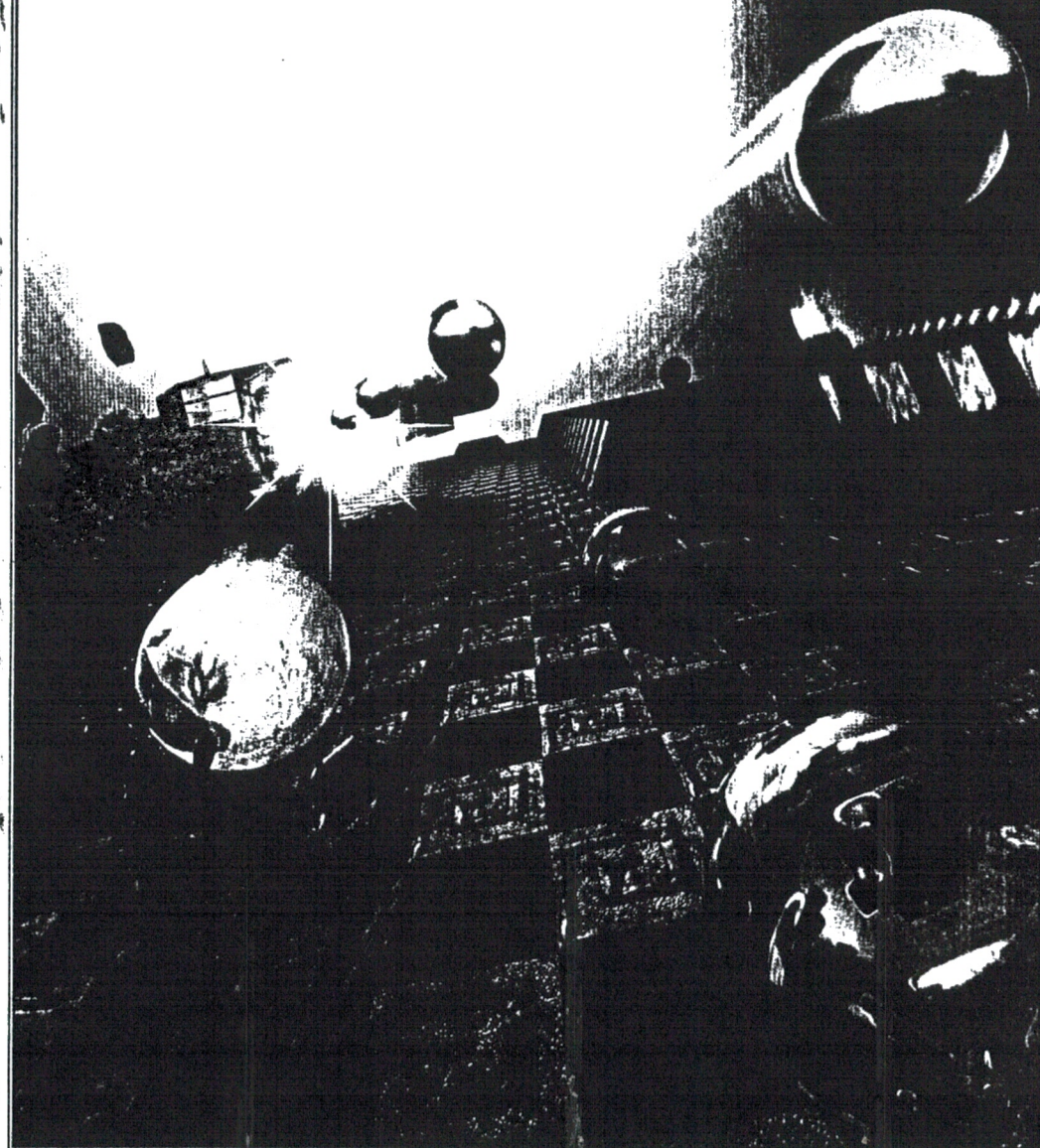


BREAKLINE



KALISTO

© 1993 ALTREID CONCEPT

MACINTOSH
MANUAL EN FRANÇAIS
MANUAL IN ENGLISH

EQUIPE DE CREATION

Idée originale :	Thierry Robin
Scénario et manuel :	Jean Michel Ringuet Pascal Gallon
Programmation et conception :	Pierre Raynaud-Richard Stéphane Hadinger
Graphismes et animations :	Olivier Bailly-Maitre Laurent Sébile
Interface :	Pierre Raynaud-Richard
Conception des tableaux :	Pascal Gallon Jean Michel Ringuet
Musique :	Frédéric Molte
Effets sonores :	Olivier Bailly-Maitre
Tests :	Lionel Chisler

DROITS D'AUTEUR

Ce logiciel et sa documentation sont protégés par les conventions internationales de droits d'auteur. A ce titre, il est notamment interdit de copier, de reproduire ou de traduire sous quelque support que ce soit ce logiciel et sa documentation sans le consentement écrit de l'auteur. Le propriétaire déclaré sur la carte de garantie pourra cependant effectuer une seule copie de sauvegarde.

GARANTIE

KALISTO garantit les disquettes des vices de fabrication dans les conditions normales d'usage. Pendant les 90 jours suivant la date d'achat, KALISTO s'engage à remplacer gratuitement toute disquette défectueuse.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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: 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.



KALISTO

29, rue de l'Ecole Normale
33073 Bordeaux Cedex - France
Tel. (33) 56 02 34 34
Fax (33) 56 17 22 92

BREAKLINE

TABLE DES MATIERES

Les chemins du vide	Page 3
La grande solitude	Page 4
L'ère des Seigneurs Marchands	Page 5
Le dernier souverain	Page 6
Le défi	Page 7
Le vaisseau d'attaque (Contrôle du vaisseau, armement, munitions, tableau de bord)	Page 8
Les Runes	Page 13
L'Espace Virtuel (Interface, commencer le jeu, charger une partie, commandes de jeu)	Page 15
Les portes de la Planète Mirage (Protection, mot de passe)	Page 19
La Citadelle du Marchand	Page 21
Les obstacles	Page 22
Les éléments de sol	Page 23
Les éléments actifs	Page 26
L'invisibilité	Page 29
La Forteresse cachée (Les tableaux "défi", les Nuées, le Super Défi)	Page 30
Les sept Lieutenants et leur Maître (Les monstres de chaque Forteresse)	Page 31

LES CHEMINS DU VIDE

En ces temps obscurs, l'humanité s'était lancée à l'assaut des Chemins du Vide. Soutenue par une technologie omnipotente, elle avait conquis l'univers en quelques siècles, dispersant ses enfants sur un million de planètes. Ses grands navires de l'espace, menés par de nouveaux pionniers, avaient atteint la dernière frontière. L'homme fuyait une petite planète polluée pour ne plus jamais y revenir.

Sur les mondes habitables, des colons s'étaient installés et adaptés à leurs environnements. Ils avaient créé de nouvelles sociétés, de nouveaux états, ils avaient asservi des peuples étrangers, construit des cités fabuleuses, découvert de nouvelles sources de richesse. Ils s'étaient multipliés, et leur race était devenue la plus puissante de l'univers.

Mais en ces Ages d'Expansion, seuls les vaisseaux les plus grands et les plus perfectionnés étaient encore capables de joindre les extrémités d'un empire tentaculaire. L'espace humain était devenu si vaste, si démesuré, que les planètes les plus reculées se trouvaient souvent isolées. Les liaisons étaient rares, peu sûres, et surtout très chères. Les Flibustiers des Marches, pirates qui attaquaient et détournaient les navires, y mirent un terme définitif. Sous le règne d'Ylliab III, l'Empire se morcela pour disparaître totalement.

LA GRANDE SOLITUDE

Les planètes abandonnées apprirent l'autonomie. Sans aucun contact avec les autres systèmes, elles vécurent en autarcie et développèrent leurs différences. De nouvelles religions et de nouvelles philosophies en vinrent à nier l'existence d'autres systèmes habités, et l'humanité détourna son regard des étoiles. Ce fut l'ère de la Grande Solitude.

Elle dura plusieurs millénaires, mais personne ne fit le décompte de ces années obscures. De jeunes empires s'édifièrent et s'effondrèrent, de nouvelles races naquirent et disparurent, et les vieux souvenirs moururent tout à fait. La civilisation humaine menaça de s'éteindre.

Un jour, pourtant, sur l'une de ces petites planètes perdues dans l'infini, une femme retrouva les anciennes légendes, celles qui parlaient de l'espace. Elle se prit à rêver aux temps glorieux. Elle prêcha, devint l'annonciatrice d'une renaissance à venir : le retour aux étoiles. Et ses paroles furent comme une lueur dans la noire solitude de l'humanité.

On la tua pour ce qu'elle avait osé dire, et on massacra aussi tous ceux qui vinrent après elle, mais sur chaque planète habitée il y eut quelqu'un pour rêver du passé.

Ceux qui s'arrachèrent à la boue pour retrouver le Vide naquirent bien plus tard. Portés par les légendes qu'on leur avait contées, ils reconstruisirent patiemment les navires d'espace profond conçus par leurs ancêtres. Ils réapprirent les anciennes technologies, les anciens secrets. Ils utilisèrent les Runes de

pouvoir. C'étaient des aventuriers, des pirates, des dévoreurs de ciel. Ils avaient soif de découverte mais soif de richesse aussi. Sur leurs vaisseaux de fortune, ils s'en allèrent reconquérir l'univers.

L'ERE DES SEIGNEURS MARCHANDS

En parcourant les galaxies, ces aventuriers découvrirent de nouvelles merveilles et la puissance des jeunes nations. Tout était plus grand que ce qu'ils avaient imaginé. Ils abandonnèrent leurs idées de pillage pour se tourner vers une pratique abandonnée qui allait faire d'eux des gens d'importance : le négoce.

Ils furent les premiers marchands de l'espace, les souverains du vide. Ils étaient désormais les seuls à pouvoir construire les navires de plus en plus perfectionnés et à savoir les piloter. Ils avaient acquis le monopole du voyage et du transport : ils s'enrichirent au-delà de toute mesure.

Chez ces conquérants la guerre ne tarda pas à faire rage. Chacun voulait établir plus de comptoirs, agrandir sa zone d'influence, gagner de nouveaux marchés, chacun voulait plus de richesse et plus de puissance. Les Seigneurs Marchands, maîtres de l'univers, recrutèrent des flottes de flibustiers et portèrent le feu et la destruction sur mille planètes. L'espace n'était plus assez grand pour eux. Ils utilisèrent toutes les ruses, toutes les trahisons pour abattre leurs concurrents et asseoir leurs empires. Ils redevinrent des pillards et des tueurs.

Pour échapper aux attaques de ses adversaires chaque



Seigneur Marchand se fit construire une Planète Mirage, une construction artificielle terraformée et fortifiée qui dérivait dans l'espace profond. Elle servait de cache et de refuge. Enfermés dans leurs folie paranoïaque, les Seigneurs continuèrent leur guerre éternelle.

LE DERNIER SOUVERAIN

Un seul homme sortit grandi de cette lutte fratricide, et grâce à sa ruse et à son habileté, il est aujourd'hui le dernier souverain du négoce. On ne lui connaît d'autre nom que le "Marchand" et on le dit immortel. Il règne sur un empire commercial gigantesque, et au cours des années il a écrasé tous ses adversaires. On l'adore, on le craint comme un être divin. Et pourtant quelqu'un a décidé de le détrôner... Vous!

Au début vous n'étiez rien, un humain oublié sur une planète lointaine, sans avenir et sans espoir. Mais ses espions, toujours à l'affût, ont découvert en vous quelque chose de peu commun. Ils vous ont recruté pour le servir. Vous aviez tout pour devenir un habile négociant, et ils le savaient. En une poignée d'années vous avez su lui prouver que vous étiez fait pour ce métier et nul autre. Vous êtes devenu son plus fidèle apprenti.

Mais votre ambition ne se limite pas à cela : vous avez découvert de nouveaux marchés, ouvert de nouvelles voies. Vous avez prouvé à tous que vous étiez le meilleur. Votre place était auprès du Marchand. Il a fait de vous son bras droit, son premier



lieutenant. Il vous a fait découvrir sa Planète Mirage et sa forteresse cachée. Et pourtant il ne vous a jamais aimé...

Au fil du temps sa méfiance à votre égard a grandi. Vous lui ressemblez. Il sait que vous aimez le pouvoir. Vous êtes devenu trop habile, trop rusé : il se sent menacé. Il a peur de vous.

Alors, influencé par ses serviteurs qui jalourent votre puissance, il a décidé de vous tuer. Il veut vous éliminer, c'est son idée fixe. Il a envoyé sur vos bases ses tueurs, il vous a fait recherché partout, il a fait torturer votre famille et vos compagnons pour qu'ils lui disent où vous vous cachez, et pourtant il a échoué.

Vous êtes libre, vivant, et vous avez mille raisons de haïr ce maître ingrat et paranoïaque. Une chose est certaine: il ne vous laissera pas aller plus loin. Il vous faut le défier maintenant. Vous connaissez son refuge, vous savez comment y pénétrer. Vous savez où attend le Marchand.

Il vous faudra maintenant briser son pouvoir!

LE DEFI

Vous disposez d'un navire léger et très rapide grâce auquel vous allez pouvoir vous introduire dans la Planète Mirage du Marchand et aller réclamer l'héritage qui vous revient de droit. Vous devrez pénétrer dans la Citadelle aux Sept Tours, coeur de son domaine, et défaire ses sept fidèles lieutenants avant





de parvenir jusqu'à lui. L'intérieur de cette forteresse est aussi luxueux que dangereux, toutes les issues ont été scellées et seul votre ancien maître connaît les passages qui mènent au cœur de sa demeure. Pour l'atteindre vous aurez à détruire toutes les protections qu'il a édifiées devant vous, et à éviter les pièges mortels qu'il réserve aux intrus.

Le pouvoir est à ce prix.

LE VAISSEAU D'ATTAQUE



Le navire dont vous disposez pour votre assaut sur la citadelle est petit mais doté de deux équipements très perfectionnés.

Le premier est un bouclier magnétique puissant qui protège normalement la coque en espace profond, mais qui peut aussi servir à détourner des projectiles.

Les Flibustiers ont mis au point une tactique qui consiste à manoeuvrer pour diriger ou renvoyer des torpilles à plasma. Vous êtes devenu expert à ce jeu. Vous disposez de plusieurs canons tirant des sphères de plasma stabilisé, et grâce à votre bouclier vous pouvez les renvoyer à chaque rebond qu'elles font sur un élément indestructible. Cette méthode vous permet d'économiser vos munitions et de profiter au maximum de leur puissance.

Le deuxième équipement est un Logique, un calculateur



de bord très efficace, qui vous permet de gérer votre navire avec précision. Son interface est un Espace Virtuel, c'est-à-dire une représentation en trois dimensions des fonctions qui vous sont accessibles. Grâce à lui vous pourrez gérer votre évolution au sein de la Citadelle et contrôler armement et approvisionnement.

Votre navire ne dispose pas de beaucoup d'armes au début de votre mission, mais vous en trouverez de nouvelles dans la Citadelle. Néanmoins sa taille réduite limite le nombre de canons : le maximum est de deux armes embarquées. Il vous faudra aussi penser aux munitions. Vous en trouverez dans le domaine du Marchand, mais pour les obtenir il vous faudra soudoyer les stations automatiques et les créatures qui gèrent ses armureries.

Les crédits que vous trouverez en chemin ne pourront pas être mieux investis...

Les canons adaptables à votre navire sont les suivants :

✦ Canon court : il ne tire qu'une sphère à la fois et il n'est pas d'une grande puissance mais il vous permet de diriger votre projectile après son tir. Lorsque vous tirez, maintenez votre doigt appuyé sur le clic de la souris tout en déplaçant celle-ci : vous influerez ainsi sur la trajectoire de la sphère.

✦ Canon long: il ne tire qu'une sphère à la fois, mais avec plus de puissance que le canon court. Il n'est pas possible de diriger la sphère une fois qu'elle est tirée mais ce canon est équipé d'un





système de visée. Lorsque vous cliquer pour tirer, un viseur de couleur jaune apparait juste au-dessus de votre navire tant que vous laissez le doigt appuyé sur le clic. En agissant sur votre souris vous pouvez inclinez le viseur selon l'angle que vous voulez, quand vous relachez le clic la sphère est tirée dans cette direction.

✦ **Multi-lanceur** : il permet de tirer une rafale de six sphères en même temps. Il dispose du même système de visée que le canon long.

✦ **Pulsar** : il permet de tirer une sphère explosive. Quand vous cliquer une sphère jaune est automatiquement tirée, tant que vous maintenez le doigt sur le clic, la sphère n'explose pas. Dès que vous le relachez, elle explose en produisant quatre autres sphères. Ces projectiles n'ont qu'une durée de vie limitée: ils sont utilisés pour la destruction massive. Le pulsar peut être tiré derrière un obstacle, mais il ne peut pas traverser un absorbeur.

Pour sélectionner un canon sur votre vaisseau il suffit d'utiliser la barre Espace de votre clavier. La tourelle sélectionnée s'éclairera. Les schémas des armes embarquées apparaissent dans les fenêtres superposées de votre tableau de bord, à droite de l'écran.

Les sphères de plasma utilisables dans ces canons sont de plusieurs types :

✦ **Sphère standard** : c'est une boule de plasma stabilisé dans un champ de force qui lui confère son élasticité et un bon pouvoir de



destruction. Elle a une couleur bleutée caractéristique.

✦ **Sphère blindée** : cette boule de plasma est entourée d'une coque en titane qui lui donne une force d'impact maximum sur tous les matériaux solides, en lui conservant son élasticité originelle. Plus efficace que la standard, mais plus coûteuse. Son blindage a une couleur acier.

✦ **Sphère fusion** : cette boule de plasma à très forte densité, instable, est utilisée pour la destruction massive. Elle détruit à peu près tous les matériaux, même les plastaciers les plus durs, seule la pierre traitée au niveau moléculaire peut lui résister. Elle est assez difficile à manipuler, rare et excessivement coûteuse. La couleur feu de son noyau en fusion est aisée à identifier.

✦ **Sphère vide** : ce projectile est constitué uniquement d'un champ de force sans plasma. Il ne peut pas être tiré par un canon mais il est généré automatiquement par l'impact d'un projectile sur une brique de Cristacier (uniquement fabriqué sur la planète Elibes) ou par certains systèmes automatiques (comme les Robots Pulsars rouges). Ce type de sphère ne sert pas à la destruction mais uniquement au transfert d'énergie dans un Collecteur. Vous pouvez les renvoyer avec le bouclier de votre navire. La sphère vide a une couleur rosée caractéristique.

Chacun de vos canons a une capacité de dix tirs (projectiles seuls ou rafales). Les prix couramment pratiqués pour ces munitions (à l'unité) sont les suivants :





✦ Canons courts et longs :	sphère normale	1
	sphère blindée	3
	sphère fusion	5
✦ Multi-lanceur :	sphères normales	6
	sphères blindées	18
	sphères fusions	30
✦ Pulsar :	sphères normales	4
	sphères blindées	12
	sphères fusions	40

Tous ces prix sont donnés en Crédits. Les tirs de multi-lanceur et de pulsar se font en rafales; le prix donné ci-dessus vaut pour une rafale complète.

A tout moment, pendant le jeu, il vous est possible d'accélérer une sphère qui aurait trop ralenti (ou qui n'irait pas assez vite pour vous) en gardant le doigt appuyé sur le bouton de votre souris quand la sphère touche votre vaisseau.

Le tableau de bord de votre navire (à droite de votre écran) vous donne en permanence divers renseignements:

- ✦ Les deux écrans indiquent les armes embarquées sur votre vaisseau en début de Forteresse (celle de gauche sur l'écran 1, celle de droite sur l'écran 2) et les munitions disponibles (barre d'énergie verte).

- ✦ Un compteur central, tenant compte sous forme chiffrée de vos performances actuelles (pour ce niveau).

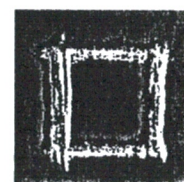
- ✦ Un petit compteur à droite indiquant le nombre de vaisseaux de rechange dont vous disposez.

- ✦ Un petit compteur à gauche indiquant la salle de la Citadelle où vous vous trouvez.



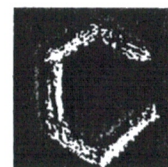
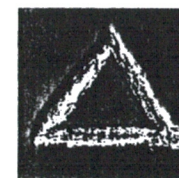
LES RUNES

Les Runes sont les signes de pouvoir. En tant que symboles elles permettent de dominer la matière et le destin. Vous composerez votre nom à l'aide de ces Runes : il sera à la fois votre code d'identification et l'expression de votre nature véritable.



DRASAH, la Rune de la Fortune, de la destinée et de la chance. Sur Skhéol, on la peint sur la poitrine des nouveaux-nés.

TERCES, la Rune du mystère, de la révélation et de la vérité. Elle est le symbole des Devins.

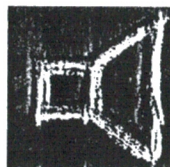


CHEOPS, la Rune la plus antique et la plus étrange. Les négociants de Delf lui prêtent d'étranges pouvoirs.



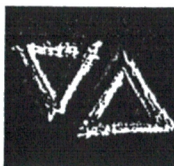
TELFER, la Rune de l'ubiquité et de l'union. Elle est considérée par certaines civilisations comme le symbole du temps.

ECHO, la Rune de la matière, de la création et de la perception. Les prophètes noirs d'Ertāim lui accorde une influence maléfique.



UBRIS, la Rune de la violence, de l'action et de la destruction. Le Seigneur Marchand Ragash l'avait adopté comme emblème.

PRAL, la Rune mystique et ancienne de l'alliance, de l'amour et de la renaissance. La déesse Malka la porte tatouée sur le front.



IMENNE, la Rune de la guerre et de la mort. Elle figure en bonne place sur les pavillons des Flibustiers.

L'ESPACE VIRTUEL

L'interface de votre Logique, désigné sous le nom d'Espace Virtuel, vous donne une représentation symbolique en trois dimensions des fonctionnalités auxquelles vous pouvez accéder. Dans cet Espace Virtuel, vous pouvez identifier (et sélectionner) en pointant (et cliquant) le curseur de votre appareil de contrôle sur l'ombre portée de chaque icône holographique. Dans la première configuration de l'Espace Virtuel qui vous est proposée, vous pouvez observer les six volumes suivants:

✦ L'effigie d'une tête couronnée.

- Choisir cette icône au moyen d'un clic vous donne accès à deux options : débiter une nouvelle campagne contre le Marchand et chacun de ses sept Lieutenants, ou bien reprendre une précédente campagne à l'endroit où vous l'aviez précédemment (et momentanément) abandonnée. Si vous choisissez cette option, vous devrez utiliser la nouvelle configuration de votre Espace Virtuel de la façon suivante:

Vous pouvez créer un nouveau personnage et engager une offensive contre tous les Seigneurs de la Planète Mirage. Pour ce faire, composez un code d'identification inutilisé en sélectionnant quatre des huit Runes dont vous disposez à l'écran, puis cliquez sur la figurine couronnée. Dès lors que votre nom aura été enregistré, il sera trop tard pour fuir la destinée que vous vous serez forgée. Lancé dans un combat dont seuls les plus puissants mais aussi les plus agiles peuvent ressortir victorieux, vous ne pouvez compter que sur vous seul pour anéantir l'adversaire.



Si vous souhaitez plutôt reprendre une campagne volontairement stoppée, composez alors le code correspondant à l'offensive que vous voulez poursuivre, puis cliquez sur l'icône représentant un des anciens modes de "sauvegarde informatique" appelé "disquette".

N.B.: Lors de la saisie d'un code, vous pouvez effacer la dernière Rune affichée en cliquant sur le cadre qui contient celles déjà sélectionnées.

Pour stopper et sauvegarder une campagne lors d'une phase de combat, entrez "Commande S" au clavier de votre Logique. Votre offensive se verra alors stoppée de telle manière que vous pourrez la reprendre à votre gré au stade où vous venez de la sauvegarder.

Pour observer une pause lors d'une phase de combat, il vous suffit d'entrer "Commande P" sur le clavier de votre Logique et de cliquer pour reprendre la lutte.

Pour abandonner une phase de combat critique (sphères inefficaces, bloquées ...) et reprendre le combat en cours avec une nouvelle sphère, il vous suffit d'entrer "Commande Arrière". Cette opération vous fera perdre un vaisseau.

Pour abandonner définitivement une offensive en cours de progression, il vous suffit d'entrer "Commande Esc" au clavier de votre Logique.

* La structure filaire de votre vaisseau de combat.

Cliquer sur cette modélisation de votre navire vous permet d'accéder à un module d'entraînement comprenant les répliques exactes des sept Forteresses des vassaux du Marchand. Si les nombreuses salles de chaque forteresse ont pu être reconstituées grâce aux témoignages des rares élus qui y ont eu accès, ces reproductions restent incomplètes. En effet, tous les accès à la forteresse des Marchands Unis ont été condamnés et bien entendu vous ne pourrez pas affronter les véritables maîtres



de ces forteresses virtuelles. La connaissance de vos armes et l'entraînement dans les différents environnements propres à chaque forteresse peuvent s'avérer très utiles.

N.B.: Pour observer une pause lors d'une phase d'entraînement, entrez "Commande P" au clavier de votre Logique. Un simple clic vous permettra de reprendre la lutte.

Pour abandonner une phase de combat critique (sphères inefficaces, bloquées ...) et reprendre le combat en cours avec une nouvelle sphère, il vous suffit d'entrer "Commande Arrière". Cette opération vous fera perdre un vaisseau.

Pour abandonner une phase d'entraînement, il vous suffit d'entrer "Commande Esc" au clavier de votre Logique.

* La projection holographique de la Rune ECHO, Rune de la perception.

Sélectionner ce symbole vous permet de configurer votre environnement sonore de telle manière que l'habitacle de votre vaisseau soit hermétique aux sources de sons de votre choix.

N.B.: En phase de combat comme en phase d'entraînement, il est possible de supprimer toutes les sources sonores de déconcentration en entrant "Commande M" au clavier de votre Logique. Si par la suite vous souhaitez retrouver l'atmosphère sonore de vos combats, entrez à nouveau "Commande M". Par ailleurs, vous pouvez de tout temps gérer le volume du son grâce aux touches "+" et "-" de votre Logique.

* La représentation tridimensionnelle de la Coupe Nollag.

Le choix de cette option vous permet de consulter la liste des prétendants au Trône, passés et présents, qui ont combattu le





plus valeureusement. Une inscription devant chaque nom vous informe de la situation des Lieutenants cités. Ainsi un rebelle dont le nom est précédé du signe "." convoite toujours le sceptre de son suzerain. Une absence de signe équivaut à une victoire du Marchand sur son ancien vassal.

✦ L'emblème de l'équipe d'architectes-artisans qui a conçu l'autre du Marchand.

Cette option vous permet d'examiner la composition de l'équipe de maîtres d'oeuvre à laquelle le Seigneur des lieux a fait appel pour bâtir sa Planète Mirage.

✦ Le modèle d'une de ces obsolètes machines électroniques jadis appelées "ordinateurs".

Choisir ce symbole signifie que vous avez échoué ou bien que vous avez choisi d'abandonner votre lutte et de vous replonger dans un univers peut-être plus terrible encore que celui du Marchand...

N.B.: D'une autre manière, un abandon en cours de progression est toujours possible, quelle que soit la phase dans laquelle vous vous trouvez. L'éjection de la capsule de survie de votre aéronef - baptisé "Sortie Application" - est déclenchée par l'entrée de "Commande Q" au clavier de votre Logique.



LES PORTES DE LA PLANÈTE MIRAGE

Quand vous parviendrez devant les portes de la Planète Mirage, il vous faudra donner au Gardien le mot de passe. Il se compose de plusieurs Runes dont la combinaison a une signification magique. Comme tous les serviteurs du Marchand vous disposez d'une grille, imprimée sur un papier spécial, qui vous permet de retrouver facilement ce mot de passe.

Dès que vous serez devant les grilles le Gardien vous donnera un code de quatre Runes: les deux premières Runes correspondent à l'identification du tableau sur votre grille (il y a seize tableaux de ce type). Quand vous l'avez repéré, vous pouvez reporter la troisième Rune sur le tableau pour identifier la ligne (à gauche de la grille), et la quatrième Rune pour identifier la colonne (en haut de la grille). A l'intersection de la ligne et de la colonne sur le tableau correspondant, vous découvrirez une suite de quatre Runes qui sont le mot de passe à donner au gardien. Pour composer le mot, cliquer sur l'ombre portée de chaque Rune figurant au premier plan de votre écran (en respectant l'ordre du tableau). Une fois votre mot de passe de quatre Runes entré, vous cliquez sur la flèche tournante située à gauche. Si le Gardien reconnaît le mot de passe, il vous demandera un second mot de passe, il vous faudra refaire la même opération avec le nouveau code qu'il vous donnera. Si vous réussissez sans vous tromper, il s'estimera satisfait et vous laissera pénétrer dans la Planète Mirage.

Exemple : le Gardien vous arrête à la porte et vous donne le code suivant : Drasah, Cheops, Telfer, Imenne.
Les deux premières Runes indiquent le tableau. Donc il vous faut





chercher le tableau correspondant à Drasah et Cheops (le troisième de la liste).

Sur ce tableau vous reportez la troisième Rune horizontalement : c'est Telfer, c'est donc la quatrième ligne. Vous reportez ensuite la quatrième Rune verticalement : c'est Imenne, c'est donc la huitième colonne. A l'intersection de cette ligne et de cette colonne, vous trouvez le mot de passe composé de quatre Runes : Terces, Terces, Ubris, Terces. Il vous suffit maintenant de le reporter, il s'affichera dans le cadre situé en bas à gauche de l'écran. Quand vous aurez répété deux fois cette procédure, le Gardien vous laissera enfin entrer.

Dernier conseil: ne jetez pas votre feuille de codes, le Gardien est parfois très suspicieux et ne vous laissera pas en paix, même si vous êtes un habitué des lieux.



LA CITADELLE DU MARCHAND

La grandiose Citadelle du Marchand, située au coeur de sa Planète Mirage, est une merveille d'architecture. Derrière ses murs de marbre, sur ses parquets marquetés de bois précieux glissent d'étranges créatures et des machines vivantes dont le Seigneur a fait sa Cour. Par le passé, les appartements de l'une des sept tours vous étaient réservés : aujourd'hui elles abritent toutes des ennemis en puissance.

L'intérieur de la forteresse a été aménagé pour que nul intrus ne puisse s'aventurer bien loin. Des obstacles ont été placés pour décourager un assaillant éventuel. La seule chose à laquelle le Marchand n'a pas pensé est que sa demeure est suffisamment vaste pour que l'on puisse s'y déplacer avec un navire spatial de taille réduite. C'est là votre principal avantage : avec votre vaisseau vous serez à même d'utiliser des armes puissantes et de faire voler en éclat la plupart de ses protections. Si les murs et les grandes structures de la Citadelle sont en pierre spécialement traitée (et donc indestructible), la plupart des aménagements intérieurs sont trop peu résistants pour vos sphères de plasma. En utilisant judicieusement celles-ci, et en mettant à profit les rebonds engendrés par votre bouclier, vous pourrez détruire les obstacles qui gênent votre passage.

Avant d'atteindre le Donjon où se cache le Marchand, vous devrez affronter chacun des négociants dont il a fait ses lieutenants. Ils vous haïssent pour votre trahison, et feront tout pour vous arrêter.





Quand vous aurez vaincu les Sept Lieutenants, vous rencontrerez votre ancien Maître...

LES OBSTACLES

Les obstacles principaux à votre progression sont des briques géométriques, de très grandes dimensions, qui barrent certains passages. Elles sont faites de matières répondant de façon très différentes à vos sphères de plasma. Si la sphère ne la détruit pas, elle rebondit sur la brique.



Briques de Plastacier : ces éléments très solides résistent à toutes les sphères, sauf aux fusions qui les détruisent entièrement.



Briques de Kevlon : il faut deux impacts d'une sphère standard mais une seule d'une blindée pour les briser. Les fusions les détruisent sans rebondir dessus.



Briques de Bois Kanja : il suffit d'un impact pour qu'elles soient brisées. La fusion les détruit sans rebondir.



Briques d'Amotex : ces briques résistent à trois impacts d'une sphère standard, mais sont détruites par le choc d'une blindée. Elles ont aussi la particularité de ralentir les sphères qui rebondissent sur elles. La fusion les détruit entièrement sans rebondir.



Briques d'Elastar : il faut deux impacts d'une sphère standard et un seul d'une blindée pour les briser. Elles accélèrent les sphères qui rebondissent sur elles. La fusion les détruit entièrement sans rebondir.



Briques de Cristacier : ces briques sont détruites par n'importe quelle sphère mais elles produisent une sphère vide en "écho", chargée d'énergie, dans le sens contraire à l'impact.

LES ELEMENTS DE SOL

Ces éléments ont pour fonction d'infléchir les transferts d'énergie, et donc la trajectoire des sphères de plasma.





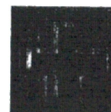
Monte-charge : cet élément permet les changements de niveau, emmenant ainsi les sphères à un niveau supérieur ou au contraire les bloquant au niveau où elles se trouvent. Tous les monte-charge sont asservis à des interrupteurs qu'il faut déclencher pour pouvoir les utiliser.



Téléporteurs : ces éléments permettent de circuler immédiatement d'un point à un autre par dématérialisation puis rematérialisation. Cette technique n'étant pas exempte de danger, les téléportations se font généralement à l'intérieur d'une même salle. Elle n'est utilisée que pour le transfert d'énergie (vous pouvez donc l'utiliser pour vos sphères). Chaque téléporteur est identifié par une lettre (X, Y ou Z) et existe en double dans une salle. Quand une sphère passe sur le signe marqué au sol, elle est instantanément transportée sur le signe correspondant. (un signe X vous transporte sur le deuxième signe X ...).



Distordeurs : les distordeurs influent sur la trajectoire des sphères. Quand une sphère passe dessus ils la détournent d'un huitième de tour dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.



Convertisseurs : ils sont de deux types, positif et négatif. Leur fonction est d'agir sur l'énergie elle-même pour en changer la densité. Si une de vos sphères passe sur un de ces signes elle se trouvera transformée en une sphère plus puissante (dans le cas d'un convertisseur positif) ou en une sphère moins puissante (dans le cas d'un convertisseur négatif). L'ordre croissant de ces conversions est le suivant: sphère vide, sphère standard, sphère blindée, sphère fusion. Si, par exemple vous tirez une sphère blindée vers une brique, et qu'elle passe sur un convertisseur négatif avant de l'avoir atteinte, elle sera alors transformée en sphère standard.

LES ELEMENTS ACTIFS

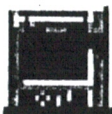
Certains éléments concourent au bon fonctionnement de la Citadelle et de ses équipements mais ils peuvent aussi agir sur vos sphères ou sur votre vaisseau. En majorité ils sont tous blindés et indestructibles.



Attracteurs : ces éléments ont pour fonction d'attirer à eux les flux énergétiques. Ils attireront toutes les sphères de plasma. Il en existe de puissance plus ou moins grande. Les moins bien protégés sont destructibles et ont une résistance comparable à une brique de bois.



Répulseurs : ces éléments agissent à l'inverse des Attracteurs, ils repoussent l'énergie, et donc les sphères de plasma. Certains d'entre eux sont destructibles.



Interrupteurs : ils commandent tous les monte-charge. Le seul moyen pour vous de les activer sera de lancer une sphère contre eux. Il en existe de trois types : les "simples", qui sont activés ou désactivés par un seul impact, les "trois positions", qui doivent être touchés trois fois pour



être activés mais une seule fois pour être désactivés, et les "huit positions", qui demandent huit impacts pour être activés et un seul pour être désactivés.



Collecteurs : ils servent à récupérer l'énergie transférée. Vous pouvez les utiliser en envoyant des sphères vides dessus : elles seront automatiquement collectées, et les systèmes automatiques créditeront votre Logique de un, deux ou quatre crédits selon le Collecteur. Ces crédits servent aux transactions à l'intérieur de la Citadelle et vous permettront de vous procurer des munitions supplémentaires.



Absorbeurs : ces éléments sont là pour évacuer les surcharges d'énergie. Si l'une de vos sphères passe dessus, elle sera immédiatement absorbée.



Pulsars : ces robots rudimentaires sont de plusieurs types. Le Pulsar rouge, reconnaissable à sa bande de couleur, est un simple producteur d'énergie : il émet à intervalles réguliers des sphères vides.



Elles peuvent vous servir à gagner des Crédits, si vous les emmenez dans des Collecteurs. Le Pulsar rouge est destructible comme une brique de bois. Le Pulsar électronique est reconnaissable à sa diode lumineuse. Il peut être de couleur noire (et destructible) ou de couleur grise (indestructible). Il émet des torpilles magnétiques très dangereuses, qui peuvent détruire votre vaisseau si elles le touchent. Le Pulsar d'acier, de couleur grise ou noire, est semblable au Pulsar électronique, mais il est plus puissant et plus dangereux. Son tir est plus soutenu.



Portes de sortie : comme on pouvait s'y attendre dans la demeure du Marchand, elles sont symbolisées par la Rune de la richesse et un symbole. Il suffit qu'une sphère touche la Porte pour que votre Logique enregistre que la voie est libre. Si la sortie porte le chiffre 1, vous irez une salle plus loin, si elle porte le signe + vous avez accès à une salle de la Forteresse cachée des Marchands Unis.

L'INVISIBILITE

Les éléments internes de la Citadelle peuvent être invisibles. Des générateurs Caméléon leur permettent de se fondre complètement dans le décor. Parfois l'impact d'une sphère peut détruire le mécanisme de camouflage et les rendre visibles, mais certains sont trop résistants pour que cette technique puisse fonctionner. Vous devez donc rester méfiant.

En plusieurs endroits vous risquez aussi de rencontrer des champs de force invisibles qui agissent sur les flux d'énergie, et donc sur vos sphères de plasma. Ils peuvent ainsi les accélérer ou les ralentir. Ces champs sont placés de telle façon qu'ils vous aideront dans la plupart des cas à contrôler vos sphères.

LA FORTERESSE CACHEE

Au sein de la Planète Mirage se trouvent des accès à une Forteresse cachée : celle des Marchands Unis. Ces adversaires du Marchand ne peuvent s'opposer directement à lui, mais ils sont prêts à vous aider pour briser son règne. Depuis des années ils ont su s'aménager des issues dans la Citadelle de leur ennemi grâce à des complicités et des trahisons. Ce qui leur sert essentiellement à espionner peut être pour vous d'un grand secours.

Dès que vous emprunterez une sortie portant le signe +, ou dès que vous aurez parcouru cinq niveaux dans une Forteresse, vous serez immédiatement transporté dans le repaire caché des Marchands Unis.

Cet endroit n'est pas véritablement un lieu physique mais une réalité virtuelle qui ressemble étrangement au palais du Marchand. Là on vous fera passer différentes épreuves afin de juger votre valeur. Si vous les réussissez, vous gagnerez de nouveaux vaisseaux (au cas où les vôtres seraient détruits). Vous aurez aussi l'occasion de découvrir l'univers étrange des Marchands Unis.

Si vous parvenez à passer toutes leurs épreuves (ou du moins un bon nombre) il se pourrait bien qu'ils vous aident aussi d'une manière plus directe : ils vous conféreront les Nuées, des dispositifs spéciaux destinés à réorienter vos sphères quand elles ont perdus de leur efficacité. Plus vous remporterez d'épreuves, et

plus puissantes seront les Nuées que vous gagnerez.

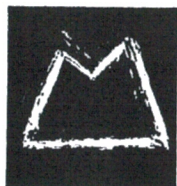
Les Marchands Unis vous proposent aussi un Super Défi. Si vous parvenez à réussir dix de leurs tableaux, vous aurez un choix capital à faire : soit vous pourrez continuer normalement votre progression vers le Marchand, soit on vous donnera accès directement aux Tours des Lieutenants et vous pourrez les affronter un par un avant de vous retrouver face à votre ancien maître.

LES SEPT LIEUTENANTS ET LEUR MAITRE

Depuis des années le Marchand recrute dans tout l'univers ceux dont il fera ses conseillers et ses agents. Vous avez été choisi pour vos capacités extraordinaires, comme les sept Lieutenants qui lui sont restés fidèles. Ces créatures sont étranges et redoutables. Comme vous, elles ont le goût du pouvoir et sont rusées.

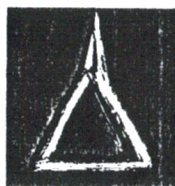
Chacune a une Rune personnelle, qui est à la fois son symbole et ses armoiries. Les sept Lieutenants habitent les Tours de la Citadelle, d'où ils dirigent les affaires de leur maître. Ce ne sont pas que d'habiles négociants, mais aussi des guerriers cruels. Il vous faudra les affronter un par un avant de pouvoir accéder au donjon du Marchand.

Préparez-vous à de terribles affrontements.



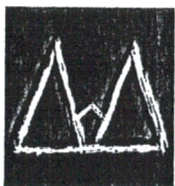
TRAMMAN, le plus jeune et le plus vindicatif des Lieutenants. Il a pris votre succession et vous savez qu'il est prêt à mourir pour le Marchand. Rien n'échappe à sa vigilance. Il vous faudra le frapper de votre

QUERION, le seul Lieutenant humain. Il fût votre ami et votre compagnon. Il utilise un navire semblable au vôtre avec lequel il vous renverra vos sphères. Vous devrez faire passer votre projectile dans la cavité qu'il défend.



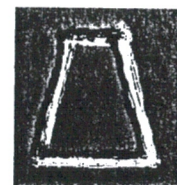
LEPNOS, il est pour moitié biologique, pour moitié mécanique. Il se protège derrière des bunkers équipés de canons lourds. Vous devrez le toucher avec votre sphère malgré ces solides protections.

XENOR, un droïde originaire de la lune de Cork II. Il est froid, logique, dangereux mais lent. Il est protégée par une carapace de titane et par une ceinture de défense. Il vous faudra éliminer les modules de la ceinture avant de pouvoir l'atteindre.



TORNAN, un monstre qui aime jouer. Pour le vaincre il vous faudra attrapper les dés gris qu'il vous lance, en évitant les rouges. Chaque dé gris ramassé fera baisser votre total de points sur le compteur gris. Si vous arrivez à zéro avant lui, vous serez vainqueur.

LEPNOS, une créature caméléon qui se fond dans son milieu. Il a une langue rétractile très dangereuse. Il vous faudra le toucher quand il sera visible.



TILUS, le monstre le plus affreux et le plus dangereux. Le seul moyen de le détruire sera de récupérer les projectiles qu'il vous lance, et de viser ses yeux.

LE MARCHAND, vous l'avez servi pendant des années et il est votre dernier adversaire. Pour le vaincre il faudra l'empêcher de vous mitrailler en touchant les connexions qui joignent les tourelles au corps central de son sarcophage.



Les sphères

- Standard :** Sphère de base de couleur bleutée.
- Blindée :** Elle est plus puissante et plus chère que la sphère standard. Elle détruit tous les obstacles (excepté les briques de Plastacier) en un seul impact. Elle est de couleur grise.
- Fusion :** Elle détruit toutes les briques en une seule fois, sans rebondir. Elle est très coûteuse et de couleur jaune.
- Sphère vide :** Elle ne peut être tirée par un de vos canons. Elle est générée automatiquement et sert uniquement au transfert d'énergie dans un Collecteur. C'est grâce à elle que vous pourrez acheter des munitions. Elle est de couleur rose.

Les obstacles



Briques de Plastacier. Elles résistent à toutes les sphères sauf les fusions.



Briques de Kevlon. Il faut deux impacts à une sphère standard pour les détruire.



Briques de bois. Un seul impact les brise.



Briques d'Amotex. Leur destruction nécessite trois impacts d'une sphère standard. Elles ralentissent les billes qui rebondissent dessus.



Briques d'Elastar. Il faut deux impacts à une sphère standard pour les détruire. Elles accélèrent les billes qui rebondissent dessus.



Briques de Cristacier. Toutes les sphères les brisent. Leur destruction donnent naissance à une sphère vide.



KALISTO

© 1993 Atroid Concept. Published by Mindscape International Ltd.



Carte de référence pour Macintosh

Environnement nécessaire

- Matériel** Tout Macintosh 256 couleurs avec un disque dur et un lecteur de disquette I.I.D.
- Système** 6.07 (avec Color Quickdraw) ou plus récent.
- Mémoire** 3 Mo de RAM disponibles minimum sous système 6.
4 Mo de RAM disponibles minimum sous système 7.

Installation sur le disque dur

- 1- Créez un dossier sur votre disque dur et nommez le "Breakline".
- 2- Double-cliquez sur l'icône de la disquette pour l'ouvrir.
- 3- Cliquez une fois sur l'icône Breakline et tout en laissant votre doigt appuyé sur le bouton de la souris, déplacez cette icône sur le dossier Breakline que vous venez de créer.
- 4- Vous pouvez maintenant retirer la disquette du lecteur.

Pour commencer à jouer, ouvrez le dossier Breakline se trouvant sur votre disque dur et double-cliquez sur l'icône Breakline.

ATTENTION !

Il se peut que certains périphériques (Ex: cartes 24 bits) occasionnent de petits problèmes de son. Dans ce cas, il vous suffit de les désactiver.

Commandes

-   Quitte le jeu à n'importe quel moment et retourne au bureau.
-   Pause pendant l'entraînement ou le jeu.
-   Abandon de la partie en cours et retour au menu principal (pendant l'entraînement ou le jeu).
-   Abandon du tableau en cours (et perte d'une vie) puis reprise de ce même tableau.
-  ou  Réglage du volume sonore.
-  Barre espace - Sélection et désélection d'une arme.

Pour bouger votre vaisseau, vous devez utiliser la souris en la déplaçant vers la droite ou vers la gauche.

Lorsque vous avez sélectionné une arme, il vous suffit de cliquer sur le bouton de la souris pour tirer.

Quand aucune arme n'est sélectionnée, une pression sur la souris pendant l'impact de la bille sur votre raquette provoque l'accélération de cette bille.

Tips

Le jeu est constitué de 8 forteresses avec 10 tableaux par forteresse.

Vous trouverez des niveaux "Défi" tous les 5 tableaux.

À la fin de chaque forteresse, vous devrez affronter un monstre pour pouvoir passer à la forteresse suivante.

Au début de chaque forteresse, vous aurez de nouvelles armes.

Pour acheter des munitions, vous devrez mettre un maximum de sphères roses (sphères crédits) dans les collecteurs.

Protection

Lorsque vous jouerez à Breakline pour la première fois, le jeu vous demandera d'entrer un code de protection. Ce code est composé de 4 Runes et vous devez vous munir de la grille de protection pour les entrer correctement. Les 2 premières Runes correspondent à l'identification du tableau sur la grille (il y en a 16 de ce type). Dès que vous l'avez repéré, vous pouvez reporter la troisième Rune sur le tableau pour identifier la ligne (horizontale) et la quatrième Rune pour identifier la colonne (verticale). À l'intersection de la ligne et de la colonne sur le tableau correspondant, vous découvrirez une suite de 4 Runes qui constituent le code de protection. Pour composer le code, cliquez sur l'ombre portée de chaque Rune figurant au premier plan de votre écran. Une fois les quatre Runes entrées, cliquez sur la flèche tournante située à gauche. Pour plus de précisions, consultez le manuel page 19.

Les armes

- Canon court** Il ne tire qu'une sphère à la fois. Vous pouvez influencer sur la trajectoire du projectile juste après le tir, en maintenant votre doigt appuyé sur le bouton de la souris.
- Canon long** Il ne tire qu'une sphère à la fois. Lorsque vous tirez, un viseur de couleur jaune apparaît juste au dessus de votre vaisseau. Tout en laissant votre doigt appuyé sur le bouton de la souris, vous pouvez incliner la ligne de mire selon l'angle désiré. Relâchez le bouton de la souris pour tirer.
- Multi lanceur** Il permet de tirer une rafale de 6 sphères et dispose du même système de visée que le canon long.
- Pulsar** Quand vous cliquez, une sphère jaune est automatiquement envoyée. Elle n'explose pas tant que vous pressez le bouton de la souris mais dès que vous le relâchez, elle se divise en plusieurs sphères à durée de vie limitée.

BREAKING

THE RUNES/LES RUNES

PASS CODES

ΔΔ..	■	Δ	C	X	◀	⚡	■	VA
■	XVA◀	XCΔC	X⚡CΔ	◀XΔX	XΔX	X⚡X	◀◀C	ΔCCΔ
Δ	■XΔ	X⚡X	◀◀VA	◀C■	C◀■	CCVA	■X	VA◀VA
C	VAXCΔ	◀XΔ	⚡⚡VA	XΔX	C⚡C	ΔCCC	CCVA	C■XVA
X	C■XΔ	⚡ΔΔ	■XΔ	VAXΔ	C■XΔ	⚡CΔ	XΔC	◀XΔC
◀	■X⚡	Δ⚡C	X⚡C	⚡XVA	Δ■	CCΔ	■XΔ	CVA◀
⚡	■XΔ	VA⚡	■X	Δ⚡VA	ΔC■	⚡⚡X	■XVA	CXΔ
■	■CΔ	XΔCC	CCVA	VAΔ	■C⚡	C◀■	⚡CΔ	ΔXΔ
VA	VA■XΔ	■CC◀	XΔΔ	■XΔ	XΔC	■CVA	ΔΔ⚡	■XΔ

Δ⚡..	■	Δ	C	X	◀	⚡	■	VA
■	◀XΔ	◀Δ⚡C	X◀C■	⚡XΔ	■XΔ	⚡XΔ	XΔCC	■XΔ
Δ	⚡VAΔ	XVAΔ	X◀CΔ	■XΔ	CVAΔ	■C⚡C	◀XΔ	◀CVA
C	⚡ΔCC	ΔΔ◀	⚡Δ◀	■VAΔ	◀CΔ	C■XΔ	⚡VAΔ	⚡Δ■
X	CX◀C	⚡CΔ	◀C■	C◀VA	■XΔC	XVAΔ	XVAΔ	CVA⚡
◀	VA◀■	◀XΔ	■VAΔ	C■XVA	■CVA	XVAΔ	⚡⚡C	XΔC
⚡	■XΔ	C⚡■	■XΔ	VAΔ	◀XΔ	⚡⚡	⚡XΔ	⚡XΔ
■	CVAΔ	XΔΔ	■XΔ	◀VAΔ	Δ◀⚡	◀XΔ	VAΔ	VAΔ
VA	VAΔ	XΔΔ	⚡⚡C	VAΔ	XΔC	Δ⚡VA	■XΔ	Δ⚡C

Δ■..	■	Δ	C	X	◀	⚡	■	VA
■	■VAΔ	ΔXVA	X■VA	X⚡Δ	⚡VAΔ	⚡VAΔ	CX◀C	X⚡X
Δ	■XCC	X⚡VA	◀XΔ	VA⚡Δ	◀XΔC	C◀CΔ	VAVAΔ	◀VAΔ
C	ΔXΔ	Δ◀C	■XVA	CCXΔ	■C⚡Δ	■XΔ	XΔΔ	C◀VA
X	■XCA	■CΔ	XΔX	◀CΔΔ	■XVA	◀XΔ	■XΔ	⚡CVA
◀	ΔXVA	CVAΔ	VAVAΔ	ΔC■	■C■	XVAΔ	⚡■	◀XΔ
⚡	ΔΔVA	■XΔ	⚡XΔ	◀XΔ	⚡VAΔ	XΔX	■VAΔ	XΔX
■	XΔΔ	■XΔ	CXΔ	⚡VAΔ	◀XΔ	X⚡X	ΔCΔ	C■VA
VA	C⚡Δ	VAXVA	■XVA	■XΔ	◀XVA	XΔC	■XΔ	■XVA

ΔVA..	■	Δ	C	X	◀	⚡	■	VA
■	■XΔ	VAXΔ	ΔXΔ	ΔXΔ	⚡VAΔ	VAΔ	VAΔΔ	ΔXVA
Δ	■XΔ	CXΔ	■XΔ	VAΔ	C■	■XΔ	CΔC	VAΔC
C	VAΔ	VAΔ	⚡XΔ	VAΔ	■XΔ	■XΔ	VAVAΔ	VAΔC
X	■XΔ	VAΔ	◀CΔ	◀XVA	⚡CΔ	ΔXΔ	⚡VAΔ	■XΔ
◀	⚡XΔ	■CΔ	⚡CΔ	ΔXΔ	■XΔ	XVAΔ	ΔXΔ	XΔX
⚡	■XΔ	VAΔ	■CVA	■XΔ	◀XΔ	⚡VAΔ	ΔCVA	⚡XVA
■	XΔC	■XΔ	CVAΔ	■CΔ	■XΔ	⚡XΔ	VAΔ	XΔC
VA	◀CΔ	XΔC	■XΔ	■XΔ	◀VAΔ	XΔC	⚡CΔ	◀XVA

■..	■	Δ	C	X	◀	⚡	■	VA
■	■XΔ	VAΔ	ΔC⚡	⚡XΔ	■XVA	◀VA⚡C	◀XΔC	CVAΔ
Δ	VAΔ	■XΔ	■XΔC	⚡XΔ	■XVA	ΔCCC	VAΔ	VAΔ
C	XΔΔ	ΔCΔ	⚡XΔ	■XCC	XVAΔ	VAΔ	■XVA	⚡XΔ
X	XΔΔ	⚡XΔ	CΔ	XΔVA	◀XΔ	■XΔ	■XΔ	XΔ
◀	XΔVA	CCΔ	◀XΔ	VAΔ	XΔ	■XΔ	⚡XΔ	VAΔ
⚡	■XΔ	◀VAΔ	■XΔ	VAΔ	VAΔ	VAΔ	ΔXVA	⚡XΔ
■	ΔXΔ	◀XΔ	◀XΔ	VAΔ	CCΔ	■XΔ	■XΔ	◀VAΔ
VA	■XΔ	ΔXVA	■XΔ	■XΔ	◀VAΔ	VAΔ	CΔ	■XΔ

■Δ..	■	Δ	C	X	◀	⚡	■	VA
■	XΔC	ΔXΔ	CΔC	VAΔ	XΔX	⚡CΔ	■XΔ	CΔX
Δ	CΔC	■XΔ	XVAΔ	VAΔ	■XΔ	⚡VAΔ	XVAΔ	■XΔ
C	◀XVA	■XΔ	VAΔ	ΔXVA	XΔC	◀XΔ	■XΔ	XΔ
X	XΔΔ	ΔXΔ	■XΔ	CCΔ	CXVA	VAΔ	ΔXΔ	⚡XΔ
◀	⚡XΔ	ΔXVA	VAΔ	ΔXΔ	VAΔ	⚡XΔ	◀XΔ	ΔCΔ
⚡	CΔVA	XΔΔ	XVAΔ	⚡XΔ	ΔXΔ	XΔX	■XVA	ΔCVA
■	⚡XΔ	CVAΔ	CΔC	CVAΔ	ΔXVA	CVAΔ	ΔXΔ	ΔXΔ
VA	CCΔ	⚡XΔ	■XVA	■XΔ	CΔ	■XΔ	⚡VAΔ	VAΔ

■C..	■	Δ	C	X	◀	⚡	■	VA
■	ΔXΔ	◀XΔC	■XVA	C■	CCVA	◀XΔ	ΔXΔ	⚡CΔ
Δ	CCΔ	ΔXΔ	◀CΔ	VAΔ	⚡VAΔ	■XΔ	ΔCΔ	CΔVA
C	■XΔ	ΔXΔ	VAΔ	ΔXVA	ΔXΔ	◀XΔ	■XΔ	VAΔ
X	⚡XΔ	VAΔ	◀XVA	⚡XΔ	⚡XΔ	CΔ	VAΔ	ΔXΔ
◀	CΔ	XVAΔ	XΔX	■XΔ	⚡XΔ	⚡XΔ	■XΔ	■XΔ
⚡	XΔΔ	■XVA	ΔXVA	⚡XΔ	ΔCΔ	■XΔ	ΔXΔ	ΔXΔ
■	CXVAΔ	■CΔ	■XΔ	CVAΔ	VAΔ	◀XΔ	VAΔ	ΔCΔ
VA	VAΔ	CΔ	⚡CΔ	ΔXΔ	VAΔ	VAΔ	◀XVA	■XVA

■X..	■	Δ	C	X	◀	⚡	■	VA
■	XVAΔ	CΔ	CΔX	⚡XΔ	XΔC	ΔXVA	ΔXΔ	XΔX
Δ	ΔCΔ	ΔXΔ	XVAΔ	⚡VA	VAΔ	VAΔ	VAΔ	■XΔ
C	ΔXΔ	ΔXVA	VAΔ	⚡XΔ	ΔXΔ	VAΔ	XΔC	◀XΔ
X	VAΔ	◀CΔ	CΔ	■XΔ	⚡XVA	■XΔ	■XΔ	CCΔ
◀	■XΔ	■XΔ	ΔXΔ	■XΔ	CΔΔ	ΔXΔ	■XΔ	XΔX
⚡	ΔCΔ	⚡VAΔ	⚡XΔ	■XΔ	ΔXΔ	CΔX	◀XΔ	⚡VAΔ
■	■XΔ	CCΔ	◀XΔ	ΔXΔ	⚡CΔ	■XΔ	XΔC	⚡VAΔ
VA	■XΔ	ΔXΔ	■XΔ	■XVA	CΔC	ΔXVA	ΔXVA	◀XΔ

