

KUJET

HOW TO PLAY



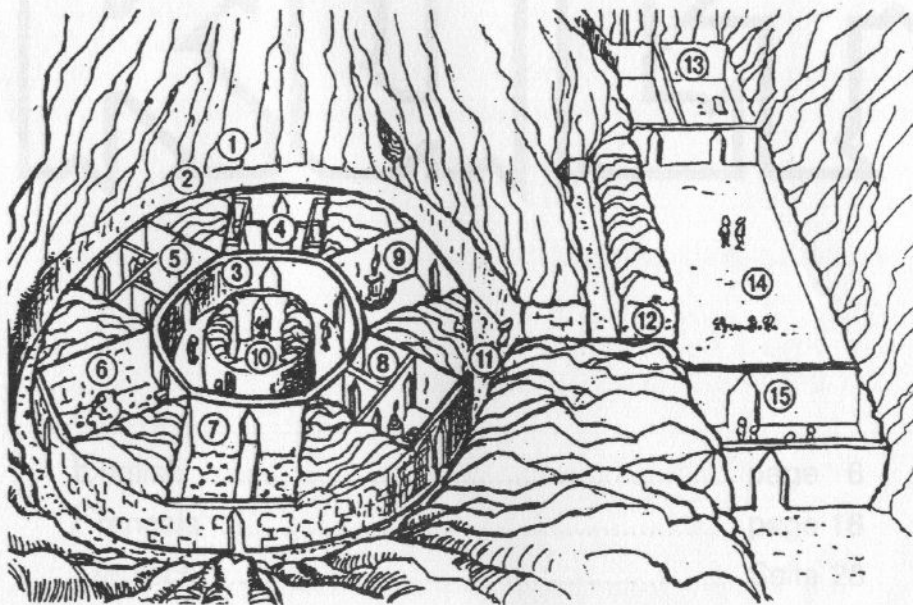
© ERE INFORMATIQUE 1989

Imprimé en France

CAAV -Audio-Vidéo-Informatique

Dpt. Impression
BP 28 - 06330 GRASSE Cedex
Tél. : 93 70 51 51

ZONE OF ORDEALS



GB

- 1 - Zone of ordeals
- 2 - The Ring
- 3 - The Master's Orbit
- 4 - The wall
- 5 - In the scorpion's presence
- 6 - De Profundis
- 7 - The return
- 8 - The twins
- 9 - The noose
- 10 - The Master's eye
- 11 - Protozorq
- 12 - Passage
- 13 - Dreams of slime
- 14 - Concourse
- 15 - Guard room

F

- 1 - Zone des épreuves
- 2 - L'Anno
- 3 - L'orbite du maître
- 4 - Le mur
- 5 - En présence du scorpion
- 6 - De profundis
- 7 - Le retour
- 8 - Les jumeaux
- 9 - Le malheureux
- 10 - L'oeil du maître
- 11 - Protozorq
- 12 - Le passage des fidèles
- 13 - Rêve de fange
- 14 - Le parvis
- 15 - Salle de garde

D

- 1- Prüfungszone
- 2- Der Ring
- 3- Des Meisters Orbit
- 4- Die Wand
- 5- In Gegenwart des Skorpions
- 6- De Profundis
- 7- Die Wiederkehr
- 8- Die Zwillinge
- 9- Der Gehängte
- 10- Des Meisters Auge
- 11- Protozorq
- 12- Durchgang der Treuen
- 13- Schmutziger Traum
- 14- Der Vorhof
- 15- Wachstube

KULT

English	page 6
Français	page 16
Deutsch.....	Seite 26

For S. BIKO



© ERE INFORMATIQUE 1989

YOUR MISSION:

Take part in the five ordeals, if you want.

Find your friend Sci Fi.

Smash the protozorg plot before it's too late.

LOADING THE PROGRAM

1. First, switch off. Wait five seconds, then follow the instructions specific to your machine.
2. During loading, do not touch either the keyboard or the mouse.

ATARI ST

Switch your computer back on and insert the disk.

Double click on the ERE.PRГ icon (or AUTO, if it's a self-loading program, then ERE.PRГ)

AMIGA

Switch the computer back on. When asked for Workbench, insert the program disk. If the program is not on autostart, double click on the disk icon, then on the «ERE» icon.

PC AND COMPATIBLES:

Switch your computer back on. Start up as usual with the DOS disk, then replace it with the program disk. Type in "ERE" and hit RETURN.

NOTE: for PC. If you don't have a mouse, use the keyboard as explained further on.

HOW TO PLAY

Leave disk 2 in the disk-drive.

To freeze the game momentarily, press ESC key to restart, hit any key.

The Master of Ordeals (a Protozorq in a fetching mask) will hand you an object which could come in handy! Then he'll instruct you to go to a specific Ordeal. You can obey if you want, Raven.

The Ordeals have begun and you have 1 hour to finish all five, should you decide to take part. If you have placed 5 Vort Skulls in the Changer within the time-limit, you will have won the highest honour awarded to any Offa: to be a Divo! Failure, on the other hand, will result in something too disagreeable to discuss at this time.

USING THE MOUSE

CONFIRM (with click or space bar) to activate your cursor. The indicator, at bottom right, will flash to authorize your **CONFIRM**ation when it's your turn to act.

MOVE the cursor with the mouse or the cursor keys (PC without mouse). A text zone, at bottom screen, will translate what you explore as your cursor moves. When exploring, make sure you take in everything.

THE MOUSE CURSOR

The cursor turns RED when situated on valid zone, and changes shape according to the kind of actions you can do.

Circle with rays: basic cursor. There is nothing special here.

Finger: use this cursor to choose ideas on your brain.

Crossed arrows: indicates possible exits.

Arrows in circle: indicates something to look at or manipulate.

Human figure: character to select or act on.

Emptying goblet: a full goblet ready to be emptied.

Fly: move this to precise area where you wish to go with "sticky fingers" power.

Open hand: place this on what you wish to manipulate with "psy shift" power.

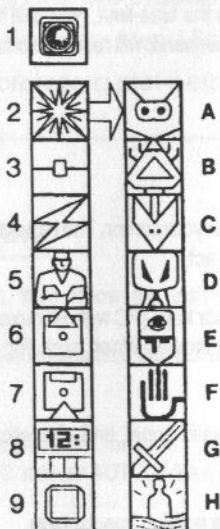
CONFIRM (click or space) when the cursor is on an element or character on whom you wish to act (inspect, talk to, attack, etc.). The BRAIN will then appear. This is your Tuner grey matter. It's full of ideas. They're in bubbles placed around the brain's surface. The ideas are those which come to mind in a particular situation.

MOVE THE CURSOR from one idea to another. At bottom right of your screen, a text zone translates the idea.

CONFIRM any idea you'd care to try.

THE ICONS

On the right-hand side of your screen you'll find the icons you'll need for play. From top to bottom:



1. OBJECTS IN THE ROOM: (the icon changes color when an object is available in the current room)

Confirm this icon to open a window containing any objects available for taking. If you leave an object somewhere, you'll be able to pick it up again any time you come back, unless someone else has decided to take it in the meantime! The window won't display if no objects are available in the room.

MOVE the cursor over the objects. The identity of each is given in the text zone at bottom right.

CONFIRM to manipulate the object of your choice.

2. PSI POWERS:

Confirm this icon to access the 8 powers you have trained long and hard to master! These Tuner powers will give you the winning edge in many situations. Be careful not to flash them around, though, since they'll prove that you're a Tuner, and no one likes Tuners! Each time you use a power, your psi-energy reserve will diminish, and who knows if you'll be able to stock up in this damn Temple!

- A. SOLAR EYES.** Switch on this super-vision power to see in the blackest darkness. It sure beats eating carrots.
- B. STICKY FINGERS.** If you've ever dreamed of walking on walls, now's your chance! Just confirm this power and choose where you want to go with the cursor.
- C. KNOW MIND.** Check out what that character over there is really thinking! Put the cursor on him (or her) to get the inside story.
- D. BRAINWARP.** How to turn someone helplessly Moronic! Stupidize your enemy by putting the cursor on him. Unfortunately, it only lasts a second or two.
- E. ZONE SCAN.** It so happens that some things are invisible to the naked normal eye. Zone Scan will tell you if anything is hidden in a particular room. These guys didn't reckon on a Tuner nosing around!
- F. PSI SHIFT.** Move small objects just by looking at them! Protozorqs, unfortunately, don't count as small objects.
- G. EV.** That means Extreme Violence. This Psi Power turns you into a crazed killer! Just choose your unsuspecting victim with the cursor and then tear him apart. Lovely.
- H. TUNE IN.** Your old teacher Gromek explained it this way: Development of the Hitachi-Gauss Amplifier led to perfecting of the Syntonization technique where the unconscious psychic emanations resonating from the subject are sorted and regulated by the Gauss. At the subject's request, the Amplifier should normally be in a position to provide the basis for a solution, that is to say, the beginnings of a satisfactory way out of a worrying situation, thanks to an analysis based on the results of the harmonization of psycho-energetic oscillatory phenomena. To put it a little more clearly, you can use this power to make the Gauss give you an idea for getting out of a jam! Since you're not an Emcom, however, his messages may seem strange. This is normal.

3. WAIT. If the best thing to do is just to wait a while, then confirm on this icon. Time will pass. The wait will stop after a certain time or if something happens.

4. YOUR OBJECTS. Confirm this icon to check on what objects you have on you. A window will display, containing everything you have. Just click on the object you want to use. To use an object, click on it and choose one of the options on your brain. Some options (throw, give, place, etc.) you will have to designate the "target" of your action.

5. PSI ENERGY. When the pulsations get weak, that means your reserves are low. And no Psi Energy means no psi powers! So go easy on the EV! The icon flashes when psi energy reserves drop significantly or when insufficient for use of a power.

6. SAVE. Not your soul (Exxos deals with that), but the current game. Insert a clean formatted disk in the drive. Validate on the save icon. The game will save automatically.

7. LOAD. To load and play a game you've previously saved. Insert the disk containing the saved game you wish to play. Click on the load icon. The game will restart at the point where you saved it.

8. TIME. This is useful. For instance, you can calculate how much time you have left to get those 5 Vort skulls into the Changer.

9. INDICATOR which flashes when it's your turn to act: click to take control of the cursor.



SOME THINGS you'll meet in The Temple of Flying Saucers :

PROTOZORQS: The People of the Temple! These splendid beings are the result of a mutation which took place just after the Burn. The Protozorq's chief personality trait is a fanatical loathing of Offa. And since you're an Offa...



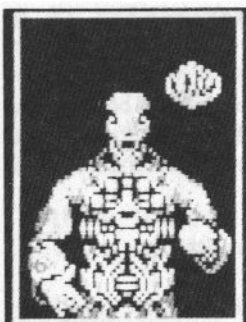
MASTER OF ORDEALS: A high dignitary among the Protozorqid People. His task is to organize the 5 Ordeals you're supposed to take part in.



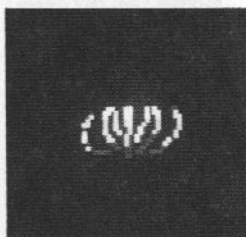
PROTIZIM HARSSK: Religious and political leader of the Protozorqs. Great indeed is his pride at being the Protizim during whose reign the Original Sin will soon be cleansed! Should you feel in need of an uplifting message, just consult the nearest Holo-Holo.



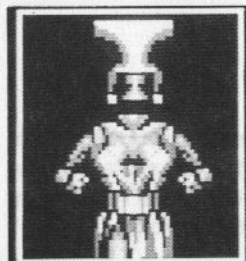
THE PRIESTESSES: Their sacred duty is to guard the Books and intercede with Deilos on behalf of the People of the Temple. If you become a Divo, you'll be seeing them, briefly, up on the second level where they live.



ZORQ: Protizim Harssk assures us that Zorq is back with the Komponent for the Spawnomatic.



QRIICH: It's a kind of hovering squid, to be seen floating near Zorq. Probably a pet.



SAURA: The High Priestess. She who holds the Blade of Sacrifice. Future genitor (along with the god Zorq) of the Race to Come.



VORTS: A mistake. See the Book of Shame for shameful details.



DEILOS: The Power in the Abyss, temporary God during Zorq's absence.

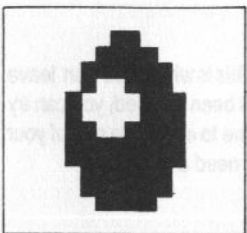


DIVO: Triumph over the 5 Ordeals and place the skulls into the Changer in under an hour, and you get to be a Divo, Holder of the Egg and Messenger to Deilos!



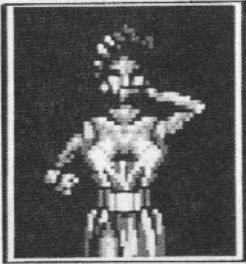
ASPIRANT: Like the other Offas taking part in the Ordeals, you are an Aspirant, hoping to attain the glorious status of Divo! That is, from the Protozorqs' point of view, the reason for your presence in the Temple. Should you fail to become a Divo, then, um... On the other hand, if you do attain Divo-hood, well, uh...

THE 5 ORDEALS: What the Protozorqs brought you here for. You just go into one of the Ordeals, overcome the ghastly difficulties and win a skull. Insert 5 skulls into the Changer in under an hour, and you're a Divo!



THE EGG: Awarded to an Aspirant who manages to place 5 Vort skulls in the Changer in under an hour. The Aspirant then receives the envied status of Divo and must report to the Chamber of Dreams.

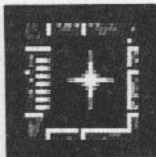
THE SECOND LEVEL: That's where Saura and the other priestesses go about their sacred duties. As an Offa, you have no right to even know of its existence, let alone consider the treacherous idea of finding a way to sneak up there!



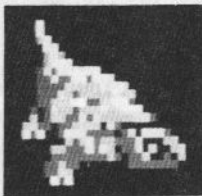
SCI-FI: Your friend. She's a prisoner somewhere in this damned Temple! You got yourself captured and sent to the Ordeals just to find and save her.



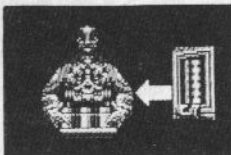
GAUSS: Also known as the Foetus. The Hitachi-Gauss Amplifier links you telepathically to the nearest Tuner Network Center. The Gauss lives in a jar at the center. His telepathic voice is a little strange.



HOLO-HOLO: To get a thrilling and inspirational message from Protizim Harsk, just hook into a Holo-Holo.



TURKEYS: They adore the priestesses.



THE CHANGER: Situated in the Master's Orbit. This is where you can leave your skulls, if you wish. When a skull has been inserted, you can try your luck at the three-cup holograph game to exchange one of your objects for another of your choice. You'll need a sharp eye!

ZAPSTIK: The awesome weapon that all Protozoqs carry. Offas don't have the right to use them! Zapstiks appear to be a left over from before the Burn.

THE BURN: Tuner Network research teams are still working to identify the nature of that hideous catastrophe which plunged our world into the chaotic nightmare we know today, friend. Trust the Network.

BUT DU JEU:

Participe aux épreuves, si tu veux.

Retrouve ta copine, Saï Fai.

Déjoue l'hallucinant complot des protozorqs en délire!

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

- 1 - Avant tout, éteignez, attendez cinq secondes, puis suivez les instructions spécifiques à votre machine.
- 2 - Durant le chargement, ne touchez ni au clavier, ni à la souris.

ATARI ST : Rallumez l'ordinateur ; insérez la disquette.

«Double cliquez» sur l'icône ERE.PRГ (ou AUTO s'il s'agit d'un programme à lancement automatique puis ERE.PRГ).

AMIGA : Rallumez l'ordinateur. Lorsque le système demande le Workbench, insérez la disquette programme. Si le programme n'est pas en autostart, «double cliquez» sur l'icône disquette puis sur l'icône «ERE».

Pour AMIGA 1000, chargez KICKSTART avant le programme.

PC ET COMPATIBLES : Rallumez l'ordinateur, démarrez normalement avec la disquette DOS, puis remplacez-la par la disquette du programme. Tapez alors «ERE» puis appuyez sur la touche RETURN.

REMARQUE : Sur PC, si vous ne disposez pas d'une souris, utilisez le clavier comme indiqué plus loin. Si vous désirez jouer avec la souris, installez le driver (consultez le manuel du constructeur).

INSTRUCTIONS GENERALES

Laissez la disquette 2 dans le lecteur.

Pour faire une pause : touche ESC. pour repartir, appuyez sur une touche quelconque.

DEBUT DU JEU

Au début, le Maître des Epreuves vous donne un objet (qui, sait-on jamais, pourra rendre service). Puis il vous invite à vous rendre dans une épreuve précise, parmi cinq. Allez-vous lui obéir ou non? A vous de choisir, Raven. Les épreuves ont effectivement commencé: quatre concurrents, ou aspirants, sont déjà à l'oeuvre. Si vous décidez de participer aux épreuves, il vous reste une heure pour en triompher. Pour chaque épreuve, vous serez considéré comme vainqueur lorsque vous trouverez ou gagnerez un crâne de Vort. Si, au bout d'une heure, vous avez déposé cinq Crânes de Vort dans l'Echangeur, alors vous aurez mérité l'honneur suprême pour un Offa : devenir Divo ! Dans le cas contraire, eh bien...

COMMENT JOUER

VALIDEZ (avec clic ou espace) pour faire apparaître le curseur après l'intervention d'un personnage. L'icône Souris, en bas à droite, clignotera pour vous signaler que vous pouvez valider.

DEPLACEZ LE CURSEUR à l'aide de la souris ou les touches fléchées (PC sans souris). En bas de l'écran, une zone texte traduit en continu ce que vous explorez. Il est conseillé de bien explorer en détail les divers lieux où vous pousse cette aventure.

LE CURSEUR: Il devient rouge lorsqu'une zone est valide et change de forme selon les actions possibles:

Cercle et rayons: rien de particulier
Doigt: choisit les idées sur le cerveau
Flèches en croix: déplacements d'un lieu à l'autre
Flèches en cercle: particularité à observer ou manipuler
Silhouette: personnage à interpeler ou à sélectionner
Gobelet qui se vide: comme son nom l'indique...
Mouche: pour choisir un lieu où s'agripper à l'aide du pouvoir «mouche».
Main: pour manipuler quelque chose d'inaccessible à l'aide du pouvoir «télékinèze».

VALIDEZ (clic ou espace) lorsque le curseur se trouve sur un élément ou un personnage et que vous désirez intervenir.

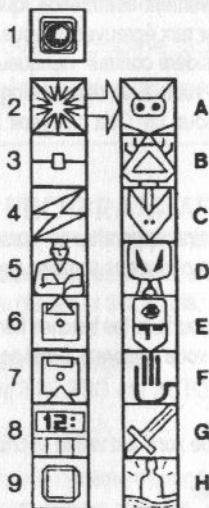
LE CERVO apparaîtra alors. Il s'agit de votre cerveau de Tuner. Il a plein d'idées. Les bulbes disposés en cercle à sa surface représentent les idées qui vous viennent à l'esprit dans une situation donnée.

DEPLACEZ LE CURSEUR d'une idée à l'autre. En bas à droite, une zone texte traduit le contenu du bulbe sous le curseur.

VALIDEZ lorsqu'une idée vous semble opportune.

LES ICONES

A droite de l'écran sont alignés des icônes de commande ou d'information. De haut en bas:



1-OBJETS DANS LA PIECE. L'icône comporte un témoin qui s'allume lorsqu'un objet est disponible. Validez cet icône pour faire afficher une fenêtre contenant tous les objets à prendre dans cette salle. Si vous déposez un objet quelque part, vous pourrez le récupérer au même endroit (si, entre temps, personne d'autre n'a eu l'idée de s'en emparer!). Au cas où il n'y a pas d'objets disponibles dans la pièce, la fenêtre ne s'affichera pas.

DEPLACEZ LE CURSEUR sur les objets. L'identité de chacun est inscrite dans la fenêtre texte, en bas à droite.

VALIDEZ pour manipuler l'objet de votre choix.

2-POUVOIRS PSY

Validez cet icône pour accéder aux 8 pouvoirs qu'autorise votre qualité de Tuner. Ce sont ces pouvoirs qui vous rendent si différent des autres, qui peuvent vous donner un avantage certain dans bien des cas, et qui vous attirent la haine de tous les non-Tuners! Notez que chaque utilisation d'un pouvoir PSY diminue votre réserve de psychénergie, et que vous ne savez pas s'il sera possible d'en retrouver!

A-HYPERVISION.	Ce pouvoir active votre supervision, vous permettant de voir dans l'obscurité la plus totale!
B-MOUCHE.	Au cas où vous auriez envie de marcher sur un mur. Il suffit de choisir ce pouvoir, puis de désigner avec le curseur l'endroit où vous désirez vous accrocher.
C-DETECTEUR DE PENSEE.	Pour savoir ce qu'il se passe dans l'esprit de vos interlocuteurs. Désignez avec le curseur le personnage dont vous voulez savoir les secrets intimes!
D-BROUILLEUR D'ESPRIT.	L'art de rendre momentanément idiots les importuns. Désignez le futur imbécile avec le curseur.
E-SCANNER.	Il arrive que certaines choses soient cachées pour l'oeil normal. Mais pour vous, il n'en est rien! En activant ce pouvoir, vous verrez tout de suite si on a essayé de dissimuler quelque chose dans la pièce. A ne pas confondre avec SOLAR.
F-TELEKINEZE.	Manipulez des objets à distance grâce à ce pouvoir. Désignez avec le curseur l'objet à manipuler. Vous ne pourrez pas déplacer vos ennemis de cette façon, malheureusement. Pour bien vous occuper d'eux, vous disposez du pouvoir suivant.
G-KILLER.	Pour vous débarrasser de presque n'importe qui dans le Temple, nous vous recommandons ce pouvoir. Il ne marche que sur une malheureuse victime à la fois, alors il vaut mieux ne pas tenter un massacre. Désignez le personnage à expédier avec le curseur. Qu'il crève!
H-HELP.	Voici l'explication que votre vieux prof, Gromek, vous a donnée (vous vous en souvenez, n'est-ce pas?): «Le développement de l'amplificateur Hitachi-Gauss nous a permis la syntonization, procédé remarquable où les résonances psychiques inconscientes du sujet sont systématiquement triées puis réglées par le Gauss. A la demande du sujet, l'Amplificateur sera normalement en mesure de fournir un début de solution, c'est-à-dire une marche à suivre pour une situation donnée, ceci grâce à une analyse basée sur le résultat de l'harmonisation des oscillations psychénergiques.» En termes légèrement plus clairs, ce pouvoir incitera le Gauss à vous donner une idée pour sortir d'une situation un peu trop difficile, même pour vous! Etant donné que vous n'êtes pas Emcom, ses messages vous sembleront quelque peu brouillés. C'est naturel.

3-ATTENTE. Si la meilleure chose à faire est simplement d'attendre, cliquez sur cet icône qui fera passer un petit bout de temps. L'attente serait interrompue si un événement devait se produire.

4-POSSESSIONS. Validez cet icône pour savoir ce que vous portez sur vous. Une fenêtre contenant vos objets s'affichera. Pour en manipuler un, désignez-le avec le curseur. Validez puis choisissez sur le cerveau l'usage que vous désirez en faire. Pour certaines actions (lancer, offrir, mettre dans etc.), le programme vous donnera un curseur avec lequel vous choisirez le destinataire de votre action.

5-PSYCHENERGIE. L'icône comporte un témoin qui clignote à chaque perte importante de psychénergie, ou encore au moment de l'utilisation d'un pouvoir, si la réserve est insuffisante.

Lorsque les pulsations deviendront faibles, vous saurez qu'il ne vous reste que peu de psychénergie, sans laquelle vous ne pourrez pas utiliser vos pouvoirs! Gulps. Et vous n'êtes même pas sûr de trouver de nouvelles réserves dans ce satané Temple.

6-SAUVER. Pas votre âme (adressez-vous plutôt à Exxos), mais le jeu. Introduisez une disquette vierge formatée dans le lecteur, puis validez. La sauvegarde est automatique.

7-CHARGER. Pour charger une partie que vous avez sauvée. Introduisez dans le lecteur la disquette contenant votre dernière sauvegarde puis validez. La partie reprendra dans l'état où vous l'aviez laissée.

8-HORLOGE. Très utile. Par exemple, vous pourrez calculer combien de temps il vous reste pour compléter votre collection de Crânes de Vort!

9. Ce témoin clignote de temps à autre, pour vous rappeler que vous devez valider afin de poursuivre votre aventure.



Quelques-uns des phénomènes propres au Temple des Soucoupes Volantes:

Protozorqs: Le Peuple du Temple! Ces êtres splendides résultent d'une mutation provoquée par la Brûlure. Le Protozorq de base se caractérise par une franche haine envers tout Offa. Comme vous êtes un Offa...



Maître des Epreuves: Haut dignitaire chez les Protozorqs. A lui d'organiser les Epreuves auxquelles vous allez participer (si vous le souhaitez) en tant qu'Aspirant.



Protizim Harssk: L'actuel chef politique et spirituel du peuple protozorquoïde. Il est très fier d'être le Protizim sous qui arrive enfin le Rachat du Pêché Originel. On le comprend! Vous pourrez recevoir un de ses messages inspirés en consultant le holo-holo le plus proche de vous.



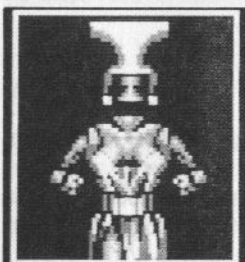
Les prêtresses: Chargées de veiller sur les livres sacrés et d'intercéder en faveur du Peuple auprès de Deilos. Elles habitent l'étage supérieur du Temple. En tant que Divo, vous aurez à faire (si brièvement!) avec elles.



Zorq: Il est de retour avec le «Komposant». (A en croire les dires de Harssk.)



Grilch: On dirait une sorte de pieuvre planante. Zorq le garde en permanence avec lui. Un animal familier sans doute.



Saura: La Grande Prêtresse du Peuple du Temple. Détentrice du Couteau des Sacrifices. Future génitrice (avec Zorq) de la nouvelle race.



Vorts: Un accident... Pour plus de détails, voir LE LIVRE DE LA HONTE.



Deilos: Puissance de l'abîme, promulgué Dieu intérimaire en attendant le retour de Zorq.

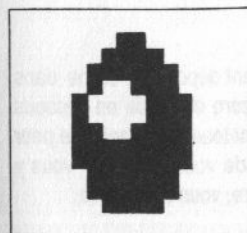


Divo: Triomphez des cinq épreuves en moins d'une heure, et les cinq crânes que vous aurez gagnés vous permettront d'accéder au rang de Divo, détenteur de l'OEuf et Messenger auprès de Deilos!



Aspirant: Tout comme les autres Offas qui participent aux cinq épreuves, vous êtes un Aspirant. Gagnez l'OEuf, et vous deviendrez Divo. Tout Aspirant échouant aux épreuves n'aura que peu d'avenir, et encore... Cela dit, qu'arrive-t-il à ceux qui réussissent? Eh bien...

Les 5 épreuves: Entrez dans les salles d'épreuves et triomphez des difficultés. Chaque épreuve réussie vaut un crâne de Vort.



L'OEuf: Accordé à tout Aspirant ayant déposé cinq crânes dans l'Echangeur en moins d'une heure. L'Aspirant devient alors Divo, et doit se présenter dans les plus brefs délais à la Salle des Rêves.

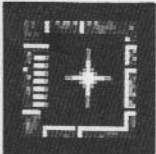
Le 2ème niveau du Temple: Accès interdit à tout Offa (ça veut dire vous!). Seul un traître essaierait d'y aller! Horreur!



Saï Fai: Elle est votre amie, Raven. Elle est prisonnière quelque part dans ce Temple. Trouvez-la!



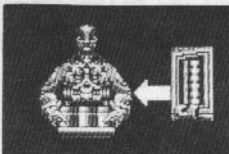
Gauss: L'Amplificateur Hitachi-Gauss. Connue également sous le nom de Foetus. Il vous relie télépathiquement avec votre Centre Tuner. Il vit dans un bocal, au Centre. Il parle bizarrement.



Holo-Holo: Pour recevoir un merveilleux message holographique du Protizim Harssk en personne.



Dindons: Ils adorent les prêtresses.



L'Echangeur: Situé dans l'Orbite du Maître. Ayant déposé un crâne dans l'Echangeur, par l'intermédiaire du protozorq de garde en dessous de l'appareil, vous pourrez jouer au bonneteau holographique pour échanger un de vos objets contre celui de votre choix. Si vous y déposez cinq crânes en moins d'une heure, vous serez Divo.

Zapstik: L'arme redoutable portée par chaque Protozorq. Les Offas n'y ont pas droit! Le Zapstik est un vestige d'avant la Brûlure.

La Brûlure: Le Rézo Tuner poursuit ses recherches afin d'identifier la nature exacte de cette catastrophe qui a fait basculer le monde dans le cauchemar que nous continuons à vivre, ami. Fais confiance au Rézo.

DEINE MISSION

Nimm an den 5 Prüfungen teil, wenn du willst.

Finde deine Freundin Sai Fai.

Vereitle das Komplott der Protozoqs, bevor's zu spät ist.

LADEN DES PROGRAMMS

- 1 - Zuerst schalten Sie Ihr Gerät aus, warten 5 Sekunden und schalten es wieder ein. Dann folgen Sie den spezifischen Anweisungen für Ihren Computer.
- 2 - Während des Ladens berühren Sie weder die Tastatur, den Joystick noch die Maus.

ATARI ST:

Schalten Sie den Computer ein; legen Sie die Diskette ein. Klicken Sie zweimal auf das Icon ERE.PRG, wenn es sich nicht um ein Programm mit automatischem Start handelt.

AMIGA:

Schalten Sie den Computer ein. (Auf Amiga 1000 laden Sie KICKSTART 1.2) Wenn das System nach WORKBENCH verlangt, legen Sie die Programmdiskette ein. Falls das Programm nicht automatisch geladen wird, klicken Sie zweimal auf das Diskettenicon und danach auf ERE.

PC und KOMPATIBLE:

Schalten Sie den Computer ein. Laden Sie das DOS. Installieren Sie den Maus-Treiber nach den Anweisungen des Herstellers, wenn Sie mit einer Maus spielen möchten. Legen Sie die Programmdiskette ein. Tippen Sie ERE, und drücken Sie auf RETURN (ENTER).

Wenn Sie keine Maus besitzen, verwenden Sie die Tastatur wie weiter unten angegeben.

ALLGEMEINE ANWEISUNGEN

Lassen Sie Diskette Nr. 2 im Diskettenlaufwerk.

Zum Pausieren drücken Sie auf ESC, zum Weiterspielen auf eine beliebige Taste.

SPIELBEGINN

Am Anfang gibt der Meister der Prüfungen Ihnen einen Gegenstand (der womöglich gute Dienste leistet). Dann erlegt er Ihnen eine bestimmte Prüfung (von fünf) auf. Werden Sie ihm gehorchen? Bei Ihnen liegt die Entscheidung, Raven. Die Prüfungen haben bereits begonnen: 4 Konkurrenten oder Anwärter sind schon am Werk. Sollten Sie beschließen, daran teilzunehmen, bleibt Ihnen eine Stunde, um siegreich hervorzugehen. In einer Prüfung werden Sie als Sieger anerkannt, wenn Sie einen Vorschädel finden oder erringen. Wenn Sie binnen einer Stunde 5 Vorschädel in den Changer (zu deutsch Austauscher) gelegt haben, verdienen Sie die höchste Offaauszeichnung, nämlich Divo zu werden! Andernfalls, na ja...

VERWENDUNG DER MAUS - STEUERUNG

BESTÄTIGEN: (Klick oder Leertaste) um den Cursor erscheinen zu lassen. Das Mausicon unten rechts blinkt, um Ihnen anzuzeigen, daß Sie bestätigen können.

BEWEGEN SIE DEN CURSOR mit Hilfe der Maus oder der Cursorlasten/Pfeile (PC ohne Maus). In einer Textzone unten am Bildschirm steht, was Sie gerade mit dem Cursor erkunden. Es ist ratsam, den Bildschirm genauestens abzusuchen.

DER CURSOR: Er wird rot, wenn er sich auf einer gültigen Zone befindet. Seine Gestalt ändert sich, je nach dem, was unternommen werden kann.

Strahlenkreis: Nichts Besonderes zu verzeichnen.

Finger: um die Ideen des Hirns anzuwählen.

Pfeilekreuz: Zugang zu einem anderen Ort.

Kreisartig angelegte Pfeile: Etwas Besonderes zu beachten oder zu manipulieren.

Gestalt: Person, die Sie anklicken oder an der Sie handeln können.

Sich leerender Becher: wie schon der Name besagt...

Fliege: um den Ort zu wählen, an dem Sie sich mit Hilfe der «Fliegen»-Power anhängen können (siehe PSY-Power).

Hand: um etwas zu mit Hilfe der Telekinese zu manipulieren.

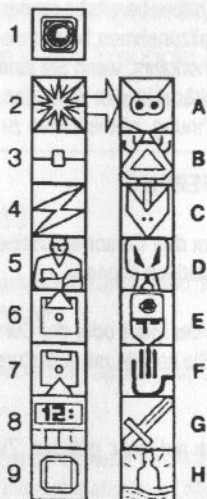
BESTÄTIGEN SIE (Klick oder Leertaste), wenn der Cursor sich auf einem Objekt oder einer Person befindet und Sie handeln möchten.

DAS HIRN erscheint daraufhin. Es handelt sich um Ihr Tuner-Gehirn, das voll Ideen ist. Die rundum angelegten Knollen stellen die Ideen dar, die Ihnen in einer gegebenen Situation einfallen.

BESTÄTIGEN Sie, wenn Ihnen eine Idee geeignet scheint.

DIE ICONS

Unten rechts im Bildschirm stehen Funktions- oder Informationsicons (Symbole). Von oben nach unten:



1) GEGENSTÄNDE IM RAUM: In diesem Icon befindet sich ein Kontrollämpchen, das aufleuchtet, wenn ein Gegenstand in diesem Raum verfügbar ist. Klicken Sie das Icon an (Cursor darauf einstellen und bestätigen), damit ein Fenster erscheint, das alle Gegenstände enthält, die man aus dem Zimmer nehmen kann. Wenn Sie einen Gegenstand ablegen, können Sie ihn an derselben Stelle wieder abholen (sofern ihn niemand in der Zwischenzeit wegschnappt). Sollten sich keine Gegenstände in diesem Raum befinden, erscheint das Fenster nicht.

PEILEN Sie mit dem Cursor die Gegenstände an. Die Bezeichnung eines jeden steht im Textfenster unten rechts.

BESTÄTIGEN Sie, um den Gegenstand Ihrer Wahl zu handhaben.

2) PSY-POWER (übernatürliche Kräfte)

Auf dieses Icon klicken, um die 8 für Tuner typischen Eigenschaften auszunutzen. Das sind Kräfte, die Sie von den andern unterscheiden, die Ihnen meistens einen gewissen Vorteil einräumen, aber den Haß der Nichttuner zuziehen! Beachten Sie, daß die Anwendung einer PSY-Power Ihre psychoenergetischen Reserven vermindert, und Sie wissen nicht, ob Sie nachtanken können.

- A - SOLAR:** Diese Eigenschaft aktiviert Ihr Supersehvermögen, damit Sie auch in absoluter Dunkelheit sehen können.
- B - FLIEGE:** im Falle, daß Sie Lust haben, die Wände hochzuklettern. Nachdem Sie diese Eigenschaft gewählt haben, bezeichnen Sie die Stelle, an der Sie sich anhängen wollen.
- C - HIRNscanner:** um zu erfahren, was sich im Geist Ihrer Gesprächspartner abspielt. Bezeichnen Sie mit dem Cursor die Person, dessen geheimsten Gedanken Sie lesen möchten.
- D - HIRNFREEZER:** Die Kunst, unangenehme Leute vorübergehend verblöden zu lassen. Zeigen Sie mit dem Cursor auf den künftigen Idioten.
- E - ZONENscanner:** Es kann vorkommen, daß dem normalen Auge gewisse Dinge entgehen. Aber Ihnen nicht! Indem Sie diese Kraft einsetzen, merken Sie sofort, ob man versucht hat, in diesem Raum etwas zu verbergen. Nicht mit dem SOLAR verwechseln.
- F - TELEKINESE:** (Das ist kein ferngesteuerter Chinese.) Gegenstände auf Distanz bewegen. Bezeichnen Sie mit dem Cursor den betreffenden Gegenstand. Ihre Gegner können Sie sich leider nicht auf diese Weise vom Hals schaffen. Um sich ordentlich um sie zu kümmern, verfügen Sie über folgende Eigenschaft:
- G - ÄG (äußerste Gewalt):** Damit können sich einer x-beliebigen Person entledigen. Wir empfehlen Ihnen diese Kraft wärmstens. Es wirkt nicht mehr als auf ein Opfer auf einmal, also ist von einem Massaker abzuraten. Bezeichnen Sie die unerwünschte Person mit dem Cursor. Soll sie doch krepieren!
- H - TUNE IN:** Hier eine Erklärung, die Ihnen Ihr alter Professor Gromek gab (Sie erinnern sich doch noch?):
 "Die Entwicklung des Hitachi-Gauß-Verstärkers hat uns die PSY-Abstimmung ermöglicht, ein bemerkenswertes Verfahren, bei dem die unterbewußten PSY-Resonanzen des Subjekts systematisch sortiert und dann durch den Gauß reguliert werden. Auf Ansuchen des Subjekts ist der Verstärker normalerweise in der Lage einen Lösungsansatz zu liefern, d.h. eine Vorgehensweise für eine gegebene Situation, und dies dank einer auf dem Ergebnis der Harmonisierung der psychoenergetischen Schwingungen beruhenden Analyse." Etwas verständlicher ausgedrückt: die Eigenschaft veranlaßt den Foetus, Ihnen eine rettende Idee zu schicken, wenn Sie in der Zwickmühle stecken! Da Sie kein Emcom sind, werden Ihnen die Mitteilungen etwas sonderbar erscheinen. Das ist ganz natürlich!

3) ABWARTEN: Wenn dies das beste Mittel im Augenblick ist, klicken Sie dieses Icon an, damit ein wenig Zeit vergeht. Das Warten wird unterbrochen, sollte ein Ereignis stattfinden.

4) BESITZ: Klicken Sie dieses Icon an, um zu erfahren, was Sie mit sich führen. Die Gegenstände erscheinen in einem Fenster. Um einen darunter zu verwenden, bezeichnen Sie ihn mit dem Cursor. Bestätigen Sie; dann wählen Sie auf dem Hirn die gewünschte Anwendung (werfen, schenken, ablegen,...). Daraufhin geben Sie die "Zielscheibe" (Ort, Person) der Handlung an.

5) PSY-Energie: Das Icon enthält eine Leuchte, die bei jedem starken Verlust von Psychoenergie blinkt, oder wenn bei Anwendung einer PSY-Eigenschaft die Reserve unzureichend ist.

Je schwächer es blinkt, desto geringer die Psychoenergie, ohne die Sie Ihre Psypowers nicht anwenden können. Schluck. Und Sie sind sich nicht einmal sicher, in diesem verdammten Tempel nachtanken zu können.

6) SICHERN: nicht Ihre Zukunft (wenden Sie sich da eher an EXXOS), sondern den Spielstand. Legen Sie eine formatierte, leere Diskette in das Diskettenlaufwerk und bestätigen Sie. Das Abspeichern erfolgt automatisch.

7) LADEN: um eine unterbrochene, gesicherte Partie wiederaufzunehmen, legen Sie die betreffende Diskette in das Laufwerk und bestätigen. Die Partie wird dort fortgesetzt, wo sie aufgehört hat.

8) UHR: Seeehr nützlich. Z.B. können Sie berechnen, wieviel Zeit verbleibt, um die Vortschädelkollektion zu vervollständigen!

9) Dieses Licht blinkt von Zeit zu Zeit, um Sie zu ermahnen, daß Sie bestätigen müssen, um das Abenteuer fortzusetzen.



Einige für den Tempel der Fliegenden Untertassen typischen Phänomene:

Protozorqs: Das Volk des Tempels! Diese herrlichen Wesen entspringen einer durch den Brand hervorgerufenen Mutation. Der Durchschnittsprotozorq kennzeichnet sich durch den bitteren Haß gegen jeglichen Offa. Nachdem Sie ein Offa sind...



Meister der Prüfungen: Hoher Würdenträger bei den Protozorqs. Er ist mit der Organisation der Prüfungen betraut, an denen Sie, sofern Sie wollen, als Anwärtler teilnehmen werden.



Protizim Harssk: Derzeitiges politisches und ideologisches Oberhaupt des protozorqischen Volks. Er ist sehr stolz, der Protizim zu sein, unter dem endlich die Erbsünde wiedergutmacht wird. Verständlich! Sollten Sie ein dringendes Bedürfnis nach einer seiner Eingebungen verspüren, begeben Sie sich zum nächsten HOLO-HOLO.



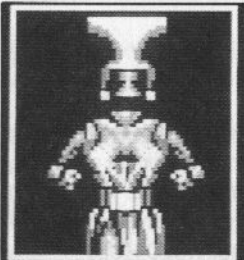
Die Priesterinnen: Sie bewachen die heiligen Bücher und treten bei Deilos für das Volk ein. Sie wohnen im obersten Stock des Tempels. Einmal erst Divo, können Sie sie (ach nur so kurz) sehen.



Zorq: Er ist mit der Komponente zurückgekehrt, wenn man Harssk glauben darf.



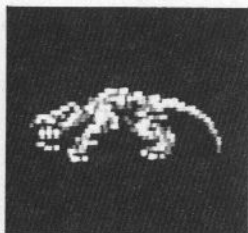
Griich: Man könnte meinen ein schwebender Krake, der Zorq ständig begleitet. Wahrscheinlich ein Haustier.



Saura: Hohepriesterin des Tempelvolks, Inhaber des Opfermessers. Zukünftige Erzeugerin (mit Zorq) der neuen Rasse.



Vorts: Ein Fehler... Genauerer steht im BUCH DER SCHANDE.



Deilos: Macht des Höllenschlundes, provisorischer Gott bis zu Zorqs Rückkehr.

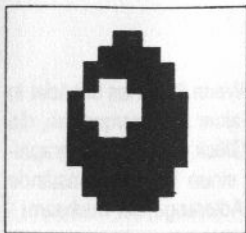


Divo: Meistern Sie die 5 Prüfungen in einer Stunde, und die 5 gewonnenen Schädel machen Sie zum Divo, Inhaber des Eys und Deilos' Botschafter!



Aspirant: Wie alle andern Offas, die an den 5 Prüfungen teilnehmen, sind Sie ein Aspirant bzw. Anwärter. Erringen Sie das Ey, und Sie werden zum Divo. Jeder, der scheitert, hat schlechte Zukunftsaussichten, wenn überhaupt... Andererseits, was ist, wenn Sie zu Divo-Ehren gelangen? Hm, äh, gute Frage...

Die fünf Prüfungen: Treten Sie in die Prüfungssäle ein, und bewältigen Sie die Schwierigkeiten! Jede gelungene Prüfung bringt einen Vortschädel ein.

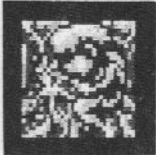


Das Ey: Wird jedem Aspiranten überreicht, der 5 Schädel binnen einer Stunde im Changer abgelegt hat. Der Aspirant wird sodann Divo, und muß sich baldes im Saal der Träume vorstellen.

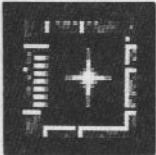
Das 2. Stockwerk des Tempels: Zutritt jedem Offa (d.h. Ihnen) verboten. Nur ein Verräter würde versuchen, das Verbot zu überschreiten. Huch!



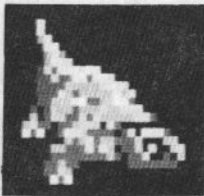
Sai Fal: Sie ist Ihre Freundin, Raven, und wird irgendwo im Tempel gefangen gehalten. Finden Sie sie!



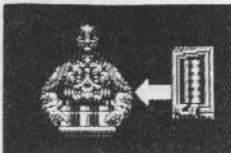
Gauß: Der Hitachi-Gauß-Verstärker, auch bekannt unter dem Namen Foetus, der die telepathische Verbindung zwischen Ihnen und dem Tunercen-ter herstellt. Lebt in einem Brutglas im Center und redet eigenartig.



Holo-Holo: Um eine traumhafte, holographische Mitteilung von Protizim Harssk persönlich zu empfangen.



Die Puter: Sie haben eine besondere Vorliebe für Priesterinnen.



Der Changer: befindet sich im Orbit des Meisters. Wenn Sie einen Schädel in den Changer abgelegt haben mit Hilfe einer Protozorqwake, die unter dem Gerät steht, können Sie Ihr Glück mit dem holographischen 3-Becher-Spiel versuchen, um einen Ihrer Gegenstände gegen einen Ihrer Wahl auszutauschen. Adlerauge, sei wachsam!

Zapstik: Eine fürchterliche Waffe, die jeder Protozorq trägt. Die Offas dürfen das nicht! Es handelt sich um einen Überrest aus der Zeit vor dem Brand.

Der Brand: Das Tuner-Nezverk forscht noch immer, um die Ursache dieser Katastrophe zu eruieren, die die Welt in den Alptraum stürzte, in dem wir heute noch leben. Vertrau dem Nezverk, Freund.

GRAND CONCOURS INTERGALACTIQUE



BULLETIN DE PARTICIPATION

N° 0097052