

PERIHELION

Français



ΨΥΧΡΟΣΤΑ

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 MATIERES

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR AMIGA

3. SECTION 1

PERIHELION - L'HISTOIRE

13. SECTION 2

SECTION DES SORTS

A: SORTS RUNIQUES

B: TYPES DE SORTS

23. SECTION 3

PERICLOPAEDIA

29. SECTION 4

ECRAN PRINCIPAL

A: LEGENDE DE L'ECRAN PRINCIPAL

B: FORMATER UNE DISQUETTE DE SAUVEGARDE

C: CREER UN PERSONNAGE

35. SECTION 5

ECRAN D'EQUIPEMENT

A: LEGENDE DE L'ECRAN

D'EQUIPEMENT

B: DEPLACER L'EQUIPEMENT

C: ABANDONNER DES OBJETS

41. SECTION 6

ECRAN DES POUVOIRS PSI

A: LEGENDE DE L'ECRAN DES POUVOIRS PSI

B : CREER UN SORT

C: INFORMATIONS SUR LES SORTS

D : SORTS ET PERSONNAGES

E : SORTS ET ENERGIE MENTALE

F : SORTS ET CATEGORIES MENTALES

47. SECTION 7

ECRAN DE LA CARTE

A : LEGENDE DE L'ECRAN DE LA CARTE

B : SE DEPLACER

C : APPROCHER D'UN ENDROIT

51. SECTION 8

ECRAN DES MOUVEMENTS

A : LEGENDE DE L'ECRAN DES MOUVEMENTS

B : SE DEPLACER DANS LE MONDE

C: OBJETS PRESENTANT UN INTERET

55. ECRAN 9

ECRAN DU RESEAU

A : LEGENDE DE L'ECRAN DU RESEAU

B : A L'AIDE !

C: ANALYSER & BALAYER

D : CONVERSER

E : ENTRER DANS LE SYSTEME

F : UN PEU D'AIDE

59. SECTION 10

ECRAN DE LA BATAILLE

A : LEGENDE DE L'ECRAN DE LA BATAILLE

B : SEQUENCE DE LA BATAILLE

C: CIBLER

D : A L'ATTAQUE !

E : CHANGER D'EQUIPEMENT

F : RESULTATS DU COMBAT

G : PANSER UN CAMARADE BLESSE

H : STATISTIQUES ET EXPERIENCE

I : ATTITUDES ET DEFENSE

J : RECHARGER UNE ARME

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR AMIGA

1. Insérez la disquette 1 dans le lecteur interne de disquettes. Insérez les disquettes 2, 3 & 4 dans les lecteurs externes disponibles.
2. Mettez votre Amiga sous tension.
3. L'introduction et le jeu se mettent à charger. Suivez simplement les instructions à l'écran pour insérer les disquettes suivantes.

1

2

3

4

5

6

7

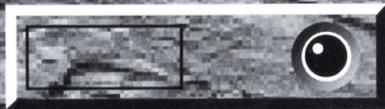
8

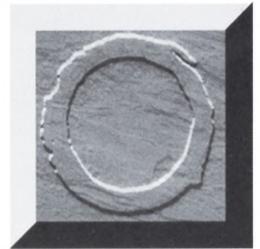
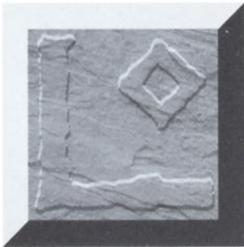
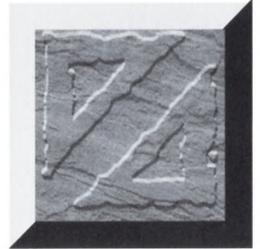
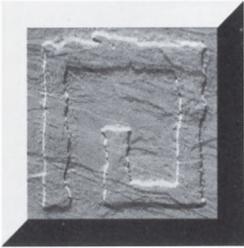
9

10



2





PERIHELION

UN OBSERVATEUR VENU DE L'AUTRE COTE DE LA VALLEE

La Porte de Daynoor marquait une frontière absolue entre l'Institut et le désert. D'un côté, il y avait un district de maisons basses qui s'étendaient à l'infini, anonymes et entourées de mur ; de l'autre, il n'y avait qu'un terrain vague au-delà du périmètre de la ville. Rien n'interrompait le vide du désert, à l'exception de la Piste, une large route pavée qui serpentait lentement jusqu'au sommet de la chaîne de montagnes qui encerclaient Silhu.

La chaleur était insupportable. La nuit dans le désert il faisait nettement plus frais que le jour, mais la chaleur était tout de même torride. Même si l'immense œil embrasé du soleil avait disparu, les sables orange qui renvoyaient vers le ciel la chaleur emmagasinée grésillaient et chatoyaient avec l'intensité d'un fourneau couvert. Un vent fort soufflait – à l'approche de la nuit, Finian l'avait remarqué, les vents changeaient de direction, soufflant maintenant de l'intérieur des terres vers la mer - mais cela ne faisait pas de différence ; vent de terre ou vent de mer, ils étaient tous deux des courants accablants d'air sec et cuisant qui étaient sans merci.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



4



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

La raison pour laquelle le Psyonic Training Institute était planté dans un endroit aussi perdu dépassait l'entendement de Finian. Non, ce n'était pas vrai. Il savait fort bien pourquoi, tout simplement il ne voulait pas l'admettre. Pour le jeune psyonique apprenti bionecron qu'il était, accepter sur le plan psychologique que le manque de confort matériel n'avait rien à voir avec le contrôle interne des pouvoirs psyoniques était une des premières et principales leçons de son entraînement. Séparer le corps de l'esprit, reconnaître l'esprit comme le point de convergence de toute action, tel était l'objectif. Ignorer le manque de bien-être physique, comme l'inconfort harcelant et déroutant qui ne pouvait se trouver que dans un lieu comme celui-ci était crucial si Finian voulait progresser.

Il essaya de se forcer à aimer le désert. Il bannit de son esprit des mots comme 'morne', 'lugubre' et 'répugnant' comme s'il repoussait les crocs d'une bête sauvage et il apprenait à voir dans ce paysage délicatesse et réconfort. Il s'obligea à admirer les strates déformées des parois rocheuses exposées et les immenses trous formés par les golfes asséchés. Il découvrit un certain charme dans les petits monstres nocturnes aux grandes dents qui passaient de temps à autre. A mesure que la nuit avançait, le désert devenait moins haïssable à ses yeux, puis neutre et enfin il pensait qu'il pourrait vraiment y voir une certaine beauté.



5

En s'éloignant de la fenêtre de sa cellule, Finian s'étendit sur son lit rudimentaire et, progressivement, cessa complètement de penser au désert. La méditation, il n'était pas permis de dormir pendant le Mannis, envahit le corps de Finian. Son esprit allait à la dérive, à la recherche de coins, de tremblements psyoniques qui pourraient être utilisés ultérieurement pour la création de sorts.

Il se tenait en plein désert, au centre d'une cuvette de sable peu profond, pâle tache de vie au milieu d'une étendue jaune infinie. Finian ne s'était jamais senti aussi exposé, aussi nu sous le ciel. Les dunes montaient et s'éloignaient de lui ; l'horizon de tous côtés, au milieu d'une étroite bande de sable et d'un ciel gris comme la pierre.

Au bout de ce qui aurait pu être de brefs instants ou des années dans cette étendue intemporelle, impersonnelle et figée, l'horizon s'interrompait. Avec la lourdeur qui précède un orage imminent, la chose sombre apparut au-dessus de la crête qui limitait le champ de vision de Finian. Elle s'élevait sans cesse, incroyablement haut, jusqu'à ce que son ombre dépasse Finian et tombe au fond du trou - l'impact de l'ombre fut si soudaine qu'elle sembla presque retentir en émettant un bourdonnement sourd, qui se répercuta et fit trembler Finian de tous ses membres.

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

3

9

2

10

1

6



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

La majeure partie de la chose se détacha sur le ciel et se tint un moment en équilibre au bord de la dénivellation. C'était une force... une énergie, quelque chose d'essentiellement 'déplacé'. Elle fit un mouvement. Finian, bouche bée, ne pouvait que la regarder avancer et faire jaillir derrière elle du sable teinté de rouge. Finian resta figé sur le passage abominable de la chose alors qu'elle continuait à tout broyer, aussi inexorable que les meules de l'enfer.

Maintenant, elle était au-dessus de lui. Le sol en dessous. Les pieds de Finian furent projetés en avant au moment où la chose entraînée par son poids s'enfonça dans la terre même qui était sous le sable. Il trébucha et, lorsqu'il retrouva son équilibre, la chose était sur lui. Finian écarquilla les yeux, muet et horrifié, une ombre grise passa devant lui, une ombre grise avec un cœur clignotant qui illuminait la silhouette noire. On aurait dit une forteresse, une citadelle qui provoqua une peur bleue chez Finian.

La chose saisit Finian et le secoua tel un chien qui tord le cou à un rat. Puis elle continua à avancer en le lançant en l'air. Démantibulé, il était projeté vers le ciel, le sol vacillait et tanguait sous sa tête comme une mer verte agitée. Le vent produit par le déplacement de la chose l'enveloppa lorsqu'il monta en tourbillonnant vers les limites supérieures de l'énergie ; le sang lui bourdonnait dans les oreilles.

Mais même lorsqu'il s'approcha du sommet du champ d'énergie, le pouvoir abandonna son corps et il se sentit tomber. Le sol se souleva. Finian fut précipité sur le sable jaune avec un bruit aussi retentissant que les trompettes du Jugement dernier. Il s'écrasa et - simultanément - le vent, la lumière et la musique de la chose s'évanouirent telle la flamme d'une bougie.

Une voix. Elle s'adressait à Finian. "Je sais où tu es", dit-elle, "Il n'y a nulle part où aller. Reste tranquille. Accepte. J'arrive."

"Non !" Finian crut avoir crié, mais sa bouche était remplie de sable. "Fiche-moi la paix !"

"Accepte. Il est temps."

"Non !" Finian tenta de se libérer, mais le poids d'un millier d'années de sable se trouvait sur lui.

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

3

9

2

10

1

8



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

“Il est temps...” Même lorsque ce dernier cri résonna dans la cellule, Hessian, le professeur de psy de Finian s'accroupit au-dessus de lui, le visage empreint d'inquiétude.



9

“...et puis je me suis réveillé”, expliqua Finian. Tout autour de la pièce en pierre, haute de plafond et aux parois escarpées, dans les niches des murs et dans le sol même, des mares d'huile livrée aux flammes. Des centaines de lampes semblables, chacune avec sa mèche vacillante comme un ver blanc effilé, donnaient à la caverne une lumière qui éclipsait de loin la lumière éclatante de dehors. Malgré les flammes des bougies et le soleil de midi, la pièce restait fraîche. Quatre personnages étaient assis au centre de la lumière. Le Conseil Psyonique siégeait en silence, considérant avec attention les mots de l'apprenti. Car ils étaient bien occupés à cela. Des Bionecrons, apprentis ou adeptes, pénétraient dans de véritables pouvoirs psioniques et des visions comme celle que Finian avait eue ne devaient pas être ignorées. Leistor Numchika, Maître de l'Institut, regardait fixement la flamme d'une bougie, captivé par sa vision. Il fut le premier à briser le silence grandissant. “Il faut que Rex Helion 27 ait connaissance de ceci.”



1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

3

9

2

10

1

10



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Les six tubes se trouvaient côte à côte devant une console amorphe de barres de pression et de boutons thermostatiques. Le verre de formol à moitié embué faillit cacher totalement les conteneurs noirs scellés qui se trouvaient à l'intérieur, à l'abri et en paix . Les mots 'Project Awakening' (projet réveil) étaient écrits sur une plaque attachée à un support métallique au-dessus des tubes. Mots inutiles, pensa Rex, en pensant la piètre audience qui se trouverait là pour les apprécier.

C'était une tâche désagréable. Six âmes qui n'étaient pas nées avait été sélectionnées pour un travail qui pourrait ne jamais avoir lieu. Six embryons pour protéger le monde de...l'Embryon. Bizarre. Voilà que Rex Helion, empereur de Perihelion, aspirait à protéger le monde d'une entité qui ne pourrait exister, il le savait pertinemment, avec six personnes qui n'existaient pas non plus. Pourtant, la tâche demeurait désagréable. Ce qui se trouvait devant lui c'était le résultat des travaux de savants, de psyoniques et de médiateurs. Une garantie en cas d'infiltration par l'Embryon venu des plans de l'existence dans le monde, son monde.



Tout cela était le résultat des appels d'une Prophétie par un jeune apprenti de l'Institut de Psyonique. Etait-il idiot et impulsif ? Non, Rex avait appris à écouter l'Institut même s'il n'approuvait pas entièrement tout ce qui émanait de cet endroit. Même si la menace de voir un dieu sombrer dans la folie ne s'était jamais réalisée, il valait mieux prendre des précautions. Il n'y a qu'à voir ce qui est arrivé à Gornakar. Rex frissonna à cette pensée et porta de nouveau son attention sur les tubes.

"Bon", pensa-t-il, "je prie pour que ces six-là ne se réveillent jamais.

Puisse leur sommeil être éternel."

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

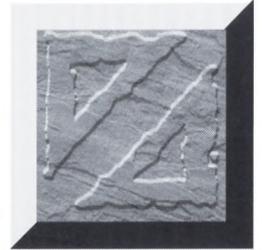
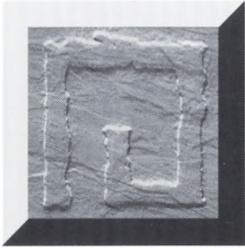
3

9

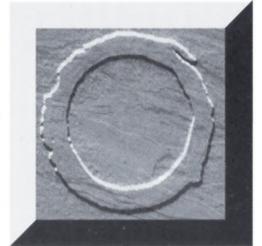
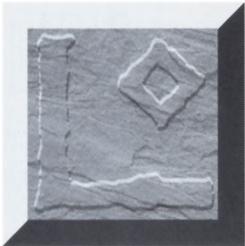
2

10

1



SECTION DES SORTS



SECTION DES SORTS

A: SORTS RUNIQUES - TOUCHE



Curiosité



Colère



Tranquillité



Exécration



Dévotion



Chagrin



Joie



Anxiété



Calme



Amour



Détresse



Générosité

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

3

9

2

10

1

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



Confiance



Plaisir



Modestie



Haine



Envie



Méfiance



Douleur



Arrogance



Indulgence



Bienveillance



Repentir



Délicatesse



Sincérité



Rancœur





Hostilité



Sobriété



Remords



Espoir



Rudesse



Désespoir



Bassesse



Crainte



Extase



Honte



Bravoure



Stupéfaction



Fierté



Déception

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

3

9

2

10

1



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

B: TYPES DE SORTS

MANIFESTATION D'ENERGIE

FUMEE ACIDE

CATHARSIS ALPHA

GRAVITE ALTEREE

DISPERSION DE L'AURA

POINT DE PROPAGATION BETA

GEL NOIR

DECHARGE DE BROUSSE

VAPEUR FROIDE

COMPOSANTS REQUIS

DESINTERET + INDULGENCE +
HONTE + CALME

CRAINTE + DEVOTION +
REPENTIR + PLAISIR

TRANQUILLITE + DOULEUR

COLERE + DOULEUR +
MODESTIE

BRAVOURE + SINCERITE +
BASSESSE

HONTE + STUPEFACTION

GENEROSITE + REPENTIR + JOIE
+ DECEPTION

CHAGRIN + RUDESSE+
ARROGANCE

MANIFESTATION D'ENERGIE

LUMIERE EBLOUISSANTE
DIFFUSEE

STIMULANTS DNA

SILICONE FLOTTANTE

TRANSE EXTATIQUE

CHOC ELECTRIQUE

FLUIDE ETHERE

DEFLECTION FORCEE

VAPEUR FULMINANTE

COMPOSANTS REQUIS

BRAVOURE + CONFIANCE +
CHAGRIN

GENEROSITE + DOULEUR +
SINCERITE + BASSESSE

BIENVEILLANCE + DEVOTION +
DOULEUR

BRAVOURE + ARROGANCE

HOSTILITE + MEFIANCE + CALME

HAINES + INDULGENCE + ENVIE +
BRAVOURE

FIERTE + DELICATESSE +
MODESTIE

CURIOSITE + DESINTERET +
HAINES + DECEPTION

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

3

9

2

10

1

1

MANIFESTATION D'ENERGIE

PLASMA FLAMBOYANT

2

3

SPRAY HORMONAL

4

RESONANCE INFRA

5

OMBRE INTERIEURE

6

ECOULEMENT
DE LA FORCE VITALE

7

LUMIERE LIQUIDE

8

COUCHES METALLIQUES

9

TURBULENCE MOYENNE

10

ERUPTION DE NAPALM

COMPOSANTS REQUIS

AMOUR + DESESPoir +
BIENVEILLANCE + SOBRIETE

DEVOTION + CONFIANCE

SOBRIETE + DECEPTION

CURIOSITE + DELICATESSE +
STUPEFACTION

GENEROSITE + EXECRATION

COLERE + CRAINTE + REMORDS
+ DOULEUR

MEFIANCE + STUPEFACTION

COLERE + CHAGRIN + ANXIETE

EXECRATION + SOBRIETE +
STUPEFACTION

MANIFESTATION D'ENERGIE

EXUBERANCE NEURONIQUE

ANTIDOTE PSION

POUDRE IRRADIANTE

POISON DEGOUTANT

DECALAGE DE LA REALITE

SCHIZOPHRENIE

EPINES SEPTIQUES

SPECTRE ESTOMPE

CORONA SOLAIRE

COMPOSANTS REQUIS

DOULEUR + CALME +
DECEPTION

CONFIANCE + DOULEUR +
ARROGANCE

EXTASE + HOSTILITE

CONFIANCE + FIERTE +
MODESTIE

STUPEFACTION + ANXIETE +
ARROGANCE

REPENTIR + RUDESSE + CALME

CURIOSITE + INDULGENCE +
RANCOEUR + EXECRATION

COLERE + REMORDS

DEVOTION + EXECRATION

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

3

9

2

10

1

1

MANIFESTATION D'ENERGIE

BOOM SONIQUE

2

3

VIDE SPIRITUEL

4

CHARGE STATIQUE

5

LEPRE TEMPORALE

6

VITESSE URANIUM

7

MORAINE VROMBISSANTE
DECEPTION

8

9

10

COMPOSANTS REQUIS

DESEPOIR + CONFIANCE +
ARROGANCE + BASSESSE

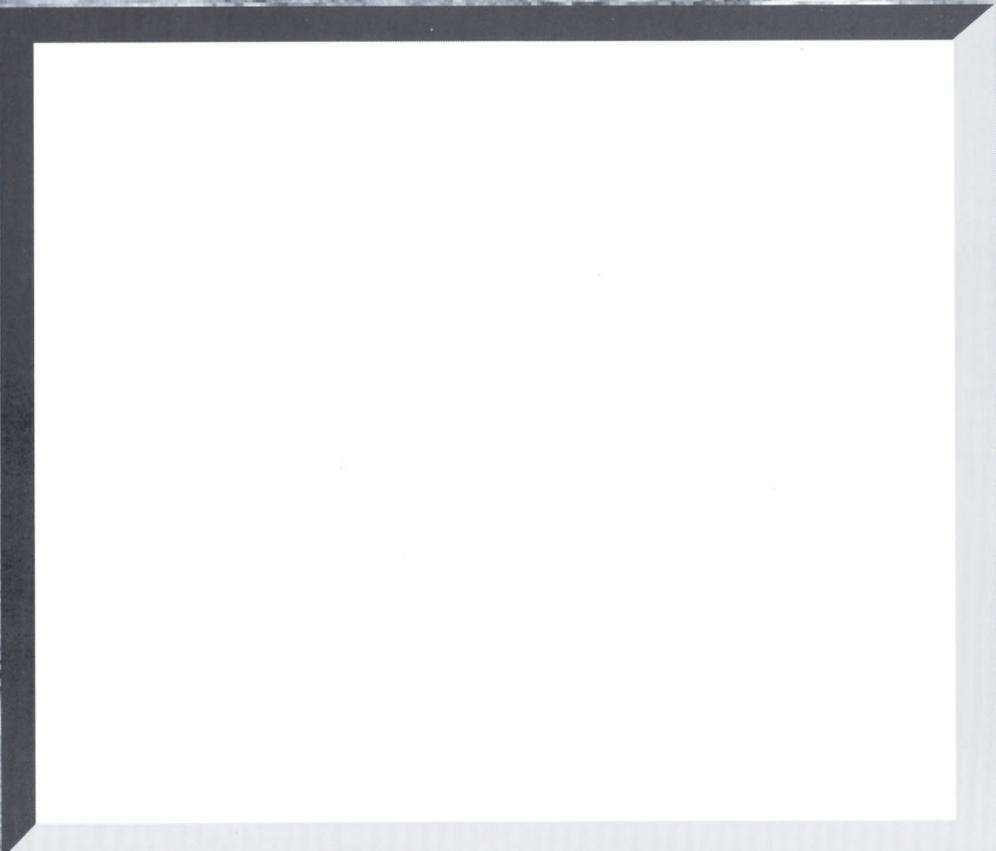
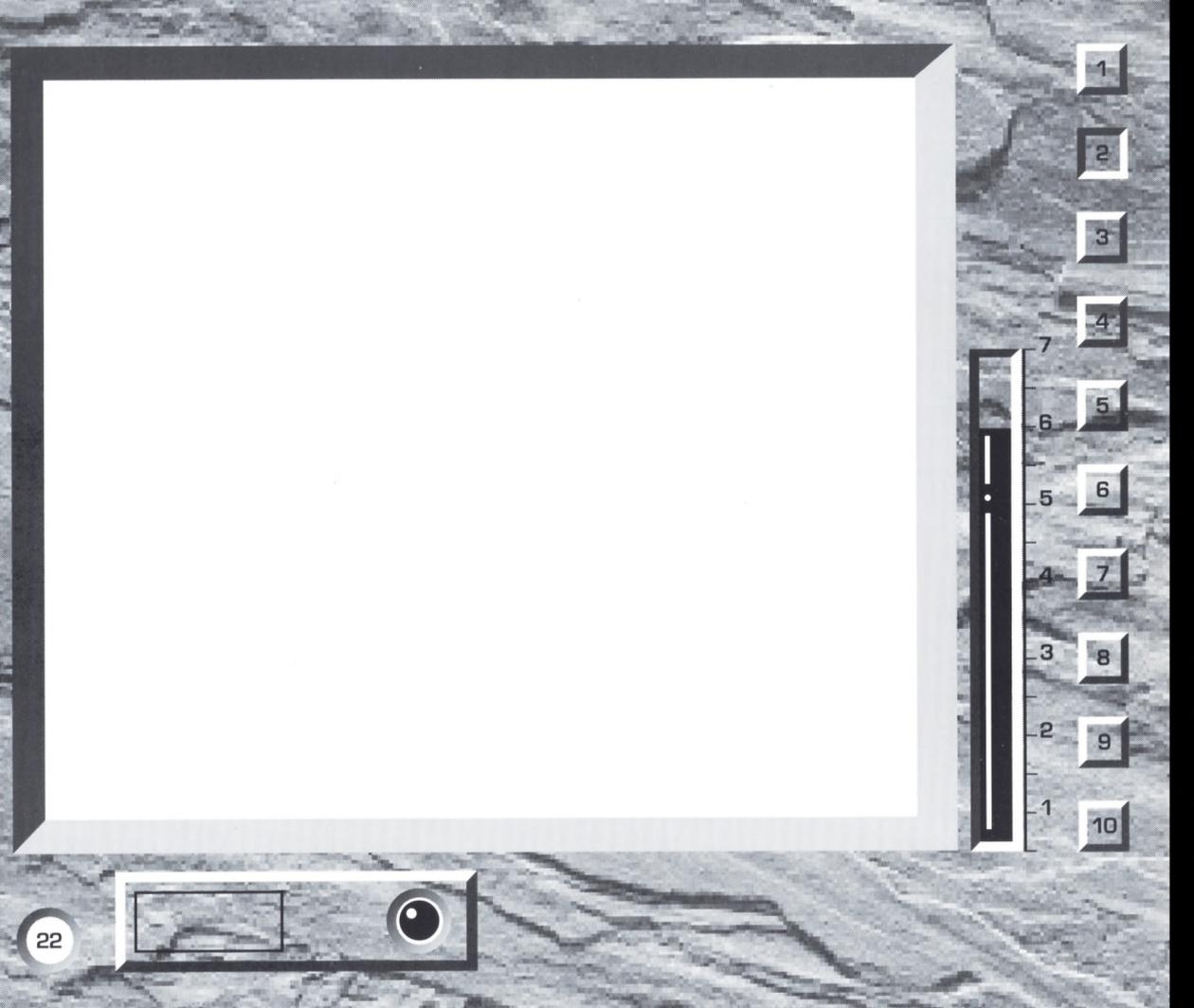
TRANQUILLITE + CALME +
BASSESSE

CHAGRIN + RUDESSE

EXTASE + ARROGANCE

AMOUR + HAINE + HONTE +
ESPOIR

HAINE + COLERE + JOIE +



1

2

3

4

5

6

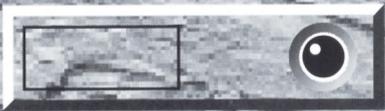
7

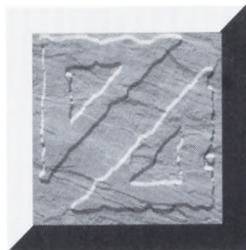
8

9

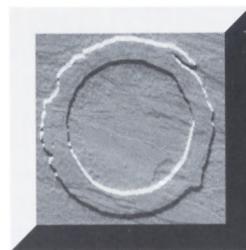
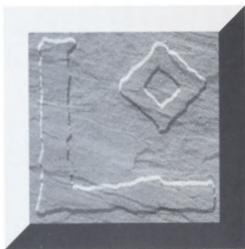
10

7
6
5
4
3
2
1





PERICLOPAEDIA



PERIHELION

Le centre, le monde, la culture ou simplement...Perihelion. La culture actuelle (qui est principalement orientée vers le soleil, comme le nom de Perihelion le laisse entendre) est le legs d'une ancienne société purement technocratique qui s'évanouit dans un holocauste nucléaire à une époque qui remonte à la nuit des temps. La principale relique de cette ère est la métropole en ruines des Anciens, appelée tout simplement MidLight.

SCIENCES

Les sciences les plus sophistiquées qui ont cours à Perihelion sont de nature génétique. Les secteurs d'activité spécifiques sous-chirurgicaux sont : la bionécronmancie (qui implique l'altération de structures génétiques et moléculaires par l'utilisation d'énergie mentale) ; des technologies informatiques avec une série de sciences parallèles. D'autres branches de connaissances proviennent de la culture ancienne et en grande partie perdue. A titre d'exemples on peut citer la puissance nucléaire et les vols spatiaux, sujets quasiment perdus.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

DIEUX

Entités hyperintelligentes qui ne sont rien d'autre que d'immenses flaques d'énergie vivante dans les profondeurs abyssales de l'espace et du temps. Dans Perihelion, ces entités ne sont ni le centre de la 'croyance' ni celui de 'l'incroyance'. La foi ne fait pas partie de l'équation car tout être dans Perihelion connaît, et plus important encore, 'sent' leur existence. Sur le plan émotif, le caractère de leurs actions varie du gentil au sadique. Chaque entité a reçu un nom : Ivory (ivoire), Morphium (morphine), ChromePanther (panthère-chrome), WhisperDance (danse-chuchotement), Lavender (lavande), Neon (néon), ToxicWaste (déchet toxique), Vitriol (vitriol), Carnivore (carnivore) et...l'Embryon. Il y a une série d'ordres médiateurs. Ces hommes et femmes ont mis leur vie au service une certaine entité. L'avantage ou la récompense de leur dévouement est que les disciples sont en mesure d'utiliser une partie de la puissance de l'entité comme si elle leur appartenait en propre.

REMARQUE : il ne faut pas confondre l'utilisation de la puissance 'divine' avec la pratique du pouvoir psyonique qui sous-entend l'emploi d'énergies mentales individuelles.

La modification d'attributs personnels comme la force, la dextérité ou la vitesse est un effet secondaire provoqué par la vie sous l'influence d'entités spécifiques.

POUVOIRS PSI

Pouvoir utiliser des pouvoirs psi signifie être en mesure d'entrer dans un état émotionnel artificiellement provoqué et, partant, de déclencher les aptitudes psychiques cachées et les plus profondes de l'esprit. Des psyoniques évolués, des médiateurs ou des anchorites (un ordre médiateur rénégat de lavande - une entité neutre) peuvent créer de remarquables effets comme les changements de formes, le télétransport, la création de lacs de feu, des pluies radioactives ou d'autres phénomènes en éveillant volontairement une poignée d'émotions.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

RACES

Il y a toute une série de races à Perihelion. La plupart sont artificielles ou le produit d'une mutation.

Hmains - La race la plus ancienne de Perihelion.

Bionecrons - La race qui a été créée en même temps que la science révolutionnaire de la bionécromancie par une entité connue sous le nom de Neon. Il manipula une substance unique pendant son travail, substance que les bionecrons appellent 'métal organique'. Ressemblant à maints égards au mercure ou au chrome, le métal organique est chaud au toucher et doux comme la peau humaine. Les Bionecrons ont donc une forme corporelle solide. De plus, les blessures guérissent rapidement. Toutefois, ils sont vulnérables à la source de leur existence, les pouvoirs psi.

Symbions - Une race artificielle mixte. A mi-chemin entre les Humains et les Bionecrons. Ils sont capables de voir l'avenir de façon limitée. Toutefois ils ne peuvent pas se reproduire. Par conséquent, en raison de cet état de vie limité, c'est une race condamnée.



Cyberns - Les Cyberns sont le résultat d'une expérience qui visait à utiliser des DNA cybernétiques avec des éléments Humains. Ils sont très forts physiquement mais il leur manque d'importants attributs mentaux.

Khmeras - Cette race a été créée par la science à l'époque des Guerres Bionecron où les bionecrons, utilisant leurs facultés supérieures contre les humains, prétendirent être la race qui devait régner sur la planète.

Il y a trois types de Khymeras : les insectoïdes, les reptiloïdes et les félins. Leurs créateurs voulaient améliorer quelques-unes des compétences humaines insuffisantes ou inexistantes à l'aide de ces trois espèces d'éléments. Parmi les caractéristiques notables utilisées par les Khymeras il y a : d'excellents réflexes, la vue nocturne, le regard hypnotisant, l'armure naturelle, un sixième sens actif et la température contrôlable du corps.

Monstres - Des créatures venues d'un espace sous-dimensionnel qui défient la classification légale. Ceux-ci sont plus forts que les monstres qui naissent sur la planète même.

1

2

3

4

7

6

5

4

3

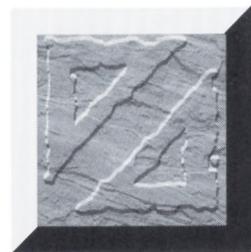
2

1

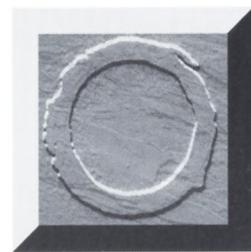
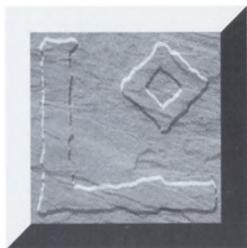
8

9

10



ECRAN PRINCIPAL



ECRAN PRINCIPAL

A: LEGENDE DE L'ECRAN PRINCIPAL

- 1 VALEURS PRIMAIRES
 - 2 CREER UN NOUVEAU PERSONNAGE
 - 3 CHARGER LE JEU
 - 4 VALEURS SECONDAIRES
 - 5 RENVOYER UN PERSONNAGE
 - 6 SAUVEGARDER LE JEU
 - 7 INFORMATIONS PERSONNELLES
 - 8 BLESSURES
 - 9 FORMATER UNE DISQUETTE DE SAUVEGARDE
 - 10 VALEURS DE RESISTANCE
 - 11 REPOS
 - 12 ABANDONNER UNE DEMANDE DE DISQUETTE
-
- A DEFILEMENT VERS LE HAUT
 - B DEFILEMENT VERS LE BAS
 - C O.K.
 - D EQUIPEMENT
 - E RESEAU INFORMATIQUE
 - F MOUVEMENT
 - G CARTE

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

3

9

2

10

1

1

2

3

4

5

6

7

8

9

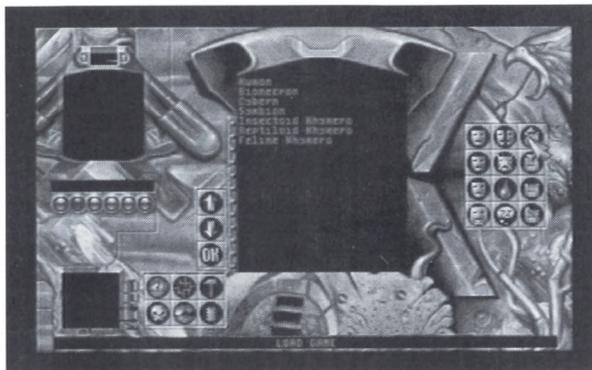
10

H	POUVOIRS PSI
I	BATAILLE
J	ICONE COMBAT
K	SELECTION DE PERSONNAGE
L	PORTRAIT D'UN PERSONNAGE ACTIF
M	FENETRE PRINCIPALE D'ACTION DU JEU

B: FORMATER UNE DISQUETTE DE SAUVEGARDE

Avant de faire quoi que ce soit, formatez une disquette de sauvegarde en l'insérant dans un lecteur et en cliquant sur l'icône 9. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran dans la barre de texte (N). Nommez la disquette 'DISQUETTE DE SAUVEGARDE PERIHELION'.

C: CREER UN NOUVEAU PERSONNAGE



En démarrant à l'écran principal (qui apparaît après l'animation d'introduction) placez le pointeur de la souris sur l'icône 2 Créer un nouveau personnage et cliquez une fois. Une liste de races de personnages apparaît. A l'aide du pointeur de la souris sélectionnez une race en cliquant dessus. Une liste de professions s'affiche. Procédez de la même façon pour en sélectionner une. Un état de la moralité est l'option suivante de la liste. Choisissez-en un. Cette sélection affecte principalement le type de dieu que votre personnage adore. Il se peut que vous ayez à sélectionner une entité que votre

1

2

3

4

7

5

6

6

5

4

7

3

8

2

9

1

10



1

2

3

4

5

6

7

8

9

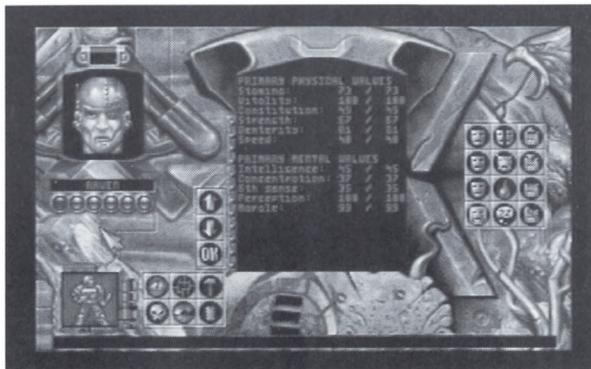
10

personnage adorera (s'il s'agit d'un médiateur, par exemple). Les personnages positifs adorent des dieux positifs et, partant, peuvent utiliser leurs attributs. L'inverse se produit pour des dieux négatifs et tous les intermédiaires. Essayez cette fonction avant de fixer votre choix sur un personnage définitif. Placez le pointeur de la souris sur les sélections et examinez les informations fournies en bas de l'écran.

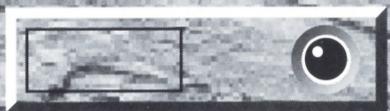
Une fois que vous avez procédé aux sélections ci-dessus, une liste de statistiques s'affiche à l'écran (M) principal de l'action du jeu récapitulant les valeurs physiques et mentales primaires. N'oubliez pas de placer le pointeur sur les statistiques individuelles et de lire les explications dans la fenêtre de texte correspondante en bas de l'écran (N). En fait, essayez le pointeur baladeur en examinant l'écran des valeurs secondaires (auquel vous accédez par un clic sur l'icône 4).

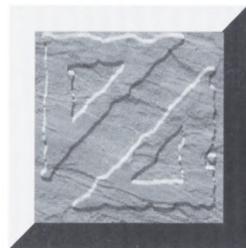
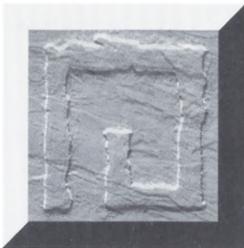
Cliquez sur OK (C) et le portrait d'un personnage apparaît dans la fenêtre correspondante (L). Cliquez sur les boutons de défilement (A et B) pour changer de sélection. Cliquez encore sur le bouton OK, une icône de combat apparaît (J). Cette icône servira lorsque votre groupe entrera dans une séquence de combat. Pour finir, donnez un nom à votre nouveau personnage. Celui-ci est désormais prêt. Appuyez sur un autre bouton de sélection de personnage (K) et recommencez jusqu'à ce que les six personnages soient achevés. Votre groupe sera

alors constitué. Il serait sage de sauvegarder votre groupe sur disquette par mesure de précaution.

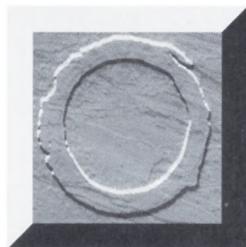
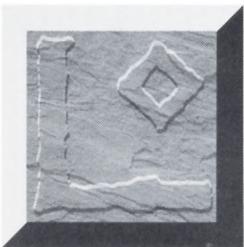


- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10



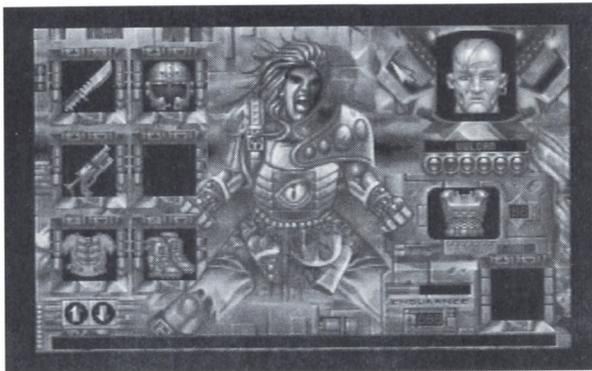


L'ECRAN D'EQUIPEMENT



L'ECRAN D'EQUIPEMENT

Pour accéder à cet écran, cliquez sur l'icône D de l'écran principal.



A: LEGENDE DE L'ECRAN D'EQUIPEMENT

- A APPAREIL DORSAL DE SURVIE
- B TETE
- C MAIN DROITE
- D MAIN GAUCHE
- E TORSE
- F PARTIE INFERIEURE DU CORPS

1

2

3

4

7

6

5

4

3

2

1

5

6

7

8

9

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

- G** DEFILEMENT VERS LE HAUT
- H** DEFILEMENT VERS LE BAS
- I** CORPS DU PERSONNAGE
- J** PORTRAIT DU PERSONNAGE ACTIF
- K** SELECTION DE PERSONNAGE
- L** OBJET SELECTIONNE
- M** NIVEAU D'ENDURANCE
- N** POINTS D'ACTION DISPONIBLES
- O** OBJETS SUR LE SOL/OBJETS DU PERSONNAGE
EXTERIEUR
- P** BARRE DE TEXTE
- Q** POINTS D'ACTION REQUIS POUR DEPLACER UN OBJET
SELECTIONNE



B: DEPLACER UN EQUIPEMENT

Pour déplacer un équipement d'une zone de stockage vers une fenêtre active (A à F) à l'écran d'équipement, cliquez sur la barre couleur or en bas de la fenêtre, puis sur une des icônes de défilement (G ou H) pour passer d'un objet à l'autre.

Pour déplacer un équipement de l'endroit où se trouve un personnage (par ex. : à gauche) à un autre (par ex. : l'appareil dorsal de survie), cliquez sur le centre de la fenêtre. L'objet apparaît dans la fenêtre (L) Objet sélectionné. Déplacez ensuite le pointeur de la souris vers la fenêtre dans laquelle vous souhaitez mettre cet objet et cliquez de nouveau, l'objet sera automatiquement transféré.

Il n'est pas possible de déplacer un objet vers une fenêtre illégale. Cela veut dire que vous ne pouvez pas déplacer une arme (par ex. : se trouvant dans votre main droite) vers la fenêtre qui contient votre casque (c.-à-d. : votre tête !) Les armes équipées de casque n'ont pas encore été inventées !

1

2

3

4

7

5

6

6

5

4

7

3

8

2

9

1

10



1

2

3

4

5

6

7

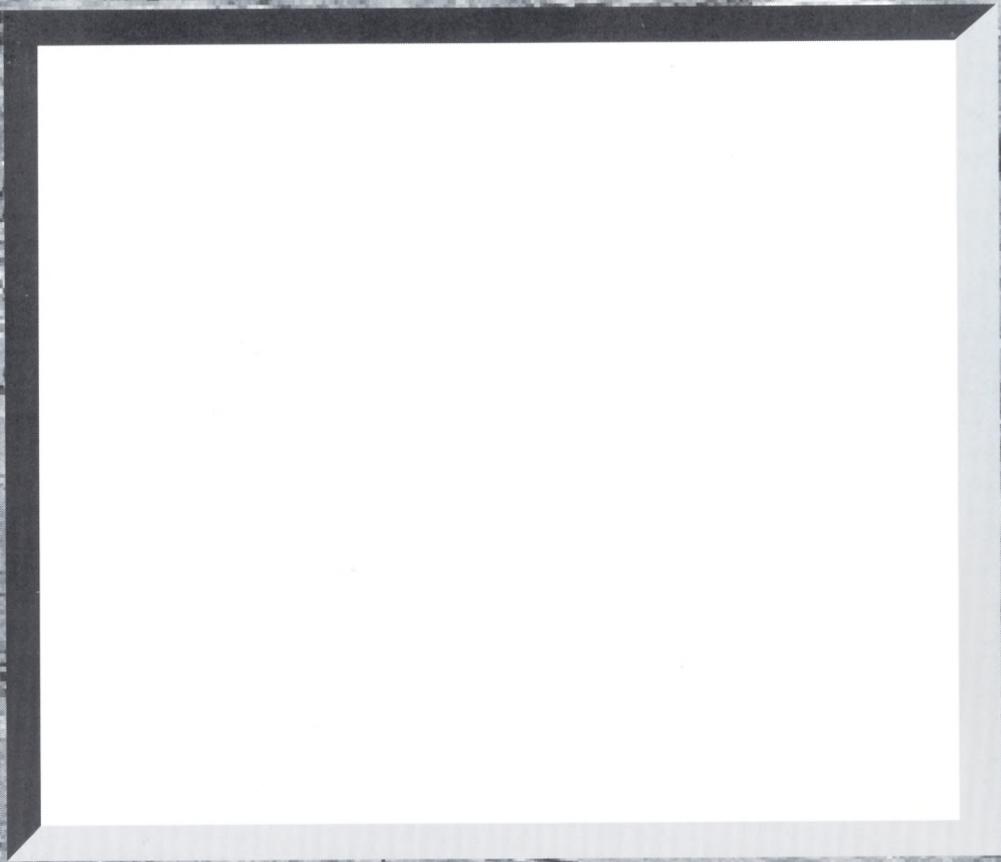
8

9

10

C: ABANDONNER DES OBJETS

Pour abandonner un objet cliquez sur le centre de la fenêtre d'équipement. Il apparaît dans la fenêtre (L) Objet sélectionné (cliquez de nouveau pour désélectionner l'objet). Cliquez ensuite sur la fenêtre (O) et appuyez sur (Y)es (= Oui) pour vous débarrasser de l'objet. Attention, une fois que l'objet est jeté, il est perdu pour toujours.



1

2

3

4

5

6

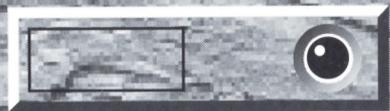
7

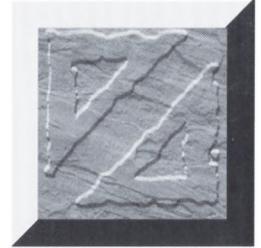
8

9

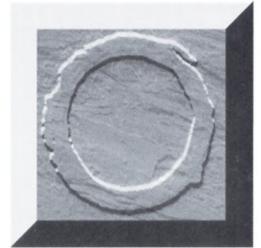
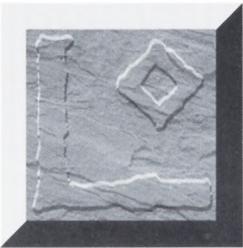
10

7
6
5
4
3
2
1





ECRAN DES POUVOIRS PSI



ECRAN DES POUVOIRS PSI

Pour accéder à cet écran, cliquez sur l'icône H.

A: LEGENDE DES POUVOIRS PSI

- A** PORTRAIT DU PERSONNAGE ACTIF
- B** SELECTION DE PERSONNAGE
- C** ECRAN D'INFORMATIONS SUR LES SORTS
- D** ENERGIE MENTALE REQUISE POUR LES SORTS
- E** CREER UN SORT
- F** SELECTIONNER UN SORT
- G** LISTE DE SORTS
- H** ANALYSER UN SORT
- I** SUPPRIMER UN SORT
- J** ABANDONNER UNE PROCEDURE DE SORT
- K** ENERGIE MENTALE REQUISE POUR UN COMPOSANT DE SORT
- L** COMPOSANTS RUNIQUES D'UN SORT
- M** NATURE ET INTENSITE DE LA FLUCTUATION MENTALE
- N** ENERGIE MENTALE DISPONIBLE
- O** BARRE DE TEXTE

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

3

9

2

10

1

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

B: CREER UN SORT

Décidez du sort que vous allez créer et notez-en les composants. Examinez la légende des Sorts runiques qui se trouvent dans ce manuel et déplacez le pointeur de la souris sur les sorts runiques de l'écran (lorsque le pointeur passe sur une rune, l'identification de celle-ci s'affiche dans la barre de texte [O]) pour vous familiariser avec les différents types de runes.

Cliquez sur l'icône E pour lancer le processus de création de sort. Le message 'Creation Started...' (création lancée) [C] apparaît suivi de quatre boîtes de runes vides. Cliquez sur les composants runiques du sort désiré comme indiqué dans la section 'Types de sorts' dans ce manuel. Un clic sur chaque rune fait apparaître celle-ci dans une boîte de runes vide. Lorsque vous avez terminé d'entrer vos runes, cliquez de nouveau sur l'icône E pour permettre à l'ordinateur d'analyser votre choix et de voir s'il s'agit d'un sort légal. Si ce n'est pas le cas, vous devez recommencer. Si le sort est légal, un autre choix vous est proposé, vous demandant la dispersion désirée du sort. Parmi les exemples de dispersion, il y a un sort en forme de 'sphère' ou de 'cône', de 'tunnel', etc. Pendant la bataille le type de dispersion entrera en jeu selon la façon dont l'ennemi réunit ses troupes. Il serait pratique de commencer avec un nombre de sorts ayant différents types de dispersion jusqu'à ce que vous ayez acquis de l'expérience

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

D: SORTS ET PERSONNAGES

La fenêtre M vous indique si un personnage particulier peut jeter des sorts. La sphère grise palpitante signifie que le personnage ne peut pas utiliser de sorts. Une sphère palpitante couleur or foncé signifie que le personnage PEUT utiliser des sorts.



E: SORTS ET ENERGIE MENTALE

En choisissant un sort n'oubliez pas de vérifier l'énergie mentale (N) dont vous disposez et la quantité d'énergie exigée par chaque sort (D).

F: SORTS ET CATEGORIES MENTALES

Sachez que certains sorts ne peuvent être jetés que par des personnages d'une certaine catégorie mentale. Ainsi, les Médiateurs ne peuvent pas lancer le sort d'un Anchorite et vice-versa.

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

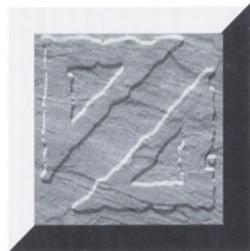
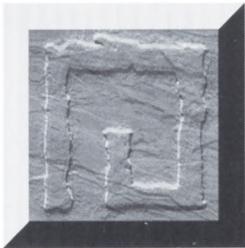
3

9

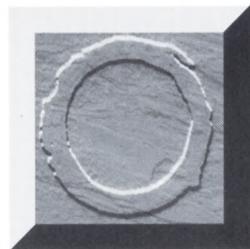
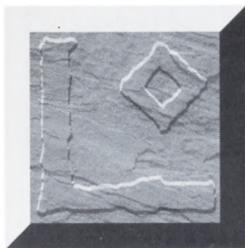
2

10

1



ECRAN DE LA CARTE



ECRAN DE LA CARTE

Pour accéder à cet écran, cliquez sur l'icône G de l'écran principal.

A: LEGENDE DE L'ECRAN DE LA CARTE

- A PORTRAIT DU PERSONNAGE ACTIF
- B SELECTION DE PERSONNAGE
- C BOUTONS DE MOUVEMENT
- D ECRAN DE LA CARTE
- E INFORMATIONS SUR LA REGION
- F APPROCHER D'UN ENDROIT
- G ABANDONNER UNE SEQUENCE D'APPROCHE

5

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

3

9

2

10

1



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

B. SE DEPLACER

Pour se déplacer dans différentes régions du monde de Perihelion, cliquez sur les boutons de mouvement (C). Votre groupe, représenté par la boule d'argent, suivra le chemin. Quand il est arrêté, vous pouvez cliquer sur l'icône E Informations sur la région pour en savoir plus sur l'endroit où vous vous trouvez.



C: APPROCHER D'UN ENDROIT

Lorsque vous êtes aux abords d'un bâtiment ou d'une ville, appuyez sur l'icône C pour pénétrer dans cet endroit. Quand vous y êtes entré, retournez à l'écran principal et cliquez sur l'icône F pour vous aventurer plus loin.

1

2

3

4

7

5

6

6

4

7

3

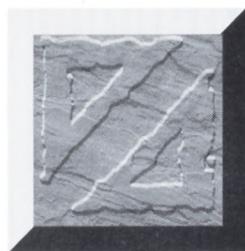
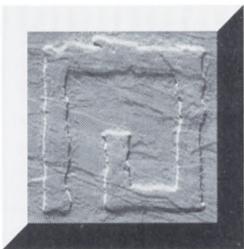
8

2

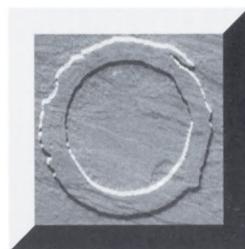
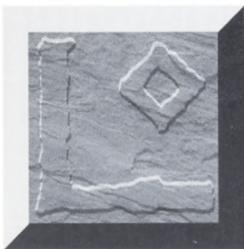
9

1

10



**ECRAN DES
MOUVEMENTS**



ECRAN DES MOUVEMENTS

Pour accéder à cet écran, cliquez sur l'icône F de l'écran principal.

A: LEGENDE DE L'ECRAN DES MOUVEMENTS

- A** VUE SUBJECTIVE DU MONDE
- B** PORTRAIT DU PERSONNAGE ACTIF
- C** SELECTION DE PERSONNAGE
- D** UNITE DE LOCALISATION
- E** DETECTEUR D'OBJET/DE RESEAU
- F** DETECTEUR D'ORGANISME
- G** OUVRIR/FERMER DES PORTES
- H** REGARDER/ARRETER DE REGARDER
- I** UTILISER UN OBJET SELECTIONNE
- J** PASSER AU RESEAU INFORMATIQUE
- K** PASSER A L'ECRAN DE LA BATAILLE
- L** PASSER A L'ECRAN D'EQUIPEMENT
- M** OBJET SELECTIONNE
- N** BOUSSOLE

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

3

9

2

10

1



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

B: SE DEPLACER DANS LE MONDE

Une fois que vous êtes dans un endroit, vous voyez la région avec les yeux de votre personnage actif. Vous pouvez vous déplacer dans le monde en cliquant sur les directions de la boussole (Nord, Sud, Est et Ouest) ou en utilisant les touches du curseur sur votre clavier.



C: OBJETS PRESENTANT UN INTERET

Lorsque vous vous déplacez dans l'endroit et qu'un objet présentant de l'intérêt se trouve à proximité immédiate, votre détecteur d'objet/de réseau (E) se met à clignoter. Un des quatre minuscules pointeurs autour du détecteur indique la direction dans laquelle l'objet se trouve. Dans une situation comme celle-ci vous devez toujours passer à l'écran d'équipement pour voir si l'objet est visible par terre ou s'il vous est offert par un personnage extérieur. Si l'objet qui déclenche l'icône (E) est une porte, vous devez essayer de l'ouvrir avec votre icône de clé (G). Si un organisme (par ex. : gardien, etc.) se trouve dans les environs immédiats, le détecteur d'organisme (F) se mettra à clignoter de la même façon.

Si vous entrez dans une pièce et que quelqu'un apparaisse sur l'écran (A), vous pouvez lui parler en accédant à l'écran du réseau (I - écran principal ou J - écran des mouvements. Voir les instructions de l'écran du réseau) ou le combattre en accédant à l'écran de la bataille (G - écran principal ou K - écran des mouvements. Voir les instructions de l'écran de la bataille).

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

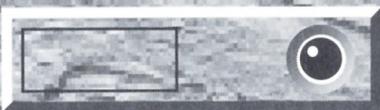
3

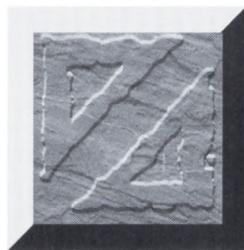
9

2

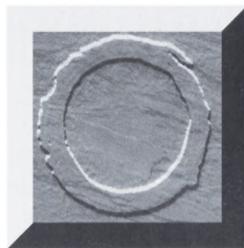
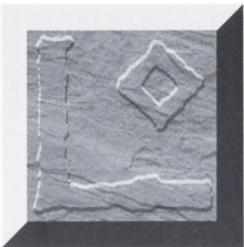
10

1





ECRAN DU RESEAU



ECRAN DU RESEAU

Pour accéder à cet écran cliquez sur l'icône (I) de l'écran principal ou sur l'icône (J) de l'écran de mouvements.

A: LEGENDE DE L'ECRAN DU RESEAU

- A ECRAN DE COMPTE RENDU
- B ECRAN D'ENTREE
- C PORTRAIT DU PERSONNAGE ACTIF
- D SELECTION DE PERSONNAGE
- E OBJET/ARTICLE ACTIF
- F BARRE DE TEXTE

B: A L'AIDE !

Pour vous familiariser avec l'écran du réseau, tapez HELP lorsque vous atteignez une station du réseau. Une liste de commandes vous permettra de vous déplacer dans le réseau et vous aidera à sauver des crédits (chaque 'appel' dans le réseau coûte de l'argent). Vous découvrirez aussi quelques fonctions supplémentaires du jeu. Il faut noter deux commandes particulières : ANALYSE (ANALYSER) et SCAN (BALAYER).

1

2

3

4

7

5

6

6

5

4

7

3

8

2

9

1

10



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

C: ANALYSER ET BALAYER

Si vous avez mis un objet de votre inventaire en surbrillance (c.-à-d. : cliqué dessus dans l'écran d'équipement pour qu'il apparaisse dans la fenêtre O) vous pouvez passer à l'écran du réseau et taper ANALYSE. Cette fonction vous donne des informations complètes sur une arme, par exemple, et indique sa portée, les munitions, la catégorie d'utilisateur, le poids, etc. De la même façon, lorsque vous rencontrez un organisme quelconque, entrez dans le réseau et taper SCAN pour balayer cet organisme pour en savoir plus sur lui.

D: CONVERSER

Si, pendant un déplacement, vous rencontrez quelqu'un à qui vous souhaitez parler, tapez le mot TALK à l'écran d'entrée (B) et appuyez sur <RETOUR>.



E: ENTRER DANS LE SYSTEME

Vous ne pouvez accéder au réseau que si vous êtes entré dans un de ses endroits indiqués par un symbole clignotant dans le coin supérieur gauche de l'écran des mouvements. Pour entrer dans le réseau tapez LOG-IN. Il vous est alors demandé votre code 'NETCODE'. Une fois que vous êtes dans le réseau vous avez accès aux informations dont vous avez besoin en tapant READ et le nom du fichier que vous devez lire.

F: UN PEU D'AIDE

Pour vous aider à démarrer, voici un indice du code réseau. Indice : Norman Bates était un... Lorsque vous aurez obtenu ce code, vous voudrez taper LIST pour voir la liste des fichiers que vous pouvez lire.

Il y a deux fichiers utiles : 'Report1' et 'Report2'. En lisant les informations des fichiers, notez celles qui cachent des indices pouvant être appliqués ailleurs. Sachez aussi que d'autres codes réseau surgiront à la suite d'une interaction de personnages, etc.

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

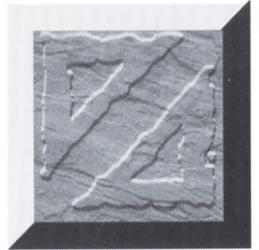
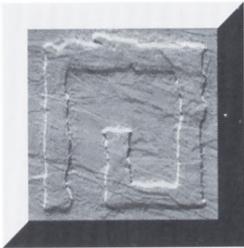
3

9

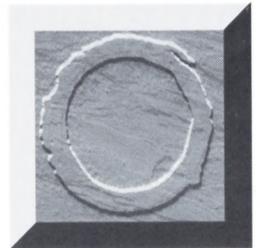
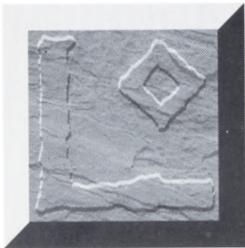
2

10

1



ECRAN DE LA BATAILLE



ECRAN DE LA BATAILLE

Pour accéder à cet écran, cliquez sur l'icône I de l'écran principal.

A: LEGENDE DE L'ECRAN DE LA BATAILLE

- A** POINTS D'ACTION DISPONIBLES
- B** ECRAN PRINCIPAL
- C** RADAR
- D** ATTAQUE
- E** SORT
- F** PANSER
- G** PASSER
- H** ABANDONNER
- I** SE DEFENDRE AVEC LES FORCES PHYSIQUES
- J** SE DEFENDRE AVEC LES FORCES MENTALES
- K** PASSER AUX POUVOIRS PSI
- L** PASSER A L'ECRAN D'EQUIPEMENT
- M** PASSER A L'ECRAN DE L'ORDINATEUR
- N** MAIN GAUCHE
- O** ARME REELLE
- P** MAIN DROITE
- Q** DIRECTIONS DU DEPLACEMENT/CENTRE SUR LA POSITION PAR DEFAULT

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

3

9

2

10

1

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

R BARRE DE TEXTE

1 RESISTANCE

2 VITALITE

3 FORCE

4 DEXTERITE

5 VITESSE

6 INTELLIGENCE

7 CONCENTRATION

8 6E SENS

9 PERCEPTION

10 MORAL

B: LA SEQUENCE DE LA BATAILLE

La séquence de la bataille est pratiquement un jeu à part entière. Ce jeu tactique se base sur un système de tours, de sorte que vous pouvez prendre votre temps pour sélectionner vos armes, tactiques, etc. Pour commencer la bataille vous devez vous déplacer et/ou décider de la façon dont vous attaquerez - pouvoirs psi ou moyens physiques (arme, etc.). Chaque membre de l'équipe est automatiquement sélectionné lorsque le type d'attaque est décidé.

C: CIBLER

C'est l'étape suivante. Une boîte grise apparaît au-dessus de votre personnage actif. Les touches de la boussole (Q) vous permettent de déplacer la boîte sur la cible choisie. Si celle-ci ne se trouve pas dans la ligne de visée, vous en êtes informé par la boîte de texte (R) et vous devez en sélectionner une autre. Cherchez des cibles ennemies à l'aide du radar (C). Selon l'arme choisie, vous ne pourrez déplacer la boîte grise qu'à sa portée maximale.

D: A L'ATTAQUE !

Quand la boîte grise est positionnée sur votre cible, cliquez sur l'icône d'attaque physique (D) ou sur l'icône d'attaque par les pouvoirs psi (E) selon le type d'attaque que vous désirez déclencher. Vous verrez alors votre projectile s'envoler vers l'ennemi et le résultat s'afficher ensuite dans la boîte de texte. S'il reste des points d'action à votre personnage actif, vous pouvez le déplacer ou lui demander de se préparer à une autre attaque (point vers lequel il se dirige). L'efficacité de vos sorts dépend du type de défense utilisé par l'ennemi. Si vous êtes frappé par un sort, consultez vos statistiques (dans la partie gauche de la fenêtre principale de la bataille) pour voir l'effet qu'il a pu avoir. L'ennemi attaquera alors vos troupes et/ou se préparera à une attaque.

1

2

3

4

7

5

6

6

5

4

7

3

8

2

9

1

10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

E: CHANGER D'EQUIPEMENT

Vous pouvez changer d'équipement avant de vous lancer dans la bataille (selon les points de mouvements disponibles). Notez toutefois que vous ne pouvez pas changer d'armes pendant un combat actif - aussi assurez-vous que vous avez dans une main une arme pour un combat rapproché pour le cas où un ennemi surgirait à côté de vous. Les armes à longue portée sont inutiles pendant des mêlées.

F: RESULTATS DU COMBAT

Quand le combat est terminé, chaque personnage touché perd un peu de vitalité. Si son chiffre atteint zéro, le personnage meurt. Les blessures qui saignent doivent être pansées si le personnage ne va pas trop mal. Vous devez donc envoyer au plus tôt un personnage muni de bandes vers le blessé du groupe.



G: PANSER UN CAMARADE BLESSE

Pour panser un blessé du groupe, vous devez vous trouver à côté de lui. Cliquez sur l'icône correspondante (F) et la boîte grise se déplace vers la cible. Cliquez de nouveau sur cette icône pour panser le personnage blessé.

H: STATISTIQUES ET EXPERIENCE

Pendant la bataille les statistiques du groupe varient, la plupart du temps elles tournent au pire. Comme vous pouvez l'imaginer, cela affectera ses performances au combat. Mais en plus, pendant le combat vos personnages acquièrent de l'expérience et gagnent, partant, des points supplémentaires pour leurs statistiques. Pendant un combat continu, par exemple, votre personnage peut gagner 10 % supplémentaires de perception.

I: ATTITUDES ET DEFENSE

Remarquez les différentes attitudes que les personnages peuvent adopter. Ceci est régi par des tactiques, bien entendu. Si vous demandez à votre personnage d'attaquer, il adopte une attitude de ce genre et, par conséquent, s'expose à des attaques. Ou bien demandez-lui de se défendre et ses défenses augmentent incommensurablement. Toutefois, son potentiel d'attaque est

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

3

9

2

10

1

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

considérablement réduit. Si, à la fin du combat, votre groupe est éliminé, le jeu est fini.

J: RECHARGER UNE ARME

Si vous souhaitez recharger votre arme (et cela arrivera) cliquez sur l'icône d'équipement (L). Une fois à l'écran d'équipement, vous verrez votre arme vide dans une fenêtre 'gauche' ou 'droite' (fenêtres C ou D dans l'écran d'équipement). Mettez votre fenêtre de survie dorsale (A) en surbrillance à l'aide du pointeur de la souris. (Là où se trouvent normalement les munitions supplémentaires. Si vous avez déplacé les munitions de réserve dans une fenêtre différente, c'est celle-ci que vous mettrez en surbrillance.) Lorsque la fenêtre aux munitions supplémentaires a été mise en surbrillance, cliquez sur les munitions pour les transférer dans la fenêtre Objet sélectionné. Placez le pointeur de la souris sur la fenêtre qui contient l'arme vide. Les munitions seront automatiquement chargées dans l'arme vide.



GÉNÉRIQUE

Graphiques	Edvard Toth
Musique	Zoltan Vegh
Réalisation de la couverture	Edvard Toth & Gyula Szentirmay
Réalisation de l'introduction	Edvard Toth
Sigle et typographie	Edvard Toth
Texte	Edvard Toth
Illustrations du manuel	Zoltan Vegh
Programmation	Gyula Szentirmay
Design	Top Draw

1

2

3

4

7

5

6

6

5

7

4

8

3

9

2

10

1



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.



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 que vous jouez. 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 PERIHELION, 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 PERIHELION est Copyright © 1993 Psygnosis

Amiga™, AmigaDOS™ et Kickstart™ sont des marques déposées de
Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd., South Harrington Building,
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ.

Tel: +44 - 51 - 709 5755

Copyright © 1993 par Psygnosis Ltd. Tous Droits Réservés



PERIHELION



PSYGNOSIS

© Psygnosis Limited 1994