

## 1. INTRODUCTION

Installé au centre du monde, là où naissent les racines de la vie, un aventurier sans scrupule, entouré de ses sbires robotisés, a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des êtres maléfiques soumis aux volontés du pirate. La terre vous a mandaté pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes.

## 2. PRINCIPE DU JEU

Vous voici au centre de l'univers, dans l'une des salles où transitent les modules porteurs de vie. Observez bien le parcours des modules : ils entrent par les portes jaunes, suivent la direction des flèches qu'ils rencontrent et sortent par les portes rouges, les portes du mal. Votre rôle consiste à modifier l'emplacement (et parfois le sens) des flèches de programmation afin d'amener les modules à sortir par les portes vertes, les portes de la vie.

## 3. COMMANDES

Ce jeu peut se jouer avec une manette de jeu ou au clavier (touches de déplacement du curseur).

Pour tirer : ..... bouton ACTION ou barre d'espace  
Mettre en place  
ou reprendre une clé magnétique : ..... touche ENTER  
Faire une pause : ..... touche ESC

## 4. MOUVEMENTS

2 options possibles :

### **- OPTION 1**

(option de départ). Appuyez sur n'importe quelle touche pour démarrer.

↑	Avancer
← →	Tourner
↓	Reculer et tirer des objets en arrière.

### **- OPTION 2**

Appuyez sur 2 pour démarrer le jeu dans cette option ; les parties suivantes respecteront votre choix. Pour revenir en option 1, appuyez sur 1 en fin de partie.

Déplacements

↑
← →
↓

SHIFT pour tirer des objets en arrière.

## 5. VOS ACCESSOIRES



### LA CLE MAGNETIQUE :

Elle permet de déverrouiller le système de blocage des flèches. Sans elle, vous ne pouvez rien bouger. ENTER pour la mettre en place ou la reprendre.



### LA THERMOBILE A REBONDS :

Elle détruit les robots qu'elle rencontre s'ils sont en service. Pour la récupérer, placez-vous sur son parcours ou sortez de la pièce (si elle se coince par exemple).

## 6. L'ENJEU



### LES MODULES PORTEURS :

Vous devez modifier leur parcours à l'aide des flèches.

*Attention : tant que la clé magnétique n'est pas mise en place, les modules sont mortels.*

## 7. LES ENNEMIS DANGEREUX



### LE CHAMPIGNON :

Mortel si vous avez mis en place votre clé magnétique, sinon il vous la vole et vous la télépropulse dans une salle voisine.



### LA VOITURE JAUNE :

En l'absence du champignon, elle se contente de vous pomper de l'énergie. En sa présence, elle détruit votre thermobile à rebonds si vous la portez sur vous.

## 8. LES ROBOTS UTILES



### LE REPARATEUR :

S'il est en service, ce robot vous restituera une thermobile à rebonds. Il vous pompe néanmoins de l'énergie.



### LE GRILLE PAIN :

Si vos points d'énergie sont supérieurs à 2500, ce robot vous en pompe. Dans le cas contraire il vous redonnera des points.

## 9. LES GARDIENS



### LA POUBELLE :

Vous pompe de l'énergie ainsi que :



### LE GARDE ROUGE.

## 10. LES FLECHES

Certaines sont particulièrement fragiles, méfiez-vous en les manipulant.



## LES INVERSEURS :

Certaines flèches réagissent lorsque vous touchez un inverseur, soyez prudent.

***DERNIER AVERTISSEMENT : le centre que vous explorez dissimule un mystère d'une insondable gravité. A vous de le découvrir... Bonne chance!***