personnel et de maintenir opérationnelle l'installation,

PSYTRON doit s'assurer que les niveaux d'approvisionnements sont suffisants.

Baie d'arrimage, écran N° 10

La baie d'arrimage a besoin de carburant pour être opérationnelle. Elle reçoit les approvisionnements par l'intermédiaire de l'indispensable rampe d'approvisionnement. Si le quai est endommagé, il faut beaucoup plus de temps pour décharger.

La rampe d'approvisionnement

C'est la première fois que vous la voyez, (niveau 5). Elle permet le transport de tous les approvisionnements jusqu'à la base. Si la baie d'arrimage est endommagée, une commande est déchargée en 30 secondes, temps qui augmente avec le montant des dégâts et peut durer plus de 4 minutes dans le cas d'un dommage à 100%.

Si les forces ennemies brisent la rampe dans le niveau final, la transmission des approvisionnements est terminée.

Le vaisseau spatial d'approvisionnement

Le vaisseau d'approvisionnement reste hors d'atteinte des forces ennemies et canalise les marchandises dans la rampe d'approvisionnement. Cette rampe est actionnée par intervalles d'une minute. Un champ de puissantes forces magnétiques émanant de la rampe du téléport empêche toute communication avec le vaisseau pendant que la rampe fonctionne.

Le poids maximum pouvant être téléporté en une fois est de 1000 tonnes.

Les communications

Pour communiquer avec le vaisseau, vous devez d'abord être en temps figé. En appuyant sur C, la communication avec le vaisseau est ouverte à condition qu'il ne soit pas en train de décharger.

Une liste d'approvisionnements et de leur poids par poste est affichée sur l'écran. La touche S vous permet d'afficher le poste qui vous intéresse. La touche A vous invite à indiquer la quantité que vous voulez commander. Vous ne pourrez pas commander plus que le vaisseau ne peut transporter.

NIVEAU 5 : OBJECTIF

Minimiser les dégâts

Note de passage : 65%

Temps limite : 10 minutes

LE CONFLIT FINAL

Commandes

Les mêmes que pour le niveau 5, plus H pour ARRÊT. La touche H vous permet de laisser le jeu et d'y revenir plus tard, elle est valable pour tous les niveaux.

Mission

Garder la base en état de fonctionnement le plus longtemps possible. 200 HOM sont nécessaires pour que la base reste opérationnelle.

Temps

Sur ce niveau, le temps est additionné et non compté à rebours.

Il n'y a pas de limite, vous devez tenir le plus longtemps possible. Pour vous donner une idée de votre valeur : 15 minutes est un temps moyen, 25 minutes est déjà bon. A 35 minutes vous pouvez nous écrire et nous le dire.

Score

Votre score au PSYTRON devient important à ce niveau. Lorsque vous succombez finalement sous l'attaque à ce niveau, un score basé sur le temps apparaît sur l'écran. En même temps un nombre code est indiqué qui correspond au score et nous permettra de confirmer ce score. Si vous survivez au-delà de 45 minutes, vous serez certainement cité dans le livre des records sur ordinateur.

Le score est établi pour 60 % à partir de votre durée de survie au niveau final et pour 40 % à partir des moyennes obtenues dans les scores précédemment enregistrés. Vous pouvez revenir en arrière et améliorer vos scores avant de vous attaquer à la phase finale.

BUT DU CONFLIT FINAL

Survivre une heure

Note de passage : aucune

Temps limite : 1 heure

CONSEILS ET INDICATIONS

NIVEAU 1

Essayer de garder le robot-droïde dans le secteur où apparaît le vaisseau ennemi d'aspect le plus dangereux, vous permettra d'être en position de détruire le saboteur dès qu'il sera envoyé dans la galerie centrale. Souvenez-vous que vous ne pouvez pas tirer sur le saboteur tant que votre arme se recharge (rouge). Evitez de tirer tant que le SABOTEUR n'est pas au centre de votre cible.

NIVEAU 2

Il faut ignorer les vaisseaux qui ne sont pas dans une position stratégique. Des bombes qui tombent sans occasionner de dommages aux bâtiments ne sont pas dangereuses.

NIVEAU 3

Protéger les bâtiments avant les sas. A ce niveau les sas n'ont pas d'influence sur les réparations puisqu'aucun ne peut être détruit.

Les sas ont une part de 30% dans le score, alors que les bâtiments ont 70%.

NIVEAU 4

Les dégâts causés aux précédents niveaux peuvent être réparés à temps afin de ne pas influencer sur le score final. Pour cela les dégâts des explosions durant les dernières minutes sont les plus importants.

NIVEAU 5

Des équipes supplémentaires peuvent être appelées assez tôt pour qu'un maximum de réparations puissent être faites. C'est une erreur de stocker trop de désintégrateurs alors qu'un seul en explosant peut détruire tout le lot, et que vous auriez pu mieux utiliser le vaisseau d'approvisionnement.

NIVEAU FINAL

Votre stratégie à ce niveau est aussi importante que votre habileté de tir. La stratégie seule peut permettre de tenir plus de 15 mn. Le bon joueur, devra réagir rapidement devant toutes les situations.

Apprenez quels bâtiments ont besoin de la protection maximale et lesquels peuvent être abandonnés à l'attaque ennemie.

Rappelez-vous qu'il faut protéger la baie d'arrimage en raison de son importance vitale pour les approvisionnements destinés à préserver la base. Ceci est particulièrement valable lorsqu'un déchargement est en train de se faire.

Tout vaisseau ennemi s'approchant de la rampe obligera le vaisseau d'approvisionnement à interrompre sa livraison et à quitter la place. Dans ce cas, seule une partie de la commande aura pu être livrée.

La maîtrise de la technique rapide des bilans d'écran est une possibilité de réussite au niveau final. Reconnaître les bruits lorsque vous tirez, qu'une bombe ou un saboteur est lâché ou lorsqu'une bombe explose.

Il y a une difficulté à ce niveau (à supposer que vous ayez trouvé, les choses faciles jusqu'ici) : c'est que là où il n'y avait que 5 vaisseaux sur les écrans précédents, d'autres vaisseaux rentrent maintenant en jeu.

La plupart d'entre eux ont tendance à lâcher leurs bombes plus vite que ce à quoi vous étiez habitué jusqu'à présent. Vous êtes prévenu !

Conditions de garantie

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée de trois ans contre tous vices de fabrication. En cas de retour, les cassettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger une cassette, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette dans son emballage d'origine.

Il ne sera fait aucun échange de cassette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des champs magnétiques, chutes...).



© BEYOND-INFOGRAMES 1984.