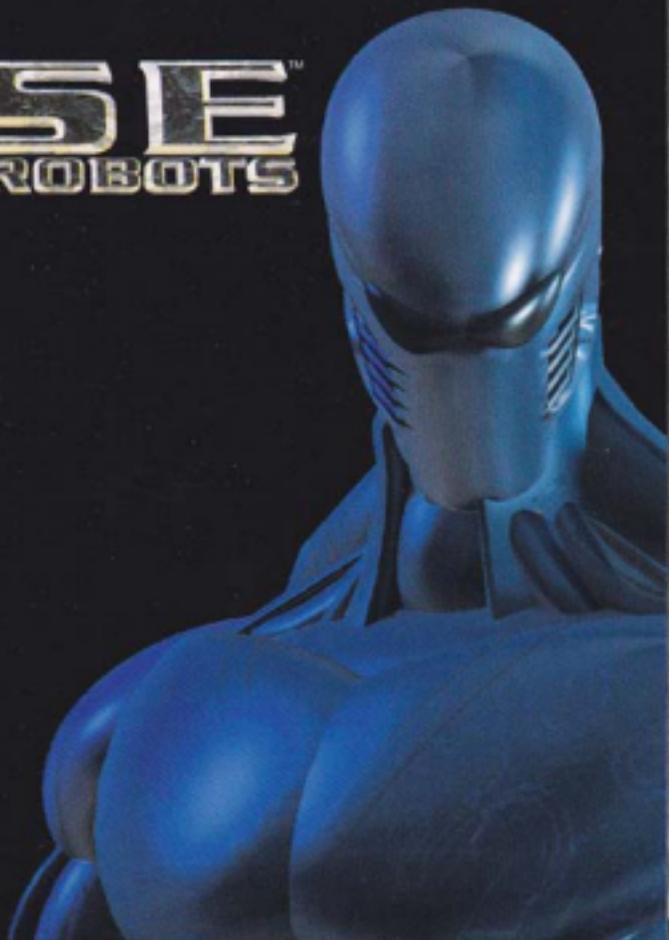


RISE OF THE ROBOTS™



MIRAGE™

PHILIPS

COMPACT DISC INTERACTIVE

L'histoire

Rise of the Robots vous projette dans un monde futuriste, hautement industrialisé, où l'intégration des technologies les plus avancées a donné naissance à une société ultramoderne. La création d'un tel univers n'a pas été sans provoquer quelques dommages ; au cours des nombreux siècles de progrès technologique qui nous ont amenés à l'univers de Rise, le tribut payé par notre planète a été très lourd. Ainsi, seules les gigantesques cités, derniers îlots de civilisation, offrent les conditions indispensables à la vie. Les autres parties de la planète (les continents et les océans) ont subi un pillage systématique de leurs matières premières et sont irrémédiablement polluées. Les éléments essentiels à la vie (la nourriture, l'eau et l'air) sont désormais reconstitués dans ces mégapoles, elles-mêmes aux mains d'une classe politico-militaire. Celle-ci exploite à sa guise une sous-classe d'hommes pour la production de ces ressources vitales. Dans un univers où l'instabilité civile est permanente, les cités déclenchent régulièrement entre elles des conflits militaires et commerciaux dans le but de maintenir la population sous leur joug.

Ce monde est servi par les robots. La cité Métropolis 4, décor de Rise, abrite Electrocorp, le principal fabricant de robots de la planète. La production d'Electrocorp, très variée et aux multiples applications, va du droïde traditionnel affecté aux tâches industrielles élémentaires, aux modèles militaires et humanoïdes les plus sophistiqués. Entièrement géré par ces machines, le complexe industriel Electrocorp est dirigé par le dernier cri de la technologie robot : le droïde polymorphe Supervisor. Unique en son genre, Supervisor s'est parfaitement bien acquitté de sa mission pendant plusieurs mois. Jusqu'au jour où il a été contaminé par un virus informatique d'une vigueur sans précédent, l'Ego-virus. Il est responsable de la profonde altération du programme de Supervisor et de son comportement psychotique.

Pour arrêter Supervisor dans sa tentative de prise de contrôle de la fabrique et de reprogrammation des ouvriers robots, une seule solution ! Envoyer un Cyborg androïde à sa recherche, avec pour objectif sa neutralisation. Et pour cela, nous faisons appel à votre courage !...
Votre mission est d'abîmer le moins possible la fabrique Electrocorp

(sa valeur est inestimable) tout en infligeant le maximum de dommages à tous les droides qui tenteraient de vous barrer la route. Votre but ultime est de retrouver Supervisor pour mettre un terme à ses activités.

Caractéristiques des robots

Le Cyborg

ECO 35, piloté par un cerveau humain, est doté d'une personnalité autonome ; il est capable de ressentir un certain nombre d'émotions. La conception de sa cuirasse et de son système de régénération lui confère une force considérable, plusieurs fois supérieure à celle du corps humain. Cette caractéristique, semble-t-il, a pour effet d'accroître la confiance en soi du Cyborg ainsi que son agressivité. Il est alors un combattant hors pair, parfaitement adapté aux combats au corps à corps, les seuls qui conviennent à certains environnements dans lesquels l'utilisation des armes n'est pas envisageable. Nul doute, le Cyborg est le choix idéal pour accomplir la mission qui vous est confiée.

Points forts

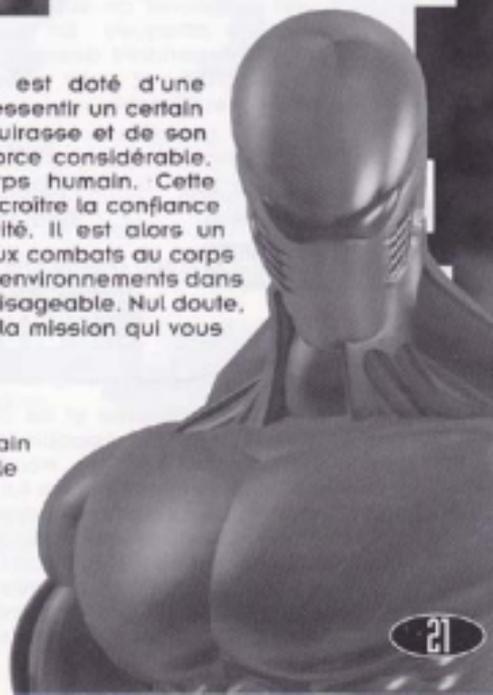
- * Intelligent
- * Agile

Points faibles

- * piloté par un cerveau humain
- * Sujet à la fatigue mentale

Attaques spéciales:

- Coup de tête turbo
- Coup d'épaule



Le Droïde Chargeur

Ce droïde n'a jamais été affecté aux combats. A l'exception des procédures normales de protection contre les risques liés à ses activités, il n'est doté d'aucun programme d'autodéfense. Il peut néanmoins être reprogrammé et se révéler un adversaire redoutable. Muni de bras extraordinairement puissants, il peut porter des coups très destructeurs. En outre, sa solide constitution lui permet de supporter sans mal de puissantes attaques. En situation de combat, il est cependant desservi par une médiocre mobilité et une vitesse de déplacement insuffisante.

Points forts

- * Solide constitution
- * Bras puissants

Points faibles

- * Faible mobilité
- * Stratégie limitée

Attaque spéciale: Coup de fourche



Le Droïde Constructeur

De forme plus humanoïde et de conception plus récente que le chargeur, le droïde constructeur est capable d'effectuer des travaux d'assemblage plus complexes et plus difficiles. Nombre de ses capacités physiques rappellent celles de l'homme : tout comme lui, il peut réaliser des travaux de construction, mais avec une force et une résistance plus grandes. Son apparence massive et son intelligence limitée le prédisposent à un type de combat plutôt statique. Il a tendance en effet à se recroqueviller au lieu d'exploiter complètement sa haute stature (il mesure près de 3 mètres). Cette tactique de combat lui permet de protéger ses membres inférieurs et de présenter à son assaillant une armure ramassée difficile à traverser. Son intelligence

limitée le conduit bien souvent à adopter une attitude défensive plutôt qu'agressive.

Points forts

- * Bras puissants
- * Efficacité dans le blocage des coups

Points faibles

- * Jambes vulnérables
- * Faible mobilité

Attaques spéciales: Coup de boule
Saut plongeant

Le Droïde Broyeur

Tout spécialement conçu pour la destruction, le droïde broyeur, sous le contrôle de Supervisor, constitue d'emblée un adversaire sérieux pour le Cyborg. Pensé et construit pour neutraliser les droïdes de production devenus dangereux à la suite d'une défaillance mécanique, le broyeur est d'une agilité exceptionnelle. Il est capable de détecter instantanément un objet au comportement anormal tel qu'un droïde défaillant, d'en anticiper les mouvements et pour finir de le mettre hors d'état de marche. En situation de combat, le droïde broyeur se révèle très efficace grâce notamment à une incroyable vitesse et à des bras articulés terminés par une pince que l'adversaire a tout intérêt à éviter. Sa morphologie d'insecte est de nature à tromper les instruments de détection de certains droïdes de combat, incapables de reconnaître l'apparence du broyeur et d'évaluer ses capacités de destruction.

Points forts

- * Agilité
- * Vitesse

Points faibles

- * Centre de commande vulnérable
- * Bras vulnérables (en extension)

Attaque spéciale: Robot mixeur



Le Droïde Exterminateur

Il exerce toutes les activités de combat que ne peuvent accomplir les soldats traditionnels : il peut être aisément équipé et programmé pour manipuler divers types d'armes de combat. Les droïdes exterminateurs bénéficient d'un centre de commande sophistiqué qui autorise une très grande flexibilité de programmation. D'une intelligence artificielle remarquable, ils peuvent d'ores et déjà subir le même entraînement que leurs camarades humains. Attention, l'exterminateur est le premier droïde de combat pur et dur que le Cyborg aura à affronter...

Points forts

- * Vitesse
- * Intelligence tactique
- * Force brute considérable

Points faibles

- * Centre de commande vulnérable
- * Articulations vulnérables

Attaques Spéciales: Coup Cyber
Catapulte

Le Droïde Sentinelle

Ce droïde a une capacité de détente exceptionnelle, et donc une mobilité considérable. Capable de préparer à l'avance une série de coups, il exploite au mieux la force de recul de ses attaques pour asséner les coups suivants. Son centre de commande ultra-rapide peut en pratique suspendre à tout instant ses attaques sous l'impulsion de capteurs qui évaluent la menace adverse et y opposent la réponse adéquate. Les droïdes sentinelles affectés à la garde rapprochée de Supervisor sont particulièrement dangereux. Ils sont en



effet équipés de boucliers de protection dotés de particules à fréquences radio et d'un dispositif de propulsion dorsal qui améliore sensiblement leur mobilité aérienne déjà considérable. De couleur rouge pour être plus facilement localisé sur le champ de bataille, le droïde sentinelle dispose aussi d'une agilité aérienne sans égale et d'une souplesse largement supérieure à celle du modèle humanoïde standard. À n'en pas douter, ces attributs font de ce robot une menace redoutable pour tout adversaire.

Points forts

- * Intelligence tactique
- * Vitesse
- * Agilité aérienne

Point faible

- * Aucun qui ne soit répertorié

Attaque spéciale: Attaque aérienne

Supervisor

Sa "parenté morphologique" est celle d'un corps féminin stylisé. Il (ou devrait-on dire "elle"...) a lui-même choisi cette forme, lorsqu'on lui a donné la possibilité de décider de ses propres caractéristiques physiques et mentales. Si cette apparence est immuable, la conception de Supervisor lui permet néanmoins de se livrer au "morphing", c'est-à-dire de revêtir pour un temps des enveloppes tridimensionnelles différentes, plus adaptées à la réalisation de certaines tâches. Le développement "d'Ego Virus" chez Supervisor est sans aucun doute la conséquence d'un défaut de sa technologie de base. À l'évidence, sa personnalité s'en est trouvée considérablement affectée, et plus inquiétant encore, le virus a déclenché chez lui un comportement psychopathe, attitude que l'on avait jusqu'alors décelée uniquement chez les êtres humains. Ces troubles du comportement, associés à l'intelligence supérieure et aux capacités de "morphing" de Supervisor font de ce robot féminin la menace suprême pour le Cyborg, et par conséquent pour Métropolis 4.

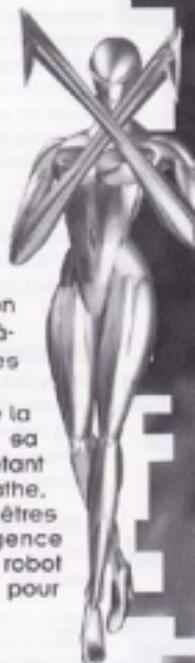
Points forts

- * Intelligence tactique
- * Capacité de métamorphose
- * Vitesse

Point faible

- * Aucun qui ne soit répertorié

Attaques spéciales: Mutation
Fusion



COMMENT JOUER

Pour Commencer une Partie

Remarque : le lecteur de CD-I permet l'emploi de manettes de jeu et de télécommandes : Les manettes doivent être raccordées à l'avant ou à l'arrière du lecteur. Les télécommandes s'utilisent sans raccordement. Dans ce mode d'emploi, nous nous référons uniquement à la télécommande livrée avec le lecteur. Elle comporte un mini-joystick (ou une zone directionnelle) qui se manoeuvre à l'aide du pouce et de deux types de boutons d'action : les Boutons 1 et les Boutons 2.

L'aventure débute par un film d'animation où vous pouvez suivre le Landet, engin de transport léger chargé de conduire le Cyborg à travers Hétéropolis 4 vers la tour Electrocorp, théâtre des opérations. Le Cyborg quitte alors le Landet et entre dans un poste de commande où il actionne un pupitre. Apparaît ensuite un moniteur qui affiche les différentes options de jeu.

Options

Choisissez celle qui vous convient, sélectionnez l'option désirée en actionnant le joystick de la télécommande dans la direction correspondante (la sélection se met en surbrillance) et confirmez votre sélection en appuyant sur le Bouton 1 de la télécommande (cette action s'appelle cliquer).

Partie à un joueur [One player]

Cette option vous permet de jouer seul contre le lecteur de CD-I. Vous êtes alors le Cyborg et vous devez progresser vers l'adversaire ultime, Supervisor, tout en écartant de votre route les dangereux robots d'Electrocorp chargés de sa protection. Au fur et à mesure de votre progression, le degré d'intelligence des droïdes s'accroît. Après avoir choisi de jouer seul (One Player), deux options apparaissent : Training (entraînement) et Mission Briefing (briefing de la Mission).

Entraînement [Training]

Cette option vous permet de choisir les robots que vous souhaitez affronter en combat singulier. Cliquez sur votre adversaire favori, tous les robots sont disponibles à l'exception de Supervisor.

Briefing

Cette option permet au Cyborg de faire partie de la mission dirigée par les joies de sécurité. Vous devez alors affronter chaque robot dans l'ordre croissant de leurs qualités combatives et de leur agressivité. C'est uniquement en suivant scrupuleusement les instructions du briefing et en terrassant chacun de vos adversaires que vous pourrez mesurer votre adresse à celle de Supervisor.

Partie à deux joueurs (2 joueurs)

Cette option vous permet de choisir l'adversaire du Cyborg parmi tous les robots d'Electrocorp. Il ne vous est pas possible de faire combattre deux robots l'un contre l'autre : les droïdes d'Electrocorp sont programmés pour ne pas s'affronter. En revanche, vous pouvez opposer deux Cyborg. Les deux combattants étant dirigés par deux joueurs, il n'y a pas de niveau de difficulté pour cette option. Supervisor demeure à tout instant sous le contrôle du lecteur de CD-I ; vous ne pouvez pas le sélectionner pour cette option.

Il nous est impossible de révéler dans ces pages à quel point les essais des capacités de métamorphose de Supervisor ont laissé de graves séquelles à tous les testeurs de notre société qui ont essayé de l'affronter... Leurs mères en pleurent encore. Il est donc clair que les caractéristiques de cet adversaire sont bien trop incontrôlables pour être laissées entre les mains de joueurs innocents !

Remarque importante

Pour jouer à deux avec un lecteur de CD-I 450 ou un lecteur 210/45, vous devez disposer d'un adaptateur permettant de brancher deux manettes de jeu.

Niveau de difficulté - (Difficulty Level)

Choisissez votre niveau de difficulté : Easy (facile), Medium (moyen) et Hard (difficile). Cliquez sur le niveau désiré. Le degré d'agressivité et d'habileté de vos adversaires est déterminé par ce choix.

Chronomètre - (Timer)

Le chronomètre est affiché dans la partie supérieure de l'écran et donne le compte à rebours du round. Dans l'éventualité d'un K.O., le temps restant contribue proportionnellement au score sous la forme d'un bonus. Choisissez la durée de vos rounds entre 20, 40 et 60 secondes. Vous pouvez également opter pour des rounds de durée illimitée. Sélectionnez alors l'option "No Timer" (chronomètre désactivé) ; seul le K.O. de l'un des deux adversaires mettra fin au round.

Séquences infographiques - (Cinematics)

Cette option vous permet d'activer ou de désactiver les animations qui viennent ponctuer la partie entre les rencontres.

Les rounds - (Rounds)

Chaque duel avec les robots est divisé en rounds. Cette option vous permet de choisir, pour chaque combat, le nombre total de rounds (3, 5 ou 7). Chacun d'eux a une durée limitée ou se poursuit jusqu'au K.O. de l'un des deux combattants (pour faire votre choix, utilisez le chronomètre). Il vous est indispensable, pour suivre et affronter le robot suivant, de remporter plus de la moitié des rounds. Par exemple, vous devez gagner 2 rounds si le combat en compte 3, 3 s'il en compte 5 et 4 s'il en compte 7. Pour remporter un round, deux solutions : mettre votre adversaire KO, ou lui infliger plus de dommages qu'il ne vous en fera subir au cours du round.

Les ombres - (Shadows)

Cette option permet d'activer ou de désactiver l'ombre des robots. Certains ordinateurs fonctionnent plus rapidement lorsque ces ombres sont désactivées.

Les vibrations de l'écran - (Screen Shake)

Cette option permet d'activer ou de désactiver les vibrations de l'écran lorsque le combat s'engage entre les deux adversaires. Certains ordinateurs fonctionnent plus rapidement lorsque cette option est désactivée.

Les manettes

Il est possible de jouer à ce jeu avec la télécommande, néanmoins, l'instrument privilégié pour ce jeu reste le manette.

Quelques conseils...

Le score

Le score de chaque joueur est affiché à l'écran, au dessus de la position de départ de chacun des combattants (à gauche ou à droite de l'écran). Ce score augmente au fur et à mesure que le joueur remporte des rounds (voir la rubrique chronomètre). Toutefois, le moyen plus sûr d'établir un score considérable consiste à royer votre adversaire de coups à la fois puissants et stratégiques. Pour parvenir à un tel résultat, pratique régulière et expérience sont primordiales. Par ailleurs, l'utilisation d'attaques spéciales contribue considérablement à édifier un score remarquable.

La puissance des coups

Elle est capitale pour accumuler un nombre élevé de points. Plus vous appuyez sur le bouton de la télécommande et plus la puissance développée par le coup est élevée. Attention ! La vitesse de déplacement du doigt diminue avec la puissance des coups de poing ou de pied. Pour être le plus efficace possible, employez la tactique suivante : portez une série de coups rapides peu puissants suivie d'un coup décisif pendant que votre adversaire est encore sur la défensive. Ici encore, une pratique régulière permet d'atteindre une efficacité optimale.

Attaques spéciales

Chaque doigt possède sa propre attaque spéciale, qu'il a mise au point en utilisant au mieux ses aptitudes physiques particulières. Ces attaques, lorsqu'elles font mouche, sont particulièrement dévastatrices. Les dommages occasionnés sont considérables et le score du joueur qui porte le coup en bénéficie très largement. Les attaques spéciales sont cependant difficiles à exécuter et exigent de la pratique pour être parfaitement maîtrisées. Indispensables pour mener à son terme la mission, elles déterminent également votre survie... (reportez-vous aux séquences numérotées qui accompagnent l'illustration des doigts).



Le Compact Disque Interactif donne à la télévision une nouvelle dimension: l'interactivité, avec la vidéo numérique et la qualité de son du disque compact. Pour exploiter les CD-I, l'utilisateur dispose d'une télécommande à trois fonctions principales:

- **Déplacement du curseur** Cette fonction permet à l'utilisateur de placer le curseur n'importe où sur l'écran lorsque cela est nécessaire pour sélectionner une action précise ou, d'une façon générale, une zone ou un objet actif affiché à l'écran.
- **Bouton d'action 1** Répété par un point *, ce bouton sert à lancer une action sélectionnée au moyen du curseur.
- **Bouton d'action 2** Répété par deux points **, ce bouton peut selon le cas assurer les mêmes fonctions que le bouton 1 ou permettre d'en exécuter d'autres.

Pour localiser la commande du curseur et les boutons d'action sur votre télécommande, reportez-vous au manuel d'utilisation de votre lecteur CD-I. Note: les fonctions peuvent varier selon le disque. Pour connaître ces fonctions, consultez les programmes d'"Aide" proposés dans la plupart des CD-I.

Le rangement et la manipulation du CD-I nécessitent autant de soins que pour le CD audio. Vous n'aurez pas à nettoyer le CD-I si vous le manipulez seulement en le tenant par les bords et le rangez directement dans son boîtier après utilisation. Si votre disque présente au départ de fabrication ou de lecture, retirez-le du lecteur et nettoyez-le avec un chiffon sec, propre, doux et non pelucheux en suivant toujours une ligne droite partant du centre du disque et allant vers le bord. N'utilisez jamais de solvants ou de produits abrasifs pour nettoyer votre disque.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A 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 : vertiges, 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.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- 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.



Het Compact Disc Interactive System opent nieuwe perspectieven voor het medium televisie: interactieve programmering met behulp van digitale video en de superieure geluidsweg die het luisterend publiek heeft leren kennen en waarderen van de Compact Disc. Bij het gebruik van CD-i discs krijgt de kijker een afstandsbediening tot zijn beschikking met drie hoofdfuncties:

- **Cursorverplaatsing** Maakt het de kijker mogelijk op bepaalde momenten de cursor ergens op het scherm te positioneren om zo een programma-activiteit te selecteren, of om op een andere wijze een actieve zone of object op het scherm te selecteren.
- **Actietoets Een** Herkenbaar aan één stip •. Deze toets dient om een bepaalde, door de cursor geselecteerde programma-activiteit te starten.
- **Actietoets Twee** Herkenbaar aan twee stippen ••. Met deze toets kunnen óf dezelfde functies als voor Toets Een bediend worden óf andere, aanvullende functies.

In de handleiding van uw CD-i-speler kunt u zien waar de cursorbesturings- en actietoetsen zich op uw afstandsbediening bevinden. Opmerking: functies kunnen variëren al naar gelang de titel die afgespeeld wordt. Voor meer informatie kunt u desgewenst speciale, op de meeste CD-i-titels voorhanden, "Help"-programma's selecteren.

Bij het bewaren van en het omgaan met uw CD-i programma dient u dezelfde zorg aan de dag te leggen als bij de conventionele Compact Discs. Er is verder geen reiniging noodzakelijk als de Compact Disc steeds bij de rand wordt vastgehouden en direct na het afspelen wordt teruggedaan in het doosje. Mocht uw CD-i disc afspelmproblemen vertonen, dan kan het zijn dat de disc vuil is. Haal hem uit de speler en veeg hem schoon met een schone en pluisvrije, zachte, droge doek, altijd in een rechte lijn van het midden naar de rand. Gebruik nooit een oplosmiddel of een agressief reinigingsmiddel voor uw disc.

CD-i Informatie:

Nederland: 06-8406
België: 02-7380404

Philips Interactive Media Benelux B.V.
Gebouw VB-9
Postbus 90050
5600 PB Eindhoven
Nederland

RISE OF THE ROBOTS™ is licensed from MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LTD. © 1994 MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LTD. MIRAGE™ and RISE OF THE ROBOTS™ are trademarks of MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LTD. and used with permission. ALL RIGHTS RESERVED.