the SENTINEL



FIREBIRD

LA SENTINELLE

Dans un étrange univers comprenant 10000 mondes, où la seule force est l'énergie pure, un Synthoide solitaire combat la **Sentinelle** et ses représentants, les **Factionnaires**

Vous contrôlez le Synthoide dans sa tentative de détroner la **Sentinelle** en tant que régisseur de chacun des 10000 mondes.



LE PARC

Comme vous vous déplacez dans les parcs individuels, évitant le regard destructeur de la **Sentinelle** et des **Factionnaires**, vous devez atteindre une position d'où vous pouvez détruire la **Sentinelle** ; son énergie vous appartient alors et le parc est complet.

Puisant dans l'énergie qui vous reste vous devez maintenant vouse projeter dans l'espace jusque dans un nouveau monde où un nouveau défi vous attend.

Le Vieux Manuel

COMMENT COMMENCER

La **Sentinelle** s'auto-déclenchera une fois que la disquette (à une face) aura été insertée dans le tourne-disque et la machine remise à zéro.

Elle n'est compatible qu'avec des moniteurs de couleur.

Une fois le chargement terminé, les titres s'affichent. Appuyez sure les boutons de la souris de commande ou sur n'importe quelle touche et vous verrez l'écran de sélection des parcs, montrés ci-dessous.



PREMIER ECRAN



PARC

On peut pénétrer dans chaque parc, à part le premier, grâce àun code à 8 chiffres. Nous parlerons des codes plus tard dans le manuel. Pour le moment, appuyez juste sur la touche RETURN et une représentation du premier parc apparaitra devant vous. Cette représentation vous donne la première information à propos du parc en attente. Vous pourrez avoir une idée du terrain à l'intérieur du parc, collines, vallées, plaines, gouffres, et ainsi de suite. Il vous montrera aussi le nombre de **Sentinelles** et de **Factionnaires.** Regardez bien, car c'est toute l'information que vous aurez.

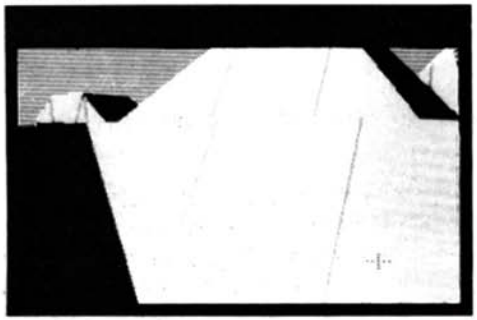
L'écran vous demandera d'appuyer sur n'importe quelle touche, faites-le.

Maintenant vous êtes dans le parc.

Le Vieux Manuel

UTILISATION DE LA SOURIS DE COMMANDE

Prenez la souris de commande, appuyez sur le bouton à votre gauche et un curseur apparaitra sur l'écran. Le curseur est votre moyen de contrôle et de déplacement. Maintenant, vous devez vous habituer à ses fonctions et à leur éxécution.



PARC AVEC CURSEUR A DROIT

Déplacez la souris de commande vers la droite et le curseur traversera l'écran dans cette direction. Lorsque le curseur s'approche du bord de l'écran, votre Synthoide se tournera dans cette direction.

Maintenant déplacez le curseur vers la gauche de l'écran et laissez le Synthoide se tourner vers la gauche et vous serez revenu à la vue de départ. Maintenant, déplacez le curseur vers la droite de l'écran, et laissez-le là. Vous allez maintenant avoir une vue panoramique qui se déplace en cercle et qui se déplacera ainsi jusqu'à ce que le curseur soit centré. Si vous laissez la vue se déplacer 32 fois, vous devrez retourner au point de départ. Maintenant, commencez à déplacer le curseur sur l'écran de haut en bas pour avoir une vue panoramique allant vers le haut ou vers le bas. si vous laissez la vue se déplacer vers le haut ou vers le bas, vous atteindrez finalement un point au-delà duquel il n'y a plus rien, le point qui est presque vertical, que ce soit vers le haut ou le bas. Vous saurez que la vue panoramique s'il ne brille pas, la vue est alors stable.

Déplacez le surseur vers un des coins de l'écran, et vous pourrez avoir une vue panoramique en diagonale. L'écran ne se déroule pas en diagonale, pour arriver à un effet de diagonale, il déplace plutôt la vue premièrement sur un plan horizontal et ensuite sur un plan vertical.

Donc, maintenant que vous avez découvert les moyens d'avoir une vue sur le parc, prenez un peu de temps pour vous habituer à la souris de commande et à changer le point de vue de votre Synthoide, car la rapidité est une partie intégrale du jeu.

Le Jeu Manuel

L'AMUSEMENT COMMENCE ICI

Maintenant que vous vous êtes habitué à regarder autour de vous, vous allez commencer à découvrir comment vous déplacer dans le parc, comment créer et absorber.

La **Sentinelle** est un jeu d'énergie, et les unités d'énergie qui existent dans le parc se présentent sous des formes différentes.

Une unité est représentée par un arbre et c'est le point de construction autour duquel le reste du jeu se déroule.

Lors de votre étude visuelle du parc, vous aurez remarqué qu'il y a beaucoup d'arbres. Ils sont là pour que vous en preniez possession et alimentiez votre réserve d'énergie. On commence par absorber un arbre, vous avez peut-être remarquez qu'en dessous et à droite de la vue de départ (la première que vous voyez en entrant dans le parc) il y a un arbre. Vous devez vous déplacer 3 fois en diagonale et 2 fois vers le bas en partant de la vue de départ pour pouvoir voir le carré sur lequel se tient l'arbre. Assurez-vous que le curseur est au-dessus du carré sur lequel se tient l'arbre et appuyez sur le bouton à votre gauche. Vous verrez l'arbre disparaitre devant vos yeux.

L'arbre, ou du moins l'énergie, existe toujours. Si vous regardez les petites silhouettes au-dessus de l'écran, vous remarquerez qu'il y a normalement 3 petits Synthoides et un bloc de pierre (un U inversé). Si vous aviez déjà remrqué cette section, vous vous souviendrez qu'il y avait un petit arbre à l'endroit où se trouve maintenant le bloc de pierre. C'est parceque chaque objet dans le parc a une valeur en énergie. Ces valeurs sont les suivantes:



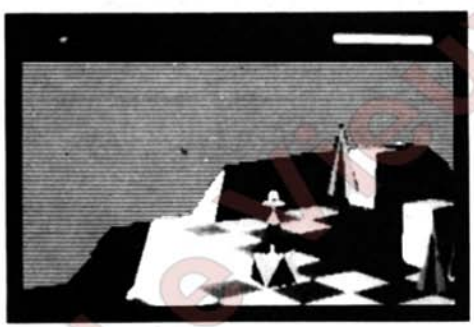
1 unité = un arbre ou un Meanie
2 unités = un bloc de pierre
3 unités = un Synthoide ou un **Factionnaire**
4 unités = une **Sentinelle**

VUE DE CINQ ETRES

Le Manuel

A ce moment là vous devriez avoir entendu un bruit de cliquetis, et peut-être vu la boite au coin de l'écran en haut à gauche remplie d'electricité statique. Cela signifie que le regard balayeur de la **Sentinelle** vous a atteint, absorbant votre énergie. Si cela arrive, vous serez probablement mort. Ne vous en inquiètez pas pour le moment, nous vous expliquerons comment rester en vie un peu plus tard.

Maintenant que vous avez absorbez un objet, il est temps de créer un objet. Due point de départ, regardez dans le parc jusqu'à ce que vous trouviez un carré qui ne soit surmonté d'aucun objet. Puis, avec le curseur sur le carré visé, appuyez sur le "T" du clavier de votre ordinateur et un arbre apparaitra. Vous remarquerez que le voyant de votre énergie a baissé d'une unité (c'est à dire un arbre). Maintenant absorbez l'arbre en appuyant sur le bouton à gauche de votre souris de commande. Ayant acompli cela, appuyez sur la touche "B" du clavier. Cette fois, un bloc de pierre va apparaitre. Pour absorber le bloc de pierre, procedez de la même maniére que pour l'arbre, et appuyez sur la touche "R". A ce moment là, vous verrez un Synthoide apparaitre. Vous y êtes presque.



VUE D'UN BLOC DE PIERRE AVEC UN SYNTHOIDE

A ce moment là vous êtes mort, recommencez alors et utilisez les tehniques que vous avez apprises pour commencer à vous déplacer dans le parc.

Levieux Manuel

Du point de départ, tournez-vous vers une position d'où vous pouvez voir un carré comme auparavant, et, avec le curseur placé sur le carré choisi, appuyez sur la touche "R". Comme auparavant un Synthoide apparaitra. Maintenant appuyez sur le bouton à droite de la souris de commande. Pendant un moment l'écran va devenir bleu et vous entendrez un air à cinq notes. Lorsque l'écran revient, vous remarquerez que les choses semblent un peu différentes-c'est parceque vous vous êtes transféré dans le second Synthoide.



VUE DU SYNTOIDE DANS SA NOUVELLE POSITION

Lorsque le transfert est terminé, vouse revenez sur votre ancien Synthoide. Absorbez-le comme vous le feriez pour un arbre et votre niveau d'énergie devrait être le même qu'avant votre déplacement dans un nouveau Synthoide.
Maintenant, mettons vraiment la technique en pratique.

Du point de départ, trouvez un carré comme auparavant et créez un bloc de pierre. Puis, avec le curseur toujours sur le carré, appuyez sur la touche "R". Vous verrez qu'un Synthoide est maintenant present sur le bloc de pierre. Appuyez sur le bouton à gauche de la souris de commande, et vous vous serez transféré dans le second Synthoide, mais parceque vous vous tenez aussi debout sur un bloc de pierre, votre position dans le parc sera plus haute.
Grâce à cette position plus haute vous pourrez voir plus de choses dans le parc; plus d'arbres à absorber, plus de carrés pour vous déplacer. vous vous êtes maintenant embarqué dans une expérience de jeu unique.

Le Yoyz Manuels

COMMENT LE FAIRE MARCHER

La **Sentinelle** est un jeu complexe et simple à la fois. Mais maintenant vous devriez être capable d'absorber et de créer des objets, bien que vous soyez mort plusieurs fois. Maintenant occupons-nous de rester en vie.

Comme il a été mentionné auparavant, quand vous vous déplacez autrement qu'en vue panoramique, la **Sentinelle** et les **Factionnaires** s'ils sont là, commencerons à se tourner vers vous. Leur déplacement est voisin de celui d'un rayon de lumière venant d'une maison, se tournant régulièrement dans une direction (que ce soit dans le sens des aiguilles d'une montre ou non). Si leur regard se pose sur n'importe quelle chose ayant une valeur en énergie supérieure à 1, alors, par le même processus d'absorbtion que vous avez utilisé, ils briseront l'objet en unités simples d'énergie (une **Sentinelle** ne peut pas emmagasiner l'énergie comme vous le faites.)



VUE DE SENTINELLE ET DE FACTIONNAIRES EN OBSERVATION

Donc pour rester en vie, votre premier but est d'éviter le regard fixe de la **Sentinelle**. Il n'y a rien pour remplacer l'expérience, mais suivez ces conseils et vous devriez devenir très rapide:

i) Assurez-vous toujours que vous savez dans quell direction la **Sentinelle** se tourne, de telle manière que sans la regarder vous puissiez anticiper le regard destructeur avant qu'il ne vous atteigne, et réagir en conséquence.

ii) Restez en mouvement, car cela ne prend pas longtemps à la **Sentinelle** pou faire un tour complet.

iii) Quand vous vous déplacez, essayez toujours de créer un bloc de pierre ou un Synthoide, pour qu'à chaque déplacement vous gagniez de la hauteur, et de ce fait, que vos options s'accroissent.

Le Vieux Manuel

iv) Pour absorber la **Sentinelle**, comme avec n'importe quel objet, vous DEVEZ être capable de placer votre curseur sur le carré sur lequel elle se tient debout, gagner de la hauteur est donc de première importance pour terminer un parc.

v) Si vous vous trouvez dans le regard balayeur de la **Sentinelle**, pas de panique! elle ne peut vous prendre votre énergie qu'unité par unité, et vous pouvez trouver que vous avez juste assez de temps pour créer un autre Synthoide et vous déplacer dans une position sûre. Si vous croyez que vous n'avez pas assez de temps pour vous déplacer, il y a alors un dernier recours-vous projeter dans l'espace. En appuyant sur la touche "H", vous serez transporté presque au hasard dans un autre point du parc pour essayer de nouveau, cela vous coûtera 3 unités d'énergie (à cause de la perte de votre précédant Synthoide). S'il vous reste moins de 3 unités, vous projeter dans l'espace signifie alors le suicide.

On parle de "presque" au hasard car la nouvelle position sera sur un terrain de même niveau ou de niveau inférieur. Attention; vous pouvez vous trouver dans une position sans issue. si c'est le cas, le suicide est probablement la seule solution.

vi) Absorbez autant d'arbres que vous pouvez, et reabsorbez toujours les anciens blocs de pierre et les anciens Synthoides. Gagnez autant d'énergie que possible.

vii) Plutôt que d'utiliser tout le temps la vue panoramique, vous pouvez tourner à 180 degrés en appuyant sur la touche U (un tour-de-u).

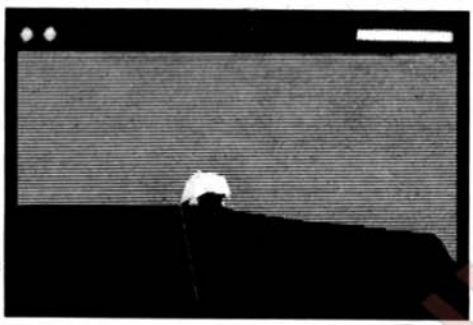
viii) vous pouvez vous cacher du regard fixe de la **Sentinelle**, soit derrière certaines parties du parc, soit derrière des arbres. Si la **Sentinelle** ne peut vous voir, elle continuera juste à tourner.



VUE DE MEANIE

Cela met en question un autre aspect du jeu-les Meanies.

Les Meanies sont créées par la **Sentinelle** ou les **Factionnaires** lorsqu'ils ont repéré un Synthoide, mais ne peuvent pas voir le carré sur lequel il se tient pour l'absorber. La **Sentinelle** ou les **Factionnaires** chercheront un arbre à proximité et le transformeront en Meanie. Le Meanie pivotera ensuite rapidement, jusqu'à ce qu'il puisse voir le Synthoide et, peut-être, le carré sur lequel il se tient. Si tel est le cas, vous serez alors projeté dans l'espace. Il n'y a rien que vous puissiez faire d'autre que d'absorber les Meanies avant qu'ils ne vous regardent, ou vous sortir du chemin. Si vous n'avez pas assez d'énergie pour vous projeter dans l'espace, alors le Meanie vous détruira.



VUE DU SYNTHOIDE EN POSITION DE DEMI-REGARD BALAYEUR

Vous saurez si la **Sentinelle** ou un **Factionnaire** peuvent vous voir de cette manière lorsque la boîte du regard balayeur (en haut à droite) n'est qu'à demi remplie d'éléctricité statique, en conséquence on l'appelle un demi-regard balayeur.

xi) L'énergie dans le parc est statique, bien qu'elle puisse être absorbée et redistribuée, elle ne peut être ni créée ni détruite. Si par exemple une **Sentinelle** brise un bloc de pierre et un Synthoide, l'énergie ne disparaitra pas, elle sera plutôt redistribuée sous la forme de cinq arbres ailleurs dans le parc.

x) Aussi longtemps que vous avez assez d'énergie, vous pouvez placer les uns sur les autres autant de blocs de pierre que vous voulez avec un Synthoide au sommet. Vous pouvez utiliser cette technique pour dominer le parc plus rapidement, mais attention; si le regard balayeur vous atteind alors que vous êtes au sommet d'une telle pile, vous allez presque certainement perdre beaucoup d'énergie.

Lavoux Manuals



VUE DU POINT DE VUE DES OISEAUX

xi) C'est une "aide" qui peut être utilisée à n'importe quel moment du jeu et qui sert à vous donner une idée de votre position dans le parc. en premier lieu, assurez-vous que votre Synthoide regarde vers le ciel, puis appuyez sur la touche "HELP". Cela vous donne une vue du parc du coin de ciel que vous regardez. Cela agit aussi comme pause et peut être utile en vous donnant une information précieuse sur le parc.

Ce sont les techniques de base pour jouer à la **Sentinelle;** vous trouverez probablement les vôtre en développant votre connaissance du jeu.

Le Vieux Manuel

UN DERNIER POINT- COMMENT GAGNER

Votre but est d'absorber la **Sentinelle** et tous les **Factionnaires** pouvant exister.

Ayant éxécuté cela, vous devez vous placer au sommet de la tour de la **Sentinelle** et puis, satisfait de votre succés, appuyer sur la touche de projection dans l'espace. Aprés quelques courts instants, on vous donnera un code à 8 chiffres pour le parc suivant. INSCRIVES-LE et assurez-vous de ne pas commettre d'erreur.



BOITE DU CODE DU PARC

C'est votre seul moyen d'atteindre n'importe quel autre parc autre que #0000, et de ce fait, agit en tant que réserve de jeu. Lorsque vous chargez le jeu, vous pouvez atteindre le parc que vous désirez aussi longtemps que vous possédez le bon code.

Cela marche de la manière suivante:
Lorsque vous êtes au sommet de la tour de la **Sentinelle** et que vous vous projetez dans l'espac, le programme calcule combien d'ńergie il vous reste (3 unités étant décomptées pour la projection dans l'espace), et vous donne le code pour le parc qui correspond à l'énergie qui vous reste. Donc, si vous venez de terminer le parc #25 et qu'il vous reste 15 unités, on vouse donnera le code pour le parc #37 (25+15−3=37). Continuez comme cela, enregistrant tous vos codes jusqu'à #10000.

CPC Vaux Manuel

Cela vaut la peine de se souvenir qu'un fois que la dernière **Sentinelle** est absorbée, rien d'autre dans le parc ne peut être absorné. Cependant, vous pouvez toujours redistribuer l'énergie pour choisir le prochain parc où vous allez aller. Supposons que vous ayiez terminé le parc #25 etqu'il vous reste 15 unités, plutôt que de vous projeter dans l'espace, créer un arbre vous laissera avec 14 unités, vous donnant le code pour le parc #36. Vous pouvez utiliser cette technique si vous avez des problèmes avec un parc particulier.

Supposons que le parc #37 soit trop difficile (aucun parc n'est impossible), vous pourriez retourner au parc #25, le faire de nouveau et essayer de le terminer avec le code pour un autre parc, peut-être plus grand que #37.

Le Vieux Manuel

PARC No	CODE DU PARC	NOMBRE DE FACTIONNAIRES

Le Vieux Manuel

PARC No	CODE DU PARC	NOMBRE DE FACTIONNAIRES

Le Vieux Manuel

PARC No	CODE DU PARC	NOMBRE DE FACTIONNAIRES

Le Vieux Manuel


FIREBIRD