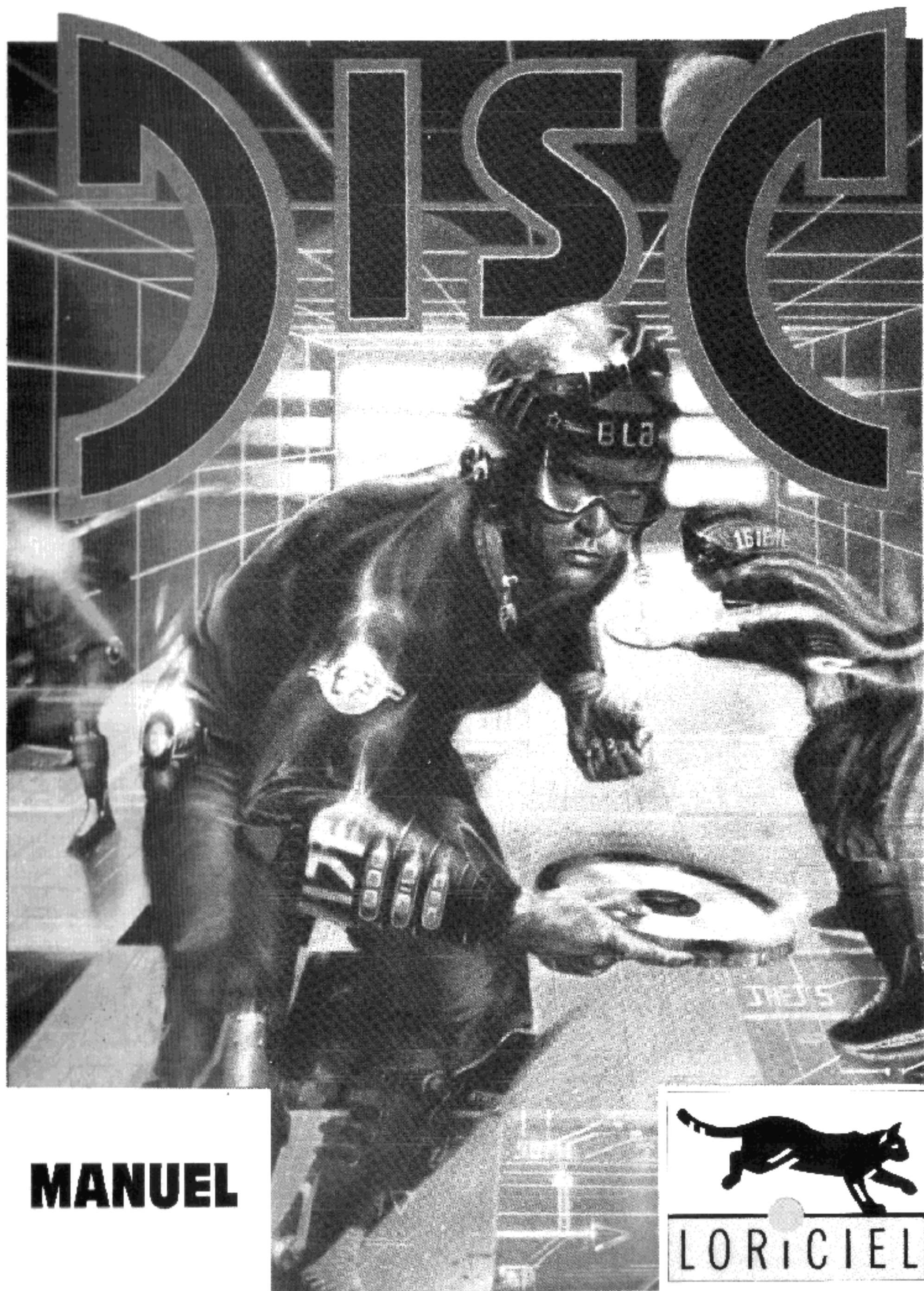




MANUEL


LORICIEL

DISC

MANUEL FRANCAIS

SYNOPSIS

Sport du second millénaire le Discaïdo est répandu sur toute la terre. A cette époque toutes les manifestations sportives sont retransmises par satellites dans les foyers du monde entier en 3D HOLO. Ce système de projection holographique a grandement contribué à l'éradication de la violence dans les stades et à l'essor du jeu vidéo. IL permet de revivre chez soi, comme sur le stade, les grands moments du sport avec force effets spéciaux et d'intervenir dans le déroulement d'une manifestation dont l'arbitrage est discutable.

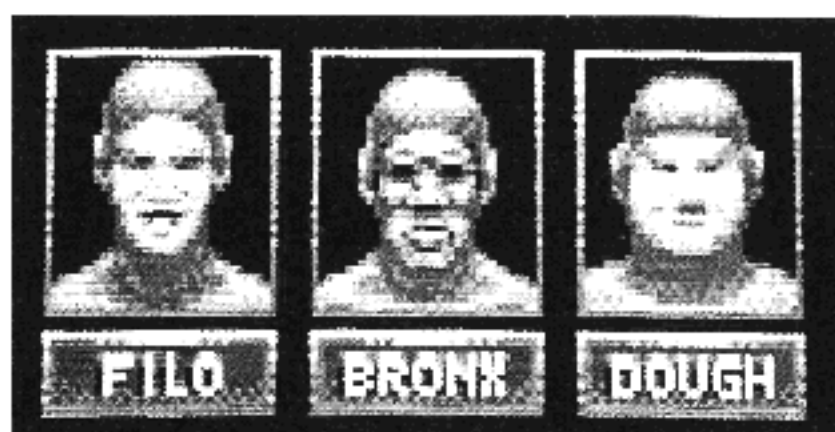
Le Discaïdo est le sport qui s'est imposé sur ce nouveau support médiatique. Elevé au rang de quasi religion il exige de ses adeptes un engagement total.

Jeune homme insupportable, véritable coq de combat, vous vous initiez un jour à l'art du Discaïdo. Devenu son adepte vous ne rêvez plus que d'en découdre ; comme si le maniement du disque était un but en soi. Les premiers adversaires que vous rencontrerez sont les adeptes WEIRD et NUT, qui ont le statut de NOVICE dans l'art du Discaïdo, puis les adeptes LINK et URGO, qui sont APPRENTICE. Ces quatre premiers opposants ne devraient pas vous poser de problèmes majeurs puisque, sachez-le, vous avez l'étoffe d'un champion.

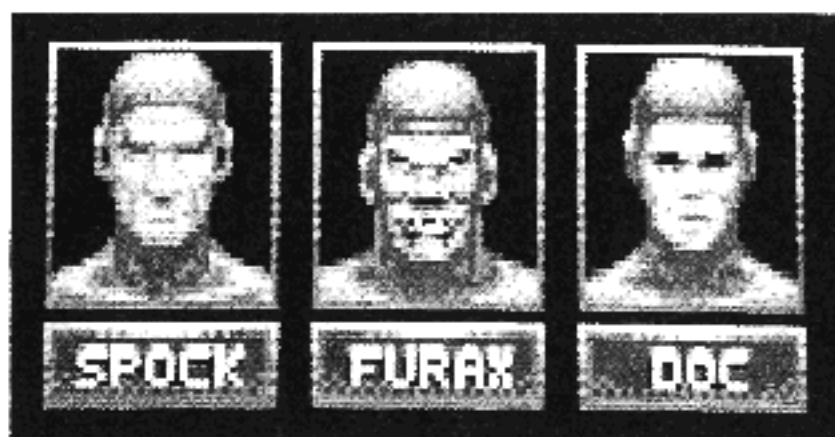


Sans jamais cesser de parfaire votre science, vous parcourez les routes en quête de gloire et d'adversaires toujours plus puissants. Vous rencontrerez notamment les adeptes SPIKE et GLOOM qui malgré leur mine patibulaire ou mélancolique vous paraissent être de sérieux adversaires, ils ont pour gage de

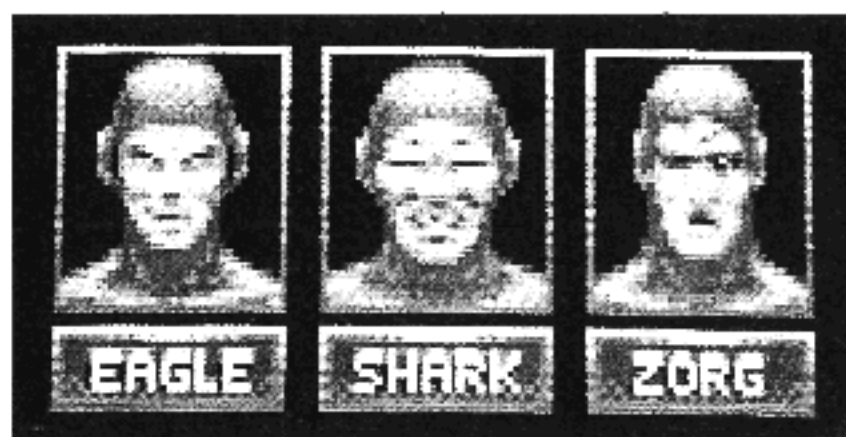
leur compétence dans le nouvel art, le rang de DISCIPLE. Puis les adeptes DOUGH et BRONX vous montreront comment atteindre le grade d'INITIÉ. Ne vous fiez pas trop à leur attitude débonnaire.



Poursuivi par tous ceux que votre audace, votre adresse et votre sang -froid rendent fous de rage, vous défiez en combat singulier les VÉTÉRANS DOC et FILO. Attention avec eux la partie est loin d'être gagnée, ces deux là vous en voudront beaucoup de nuire à leur notoriété.



Quand vous parviendrez au rang des CHAMPIONS, FURAX et ZORG seront vos rivaux ; chose impensable à leurs yeux puisqu'ils sont cyborgs et vous un humain. Seuls trois humains sont parvenus à les vaincre MAÎTRE SHARK, MAÎTRE SPOCK et le "dieu vivant". Les deux premiers vous réservent peut-être encore quelques bottes secrètes mais parvenu à ce stade vous ne craignez plus qu'une chose : rencontrer le Grand Maître.



Un jour, pourtant, le GREAT GUIDE acceptera votre défi et après vous avoir donné de sévères leçons, fera de vous son disciple et vous mènera sur la voie de la sagesse.

• **CHARGEMENT DU JEU** •

ATARI ST :

Insérez la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.

AMIGA 500 & 2000 :

Insérez la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.

AMIGA 1000 :

Insérez la disquette Kickstart dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur. Lorsque l'écran du Workbench apparaît, insérez la disquette de DISC dans le lecteur interne.

AMSTRAD CPC DISQUETTE :

Allumez l'ordinateur. Insérez la disquette dans le lecteur interne. Tapez 'RUN "DISC"' et appuyez sur la touche <ENTER>.

AMSTRAD CPC CASSETTE :

Allumez l'ordinateur. Rembobinez la cassette. Enfoncez la touche <PLAY> du magnétophone.

Tapez 'RUN "' et appuyez sur la touche <ENTER>.

IBM PC & COMPATIBLES :

Démarrez votre PC et chargez le DOS. Insérez la disquette "DISC A" dans le lecteur A.

~~~~~

Passez à l'unité A en tapant 'A:' puis en appuyant sur la touche <ENTER>.

Tapez 'DISC' puis appuyez sur la touche <ENTER> pour lancer le jeu.

Si vous voulez charger "DISC" sur le lecteur B : insérez la disquette "DISC A" dans le lecteur B.

Passez à l'unité B en tapant 'B:' puis en appuyant sur la touche <ENTER>.

Tapez 'SWAPAB' puis appuyez sur la touche <ENTER>.

Tapez 'DISC' puis appuyez sur la touche <ENTER> pour lancer le jeu.

Vous devrez ensuite sélectionner l'option qui correspond à la carte graphique que vous utilisez, en appuyant sur:

<F1> pour le mode CGA (4 couleurs).

<F2> pour le mode EGA (16 couleurs).

<F3> pour le mode VGA (16 couleurs).

<F4> pour le mode TGA (Tandy 16 couleurs).

Pour l'installation éventuelle sur disque dur, tapez INSTALL

## • **LES REGLES DU JEU** •

### **/ LE TERRAIN ET SES DALLES**

Deux combattants se font face dans une fosse. Ils sont séparés par un gouffre et ne peuvent se déplacer que sur une aire de jeu à géométrie variable suspendue au dessus du vide.

Les aires de jeu sont composées de huit dalles horizontales accouplées à huit autres dalles verticales disposées derrière chaque adversaire. Toute dalle verticale commande la disparition d'une dalle horizontale qui lui correspond, isolant parfois un combattant sur une surface très réduite.

Un couple de dalles, parvenu à son ultime état, disparaît lorsqu'un disque de l'adversaire vient le percuter une dernière fois. Chaque couple dispose d'un pouvoir de protection à sept états qui sont figurés par des symboles gravés sur les dalles verticales.

Ces symboles sont les suivants:

- le signe "infini" représente l'invulnérabilité ;
- l'hexagone, le pentagone, le carré, le triangle, les barres parallèles et le cercle représentent le nombre de collisions encore nécessaire avant la disparition d'un couple de dalles.

Notez qu'en entrant sur le terrain la configuration des dalles de chaque camp est identique. Etant donné le mode de représentation adopté pour notre jeu, il faut savoir que jouer en premier plan est un handicap.

Aussi, à moins de disposer d'une excellente mémoire pour les configurations complexes, il est difficile de prévoir la disparition d'une dalle de premier plan. Lorsqu'une dalle disparaît sous vos pieds trouvez vous vite un refuge.

Il existe enfin une dalle isolée, reconnue à son point d'interrogation, venant de temps à autre se superposer à une dalle verticale. Cette dalle isolée modifie le cours du jeu grâce à ses propriétés particulières, que nous vous laisserons découvrir.

Enfin quelques fois au cours d'un combat, s'interpose entre deux adversaires un troisième élément sensé arbitrer certaines méthodes de combat. Peut-être un HOLOSPECTATEUR qui n'apprécie pas vos prestations?...

Les murs de la fosse sont décorés de projections holographiques sensées augmenter un sentiment de vertige et d'oppression chez les combattants. Ces décors font sourire le GREAT GUIDE EAGLE.

## **// LE BUT**

Battre votre adversaire:

- en le précipitant au dessus du vide en l'engageant à commettre une faute ou en le repoussant dans le vide par des assauts redoublés ;
- en absorbant toute son énergie, chaque coup porté et non paré entraîne une perte d'énergie ;
- ou aux points si toutes les autres méthodes ont échoué lorsque le gong retentit.

Vous disposez pour attaquer votre adversaire de un à quatre disques, lancés à toute volée. Ces disques ont les propriétés suivantes :

- ils reviennent vers leur possesseur si celui-ci se trouve en position de le

réceptionner et s'il en est resté maître ;

- ils continuent de rebondir par les bandes tant qu'ils n'ont pas atteint une dalle adverse ou jusqu'à ce qu'un des adversaires en prenne possession ;
- ils absorbent l'énergie de son possesseur ou de son adversaire si ceux-ci ne le parent pas correctement ou si son maître n'est pas en position adéquate pour le recevoir ;
- ils diminuent d'un cran l'état de protection d'une dalle verticale chaque fois qu'ils la percutent, sauf quand cette dalle affiche le symbole "infini" ;
- ils éliminent un couple de dalles parvenu à son dernier état de protection lorsqu'ils le percutent une fois encore ;
- ils changent de maître chaque fois qu'un adversaire en reprend le contrôle à la suite d'une parade ;
- après chaque parade, ils prennent une vitesse proportionnelle à la puissance du combattant ;
- enfin ils acquièrent des propriétés mystérieuses chaque fois qu'ils percutent un bonus ou s'ils sont dominés par de grands maîtres du Discaïdo.

## **/// LES COMMANDES DU JEU**

- **ESC** pour stopper un combat, attention cette commande vous fait perdre les bénéfices d'un tournoi ou d'un championnat (voir plus loin la sauvegarde automatique).

**P** pour aller boire un café...

Les commandes du joystick sont les suivantes:

**a** - Déplacement du joueur

Toutes les directions de votre manette déplace votre joueur dans les directions correspondantes. Si votre personnage rencontre un obstacle il adoptera automatiquement l'attitude appropriée : saut, déséquilibre, collisions, etc...

Attention si votre personnage refuse d'obtempérer c'est qu'il est en fâcheuse posture, ne le poussez pas au suicide !

**b** - Les volées

Voici les commandes qui permettent de lancer le disque (volées) dans les directions désirées.



Les positions Nord-Ouest, Nord, Nord-Est, bouton de tir appuyé dirige respectivement votre volée en haut à gauche, en haut face à votre personnage, en haut à droite.

Les positions Ouest et Est, bouton de tir appuyé dirige respectivement votre volée à gauche et à droite.

Pour la volée centrale : APPUYEZ SUR LE BOUTON DE TIR ET BOUGEZ BRIEVEMENT VOTRE MANETTE PUIS LA RAMENER A LA POSITION CENTRALE.

### c - Les parades

Les positions Sud-Ouest, Sud, Sud-Est, bouton de tir appuyé vous mettent en situation défensive. Dès qu'un disque arrive sur votre personnage, celui-ci effectuera automatiquement des parades hautes ou basses selon la hauteur du disque que vous voulez renvoyer, à gauche, au centre ou à droite selon la position de votre manette.

Attention les parades sont relativement précises apprenez à placer votre combattant sinon il sera percuté. Ne jouez pas trop au ping-pong car chaque parade, réussie ou non, vous fait reculer. Elles ne vous protègent pas des rebonds arrières.

Si ces commandes vous paraissent un peu compliquées à la lecture, nous vous garantissons qu'après quelques minutes de manipulation elles seront pour vous d'une simplicité enfantine.

Toutes les réceptions de disque sont automatiques, à condition que votre disque n'ait pas changé de couleur et que vous vous trouviez en place pour le recevoir.



# LES MENUS

## I - ONE PLAYER

Vous jouez contre l'ordinateur.

### SELECT YOUR PLAYER

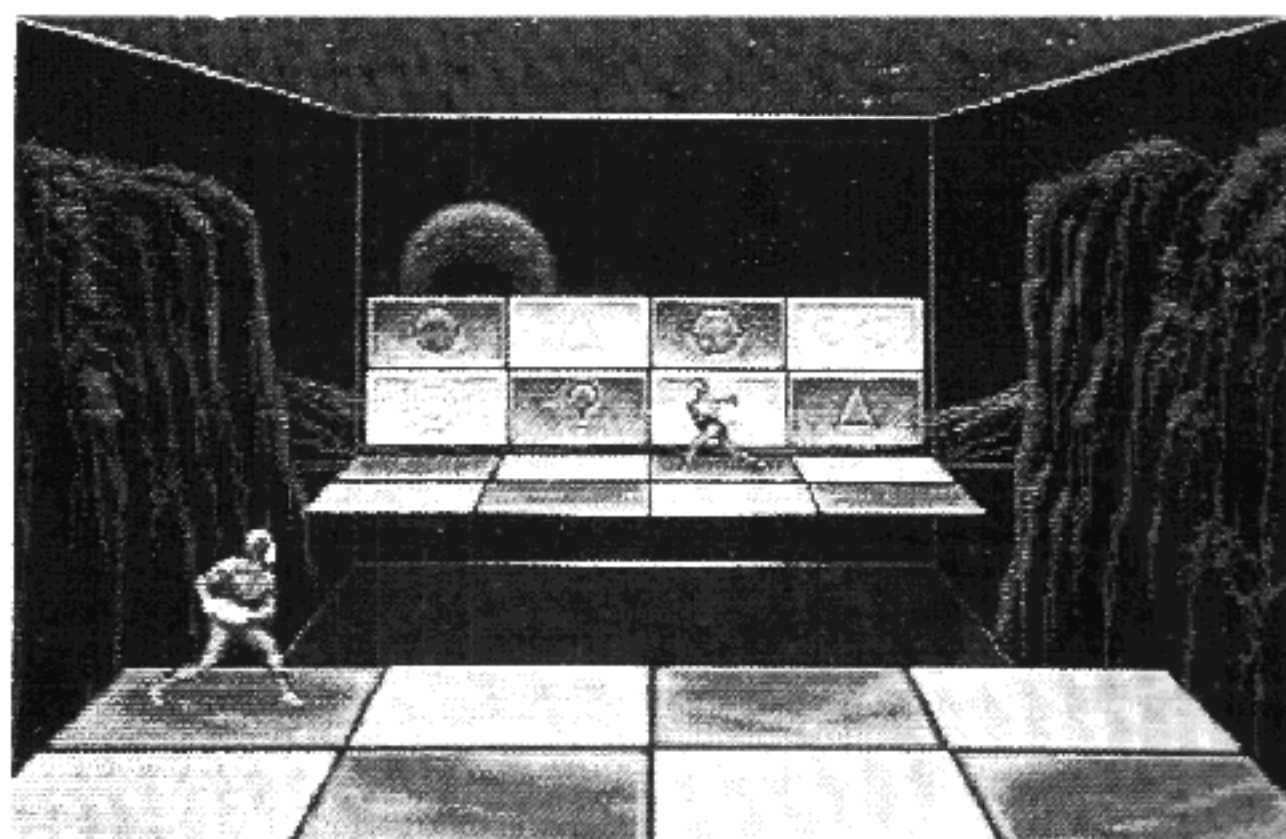
Désignez un des huit personnages que nous vous proposons à l'aide de votre joystick et validez votre choix avec le bouton de tir.



Lorsque vous achetez ce logiciel, tous les personnages ont le rang de NOVICE.

Après quelques parties vos personnages atteindront l'un des huit rangs suivants :

- NOVICE
- APPRENTICE
- DISCIPLE
- INITIATED
- VETERAN
- CHAMPION
- MASTER
- GREAT GUIDE.



Lorsque vous avez choisi votre héros nous vous demandons si vous voulez annuler son rang ou le confirmer. Attention votre choix est irrémédiable !

Validez l'icône RESET pour recouvrer le rang NOVICE sinon pointez l'icône CONTINUE.



Attention, toutes les sauvegardes sont automatiques ! Si vous voulez que vos personnages évoluent, laissez votre disquette ouverte à l'écriture et n'interrompez pas une partie avant de vous retrouver sur la page: TRAINING/ CHALLENGE/ TOURNAMENT/ CHAMPIONSHIP. Sinon il ne changeront pas de rang. Lors du prochain chargement vous les retrouverez avec leur nouveau grade ou leur grade initial si vous avez dérogé aux règles ci-dessus.

Pour les parties TWO PLAYERS le rang des personnages n'est pas modifié.



## TRAINING

Lorsque vous pointez sur cette icône vous basculez dans le module entraînement. Vous y trouverez trois exercices différents :

- tir sur dalle, touchez la dalle bicolore avec son point d'interrogation ;
- tir sur cible mobile, touchez l'adversaire sautant de dalle en dalle ;
- parade, renvoyez les disques projetés par l'adversaire.

## CHALLENGE

Il vous est possible de défier un adversaire pour augmenter votre notoriété et pour évaluer un opposant.

Attention vous ne pouvez pas défier n'importe qui, seuls des compétiteurs directement supérieurs, de un à deux rangs, ou inférieurs à vous accepteront le défi.

## TOURNAMENT

Tournoi classique où vous pourrez rencontrer selon un tirage au sort aussi bien le GREAT GUIDE qu'un NOVICE en 1/8 de finale, premier seuil du tournoi.

## CHAMPIONSHIP

Vous rencontrez vos adversaires en fonction de leur rang jusqu'à ce que vous perdiez.

## II - TWO PLAYERS

Voulez-vous jouer contre votre petit frère ou un collègue de bureau ? Validez cette icône à l'aide de votre joystick.

Attention dans ce mode vous ne jouez pas contre l'ordinateur et on ne tiendra pas compte de votre réputation. Si votre petit cousin vous bat à plate couture qu'importe, le rang de votre personnage n'en sera pas affecté !

Toutes les configurations de jeu vous sont présentées au hasard.

La difficulté du jeu varie avec l'expérience et l'adresse de votre adversaire, le nombre de disques dont vous disposez et la configuration du terrain.

Il est par exemple très difficile de reprendre le contrôle d'un disque unique avec un adversaire qui sait vous attaquer et garder l'initiative de l'attaque en diminuant votre aire de jeu.

En revanche, l'issue d'un combat à plusieurs disques est beaucoup plus aléatoire même si vous maîtrisez parfaitement lancers, déplacements et parades.

Vous pouvez battre votre adversaire en absorbant toute son énergie, en le précipitant hors de son aire de jeu ou aux points lorsque le gong a sonné.

Vous jouerez tour à tour en premier plan ou en fond de terrain.



## QUELQUES MOTS POUR LA CRITIQUE

Favorable ou défavorable, elle ne manquera pas de se prononcer, aussi comme nous n'avons pas toujours la possibilité de lui répondre nous tenons ici à lui adresser ces quelques petites précisions.

Destinant notre jeu au plus grand nombre, c'est à dire à tous ceux qui l'achèteront, nous avons porté tous nos efforts à la réalisation d'un jeu aux manipulations aussi souples et aussi simples que possible, tout en privilégiant, animation de nos personnages, "jouabilité" et intérêt de jeu.

Gageons qu'avant de nous passer au crible notre chère critique voudra bien considérer que la réalisation de ce jeu représente un travail passionné et considérable. Si d'aventure elle ne l'estimait pas satisfaisant qu'elle nous montre comment il faut faire (Ceci est une note personnelle de Dominique) !!!

En espérant que vous serez nombreux à apprécier notre travail, (Messieurs les pirates nous ne vous disons pas merci), en attendant avec angoisse vos commentaires légitimes, rationnels ou passionnés, nous vous souhaitons de longues heures de jeu en solo ou en société.



## ***EQUIPE DE REALISATION***

**C**HEF DE PROJET  
Christophe GOMEZ

**C**ONCEPT et GAMEPLAY  
Ch.GOMEZ, A.LESEIGNEUR, D.SABLONS

**D**ESIGN et ANIMATION  
Dominique SABLONS

**E**RGONOMIE  
A. LESEIGNEUR, D. SABLONS

**M**USIQUE et EFFETS SONORES  
Michel WINOGRADOFF

**P**ROGRAMME ORIGINAL  
Alexis LESEIGNEUR

**P**ROGRAMMATION PC  
Clément YEYEM

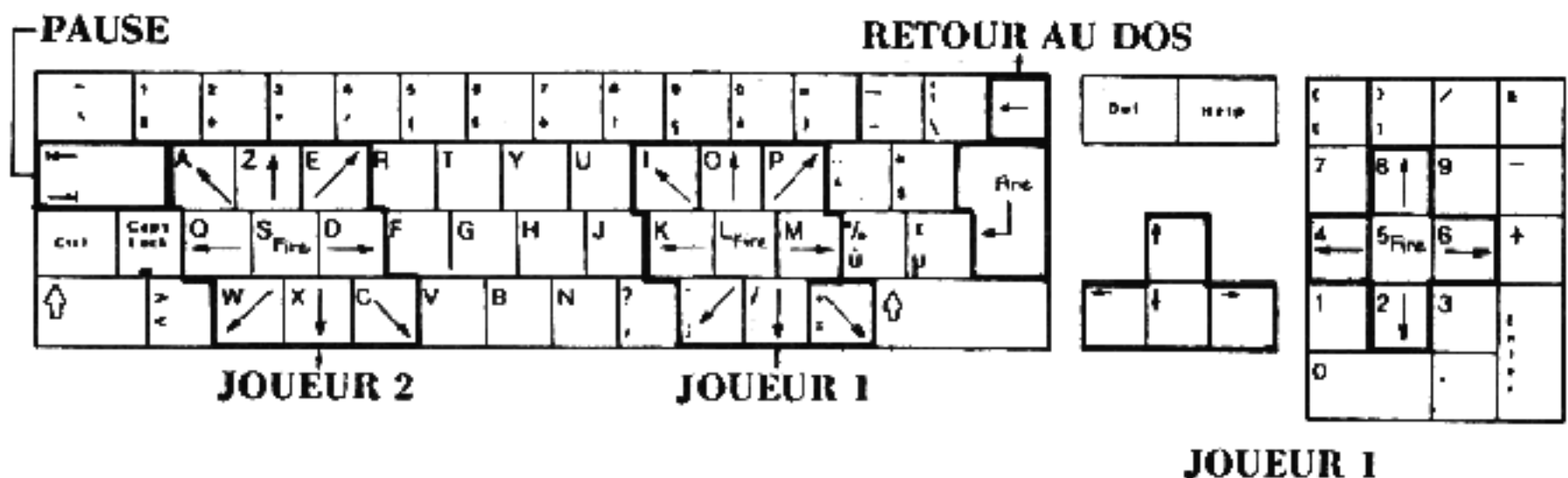
**P**ROGRAMMATION AMSTRAD CPC  
Sébastien HAMON

# ADDENDUM

## DISC

IBM PC et Comp.

### I - POUR JOUER AU CLAVIER :



### II - EN MODE C.G.A :

Pour changer la palette couleur, appuyez sur la touche F1 ou F2, lors de la présentation du jeu.

### III - COMMENT INSTALLER "DISC" SUR VOTRE DISQUE DUR ?

Mettez-vous sous le prompt C:

Tapez MD DISC

Vous avez ainsi le répertoire DISC.

Tappez alors CD DISC

Insérez une à une toutes les disquettes dans le lecteur A. Puis pour chaque disquette, tapez COPY A:\*. \* C:

Attention : La disquette 1 doit être obligatoirement insérée dans le lecteur A avant de lancer le jeu en tapant DISC.

*Votre jeu est maintenant installé sur votre disque dur.*

### IV - La touche <F4> pour le mode TGA (Tandy 16 couleurs) n'existe pas.



7, RUE DU FOSSÉ BLANC  
92624 GENNEVILLIERS CEDEX - (1) 46 88 28 38