

SENTINEL

Le but du jeu est d'absorber la Sentinel et de la remplacer dans sa fonction de régisseur du parc. Lorsque ce but est atteint, vous pouvez vous projeter dans l'espace jusqu'à dans un nouveau monde pour recommencer un nouveau combat.

Dès que le jeu est chargé, les titres s'affichent. Appuyez sur n'importe quelle touche et l'on vous demandera d'entrer un numéro de parc entre 0000 et 9999.

Quand vous aurez entré le numéro de parc et appuyé sur la touche de retour, vous recevrez un code d'entrée secret de 8 chiffres, sauf si vous avez choisi le parc 0000, qui ne nécessite pas de code d'entrée.

Au bout d'un court moment, vous aurez une vue aérienne du parc choisi. Vous pourrez ainsi connaître les positions relatives de la Sentinel (sur la tour) et, éventuellement, des Sentry.

Appuyez sur n'importe quelle touche et vous vous trouverez sur le sol du parc. La Sentinel et les Sentry ne bougeront pas tant que vous ne dépenserez ou n'absorberez pas d'énergie. Cela vous permet de reconnaître les lieux et de préparer votre attaque contre la Sentinel.

Lorsqu'ils entrent en activité, la Sentinel et les Sentry effectuent une lente rotation. Ils scrutent les alentours à la recherche de carrés contenant plus d'1 unité d'énergie. S'ils peuvent en voir un clairement, ils en réduiront l'énergie jusqu'à 1 unité en absorbant les unités une à une et en créant un arbre en un lieu choisi au hasard. C'est ainsi qu'un robot devient un bloc de pierre et un bloc de pierre, un arbre.

Pour absorber ou créer des objets, tournez et centrez votre viseur vers la surface carrée au-dessous de l'objet à absorber ou créer. Notez que les blocs de pierre prolongent cette surface, et qu'il faut donc viser leur côté. Il est possible de charger les blocs de pierre d'objets.

La quantité d'énergie dont vous disposez est indiquée en haut à gauche de l'écran, sous la forme de symboles de robot, bloc de pierre et arbre. Un robot en couleur (non bleu) vaut 15 unités d'énergie.

Pour vous déplacer dans le parc, il vous faut créer un robot puis, toujours en vous servant du viseur, appuyer sur la touche de transfert. Vous vous trouverez alors dans votre nouveau robot, face à votre ancien robot, que vous pouvez absorber.

Le voyant en haut à droite de l'écran vous avertit du regard balayeur de la Sentinel ou d'un Sentry, et si vous êtes détecté il s'emplira de points. Vous avez alors 5 secondes environ pour vous dégager de leur vue avant que votre énergie ne soit diminuée unité par unité. Si votre énergie était réduite à zéro vous seriez absorbé et la partie se terminerait.

La quantité d'énergie totale du parc reste constante, et donc si l'on absorbe une unité de votre énergie un arbre apparaîtra au hasard dans le parc.

Si le voyant avertisseur n'est qu'à demi rempli de points, c'est que la Sentinel ou le Sentry peut vous voir mais ne peut pas voir le carré sur lequel vous vous trouvez. Il ne peut donc pas absorber votre énergie. Dans ce cas, il cherchera un arbre près de vous et le transformera en Meanie.

La tâche du Meanie est de vous faire partir en vous forçant à vous projeter dans l'espace. Le Meanie tourne rapidement sur lui-même en faisant un léger bruit de cliquetis, jusqu'au moment où il vous aperçoit. C'est alors que vous serez projeté en un autre lieu.

Pour se projeter dans l'espace il faut utiliser 3 unités d'énergie, car cela crée en même temps un nouveau robot placé au hasard. Vous êtes automatiquement transféré au robot et l'ancien reste derrière. Vous vous retrouverez en général à la même hauteur ou plus bas que votre carré précédent, mais jamais sur lui.

Si vous vous projetez dans l'espace avec moins de 3 unités d'énergie, vous êtes détruit. Lorsque la Sentinel est absorbée, vous ne pouvez plus absorber d'énergie, mais vous pouvez toujours créer des objets et vous transférer en d'autres robots.

Lorsque vous vous projetez dans l'espace depuis la tour de la Sentinel, vous recevez le code d'entrée de 8 chiffres pour un nouveau parc. Ce parc correspond au numéro du parc actuel plus l'énergie restant après la projection dans l'espace.

CODES

Vue gauche	S	Vue droite	D
Demi-tour	U	Se projeter dans l'espace	H
Créer un arbre	T	Créer un robot	R
Créer un bloc de pierre	B	Viseur espace opérant	non opérant
Vue vers le haut	L	Vue vers le bas	
Absorber	A	Transférer	Q
Accroître le volume	8	Diminuer le volume	7
Quitter	F1		
CBM 64		BBC	
Pause CRSR		Copie	
Non Pause CRSR		Effacer	

Instructions de chargement

Cassete BBC: Taper Chain "" et appuyer sur return

Disque BBC: Tout en appuyant sur shift appuyer sur Break

Cassete Commodore: Tout en appuyant sur shift appuyer sur run/stop

Disque Commodore: Taper Load "", 8, 1, et appuyer sur return.