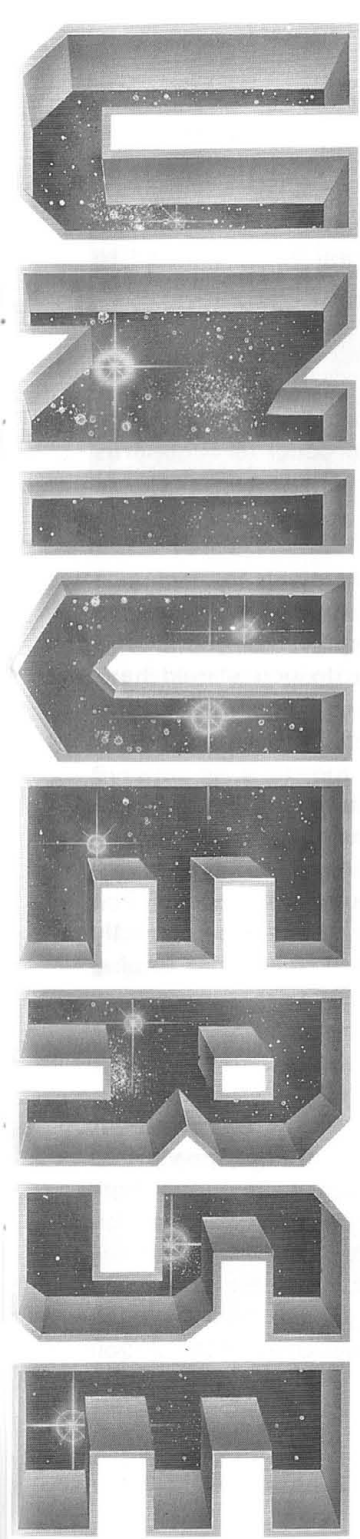


YOUR PASSPORT TO PARALELA

authorised by:
KAI-TAHN INDUSTRIES INC.
NW-4-1269 i



CONTENTS

Getting Started 4
Loading Instructions For Amiga and P.C.

Getting To Grips With Boris - 7
"It's A Point And Click Affair..."

The Mouse - 7
"An Amazing Example Of A Modern Day Input Device..."

The Screen - 7
"What All Those Iddy Biddy Pictures Mean..."

The Icon Menu Bar 8

The Options Sub-Menu 9

The Info Sub-Menu 10

The Text Bar 10

Thumbs Up / Thumbs Down 11

Loading And Saving Your Game 11

When It's All Over 11

The Story Of Healer Yura 12

A Brief History Of Paralela I 12

A Brief History Of Paralela II 13

The Memoirs Of Professor George Verne 13

A Brief History Of Paralela III 16

The Universe Cast Includes - 16
Credits. Also CORE Design's address & tel. no.

Getting Started

"The Bit That Mostly Everyone Knows But We've Got To Put In..."

In order to play and even possibly enjoy UNIVERSE, you will first need to ensure that certain steps are taken prior to playing. These steps are as follows:

Virus Warning

This product is guaranteed by Core Design Ltd to be virus free. Core Design Ltd accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. To avoid the risk of infecting this product with a virus, please follow these simple procedures:

Amiga Loading Instructions

a) If you know how to turn a computer on and how to load a game then skip the next four steps and jump directly to step (e)... If you DON"T know how to get a computer working (and if you do you should have skipped this bit by now) the next step is to...

b) ...insert UNIVERSE disk I into the disk drive (that's the thin slot on the side of your machine)...

c) The third step, cunningly called step (c), is to turn on your Amiga. This commonly involves making sure the power lead to your machine is plugged in correctly and making sure the plug is plugged well into a wall socket. Now, hit the ON switch, a certain magic should take place!

d) Oh yes, you will need to make sure that your mouse is correctly attached to your Amiga. You will need the little squeaker in order to play UNIVERSE with any amount of success.

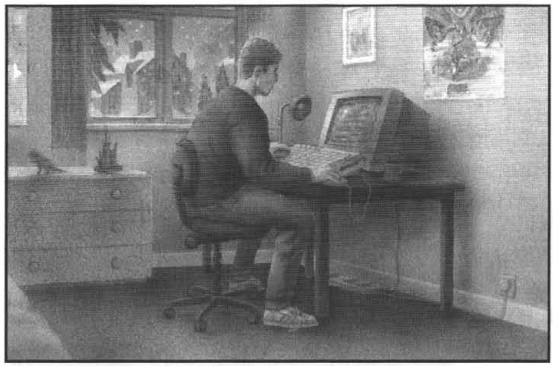
e) Do your stuff and start playing!

P.C. Loading Instructions

Make sure that your P.C. is turned on. You can tell when it is because it makes beeping sounds etc... Next, insert the first disk in the appropriate drive (usually drive a:) and change to that drive by typing 'a :' Now type 'INSTALL'. You will be prompted for which drive to install UNIVERSE to. You will then be prompted for the directory to install UNIVERSE to. The install program will then commence. Just swap disks as it asks for them and everything will be fine. When everything is installed, you will be left in the installed directory and invited to play UNIVERSE. Type 'UNIVERSE' if you want to play what you paid for...

If you have any problems installing, running or playing UNIVERSE do not hesitate to contact us here at Core Design Ltd.

The Story of Boris

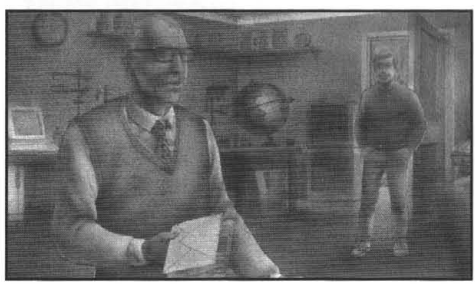


So there I was, adding some frames to my top computer animation which I'd knocked up on my recently acquired 35-bit Excellence Engine, when mom shouted up. She wanted me to take some mail over to Uncle George's. She probably just wanted some way to get me out of the house and off that "*&!!#@!! computer" as she loved to call it. Ah, mother. She had such a pleasant command of the English language...

I zapped off down the road through the centre of town, that nowheresville place called Ashby-de-la-Zouch. The recently fallen snow made it difficult to ride and I kept slipping about like a mud-skipper, falling off at least twice and ruining what little street credibility I had. Everybody was out that day, doing their Christmas shopping and generally cluttering the place up. The torrent of abuse I had to endure due to several 'near misses' still scars my psyche to this very day.



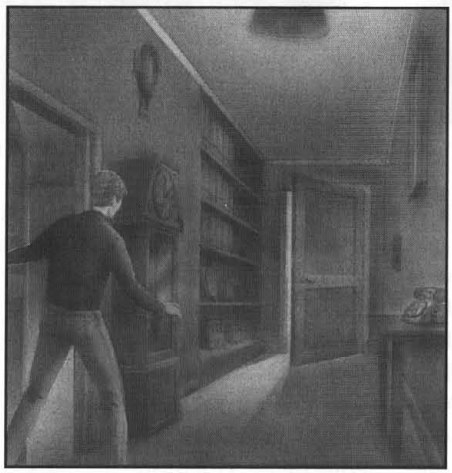
When I eventually arrived at Uncle George's house I was soaked to the skin, freezing cold and miserable. A tall, scrawny man wearing a long white coat appeared at the door a few moments after I had pressed the bell.
"Hi Uncle George", I said, " I've got some mail for you from mom...",
"Ah!! Boris my lad! Do come inside..."
Once inside Uncle George's house one could be forgiven for thinking it was some sort of mad scientists laboratory, hell-bent on global domination. Strange gadgets filled every crevice and shelf, and shelves had been put up where they weren't meant to be, just to provide a home for some obscure piece of technology. He led me into an equally cluttered sitting room.



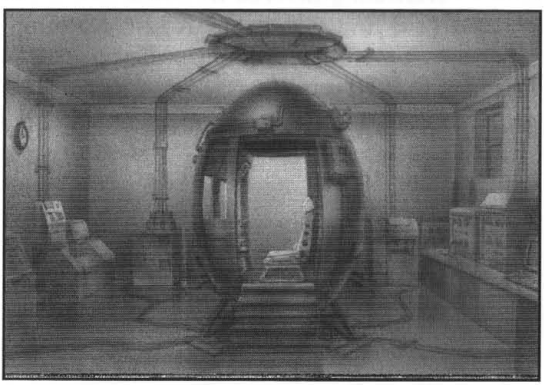
"Erm... Here's your mail Uncle", I said, trying to engage him in idle chat. Talking to Uncle George was never the easiest task at the best of times, and now his mind seemed caught up in another of his bizarre inventions. He was generally oblivious to the rest of the world.

"Would you like some tea Boris?", he asked and wandered out of the room without waiting for my answer.

So, picture me (if you will..) sitting there in Uncle George's sitting room, surrounded by piles of technology so incredibly superior to my pathetic 35-bit Excellence Engine. I was like a kid in a sweet shop. I felt compelled to jump out of my seat and do some serious snooping around. What was Uncle George so tied up in that he was so oblivious to the world? I went back out into the hall and had just started to reach up to one of the thousands of shelves when, from out of the corner of my eye, I saw a glowing light. It was coming from a room at the end of the corridor where a door was slightly ajar.



Curiously, I ventured down the corridor...When I entered the room, I was greeted by the weirdest thing I'd seen yet in my uncle's house. It was pod-shaped, large enough for someone to get into, encrusted with millions of flashing lights. It was also making the obligatory beeping and buzzing sounds that accompany those types of things. My curiosity was too strong. I just HAD to find out what the thing was meant to do. Stealthily, I tip-toed across the floor of the room, making sure I didn't stand on anything too important-looking and stepped into the machine... I was faced with hundreds of buttons, levers, dials and twisty-turny knob-things. I didn't have a clue as to what knob did what or which lever got the thing to work. I HAD to press something, didn't I...?



UNIVERSE

Getting To Grips With Boris...
"It's A Point-And-Click Affair..."

As you may (or may not) know, UNIVERSE is a point-and-click graphic adventure game. Even if you've never played one before you might have seen one and come to the quite correct conclusion that to play one requires the use of a mouse. In UNIVERSE, the right mouse button is generally used to bring up the ICON MENU bar. The left button is normally used for selecting icons from this menu bar and items on the screen or in your inventory. Other uses for these buttons do exist and we'll tell you about them as we see fit in this manual, so you'll have to wait.

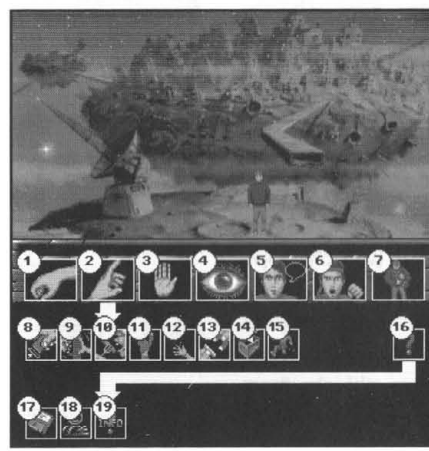
The Mouse
"An Amazing Example Of A Modern Day Input Device..."

When the game finally gets going after the intro. sequence, you will be in the presence of Boris, our hero (well, sort of hero...).

Now, unless you tell Boris what to do, he'll stand around minding his own business, practically forever. That's where the mouse comes in. By pointing somewhere on the screen and clicking the left mouse button, Boris will walk to that point, or as close as he can manage. If Boris moves too slowly for your liking you can always tell him to run by double-clicking on the left mouse button.

The Screen
"What all those iddy biddy pictures mean..."

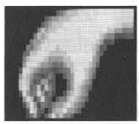
Understanding the icon system in UNIVERSE is pretty much fundamental to the game, so here's a short guide to all those iddy biddy little pictures and where you may find them...



The Icon Menu Bar

By clicking on the right mouse button you gain access to the main ICON MENU bar. On this menu you will see a variety of icons (surprise, surprise...) which allow Boris to undertake actions slightly more complex than just walking and running. The icons include (from left to right) -

1) PICK UP



By clicking with the left mouse button on 'PICK UP', you will notice that the mouse pointer changes to a 'PICK UP' pointer. Most actions have their own associated pointer which helps to confirm your choice of action from the ICON MENU. By pointing at the object that you want to pick up and again clicking with the left mouse button, Boris will attempt to pick up the indicated object. If he is successful, the object will be added to Boris' inventory (See below...) and you'll get a thumbs up from the mouse pointer.

2) OPTIONS



This allows access to the OPTIONS sub-menu where you will find more icons to play with. See OPTIONS sub-menu below...

3) USE



When selected from the icon bar, the USE icon causes the mouse pointer to change to a USE pointer. By pointing either at the screen or at an object in Boris' inventory (which pops up automatically), you can make Boris use objects. Sometimes, objects need to be used in conjunction with other objects, in which case two objects from either the screen or inventory (or both) have to be selected.

4) LOOK



The vital LOOK icon is provided so that you, the player, can glean clues and general information from the scenery. By selecting the LOOK icon, Boris will give you his opinion of things of any relevance he sees around him. By clicking the left mouse button, you can continuously LOOK at the scene without having to continually access the ICON MENU bar. The right mouse button quits the LOOK action. We recommend that you abuse this ability as much as possible in order to progress through the game.

5) TALK



Yes! Boris can communicate with other beings in Universe Paralela. By clicking on this icon and selecting the being with whom you wish Boris to TALK, our hero will attempt to engage the character in conversation.

6) ATTACK



Boris is not a naturally violent person, but when the need arises he is able to disperse aggression as required. Clicking on ATTACK and then the object you wish to attack, Boris will carry out your command. You will have to tell Boris with what you wish him to ATTACK, after you have selected the target object.

7) INVENTORY

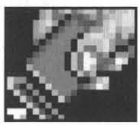


This is an account of Boris' collected items. By clicking on the required item, a more detailed description can be accessed.

The OPTIONS sub-menu

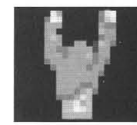
When the OPTIONS icon is clicked on, another icon menu bar (with more but smaller icons) will replace the already existing one. This is the OPTIONS menu bar.

8) INSERT



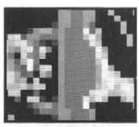
Allows Boris to INSERT items in his inventory into other objects. Select, with the left mouse button the INSERT icon. Choose an item from Boris' inventory. Finally, select an object into which you wish Boris to INSERT the chosen item.. It's that easy!

11) WEAR



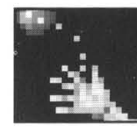
We're not wishing to make our hero sound fashion conscious, but Boris might, for reasons unknown to you at the moment, like to WEAR certain items of clothing other than his own. This icon allows Boris to do just that.

9) PUSH/PULL



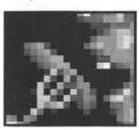
By selecting this action, Boris can PUSH and PULL at things on the scene. Simply select the PUSH/PULL icon with the left mouse button, and then the object you wish Boris to perform that action on.

12) THROW



Comes in handy when you wish Boris to THROW objects at other objects. Select THROW, then the object you wish Boris to THROW, and finally the scene object at wish the object is to be thrown.

10) EAT



You might, at some point, wish to feed Boris anything he has picked up on his journeys. Selecting EAT and then the object will accomplish this.

13) COMBINE



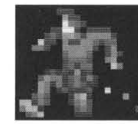
Always keep in mind that the object Boris requires is not necessarily one he will be able to simply pick up. Combining different objects together allows the creation of new objects. Again, select COMBINE from the OPTIONS sub-menu, and then the two items you wish to COMBINE.

14) OPEN/CLOSE



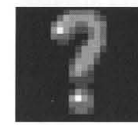
This is probably the best way to get Boris to OPEN and CLOSE things that you wish to OPEN and CLOSE. Select OPEN/CLOSE from the OPTIONS sub-menu, and then the scene object on which the action is to be attempted.

15) JUMP



Allows Boris to JUMP. Click on the JUMP icon and then where on the screen you wish Boris to JUMP. That's all there is to it!

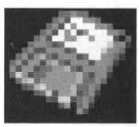
16) INFO



Yet another sub menu! See below

The INFO sub-menu.

17) DISK I/O



This is the way to access the load/save game option. Boris will probably meet numerous nasty endings before you manage to complete the game, so this feature will prove quite invaluable. See Loading And Saving Your Game.

18) COPYRIGHT INFO



Harps on about good old Core Design Ltd. (US!!) and immortalises our names in code forever!! (who said we are ego maniacs?).

19) SCENE INFO



Re-displays the initial scene information just in case you want to read it again.

The TEXT bar

Above the ICON MENU bar you might have noticed a smaller area where text keeps appearing from time to time. We have ingeniously named this the TEXT bar and from here you can see exactly what you are in the process of telling Boris to do. When certain actions are selected you will probably notice that sentences start to form in the so-called TEXT bar.

For example, if I was to ask Boris to THROW a mountain, I would first select THROW with the left mouse button from the OPTIONS sub-menu. I would notice that the mouse pointer had changed to a THROW pointer and the word THROW had appeared in the TEXT bar just above the ICON MENU bar. Next, I would select 'mountain' from Boris' inventory. The TEXT bar would now read: "THROW MOUNTAIN AT". Then, by selecting the desired target with (again) the left mouse button, the sentence would be completed, i.e. "THROW MOUNTAIN AT [target name]" and Boris would attempt to perform the desired action.

Of course, this whole (albiet imaginary) scenario assumes that Boris has a mountain in his inventory which is highly unlikely...

Thumbs Up, Thumbs Down

After you've tried to make Boris perform an action, the game will inform you of the outcome by changing the mouse pointer to either a 'thumbs up', or a 'thumbs down'. We think it's fairly obvious which means success and which means failure. Generally, the 'thumbs up' and 'thumbs down' are indications of whether an action is possible or not.

Loading And Saving Your Game

As said above, you will find the load / save game option invaluable if you are to complete UNIVERSE. To load and save games, you will need a BLANK disk. Before selecting load or save game, insert your save game disk. If this is the first time that you have saved out a game, you will be asked if it is OK to format the new save game disk. If you wish to format the blank disk, press 'Y'. You will then have to supply the computer with a file name for that particular saved game. You will need to do this every time you save out a new saved game.

Loading

To load in a particluar saved game, simply click on the name of the saved game that you wish to restore (these will be displayed on the screen once the load game option has been selected). Then follow the on-screen instructions.

When It's All Over

If you fail to complete the game (i.e. get caught or even die!) then you will be presented with a screen which shows Boris stood in front of his car (like the box cover artwork). You will notice that at either side of our hero are the words RESTORE GAME and RESTART GAME. If you select RESTORE GAME, you will be prompted to select a saved game. Do just that and you will be returned to that save game point. If you select RESTART GAME, you will begin your adventure with Boris all over again from the very start.

The Story Of Healer Yura

Boris was a wierd kid, you know... I never really liked him, even though he got my missing hand back for me. But that's humans for you. All idiots, who still think IBM-compatible P.C.'s are a pretty neat idea.

Seriously though... I met Boris (The Saviour mentioned in the ancient texts) in a seedy place known as the Wheelworld. In the Wheelworld even seedier still places exist. It was in one such 'even seedier' place where Boris' path crossed with mine.

I had just been mugged by a malicious group of jet-packers who had cut off my left hand for some reason I can't quite remember now... Anyway, the packers fled when Boris arrived on the scene and being an impetuous youth, he immediately gave chase in a Personal Transport Vehicle. I can't quite recall where he'd got that from... Screaming across the Wheelworld he went, in an attempt to return my hand to me. After apparently felling many jet-packers he did indeed manage to return my hand and for this I am most appreciative. Well, I write with my left hand you see..."

At that point in time, Neiamises was making a move against the peaceful Mekalien Empire and as if I hadn't been through enough, I was then captured and imprisoned by one of the Emperor-King's lackeys. I can't quite remember his name at the moment though... I was charged as being a subversive! Me, a subversive? Bah! ...Actually, I can't quite remember whether I was accused of that or not.. .

A Brief History Of Paralela I

And so it was that in the year 204051, the self-titled Emperor King Neiamises succeeded the dying Governor Alcarvor. The Virgan Empire continued to expand, eventually filling the entire Virgos super-cluster of galaxies, and spreading beyond, to dominate the surrounding clusters, such as the mineral-rich Gh'Nalrh and Keewox galaxies. However, the Virgan expansion was inhibited at the edge of the Mekalien domain, where the mysterious Mekalien declared that they did not wish the Virgan empire to spread into their territory. At first there was agreement, but occasional settlers attempted to colonise Mekalien planets, provoking the wrath of the Mekalien forces. The Federation leader at the time, Governor Klarneth, sent war fleets to protect the Virgan settlers, who claimed to be under attack from the Mekalien. For several generations war raged intermittently at the frontier zone between the two empires, until the end of Klarneth, when he was ejected from the Senate by a huge popular rejection of his leadership. Governor Alcarvor was then elected, and one of his first moves was to send Federation fleets to put a stop to the provincial groups which were attempting to enter Mekalien systems, and succeeded, bringing about a long period of peace. This resulted in a harmonious relationship with Mekalien, who nevertheless remained distant and secretive, refusing to allow Virgan visitors inside their borders...

-Extract from "A Brief History of Paralela" by kind permission of Kai Tahm Promotive Industries Inc.

A Brief History Of Paralela II

In the year 203985, a young, plutocrat named Neiamises had become the wealthiest, most powerful corporate owner of the burgeoning economy on Coros. He raised a vast army and set up layers of orbiting defences around the Coros system, and declared independence from the Federation. The Federal Governor sent forces to bring the rebellious Neiamises into line, but the Federation forces suffered terrible defeat at the hands of Neiamises' high tech army. There was a long, protracted time of civil war within the Virgan empire.

The entire Virgan Federation teetered on the edge of collapse, until the final outcome was that Neiamises' forces triumphed. The brash young leader led his royal fleet personally to Virgos, forced the government troops to surrender, and occupied the Virgan Senate. Neiamises declared himself the first Emperor King of Paralela in the year 204051...

-Extract from "A Brief History of Paralela" by kind permission of Kai Tahn Promotive Industries Inc.

The Memoirs Of Professor George Verne

It occurred to me that there was a need for me to make a written record of the findings I have stumbled across during my life thus far...

My first most important discovery was first-hand physical evidence of "cosmic strings" permeating the very air in which we exist, here on Earth. A fact which, for my own reasons, I have up until now kept to myself.

As you will no doubt be aware, "cosmic strings" are of course infinitesimally thin, elongated pockets of primordial anti-space. They were formed at the birth of the cosmos, and stretched in space and time as the universe expanded and cooled over billions of years , rather like bubbles as they rise through freezing liquid.

The discovery came during a small cloud-chamber experiment, when I found a rare example of a naturally occurring positron (caused by cosmic rays colliding with a larger nucleus of an air molecule). As I observed the ionised path it left behind in the cloud chamber, its direction suddenly veered at a sharp angle. A long, thick trail was left running across the length of the cloud chamber, and for the briefest moment I was sure I saw a tiny, bright line continuing from it, beyond the cloud chamber, spanning the entire length of my laboratory. To my knowledge, this was an unheard-of event, and I never saw such a thing occur spontaneously again. I was amazed, and sat down to apply some quantum theory equations to what I had observed. I instinctively believed that what I had seen was a cosmic string, a phenomenon about which I had often pondered, and my subsequent calculations seemed to confirm this.

The second most important achievement for me was to develop a method of converging three-dimensional matter onto a one-dimensional plane. This is of course impossible, and was only made feasible by my exploiting the properties of the "skin" of a cosmic string, which is like a thin membrane separating normal space from its antimatter interior. This is known as a "Leidenfrost layer", after the Leidenfrost effect (for example the gap formed underneath water droplets when they fizz around a hot skillet).

By laser-scanning a 3-D object, its surface contours can be stored in a computer. These co-ordinates can then be used by a magnetic field strong enough to deflect the Leidenfrost layer of the cosmic string to trace out this exact shape and match that of the surface of the 3-D object. I proposed that a minutely thin Leidenfrost "bubble" could be thereby formed, extending from the cosmic string to completely envelop the object momentarily, before its anti-matter properties react against the matter it encases, causing it to break apart. In this instantaneous moment, the matter of the 3-D object would be temporarily connected with the interior of the cosmic string. This tiny space is compressed relative to ours, due to having originated millennia ago near the beginning of the universe, before it expanded to its present size. Any conventional matter which might connect with this space, would therefore have no option but to be sucked inward.

In this way, so I surmised, 3-D objects could be "injected" into a cosmic string. I also calculated that such an object would subsequently travel at near infinite speed backward in time, relative to our spatial frame of reference, due to the cosmic string's space-time condition having been frozen back near the beginning of creation

I had built a device to try to put this theory into practice. I called it "The Trans-Dimensional Inducer", or TDI for want of a better word, and by Dec. 31st, 1994, my instruments and equipment had reached the point of operational status. I carried out my first experiment on individual molecules of carbon suspended in a magnetic field, but no effect was observed. Speculating that this was due to insufficient size of the object to be accurately mapped by the electromagnetic field, I tried successively larger objects, all to no avail. I finally gave up with a large melon, which to me seemed to have the ideal spherical surface shape, but the only observable reaction seemed to be a slight, temporary phosphorescent glow around it, followed by patchy discoloration.

I later discovered that it worked only when my 17-year old nephew Boris claimed he had been transported to another dimension after sitting in the device and pressing a few buttons....

At the time I assured Boris that there was no way this could have happened, and that, of courseif it had he would certainly have been destroyed. The poor lad insisted he wasn't lying, and I patiently listened to his story, which turned out to be extremely long and convoluted, even entertaining in places. Then I sat down and pondered. I gradually realised that perhaps the objects I had thus far attempted to transform were still too small, and that they needed to be as large as, say, a man, in order to give sufficient surface area for the magnetic field to map out effectively...

Two minutes later I had figured out what had happened. The thought struck me, one which surprisingly had never before occurred to me: It had been postulated many years ago that at the dawn of creation, if there was an explosive event commonly known as the "Big Bang", then at the moment of the creation of our cosmos, in order to balance the amount of energy released against the resulting amount of matter, there must have been an equal amount of antimatter formed at the same time: i.e.. for every electron produced there must have been a positron, every proton an antiproton, etc. (As has been observed in collisions between sub-atomic particles.) This vast, unaccounted for quantity of matter has not been observed in our universe, and it was therefore speculated that an entire, equal and opposite anti-universe might have been formed, but stretching in an opposite direction, backward in time from the birth of creation.

"That's it!", I said to myself, "...and some of my cosmic strings must have stretched all the way back through time, to the heart of the cosmos, and out back into, what I can only call, 'anti-time'!". Boris was looking at me with a somewhat baffled expression. I attempted to explain...

"It's just as if you were sucked into a little thread running through the centre of an hour glass, with our universe being the sand in the top half, and the parallel dimension you entered being the sand in the bottom half - except the sand in both halves is pouring outward from the centre!"

I realised that the only way Boris could have got back was that I must have gone after him into his parallel dimension, connected him back into a cosmic string and returned him to our dimension. I had to get in the transporter and go to this parallel universe, find Boris and bring him back, even though he had of course already returned! - If not, he would never have come back. I ignored this insane paradox, grabbed a remote controller for the Trans-Dimensional Inducer and jumped in. My intention was that we would each arrive back the moment just after we had left...

-Extract taken from The Memoirs Of Professor George Verne

A Brief History Of Paralela III

In the year 205997, the Emperor King Neiamises was decaying with innumerable diseases of the flesh, and so, unable to function any longer in such a physically debilitated condition, he decided to do away with his body entirely. He ordered a giant, gold, armoured robot to be made, according to his own designs, in the image of a giant statue. Its formidable weaponry and armour were designed by the Supreme Cognitor to make the robot an invincible warrior vehicle, in which the King would reside permanently.

The King gave the order, and his brain was extracted from his dying body, and implanted inside the head of the huge gold robot. From within this walking fortress he would lead his Empire in a war against the Mekalien.

-Extract from "A Brief History of Paralela" by kind permission of Kai Tahn Promotive Industries Inc.

The Universe Cast Includes:

Jeremy Heath-Smith: Producer.

The Universe Team is:
Gary Antcliffe: Programmer (Amiga version) and Additional Ideas.
Stuart Atkinson: Sprites Artist and Additional Ideas.
Gary "Jim" Bottomley-Mason: Sprites Artist, Game Design, In-game Text and this Manual.
Martin Iveson: Music.
Rolf Mohr: Background artist, Original Game Idea, Game Design and Additional Text (game & manual) Oh yes, and the Box Cover...

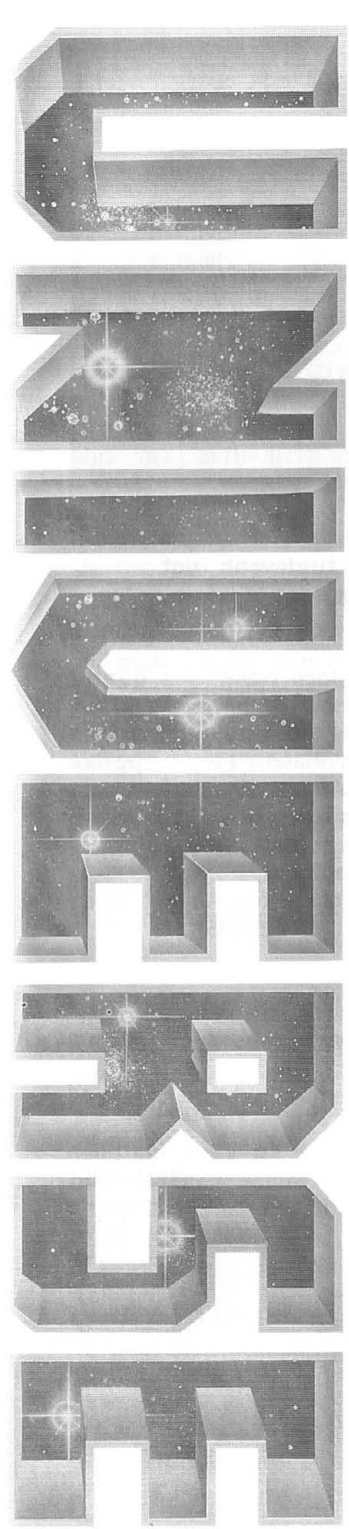
P.C. Conversion by:
East Point Software Ltd

Extras:
Play-testers: Troy Horton, Jamie Morton, Darren Price, Dave Ward.

Special Thanks to Simon Phipps for help with this manual.

Thanks also go to everyone else at Core Design Ltd. who watched us suffer during the making of UNIVERSE.

CORE Design Limited
55 Ashbourne Road,
Derby DE22 3FS
Tel: 0332 297797
Fax: 0332 381511



COMMENCER

Instructions 18
de chargement pour Amiga et PC

Manipuler Boris 21
"Pointe et clique, c'est tout simple..."

La souris 21
"Un exemple étonnant de technologie moderne..."

L'écran 21
"Ce que toutes ces images étranges signifient..."

La barre des icônes 22

Le sous-menu des options 23

Le sous-menu Infos. 24

La barre de messages 24

Pouce levé/baissé 25

Charger et sauvegarder un jeu 25

Quand tout est terminé 25

L'histoire du Guérisseur Yura 26

Une brève histoire de Paralela I 26

Une brève histoire de Paralela II 27

Les mémoires du Professeur George Verne 27

Une brève histoire de Paralela III 30

La distribution de Universe comprend: 30
Crédits. Adresse et numéro
de téléphone de CORE Design. 17

Commencer

"Ce que tout le monde sait déjà mais que nous nous devons d'inclure..."

Core Design Ltd. te garantit que ce produit est exempt de tout virus. Core Design Ltd. ne pourra être tenu responsable d'aucun endommagement de ce produit dû à un virus. Pour éviter d'infecter ce produit avec un virus, suis les instructions suivantes:

1) Avant de charger tes disquettes, vérifie qu'elles sont protégées contre l'écriture. Cela empêche que tout virus s'inscrive sur celles-ci.
2) Laisse toujours ta machine éteinte pendant au moins trente secondes avant de charger le jeu. Si tu ne le fais pas, tu risques de contaminer tes disquettes originales avec un virus.
3) N'utilise jamais de programme anti-virus sur tes disquettes, car cela effacerait toutes les informations qu'elles contiennent.

Avertissement sur les Virus!

Si tu veux jouer et, encore mieux, apprécier UNIVERSE, tu devras tout d'abord suivre quelques étapes nécessaires. Ces étapes sont le s suivantes:

Instructions de chargement pour Amiga

Si tu sais allumer un ordinateur et charger un jeu, alors passe les quatre étapes suivantes et va directement à l'étape (e)... Sinon, la première étape consiste à... insérer la disquette I de UNIVERSE dans le lecteur de disquettes (la fente qui se trouve sur le côté de ta machine)... La troisième étape, appelée étape (c) (c'est que ça se complique), est d'allumer ton Amiga. En général, cela implique de vérifier qu e le câble d'alimentation est branché correctement sur ta machine et que la prise est bien branchée dans la fiche murale. Ensuite, tu peux allumer ton ordinateur (ON): tu verras, c'est magique!
Ah et, n'oublie pas de vérifier que ta souris est connectée à ton Amiga. Tu en auras besoin pour avoir le moindre succés en jouant à UNIVERSE.
Voilà, tu peux commencer à jouer!

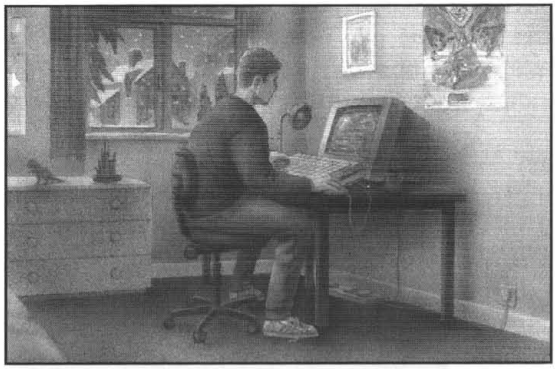
Instructions de chargement pour PC

Vérifie que ton PC est allumé (ON). C'est facile à vérifier: quand il est allumé, il émet des "bips" et autres bruits bizarres...
Puis, insère la première disquette dans le lecteur approprié (habituellement le lecteur a:) et place-toi sur ce lecteur en tapant "a :".
Puis, tape "INSTALL". On te demandera sur quel lecteur tu veux installer UNIVERSE, puis dans quel répertoire. Ensuite, le programme d'installation commencera. Change de disquette lorsqu'il te le demande et tout marchera comme sur des roulettes.

Lorsque l'installation sera terminée, tu te retrouveras dans le répertoire installé et on te proposera de jouer à UNIVERSE. Tape "UNIVERSE" si tu veux enfin profiter du jeu que tu as acheté...

Si tu rencontres des problèmes, lors de l'installation, du lancement d'UNIVERSE ou même pendant le jeu, n'hésite pas à nous contacter à Core Design Ltd.

L'histoire de Boris



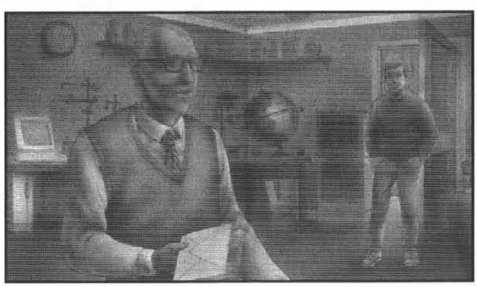
J'étais en train de m'amuser avec mon ordinateur lorsque Maman m'appela. Elle voulait que j'amène du courrier à Oncle George. En fait, elle essayait sûrement de trouver un moyen de me faire sortir de la maison et abandonner cet "*&!!@" d'ordinateur, comme elle ado rait l'appeler. Ah, Maman... Elle utilisait la langue française d'une manière tellement plaisante...

Je me mis donc en route et traversai le centre de ce bled, un coin perdu appelé Ashby-de-la-Zouch. La neige fraîchement tombée me fa isait continuellement déraper, je tombai au moins deux fois et perdis le peu de crédibilité et d'assurance que j'avais. Tout le monde était dehors ce jour-là, c'était l'époque des courses de Noël, et l'endroit était bondé. Je suis encore traumatisé par le torrent d'insultes dont je fus accablé lorsque je ratai quelques piétons de peu.



Lorsque j'arrivai enfin chez Oncle George, j'étais trempé jusqu'aux os et complètement gelé. Un grand homme efflanqué portant une lo ngue blouse blanche apparut sur le pas de la porte quelques instants après que j'eus sonné à la porte. "Bonjour Oncle George", dis-je, "J'ai du courrier pour toi de la part de Maman..."

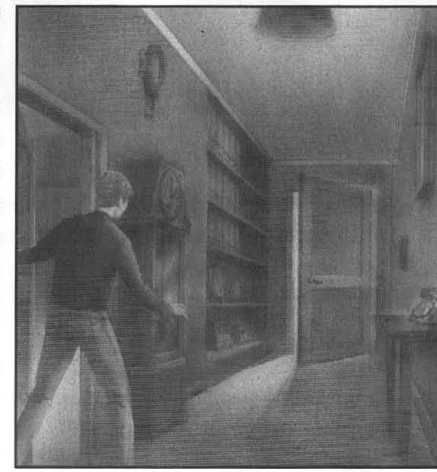
"Ah! Boris, mon petit! Entre donc..." La maison d'Oncle George ressemblait vraiment au laboratoire d'un savant fou, déterminé à obtenir la domination mondiale. Chaque rec oin ou étagère regorgeait d'étranges gadgets, et des étagères avaient été posées là où elles n'avaient rien à faire, juste pour abri ter quelques inventions obscures. Il me conduisit dans son salon, tout aussi encombr... "



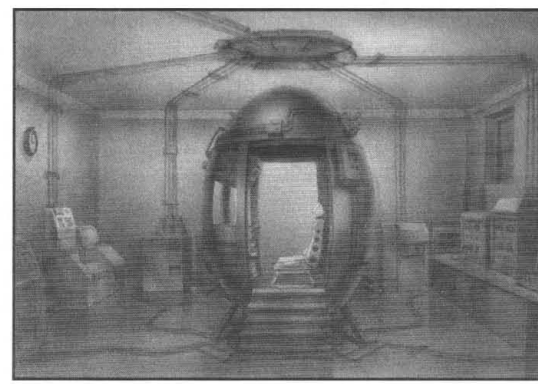
"Euh... Voilà ton courrier, Oncle George.", dis-je, essayant d'engager la conversation. Il n'avait jamais été facile de parler avec On cle George, et à ce moment-là, son esprit semblait être absorbé par une autre de ses bizarres inventions. Il était en général complètement absent.

"Veux-tu du thé, Boris?" demanda-t-il; et il quitta la pièce sans même attendre une réponse de ma part.

Alors, imagine moi (si tu le peux) assis là dans le salon d'Oncle George, entouré d'une multitude d'appareils technologiques dépassant largement mon pauvre petit Excellence Engine 35 bits. Je me sentais comme un petit enfant dans un magasin de friandises. Je ne pus m'empêcher de quitter mon fauteuil et de commencer à fureter un peu partout. Sur quoi Oncle George travaillait-il donc pour être si loin de ce monde? Je retournai dans le couloir et étais sur le point de m'emparer de ce qui se trouvait sur l'une des nombreuses étagères lorsque, du coin de l'œil, j'aperçus l'éclat d'une lumière. Elle provenait d'une pièce, au bout du couloir, dont la porte était entrebâillée. Rempli de curiosité, je m'aventurai dans cette direction... Lorsque j'entrai dans la pièce, je me retrouvai nez à nez avec la chose la plus étrange que je n'avais jamais vu dans la maison de mon oncle.



C'était une espèce de capsule, assez grande pour une personne, incrustée de millions de lumières clignotantes. Elle émettait également les "bips" et bourdonnements que l'on s'attend à entendre ave c ce genre de choses. Ma curiosité l'emporta. Il FALLAIT que je découvre à quoi servait ce truc. Je traversai la pièce sur la pointe des pieds, en faisant attention de ne marcher sur rien d'important, et m'engouffrai dans la machine... Je me retrouvai face à des cen taines de boutons, leviers, cadrans et autres choses de ce genre. Je n'avais pas la moindre idée de ce à quoi ils pouvaient bien ser vir ou de quel levier mettait la machine en marche. Je devais bien essayer d'appuyer sur quelque chose, non...?



UNIVERSE

Manipuler Boris

"Pointe et clique, c'est tout simple..."

Comme tu le sais (ou pas), UNIVERSE est un jeu d'aventure graphique avec une interface Pointer et cliquer. Même si tu n'as jamais joué à un de ces jeux, tu en as peut-être déjà vu un et tu devrais en avoir conclu que, pour y jouer, une souris est nécessaire. Dans UNIVERSE, le bouton droit de la souris sert généralement à faire apparaître la BARRE DES ICÔNES. Le bouton gauche, lui, sert à sélectionner les icônes sur cette barre et des objets sur l'écran ou dans ton inventaire. Ces boutons ont d'autres fonctions, dont nous te parlerons en temps voulu, alors il va falloir que tu attendes.

La souris

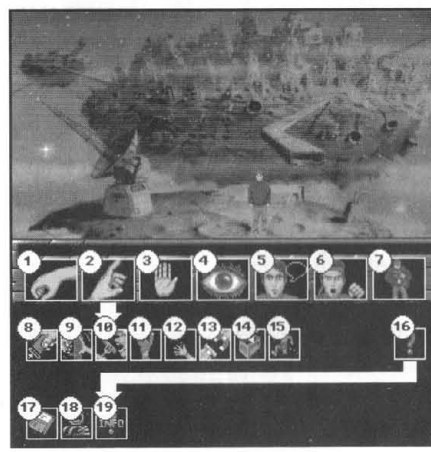
"Un exemple étonnant de technologie moderne..."

Lorsque le jeu commence vraiment, après la séquence d'introduction, tu seras en présence de Boris, notre héros (drôle de héros, non?). Si tu n'indiques pas à Boris ce qu'il doit faire, il restera planté là à se tourner les pouces. C'est là que la souris entre en jeu. Pointe le curseur sur un endroit de l'écran et clique avec le bouton gauche de la souris, et Boris marchera jusqu'à ce point ou aussi près que possible. Si tu trouves qu'il ne va pas assez vite, tu peux toujours lui ordonner de courir en cliquant deux fois sur le bouton gauche de la souris.

L'écran

"Ce que toutes ces images étranges signifient..."

Il est essentiel de comprendre le système d'icônes d'UNIVERSE pour pouvoir jouer. Alors lis ce qui suis: c'est un bref guide décriva nt ces drôles d'images et t'indiquant où tu peux les trouver...



La barre des icônes

En appuyant sur le bouton droit de la souris, tu accèdes à la BARRE DES ICÔNES. Sur cette barre, tu verras un certain nombre d'icônes (surprise, surprise...) qui permettent à Boris d'accomplir des actions un peu plus complexes que marcher et courir. Ces icônes sont (de gauche à droite):

1) PRENDS



Quand tu cliques sur PRENDS avec le bouton gauche, le pointeur de la souris se transforme en pointeur PRENDS. A chaque acti on ou presque correspond un pointeur spécifique qui confirme donc l'action que tu as choisie sur la BARRE DES ICÔNES. Si tu cliques sur l'objet que tu veux prendre avec le bouton gauche de la souris, Boris essaiera de le ramasser. S'il réussit, l'objet sera ajouté à son inventaire (voir plus loin) et le pointeur se transformera en un pouce levé pour indiquer que tout va bien.

2) OPTIONS



Cela permet l'accès au sous-menu des OPTIONS où tu trouveras d'autres icônes avec lesquelles t'amuser. Voir le sous-menu des OPTIONS ci-dessous...

3) UTILISE



Lorsque tu sélectionnes UTILISE sur la barre des icônes, le pointeur de la souris se transforme en pointeur UTILISE. Si tu pointes s ur l'écran ou sur un objet dans l'inventaire de Boris (qui apparaît automatiquement), Boris utilisera des objets. Il arrive que cert ains objets doivent être utilisés avec d'autres, auquel cas deux objets doivent être sélectionnés sur l'écran et/ou dans l'inventaire.

4) REGARDE



L'icône REGARDE est essentielle; elle est là pour que tu puisses obtenir des indices et des informations générales à partir de ce qu i t'entoure. Si tu sélectionnes l'icône REGARDE, Boris te donnera son opinion sur les choses autour de lui qui ont la moindre import ance. Si tu cliques sur le bouton gauche de la souris, tu peux REGARDER continuellement sans devoir accéder sans cesse à la BARRE DE S ICÔNES. Pour arrêter de REGARDER, appuie sur le bouton droit de la souris. Nous te recommandons d'user et d'abuser de cette foncti on si tu veux progresser dans le jeu.

5) PARLE/COMMUNIQUE



Eh oui! Boris peut communiquer avec les êtres de l'univers Paralela! Clique sur cette icône et sur l'être avec lequel tu veux que Boris parle, et notre héros essaiera d'engager la conversation avec ce personnage.

6) ATTAQUE



Boris n'est pas violent de nature, mais s'il en a besoin, il peut se montrer agressif. Clique sur ATTAQUE puis sur l'objet que tu ve ux attaquer et Boris accomplira ton ordre. Tu devras indiquer à Boris avec quoi tu veux qu'il ATTAQUE, après avoir sélectionné l'objet cible.

7) INVENTAIRE

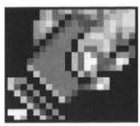


C'est l'inventaire des objets ramassés par Boris. Clique sur un objet et tu accéderas à une description plus détaillée.

Le sous-menu des OPTIONS

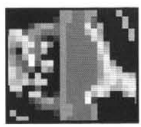
Lorsque tu cliques sur l'icône OPTIONS, une autre barre d'icônes (avec des icônes plus petites mais plus nombreuses) apparaît. C'est la barre des OPTIONS.

8) INSÈRE



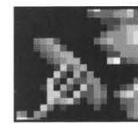
Permet à Boris d'INSÉRER des objets de son inventaire dans d'autres objets. Sélectionne l'icône INSÈRE avec le bouton gauche de la s ouris. Choisis un objet dans l'inventaire de Boris. Enfin, sélectionne l'objet dans lequel tu désires que Boris insère l'objet de son inventaire. Facile, non?

9) POUSSE/TIRE



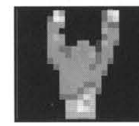
Si tu sélectionnes cette action, Boris peut POUSSER et TIRER tout ce qui se trouve sur l'écran. Sélectionne l'icône POUSSE/TIRE avec le bouton gauche de la souris, puis l'objet sur lequel tu veux que Boris accomplisse l'action.

10) MANGE



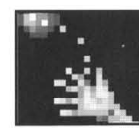
Tu voudras peut-être nourrir Boris avec quelque chose qu'il a ramassé en chemin. Il te suffit de sélectionner MANGE puis l'objet de ton choix.

11) METS



Notre héros n'est pas obsédé par la mode, mais il est possible que Boris désire parfois, pour des raisons qui te sont inconnues en ce moment, METTRE des vêtements autres que les siens. Cette icône le lui permet.

12) JETTE



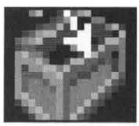
Cette option est utile si tu veux que Boris JETTE des objets sur d'autres objets. Sélectionne JETTE, puis l'objet que tu veux que Bo ris JETTE, et enfin l'objet du paysage sur lequel tu veux que Boris le jette.

13) COMBINE



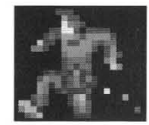
N'oublie pas que l'objet dont Boris a besoin n'est pas nécessairement un objet qu'il peut simplement ramasser. Combiner différents objets te permet de créer de nouveaux objets. Sélectionne COMBINE dans le sous-menu des OPTIONS, puis les deux objets que tu veux COM BINER.

14) OUVRE/FERME



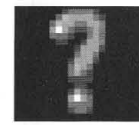
C'est probablement le meilleur moyen d'OUVRIR et FERMER ce que tu veux OUVRIR ou FERMER. Sélectionne OUVRE/ FERME dans le sous-menu des OPTIONS, puis l'objet du paysage que tu veux ouvrir ou fermer.

15) SAUTE



Cette option permet à Boris de SAUTER. Clique sur l'icône SAUTE, puis sur l'endroit de l'écran où tu veux que Boris SAUTE. C'est tout!

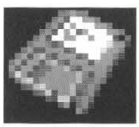
16) INFO



Encore un autre sous-menu! Voir ci-dessous...

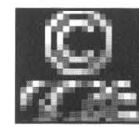
Le sous-menu INFO

17) E/S DISQUE



Pour accéder à l'option charger/ sauvegarder jeu. Boris connaîtra probablement de nombreuses fins peu agréables avant que tu ne parviennes à finir le jeu, cette option est donc précieuse.
Voir "Charger et sauvegarder un jeu".

18) INFOS COPYRIGHT



Tout à propos de la bonne vieille équipe de Core Design Ltd. (US!!); nos noms y sont immortalisés à jamais grâce à la programmation (Qui a dit que nous étions égocentriques?!?).

19) INFOS SCENE



Pour faire réapparaître les informations concernant la scène, au cas où tu voudrais les relire.

La barre de MESSAGES

Au-dessus de la BARRE DES ICÔNES, tu as peut-être remarqué une zone plus petite où des messages apparaissent de temps en temps. De façon tout à fait ingénieuse, nous l'avons appelée barre de MESSAGES et à cet endroit, tu peux voir exactement ce que tu es en train de demander à Boris de faire. Lorsque tu sélectionnes certaines actions, tu remarqueras que des phrases apparaissent dans la barre de MESSAGES.

Par exemple, si je demandais à Boris de jeter une montagne, je sélectionnerais d'abord JETTE sur le sous-menu OPTIONS avec le bouton gauche de la souris. Le pointeur se transformerais alors en pointeur JETTE et le mot JETTE apparaîtrait dans la barre de MESSAGES au dessus de la BARRE DES ICÔNES. Puis, je sélectionnerais "montagne" dans l'inventaire de Boris. La barre de MESSAGES indiquerait alors "JETTE MONTAGNE SUR". Puis, je sélectionnerais la cible de mon choux avec (eh oui encore!) le bouton gauche de la souris et la phrase serait ainsi compleetée: "JETTE MONTAGNE SUR [nom de la cible]" Alors Boris essaierait de remplir l'action désirée.

Bien sûr, ce scénario entier (imaginaire, ne l'oublions pas) repose sur le fait que Boris possède une montagne dans son inventaire, ce qui est très improbable...

Pouces levés, pouces baissés

Dès que tu tentes de faire accomplir une action à Boris, le jeu t'informe du résultat en transformant le pointeur soit en "pouce levé", soit en "pouce baissé". Il n'est pas difficile de deviner lequel représente une réussite et lequel un échec. En général ce pouce "levé" ou "baissé" indique si une action est possible ou pas.

Charger et sauvegarder un jeu

Comme nous l'avons déjà signalé, l'option "charger/sauvegarder jeu" te sera précieuse pour venir à bout d'UNIVERSE. Pour charger et sauvegarder des jeux, tu auras besoin d'une disquette VIERGE. Avant de sélectionner charger ou sauvegarder jeu, insère ta disquette de sauvegarde.

Sauvegarder

Si c'est la première fois que tu sauvegardes un jeu, on te demandera si tu veux bien que la nouvelle disquette de sauvegarde soit formatée. Si tu veux formater la disquette vierge, appuie sur Y. Tu devras ensuite donner un nom au jeu que tu désires sauvegarder. Tu devras faire cela à chaque fois que tu sauvegardes un nouveau jeu.

Charger

Pour charger un jeu sauvegardé, clique sur le nom du jeu sauvegardé que tu veux reprendre (la liste des jeux sauvegardés apparaît à l'écran lorsque tu sélectionnes l'option "charger jeu"). Il te suffit ensuite de suivre les instructions à l'écran.

Quand tout est terminé

Si tu ne parviens pas à finir le jeu (c'est-à-dire si tu te fais attraper ou si tu meurs!), un écran montrant Boris devant sa voitur e (comme sur l'emballage) apparaîtra. A côté de notre héros, tu pourras voir les mots REPRENDRE JEU et RECOMMENCER JEU. Si tu sélectionnes REPRENDRE JEU, on te demandera de sélectionner un jeu sauvegardé. Fais-le et tu retourneras à l'endroit où tu avais sauvegardé. Si tu sélectionnes RECOMMENCER JEU, tu recommenceras ton aventure avec Boris depuis le tout début.

L'histoire du Guérisseur Yura

Boris était un enfant étrange, vous savez... Je ne l'ai jamais beaucoup aimé, bien qu'il m'ait rapporté ma main, que j'avais perdue. C'est bien un humain, quoi! Tous des idiots, qui pensent encore tous que les compatibles IBM PC sont super.

Pour en revenir aux choses sérieuses... J'ai rencontré Boris (le Sauveur mentionné dans les textes anciens) dans un endroit louche appelé le Wheelworld. Dans le Wheelworld, il existe des endroits encore plus louches. C'est dans l'un de ses endroits "encore plus louc hes" que nos chemins se sont croisés.

Je venais de me faire agresser par un gang de jet-packers malveillants qui m'avaient coupé la main gauche je ne sais plus trop pourquoi... De toute façon, les jet-packers prirent la fuite lorsque Boris arriva sur les lieux et étant un jeune homme plein d'impétuosité, il se lança sur leurs traces dans un PTV. Je ne me souviens plus où il l'avait trouvé... Il se précipita donc à travers le Wheelworld en hurlant, pour tenter de récupérer ma main. Après avoir, apparemment, assommé de nombreux jet-packers, il me la ramena, et de cela, je lui suis vraiment reconnaissant. Je suis gaucher, vous voyez..." A cette époque, Neiamises attaquait le pacifique Empire Mekalien et, comme si je n'avais pas traversé assez d'épreuves, je fus capturé par l'un des laquais de l'Empereur et emprisonné. Je ne me souviens pas de son nom... Je fus accusé d'être subversif! Moi, subversif? Bah!... En fait, je ne me rappelle pas vraiment ce dont on m'accusait...

Une brève histoire de Paralela I

C'est en l'an 204051 que Neiamises, s'étant déclaré Empereur, succéda au Gouverneur Alcarvor mourant. L'Empire Virgan continua à croître, occupant le super-amas de galaxies de Virgos tout entier, puis s'étendant au-delà et dominant les amas environnants, comme les galaxies Gh'Nalrh et Keewox, riches en minéraux. Cependant, l'expansion de l'Empire Virgan fut arrêtée aux limites du territoire Mekalien dont les mystérieux habitants déclarèrent qu'ils ne voulaient pas voir l'Empire Virgan s'étendre à l'intérieur de leurs frontières. Malgré l'accord qui avait été passé, il y eut quelques tentatives pour coloniser des planètes Mekaliennes, provoquant la colère des forces Mekaliennes.

Le leader de le Fédération de l'époque, le Gouverneur Klarneth, envoya des troupes de guerre pour protéger les Virgans, qui s'étaient plaints d'être attaqués par les Mekaliens. Pendant plusieurs générations, la guerre fit rage aux frontières des deux empires, jusqu'à ce que Klarneth fut démis de ses fonctions au Sénat à la suite d'un immense rejet populaire.

Le Gouverneur Alcarvir fut alors élu, et il ne tarda pas à envoyer des vaisseaux de la Fédération pour arrêter les groupes provinciaux qui e ssayaient de pénétrer dans les systèmes Mekaliens; ses efforts furent couronnés de succès et une longue période de paix s'ensuivit. Cela déboucha sur des relations harmonieuses avec les Mekaliens, qui demeurèrent malgré tout distants et secrets, refusant de laisse r entrer des visiteurs Virgans à l'intérieur de leurs frontières...

- Extrait de "Une brève histoire de Paralela", avec l'aimable permission de Kai Tahn Promotive Industries Inc.

Une brève histoire de Paralela II

En l'an 203985, un jeune homme influant appelé Neiamises était devenu le directeur d'entreprise le plus riche et le plus puissant du milieu économique florissant sur Coros. Il forma une vaste armée, établit plusieurs niveaux de défense en orbite autour du système Coros, et déclara l'indépendance vis-à-vis de la Fédération. Le gouverneur fédéral envoya des troupes afin de ramener Neiamises le rebelle dans les rangs, mais les forces de la Fédération subirent une défaite désastreuse face à l'armée high tech de Neiamises.

L'empire Virgan connut une très longue période de guerrecivile. La Fédération Virgane tout entière était prête à s'effondrer, jusqu'au moment où les troupes de Neiamises triomphèrent.

L'impudent et jeune leader conduis it personnellement son armée royale à Virgos, força les troupes gouvernementales à se rendre, et occupa le Sénat Virgan. Neiamises s e promut lui-même Empereur de Paralela en l'an 204051...

-Extrait tiré de "Une brève histoire de Paralela" avec l'aimable permission de Kai Tahn Promotive Industries Inc.

Les mémoires du Professeur George Verne

L'idée me vint qu'une trace écrite des découvertes que j'avais accumulées au cours de ma vie jusqu' à présent pourrait s'avérer utile...

La découverte la plus importante fut la preuve physique de première main de l'existence de "liens cosmiques" qui pénètrent l'air dans lequel nous existons, ici sur Terre. Un fait que, pour des raisons personnelles, j'ai jusqu'à présent gardé secret.

Comme vous devez certainement savoir, les "liens cosmiques" sont d'infiniment minces et longues poches d'anti-espace primordial. El les se sont formées à la naissance du cosmos et se sont étirées dans l'espace et le temps à mesure que l'univers s'est agrandi, puis se sont refroidies pendant des milliards d'années, comme des bulles qui remontent à travers du liquide devenant glace.

J'ai fait cette découverte lors d'une expérience en chambre de vapeur, quand je vis un spécimen de positron rare se trouvant là naturellement (résultat de la collision entre des rayons cosmiques et un large noyau de molécule d'air). Alors que j'observais la trace ionisée qu'il avait laissée derrière lui, je m'aperçus que celle-ci changeait soudainement de direction, formant un angle aigu. Une traînée longue, épaisse parcourait la longueur de la chambre de vapeur, et pendant un très bref instant, je fus persuadé de voir un trait lumineux minuscule qui la prolongeait, au-delà de la chambre de vapeur, traversant la totalité de mon laboratoire. À ma connai ssance, cette découverte était un événement sans précédent, et jamais plus je ne vis telle chose se reproduire spontanément. Frappé de stupeur, je m'assis pour appliquer certaines équations de théorie quantique à ce que je venais d'observer. Je m'étais mis à croire instinctivement que ce que que je venais de voir était un lien cosmique, un phénomène sur lequel j'avais souvent réfléchi, et, par la suite, mes calculs semblèrent confirmer cette hypothèse.

Mon deuxième exploit par ordre d'importance consista à développer une méthode de convergence de la matière en trois dimensions sur u n plan à une dimension. Cette expérience est bien sûr impossible, mais je la rendis réalisable grâce à l'exploitation des propriétés d'un échantillon de "peau" de lien cosmique. Celui-ci joue le rôle d'une fine membrane séparant l'espace que nous connaissons de sa partie interne antimatière. Cette membrane est connue sous le nom de "couche Leidenfrost" et tient son nom de l'effet Leidenfrost (comme l'espace qui se forme sous des gouttelettes d'eau lorsque celles-ci pétillent dans un poêlon très chaud).

En scannant au laser un objet en 3-D, les contours de sa surface peuvent être mis en mémoire dans un ordinateur. Ces coordonnées peu vent alors être utilisées par un champ magnétique assez puissant pour faire dévier la couche Leidenfrost du lien cosmique afin de déterminer cette forme exacte et de la faire correspondre à celle de la surface de l'objet en 3-D. Selon moi, une "bulle" Leidenfrost minuscule et mince pouvait ainsi se former, se développant à partir du lien cosmique pour envelopper complétement l'objet momentanément, avant que ses propriétés anti-matière ne réagissent au contact de la matière qu'elle renferme, ce qui provoquerait la destructi on de cette dernière. Lors de ce court instant, la matière de l'objet en 3-D serait temporairement rattachée à la partie interne du lien cosmique. Cet espace infiniment petit se trouve compressé si on le compare au nôtre, du fait qu'il est apparu il y a plusieurs milliers d'années vers le commencement de l'univers, avant qu'il ne se soit agrandi pour atteindre sa taille actuelle. Toute matière conventionnelle qui serait reliée à cet espace n'aurait alors d'autre choix que d'être absorbée par celui-ci.

Ainsi, je présumai que des objets en 3-D pouvaient être "injectés" dans un lien cosmique. Je déduisis également qu'un tel objet recu lerait dans le temps à une vitesse proche de celle de la lumière, par rapport à notre cadre de référence spatial, puisqu'en tenant compte de la relation espace-temps du lien cosmique, celui-ci avait été gelé proche du commencement de la création.

J'avais construit une machine pour tenter de mettre cette th_orie en pratique. Je l'appelai "Le TransDimensional Inducer" (Le Déclencheur Trans-Dimensionnel), ou TDI, parce que cela sonne mieux. Au 31 décembre 1994, mes instruments et mon équipement étaient entièrement opérationnels. Je menai ma première expérience sur des molécules de carbone individuelles en suspension dans un champ magnétique, mais je n'observai aucun résultat. Supposant que cet échec était dû au fait que l'objet n'était pas assez grand pour être tracé de façon précise par le champ électromagnétique, j'essayai l'expérience successivement sur des objets plus grands, mais sans aucun succès. Je décidai d'abandonner après avoir reproduit cette expérience sur un gros melon, dont la forme sphérique me semblait idéale, mais l'unique réaction que je pus observer fut une lueur phosphorescente légère et furtive autour de celui-ci, suivie d'une décoloration inégale.

Plus tard, je découvris que l'expérience marchait, quand mon neveu Boris, âgé de 17 ans, m'affirma avoir été transporté dans une aut re dimension après s'être assis dans la machine, puis avoir manipulé quelques boutons...

À cette époque, je persuadai Boris que cet événement ne pouvait en aucun cas s'être produit, et que, si cela était arrivé, il aurait bien sûr sans aucun doute été détruit. Le pauvre garçon insistait, disant qu'il ne mentait pas, alors j'écoutai son histoire attentivement. Celle-ci s'avéra extrêmement longue et compliquée, parfois même divertissante. Quand il eut fini, je m'assis et commençai à méditer. Je me rendis peu à peu compte que, sans doute, les objets que j'avais essayé de transformer étaient encore trop petits, et qu'il fallait qu'ils soient aussi grands qu'un être humain, par exemple, afin que le champ magnétique dispose de suffisamment d'aire de surface pour pouvoir efficacement tracer l'objet...

Deux minutes plus tard, j'avais trouvé ce qui s'était produit. L'idée suivante, qui ne m'était jamais venue à l'esprit auparavant, me frappa: plusieurs années auparavant, il avait été dit qu'à l'aube de la création -s'il y avait réellement eu une explosion communément appelée le "Big Bang", lors de la création de notre cosmos, afin d'équilibrer la quantité d'énergie libérée par rapport à la quantité résultante de matière, une quantité égale d'antimatière avait dû se former en même temps: ainsi, pour chaque électron créé il devait y avoir un positron, pour chaque proton un antiproton, (tel que cela a été observé dans les collisions entre particules suba tomiques), etc. Cette vaste quantité de matière n'a jamais été observée dans notre univers, et il avait alors été supposé qu'un anti-univers entier, identique mais inverse se serait formé. La différence est que celui-ci se serait développé dans une direction opposée, remontant le temps à partir de la naissance de l'univers.

"Eurêka!", pensais-je, "... et donc certains de mes liens cosmiques ont dû revenir à travers le temps, jusqu'au cœur du cosmos, et à nouveau retourner dans ce que je ne peux nommer autrement que 'l'anti-temps'!". Boris me regardait déconcerté. J'essayai de lui exp liquer...

"C'est presque comme si tu étais aspiré par un petit fil qui passerait au centre d'un sablier, notre univers étant représenté par le sable de la moitié supérieure, et la dimension parallèle que tu as pu pénétrer par le sable se trouvant dans la partie inférieure; avec la seule différence que le sable se trouvant dans les deux parties coule en partant du centre!...

Je réfléchis: pour que Boris soit revenu, il avait fallu que je le suive dans sa dimension parallèle et que je le rattache à un lien cosmique pour qu'il revienne dans notre dimension. Je devais entrer dans la machine à remonter le temps et me rendre dans cet univers parallèle, trouver Boris et le ramener même si bien sûr il était déjà revenu! -Si je ne le faisais pas, il ne serait jamais revenu. J'ignorais cette pensée folle, m'emparai de la télécommande du TDI et je me précipitai. J'espérai pouvoir revenir avec Boris just e après notre départ...
- Extrait tiré des Mémoires du Professeur George Verne.

Une brève histoire de Paralela III

En l'an 205997, l'Empereur Neiamises, affaibli par d'innombrables maladies de chair, et par conséquent incapable de vivre plus longt emps dans une telle condition physique débilitée, décida de se débarrasser entièrement de son corps. Il ordonna qu'on lui fabriqua u n immense robot blindé, tout en or -qu'il avait lui-même conçu- à l'image d'une statue géante. Son matériel de guerre et son blindage avaient été conçus par le Savant Suprême pour que le robot devienne un véhicule de guerre invincible, dans lequel l'Empereur résiderait en permanence. L'Empereur donna le feu vert, et l'on retira son cerveau de son corps qui était mourant pour l'implanter à l'intérieur du gigantesque robot en or. De cette forteresse ambulante, il allait conduire son Empire dans une guerre contre les Mekaliens.

- Extrait tiré de "Une brève histoire de Paralela" avec l'aimable permission de Kai Tahn Promotive Industries Inc.

La distribution de Universe est la suivante:

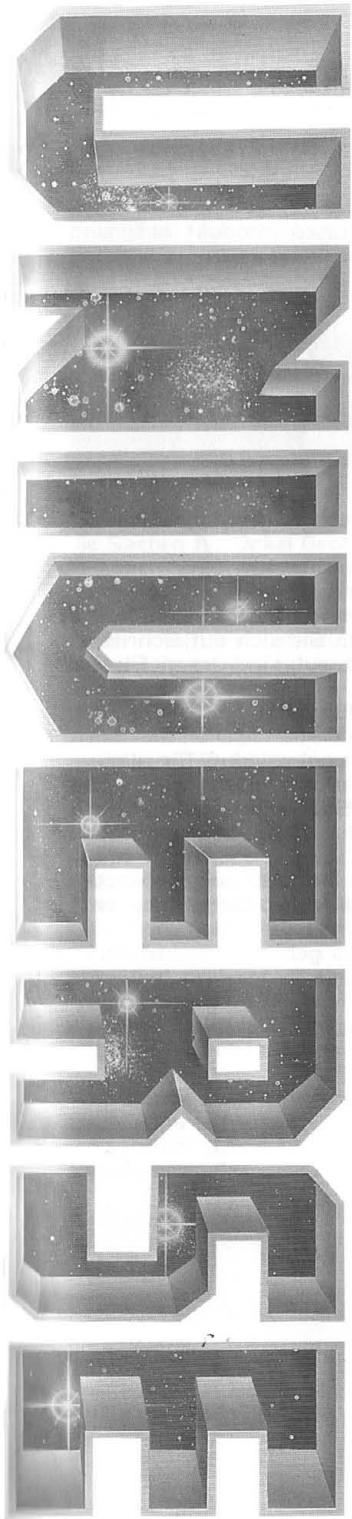
Jeremy Heath-Smith: producteur.

L'équipe de Universe est composée de:
Gary Antcliffe: programmeur (version Amiga) et idées supplémentaires.
Stuart Atkinson: dessinateur (sprites) et idées complémentaires.
Gary "Jim" Bottomley-Mason: dessinateur (sprites), créateur du jeu, du texte du jeu et de ce manuel.
Martin Iveson: musique.
Rolf Mohr: concepteur des décors, idée originale du jeu, concepteur du jeu et des textes supplémentaires (jeu et manuel). Ah oui, et aussi concepteur de l'emballage...

Conversion pour P.C. faite par:
East Point Software Ltd.

Sans oublier:
Tests du jeu: Troy Horton, Jamie Morton, Darren Price, Dave Ward
Nous remercions spécialement Simon Phipps pour l'aide qu'il a apportée à ce manuel.
Nous remercions aussi tout le monde à Core Design Ltd. pour avoir été témoins de notre souffrance pendant la conception de UNIVERSE.

CORE Design Limited 55, Ashbourne Road,
Derby DE22 3FS, R.U.
Tel: (+44) 0332 297797 Télécopie: (+44) 0332 381511



INHALT

Ladeanweisung - 32
So starten Sie das Spiel auf Amiga und PC

Steuerung - 35
Point & Click auf den ersten Blick

Die Maus - 35
Keine Angst vor wilden Tieren

Bildschirmanzeigen - 35
Lauter bunte Bilder und ihre Bedeutung

Die Iconleiste 36

Das Optionsmenü 37

Das Informationsmenü 38

Die Textleiste 38

Der Daumen 39

Spiele speichern und laden 39

Wenn alles aus ist 39

Die Geschichte des Heilers Yura 40

Paralela (I) - Ein kurzer Geschichtsabriß 40

Paralela (II) - Ein kürzerer Geschichtsabriß 41

Die Memoiren des Professors George Verne 41

Paralela (III) - Ein sehr kurzer Geschichtsabriß 44

Das Universe-Team - 44
Alle am Spiel Beteiligten - und wie Sie Core Design erreichen

LADEANWEISUNG

Was eigentlich jeder weiß, hier aber sicherheitshalber trotzdem noch einmal steht...

Viruswarnung

Dieses Produkt von Core Design Ltd. wird garantiert virenfrei ausgeliefert. Core Design Ltd. übernimmt keine Haftung für Schäden, die dieses Produkt aufgrund von Vireneinwirkung erleidet. Bitte beachten Sie die folgenden, einfachen Grundregelin, um Ihr Spiel vor Viren zu schützen:

1) Achten Sie vor jeder Benutzung darauf, daß Ihre Disketten schreibgeschützt sind. So kann sich kein Virus auf sie übertragen.
2) Schalten Sie Ihren Rechner vor jedem Laden des Spiels aus und lassen Sie ihn mindestens 30 Sekunden lang ausgeschaltet. Wenn Sie das nicht tun, können Ihre Originaldisketten mit Vireninfiziert werden.
3) Lassen Sie Ihre Disketten nie von einem Viruskiller bearbeiten. Das würde die Daten auf ihnen zerstören.

Vor dem Spielspaß kommt die Arbeit:

Um UNIVERSE durchstreifen zu können, müssen Sie vorher ein paar Schritte unternehmen. Das ist zu beachten:

So laden Sie das Spiel auf dem Amiga

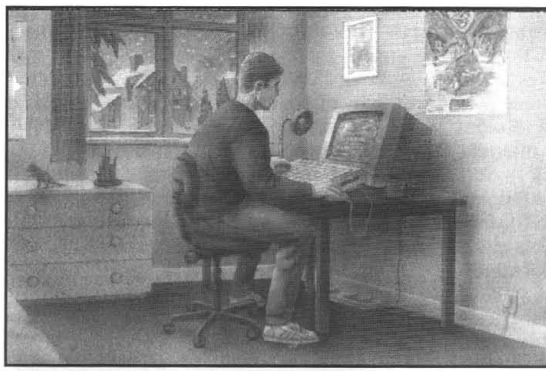
a) Wenn Sie mit Ihrem Rechner vertraut sind, ihn starten und Spiele laden können, überspringen Sie die folgenden drei Schritte und stürzen Sie sich auf Schritt e). Falls Sie NICHT mit der Funktion von Computern vertraut sind, lesen Sie bei Schritt b) weiter.
b) Legen Sie Diskette 1 von UNIVERSE in den dünnen Schlitz des Diskettenlaufwerks, außen am Rechner.
c) Jetzt schalten Sie Ihren Amiga ein. Dazu gehört im Allgemeinen, daß Sie alle Anschlüsse des Rechners überprüfen. Gehen Sie sicher, daß auch das Stromkabel richtig mit der Steckdose verbunden ist. Sitzt alles fest, drücken Sie den Schalter am Gehäuse auf EIN. Nun müßte Ihr Computer zum Leben erwachen!
d) Schließlich sollte auch die Maus ordnungsgemäß am Rechner angeschlossen sein. Ohne das kleine Quiektier werden Sie im Spiel leider nicht sehr weit kommen...
e) Worauf warten Sie noch? UNIVERSE ist spielbereit - los geht's!

So laden Sie das Spiel auf dem PC

a) Vergewissern Sie sich, daß Ihr PC angeschaltet ist. Er gibt dabei meist Piep- oder andere Töne von sich, vor allem aber rauscht der Lüfter im Gehäuse hörbar.
b) Legen Sie Diskette 1 von UNIVERSE ins passende Diskettenlaufwerk (meistens ist es unter A: angemeldet) und wechseln Sie, z.B: mit A: <Return>, auf dieses Laufwerk.
c) Geben Sie anschließend INSTALL <Return> ein. Sie werden jetzt gefragt, auf welchem Laufwerk das Spiel eingerichtet werden soll.
d) Nun beginnt das Programm, sich zu installieren. Wechseln Sie die Disketten, wenn Sie auf dem Bildschirm dazu aufgefordert werden. Die Installation läuft dann durch.
e) Ist UNIVERSE erfolgreich installiert, befinden Sie sich im neu eingerichteten Verzeichnis und können das Spiel gleich beginnen. Geben Sie einfach UNIVERSE <Return> ein, und es kann losgehen...

Sollten Sie unerwartet Schwierigkeiten mit dem Installieren, dem Programmablauf oder dem Spielen haben, rufen Sie uns an. Die Telefonnummer von Core Design finden Sie im Abschnitt "Das Universe-Team" am Ende dieses Handbuches.

BORIS' GESCHICHTE



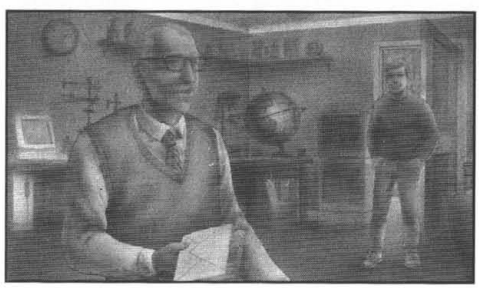
Gerade saß ich in mein neues Animationsprogramm vertieft am Rechner-einer brandneuen, superschnellen 35-Bit-Excellence-Engine - und fügte ein paar Bilder in den Ablauf ein, als ein Ruf von unten mich abrupt in die Wirklichkeit riß. Meine Mutter hatte Post für Onkel George, die ich ausgerechnet jetzt hinüberbringen sollte. Sie hatte wirklich eine Ader dafür, mich von meinem geliebten, von ihr schmählich als "*&!!#@!!" bezeichneten Computer zu trennen. Ach ja, wenn es um den Rechner ging, ließ ihre Wortwahl arg zu wünschen übrig...

Was die Post betraf, hatte ich keine Chance. Seufzend trottete ich nach unten, nahm die Sachen für Onkel George in Empfang und radelte durch unser Städtchen, Ashby-de-la-Zouch. Bald war ich aus der Stadt(ha!)mitte heraus und glitschte mehr, als daß ich durch den frischen Schneematsch fuhr, unaufhaltsam in Richtung Georges Haus. Zum Glück saßen meine Freunde warm und trocken zuhause und hatten Besseres zu tun, als sich in dem Schneeregen draußen herumzutreiben. So gab es auch keine nennenswerten Zeugen für meine zwei Bruchlandungen inmitten aufgebrachter Passanten. Warum mußte die versammelte Elternschaft von Ashby auch ausgerechnet heute abend in Scharen die Straßen und Läden verstopfen! Als gäbe es während der anderen elf Monate keine Gelegenheit, Weihnachtsgeschenke zu kaufen...



Kurz und schlecht: Dutzende Flüche und einige Stürze später stand ich durchnäßt, erschöpft und halb verfroren vor Onkel Georges einladend erleuchtetem Haus. Kurz, nachdem ich die Klingel gedrückt hatte, erschien ein großer, hagerer Mann mit weißem Kittel im Türrahmen."Hallo, Onkel George!", rief ich munterer, als ich mich fühlte. "Hier ist Post für Dich von Mutti!" "Ah, Boris, mein Junge! Komm' herein..."

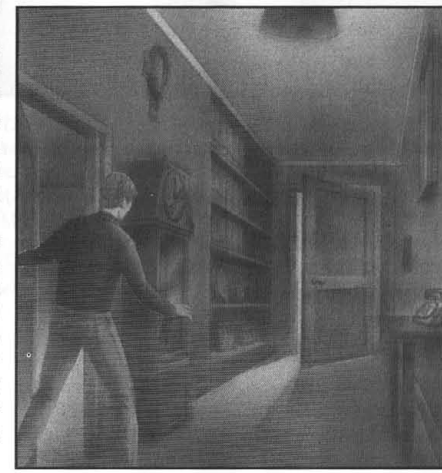
Wer einmal Onkel Georges Haus von innen erlebt hat, sieht den Spruch "eine andere Welt betreten" mit anderen Augen. Die freundlich blinkenden Außenleuchten mit ihrem einladenden Glanz haben mit dem von oben bis unten vollgestopften Labor, das sich Haus nennt, rein gar nichts gemeinsam. Jede Wand ist bis zur Decke mit Schränken, Regalen und Aufbauten zugestellt, aus denen die unglaublichsten Versuchsgeräte, Alchimistengläser, Metallteile und Anordnungen quellen. Das ganze Labor scheint eigenen Naturgesetzen zu folgen, sonst wäre es gewiß schon mit einer riesigen Staubwolke in sich zusammengefallen.



Ungerührt schob Onkel George mich mit traumwandlerischer Sicherheit zwischen zwei besonders prekär schwebenden Versuchsanordnungen vorbei in den Salon. Naja, der Begriff scheint angesichts der hemmungslosen Invasion weiterer Geräte und Unterlagen übertrieben, doch immerhin fanden sich Sofa und Stühle unter den Schichten.

"Ähem..., hier ist also deine Post, Onkel", begann ich die Unterhaltung und drückte George seine Umschläge in die Hand. Selbst während seiner lichten Momente ist es schwierig, ein normales Gespräch mit meinem Onkel zu führen. Jetzt aber, als er wieder in eine seiner Berechnungen versank - ich konnte es auf seinem Gesicht deutlich ablesen - drohte seine berüchtigte Einsilbigkeit wieder, überhand zu nehmen.

"Möchtest du eine Tasse Tee, Boris?", fragte Onkel George mich unvermittelt. Ich erschrak über den langen Satz und hob gerade zu einem dankbaren "Ja, gerne!" an, als mein Onkel schon wieder geistesabwesend aus dem Zimmer lief.



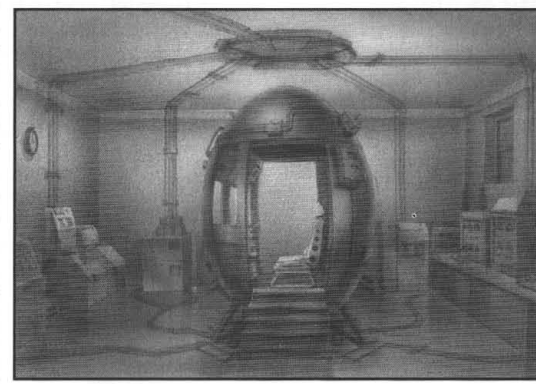
Da saß ich nun, inmitten von Onkel Georges Sammelsurium mehr oder weniger wertvoller oder ganz und gar einmaliger Geräte. Meine tolle 35-Bit-Excellence-Engine kam mir angesichts dieser chromblitzenden Kinder der jüngsten Techno-Generation hoffnungslos veraltet vor. Ich fühlte mich wie ein Kind im Süßwarenladen.

Können Sie sich vorstellen, wie mir zumute war? Hier saß ich nun in diesem technologischen Wunderland und sollte still warten - das konnte nicht lange gutgehen! Als Onkel George nach endlosen Minuten nicht wieder aufgetaucht war (wahrscheinlich hatte er mich völlig vergessen und stand versunken vor irgendwelchen Skalen), hielt es mich nicht länger auf dem Sofa.

Unruhig streifte ich umher und bestaunte Onkel Georges Sammlung, ohne viel von ihr zu verstehen. Irgendwann trieb es mich in den Flur hinaus. Wosteckte George bloß? Gedankenverloren griff ich nach einer der Apparaturen im Regal, als ich plötzlich aus den Augenwinkeln einen Blitz sah. Das helle Leuchten strömte aus einem Zimmer am Ende des Ganges. Seine Tür stand halb offen.

Neugierig ging ich auf das Licht zu. Ich stieß die Tür weiter auf und betrat den Raum...

Was war das? Hier stand das seltsamste Gebilde, das man sich denken kann - und das will bei Onkel Georges Sammlung etwas heißen! Es sah aus wie eine Kapsel, gerade groß genug, um einem Menschen Platz zu bieten. Abertausende bunte Lichter blinkten an seiner Außenhülle, und es überraschte mich gar nicht, daß der Raum von einem stetigen Summen und unzähligen Biep-Geräuschen erfüllt war.



Ich konnte einfach nicht anders - ich mußte herausfinden, was dieses Wunderding war. Geradezu magisch von dem summenden Lichtgebilde angezogen, bewegte ich mich über den Boden. Langsam kam das Metallmonster näher, und durch die offene Luke schimmerten weitere Lichter und bizarre Anzeigen. Ehe ich mich versah, stand ich schon in dem Gebilde und blickte auf zahllose Hebel, Schalter, Knöpfe und Anzeigen.

Wahrscheinlich fiel mir vor Staunen die Kinnlade herab, ich weiß es nicht mehr. Einen besonders intelligenten Eindruck habe ich aber bestimmt nicht gemacht. Doch eines war klar: Diese vielen Knöpfe und Schalter waren einfach unwiderstehlich. Ich mußte einen von ihnen drücken, es ging nicht anders...

STEUERUNG
Point & Click auf den ersten Blick

Sie vermuten es bereits: UNIVERSE ist ein "Point-&-Click"-Grafikadventure. Auch, wenn Sie selbst noch keines gespielt haben, konnten Sie bestimmt schon einmal eines in Aktion erleben. Dann wissen Sie auch, daß zum "Point & Click" drei Dinge gehören: Ein Spiel, ein Rechner und eine Maus.

Bei UNIVERSE wird mit der rechten Maustaste für gewöhnlich die ICONLEISTE aufgerufen. Mit der linken Maustaste wählen Sie meistens Icons aus der Leiste, Gegenstände auf dem Bildschirm oder Dinge aus Ihrem Inventar. Sie können aber noch mehr mit den Maustasten anstellen. Was genau, verraten wir Ihnen an geeigneter Stelle hier im Handbuch...

DIE MAUS
Keine Angst vor wilden Tieren

Wenn nach der Einleitungssequenz das eigentliche Spiel beginnt, sehen Sie unseren Helden Boris. Naja, damit aus ihm ein Held wird, müssen Sie ihm kräftig unter die Arme greifen - genauer gesagt, gezielt zur Seite klicken.

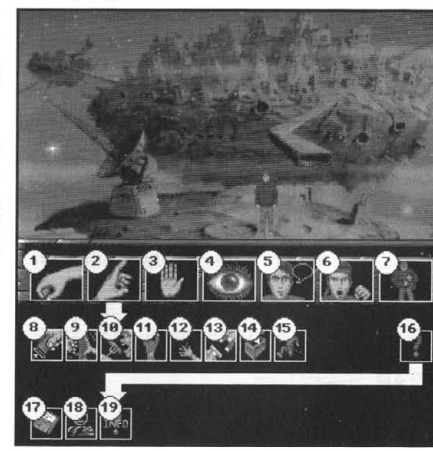
Wenn Sie Boris nicht sagen, was er zu tun hat, bleibt er seelenruhig in der Landschaft stehen und träumt Löcher in die Pixelluft. Doch wozu ist die Maus da? Wenn Sie den Zeiger mit ihr auf eine bestimmte Stelle im Bild bewegen und die linke Maustaste drücken, setzt Boris sich in Bewegung und geht so dicht an die bezeichnete Stelle, wie er kann.

Ist unser Held Ihnen zu langsam, können Sie seine Schritte durch doppeltes Klicken der linken Maustaste beschleunigen. Nun rennt er zur gewünschten Stelle.

BILDSCHIRMANZEIGEN
Lauter bunte Bilder und ihre Bedeutung

Es ist wichtig, daß Sie die Funktion des Iconsystems von UNIVERSE verstehen. Deshalb sind all die kleinen, bunten Bilder, die Sie während des Spiels zu sehen bekommen, hier aufgeführt und erklärt. Hier sind sie:

((Pic of screen & 19 icons))



ICONLEISTE

Sie rufen die ICONLEISTE auf, indem Sie auf die rechte Maustaste klicken. In diesem Menü sind eine ganze Reihe kleiner Abbildungen zu sehen. Mit Hilfe dieser Icons kann Boris bedeutend mehr, als nur in der Gegend herumlaufen oder -schlendern. Dies sind seine Möglichkeiten:

1) AUFHEBEN (PICK UP)



Wenn Sie mit der linken Maustaste auf "AUFHEBEN" klicken, verändert sich der Pfeil auf dem Bildschirm. Er wird zum Symbol für "AUFHEBEN". Auch die meisten anderen Handlungen haben ihr eigenes Symbol, anhand dessen Sie Ihre Wahl aus der Iconleiste bestimmen können.
Hat der Mauspfeil die Form des Symbols für "AUFHEBEN", fahren Sie mit ihm auf den Gegenstand, den Boris an sich nehmen soll und klicken Sie erneut auf die linke Maustaste. Unser Held wird nun versuchen, das Objekt aufzuheben. Gelingt es ihm, wird der Gegenstand jetzt Boris' INVENTAR (mehr dazu unten) beigefügt, und der Mauspfeil verwandelt sich in die Hand, deren Daumen nach oben zeigt. Ihre Handlung war erfolgreich.

2) OPTIONEN (OPTIONS)



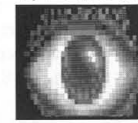
Wie alle anderen Icons, wählen Sie auch "OPTIONEN" per Klick auf die linke Maustaste. Jetzt gelangen Sie in ein Untermenü, das im Anschluß an die ICONLEISTE erklärt wird.

3) BENUTZEN (USE)



Wenn Sie auf "BENUTZEN" klicken, verwandelt sich der Mauspfeil in das entsprechende Symbol. Fahren Sie jetzt mit dem Symbol auf etwas im Bild oder in Boris' INVENTAR, das sich automatisch öffnet. Jetzt wird das clevere Kerlchen versuchen, den ausgewählten Gegenstand zu benutzen. Manche Dinge müssen zusammen mit anderen Objekten benutzt werden. Dazu müssen Sie zwei Dinge aus dem Bild und/oder dem INVENTAR auswählen.

4) BETRACHTEN (LOOK)



Dieses Icon ist eines der wichtigsten. Mit seiner Hilfe können Sie sich umschauen und allerlei Informationen über die Örtlichkeit gewinnnen. Wenn Sie das Icon "BETRACHTEN" anklicken, und mit dem verwandelten Mauspfeil über das Bild fahren, gibt Boris seinen Kommentar zu allen interessanten Dingen oder Lebewesen im Blickfeld.
Wenn Sie die linke Maustaste drücken, bleibt Boris automatisch im Beobachtungsmodus. Sie brauchen dann nicht erst die ICONLEISTE auzurufen, wenn Sie Ihren gegenwärtigen Aufenthaltsort betrachten wollen. Mit Klick auf die rechte Maustaste verlassen Sie den Modus "BETRACHTEN". Wir empfehlen Ihnen, sich so oft wie möglich gründlich umzusehen. So entgeht Ihnen kein spielentscheidender Hinweis.

5) SPRECHEN (TALK)



Neugierige Jungen fragen den Leuten gerne Löcher in den Bauch - vor allem, wenn sie interessante Bewohner einer Paralleldimension sind. Wenn Sie auf dieses Icon und anschließend auf ein Lebewesen im Bild klicken, kann Boris mit ihm SPRECHEN. Ist sein Gegenüber in Redelaune, kann Boris vielleicht Wichtiges über Paralela erfahren.

6) ANGREIFEN (ATTACK)



Eigentlich ist unser Held recht friedlich, doch kann er auf Bedrohungen auch unwirsch reagieren. Wenn Boris sich einmal seiner Haut wehren muß, klicken Sie auf ANGREIFEN und das Ziel seines Zorns. Jetzt müssen Sie noch bestimmen, mit welchem Gegenstand Boris angreifen soll, dann geht er auf den Finsterling los.

7) INVENTAR (INVENTORY)

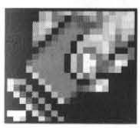


Hier wird aufgeführt, was Boris alles bei sich hat. Klicken Sie auf einen Gegenstand, um seine Beschreibung zu erhalten.

DAS OPTIONSMENÜ

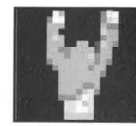
Wenn Sie auf das OPTIONS-Icon klicken, öffnet sich ein Untermenü mit weiteren Abbildungen. Diese kleineren Icons überlagern die des Hauptmenüs. Hier können Sie folgende Handlungen einleiten:

8) EINLEGEN (INSERT)



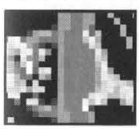
Dieses Icon ermöglicht es Boris, Dinge aus seinem Inventar in andere hinein zu schieben oder zu legen. Wählen Sie EINLEGEN per linkem Mausklick, suchen Sie das gewünschte Objekt aus Boris' Inventar und schließlich den Gegenstand, in den das Objekt gelegt werden soll. So einfach geht es!

II) ANZIEHEN (WEAR)



Eitel ist der junge Mann zwar nicht gerade. Doch es kann schon vorkommen, daß Boris bestimmte Kleidungsstücke anlegen möchte oder vielleicht muß. In diesem Fall klicken Sie auf das ANZIEHEN-Icon und das modische Stück, das Boris sich überwerfen soll.

9) SCHIEBEN/ZIEHEN (PUSH/PULL)



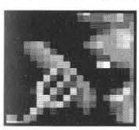
Wenn Sie dieses Icon und ein gewünschtes Objekt im Bild mit der linken Maustaste anklicken, kann Boris den Gegenstand SCHIEBEN oder ZIEHEN.

I2) WERFEN (THROW)



Manchmal hilft nur ein gezielter Wurf weiter. Soll Boris etwas WERFEN, klicken Sie erst auf dieses Icon, dann auf das gewünschte Wurfobjekt und schließlich auf das Ziel im Bild.

I0) ESSEN (EAT)



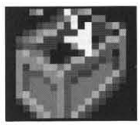
Selbst der eifrigste Held wird einmal hungrig. Wenn Boris etwas ESSEN soll, klicken Sie auf dieses Icon und danach auf die gewünschte Speise. Boris' Magen wird es Ihnen danken!

13) VERBINDEN (COMBINE)



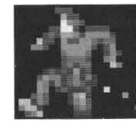
Kombiniere: Doppelspiel! Manche Dinge kann Boris nicht einzeln, sondern nur im Zusammenschluß mit anderen Gegenständen benutzen. Aus dem VERBINDEN zweier Dinge ensteht dann erst der Gegenstand, der Ihnen weiterhilft. Wählen Sie dieses Icon und dann die zwei Objekte, die Boris miteinander VERBINDEN soll.

14) _FFNEN/SCHLIESSEN (OPEN/CLOSE)



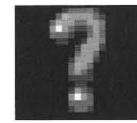
Neugierig, wie Boris ist, wird er oft in Behältnisse oder Räume hineinschauen wollen. Dazu muß er Deckel, Türen oder Ähnliches ÖFFNEN. Ordentliche Helden SCHLIESSEN diese Dinge hinterher auch wieder, wenn es ihren Spielfortschritt nicht behindert. Klicken Sie auf das ÖFFNEN/SCHLIESSEN-Icon, dann auf den Gegenstand des Interesses. Was nicht abgeschlossen ist, wird sich auf diese Weise öffnen lassen.

15) SPRINGEN (JUMP)



Wenn Boris SPRINGEN soll, klicken Sie auf dieses Icon und danach auf die gewünschte Stelle seiner Hüpfeinlage.

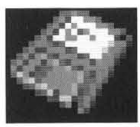
16) INFORMATION (INFO)



Noch ein Untermenü! Klick-Freunde entdecken hier drei weitere Abbildungen:

DAS INFORMATIONSMENÜ

17) LADEN/SPEICHERN (DISK I/O)



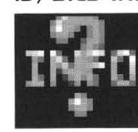
Hier können Sie Spielstände SPEICHERN oder LADEN. Da es in Paralela alles andere als friedlich zugeht, wird Boris wohl vor dem erfolgreichen Abschluß seines Abenteuers einige Male aus dem Pixelleben scheiden. Wer oft und rechtzeitig abspeichert, kann dann lächelnd auf den letzten Spielstand zurückgreifen. Mehr darüber im Abschnitt über Speichern und Laden!

18) COPYRIGHT-INFOS (COPYRIGHT INFO)



Alles, was Sie schon immer über Core Design wissen wollten und nie zu fragen wagten... Hier ist die ganze, schonungslose Wahrheit über die Herren der Bits und Bytes!

19) BILD-INFORMATION (SCENE INFO)



Ein Klick auf dieses Icon ruft die vollständige Beschreibung Ihrer gegenwärtigen Umgebung auf.

DIE TEXTLEISTE

Bestimmt ist Ihnen schon das kleine Feld über der ICONLEISTE aufgefallen. Dies ist die TEXTLEISTE, in der gelegentlich Meldungen erscheinen. Hier sehen Sie, welchen Befehl Sie gerade an Boris übermitteln. Nachdem Sie einige Handlungen ausgewählt haben, bilden sich im Textfenster Sätze.

Soll Boris zum Beispiel einen Berg werfen, wählen Sie als Erstes WERFEN, indem Sie mit der linken Maustaste auf das Icon im OPTIONSMENÜ klicken. Jetzt verwandelt sich der Mauspfeil in das Symbol für WERFEN, und das Wort "THROW" (Werfen) erscheint in der TEXTLEISTE über der Iconreihe.

Als Nächstes wählen Sie den Berg aus Boris' INVENTAR - vorausgesetzt, er hat einen zur Hand... Im Textfenster stünde jetzt "THROW MOUNTAIN AT" (Wirf den Berg auf...). Zielen Sie jetzt auf eine Stelle im Bild und klicken Sie noch einmal auf die linke Maustaste. Jetzt ist der Satz in der TEXTLEISTE vollständig, etwa: THROW MOUNTAIN AT TROLL (Wirf den Berg auf den Troll).

Natürlich wird Boris' Vorrat an Bergen und Trollen in Paralela begrenzt sein. Doch dafür gibt es in der fremden Welt andere interessante Dinge und Gestalten zu bewundern. Gelegenheit, seinen Wurfarm zu trainieren, wird Boris gewiß erhalten.

DER DAUMEN

Nachdem Sie Boris zu einer Handlung veranlaßt haben, meldet das Spiel Ihnen den Erfolg, leider manchmal auch den Mißerfolg seines Versuchs. Wird der Mauspfeil zu einer Hand, deren Daumen nach oben zeigt, haben Sie es richtig gemacht. Die Handlung wurde erfolgreich ausgeführt.

Wenn Sie Boris zu etwas Unmöglichem angestiftet haben - etwa, ein Türschloß mit einem Blumentopf aufzuschließen - verwandelt sich der Mauspfeil in eine Hand, deren Daumen nach unten zeigt. Das bedeutet: So funktioniert es nicht. Um weiterzukommen, müssen Sie sich etwas anderes einfallen lassen.

SPIELE SPEICHERN UND LADEN

Wir können es gar nicht oft genug sagen: Machen Sie häufig von der Speichermöglichkeit Gebrauch - am besten, wenn Sie gerade etwas Wichtiges geschafft haben und weitergekommen sind - und bevor Sie sich in gefährliche Gegenden trauen.

Um Ihren Spielstand zu speichern, brauchen Sie eine leere, formatierte Diskette. Legen Sie die Diskette ins Laufwerk, bevor Sie Ihr Spiel abspeichern oder eines laden wollen.

SPEICHERN

Wenn Sie zum ersten Mal einen Spielstand SPEICHERN wollen, werden Sie gefragt, ob die eingelegte Spielstands-Diskette formatiert werden soll. Wenn Sie dies wünschen, bestätigen Sie mit Y(ES) - Ja. Dann werden Sie aufgefordert, dem zu speichernden Spielstand einen Namen zu geben. Diesem Ablauf folgen Sie bei jedem neuen Spielstand, den Sie SPEICHERN möchten.

LADEN

Möchten Sie einen gespeicherten Spielstand aufrufen, wählen Sie die Option LADEN. Jetzt erscheint eine Liste Ihrer Spielstände. Klicken Sie einfach auf den Namen des gewünschten Spiels und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

WENN ALLES AUS IST

Falls Sie das Spiel nicht lösen, sondern verlieren - etwa, wenn Boris gefangengenommen wird oder gar stirbt - erscheint ein Schlußbild auf dem Schirm. Wie das Bild auf der Spielpackung, zeigt es Boris neben seinem Gleiter. Links bzw. rechts von ihm steht "RESTORE GAME" bzw. "RESTART GAME".

Wenn Sie weiterspielen möchten, klicken Sie auf "RESTORE GAME". Das bedeutet soviel wie "Spiel wiederherstellen". Sie werden dann aufgefordert, einen gespeicherten Spielstand auszuwählen und das Abenteuer von dort aus fortzuführen.

Möchten Sie lieber noch einmal ganz von vorne beginnen, klicken Sie auf "RESTART GAME". "Neuer Spielbeginn", neues Glück: Boris macht sich wieder ganz vom Anfang auf seine Reise durch die Welten.

DIE GESCHICHTE DES HEILERS YURA

"Wissen Sie, Boris war schon ein seltsamer Junge... Eigentlich mochte ich ihn nie besonders gerne, obwohl er mir meine fehlende Hand zurückbrachte. Aber naja, so sind die Menschenwesen nun einmal. Alles zurückgebliebene Hinterwäldler, für die IBM-kompatible Rechner immer noch das höchste der Gefühle sind!

Aber im Ernst: Ich begegnete Boris (dem Retter aus den alten Weissagungen) zum erstenmal in der zwielichtigen Zone Wheelworlds. Nicht, daß es innerhalb der Radwelt nicht noch schäbigere Winkel gäbe. An genau so einem Ort kreuzten sich also Boris' und meine Wege.

Ich war gerade von einer Bande abgerissener Jetpacker überfallen und um eine Hand kürzer gemacht worden - warum, ist mir entfallen. Auf jeden Fall tauchte plötzlich Boris auf. Die Typen sahen ihn und verflüchtigten sich schneller als Xeroform in der Sonne. Er hatte aber gesehen, wie sie über mich hergefallen waren und machte sich in jugendlichem Ungestüm gleich an ihre Verfolgung.

Irgendwo hatte er einen Gleiter her, in den er sich jetzt schwang, um dem Jetpack-Gesindel nachzusetzen. Rund um Wheelworld jagte er die Gauner, und irgendwann muß er sie gestellt haben. Denn nach einiger Zeit - und vermutlich, nachdem er etlichen Jetpackern eine Lektion erteilt hatte - kam er wieder angebraust und gab mir meine Hand zurück. Als Linkshänder bin ich ihm dafür besonders dankbar.

Doch es kam noch viel dicker. Zu jener Zeit griff Neiamises das friedliche Mekalische Reich an, und ich geriet natürlich voll ins Getümmel. Prompt nahm einer der aufgeblasenen Lakaien des "Gott-Königs" mich gefangen. Seinen Namen weiß ich nicht mehr.... Man beschuldigte mich doch tatsächlich der Verschwörung! Ha! Ich und umstürzlerisch - welch eine Verleumdung! ...Oder wurde ich dessen gar nicht angeklagt?..."

Paralela (I) - Ein Kurzer Geschichtsabriss

So begab es sich denn im Jahre 204051, daß der selbsternannte "Gott-König" Neiamises auf den sterbenden Gouverneur Alcarvor folgte... Das Virganische Reich dehnte sich immer weiter aus, bis es schließlich den ganzen Virganischen Sektor einnahm. Doch da machte der Eroberungsdrang der Virganier nicht Halt. Weit über diese Galaxien hinaus wuchs das Reich. Bald beherrschte es auch die umgebenden Sternenhaufen, wie die mineralreichen Galaxien Gh'Nalrh und Keewox. An einer Ecke wurde die Ausbreitung der Virganier aber aufgehalten. Die geheimnisvollen Mekalier erklärten die virganische Anwesenheit für unerwünscht und ihren Mekalischen Sektor zum Sperrgebiet. Zunächst schien man sich zu einigen, doch bald versuchten virganische Kolonisten, sich auf einigen mekalischen Planeten festzusetzen. Das verstieß gegen das Abkommen, und so schickten die Mekalier Drohgebärde ihre Truppen los. Der damalige Föderationschef Klarneth wiederum behauptete, seine Siedler seien von den Mekaliern angegriffen worden und sandte einen Flottenverband in den Sektor.

Der Krieg war fürchterlich. Er tobte länger als hundert Jahre, und die Front brandete entlang der mekalischen Raumgrenzen hin und her. Erst, nachdem Klarneth in einer aufsehenerregenden Abstimmung des Senats als Gouverneur abgesetzt wurde und der besonnene Alcarvor seine Nachfolge antrat, konnte an Frieden auch nur gedacht werden.

Gleich nach seiner Wahl zum Gouverneur schickte Alcarvor einen Flottenverband aus, um die virganischen Siedler aus dem mekalischen Gebiet zurückzuholen. Weiteren Kolonisierungsversuchen wurde ein Ende bereitet, und die beiden Reiche konnten fortan in Frieden leben. Eine lange, ruhige Zeit brach an, obwohl die Mekalier extrem zurückhaltend waren und keine virganischen Besucher durch ihre Grenzen ließen...

- Aus "Paralela - Ein kurzer Geschichtsabriß", mit freundlicher Genehmigung der Kai Than Marketing GmbH

Paralela (II) - Ein Kürerer Geschichtsabriss

Im Jahre 203985 war ein junger Plutokrat namens Neiamises zum reichsten und mächtigsten Firmenbesitzer der aufblühenden Wirtschaft von Coros geworden. Er richtete eine immens großes, schlagkräftiges Heer ein und ließ Schicht um Schicht tödlicher Verteidigungsanlagen rings um das Coros-System bauen. Eines Tages erklärte Neiamises Coros von der Föderation unabhängig. Der Gouverneur der Föderation entsandte sofort Truppen, um dem rebellischen Möchtegern-Herrscher seine Flausen auszutreiben. Doch der hatte seine Armee gut gedrillt und perfekt ausgerüstet. Sie fügte der Föderationsflotte empfindliche Verluste zu. Ein langer, blutiger Bürgerkrieg brach im virganischen Reich aus.

Die Föderation selbst geriet ins Wanken, und am Ende zerschmetterten Neiamises' Truppen den letzten Widerstand. Dreist führte der aufbrausende Sieger seine Flotte selbst nach Virgos. Dort zwang er die Regierungstruppen zur Kapitulation und zog in den virganischen Senat ein. Im Jahre 204051 ernannte Neiamises sich selbst zum ersten "Gott-König" von Paralela...

- Aus "Paralela - Ein kurzer Geschichtsabriß", mit freundlicher Genehmigung der Kai Tahn Marketing GmbH

Die Memoiren Des Professors George Verne

Vielleicht wird es Zeit, die Erkenntnisse, über die ich im Laufe meines langen Lebens gestolpert bin, einmal aufzuzeichnen. Ob sie der jungen Generation ein wenig helfen können? Die Jahre werden es zeigen...

Ich weiß noch, wie erschüttert ich über meine ursprüngliche Entdeckung war. Als erster Mensch fand ich unwiderlegbare Beweise für die Existenz der kosmischen Schnüre. Sie durchdringen die Luft, die wir hier auf der Erde atmen, und in der wir leben. Bislang habe ich diese Erkenntnis für mich behalten.

Wie Sie wissen, sind die "kosmischen Schnüre" unendlich schmale, langgezogene Taschen aus urzeitlichem Anti-Raum. Sie entstanden bei der Geburt des Kosmos, dehnten sich durch Raum und Zeit, als das Universum sich über Milliarden Jahre hinweg abkühlte und hielten sich, wie Luftbläschen, die unendlich langsam durch gefrierende Flüssigkeit aufsteigen.

Diese Entdeckung machte ich während eines kleinen Wolkenkammer-Versuchs. Ich fand unerwartet ein natürliches Positron, eine kosmische Seltenheit, die durch Kollision bestimmter Hintergrundstrahlung mit einem Luftmolekül entsteht. Ich verfolgte die vom Positron durch die Wolkenkammer gezogene ionisierte Spur. Sie bog plötzlich scharf ab!

Eine lange, dicke Ionenspur verlief entlang der Kammer. Einen kurzen Moment lang glaubte ich, einen winzigen Faden hellen Lichtes zu sehen, der sich außerhalb der Kammer schnurgerade durch das ganze Labor fortsetzte. Etwas Derartiges hatte sich in der Wissenschaftsliteratur noch nicht gefunden, und der Vorgang - oder die Erscheinung - hat sich nie wiederholt.

Ich war erschüttert - und von ungläubigem Staunen erfüllt. Als sich der erste Schreck gelegt hatte, stellte ich einige Berechnungen zur Quantentheorie an und setzte einige Gleichungen in Beziehung zum eben Erlebten. Ich ahnte, daß ich eine kosmische Schnur gesehen hatte. So lange hatte ich es mir gewünscht, und meine Berechnungen schienen es tatsächlich zu bestätigen.

Die zweite bedeutende Entdeckung, die ich machte, bezieht sich auf die Eigenschaften der Dimensionen. Eigentlich war es unmöglich, doch ich suchte nach einer Methode, mit deren Hilfe dreidimensionale, also räumliche Materie auf eine eindimensionale Ebene geschafft werden konnte. Nur mit Hilfe der "Haut" von kosmischen Schnüren wäre dies denkbar.

Die mikroskopisch dünne Membran trennt den uns umgebenden normalen Raum von der Antimaterie in der Schnur. Sie wird nach dem Leidenfrost-Effekt "Leidenfrost-Schicht" genannt. Dieses Prinzip sorgt beispielsweise dafür, daß unter Wassertropfen, die in einer heißen Bratpfanne herumtanzen, eine Luftlücke bestehen bleibt.

Ich machte mir folgende Überlegung zunutze: Wenn man ein dreidimensionales Objekt mit einem Laser scannt, kann seine Oberflächenform im Computer gespeichert werden. Diese Daten können anschließend von einem Magnetfeld genutzt werden, das stark genug sein muß, um die Leidenfrost-Schicht der kosmischen Schnüre abzulenken. Dann kann die Form des Gegenstandes genau abgebildet und dreidimensional dargestellt werden.

Meiner Einschätzung nach würde so eine winzig kleine "Leidenfrost-Blase" entstehen, die sich aus der kosmischen Schnur wölbt und den Gegenstand kurz umschließt, bevor seine Antimaterie-Eigenschaften mit ihm reagieren und das Objekt aus Materie zerstören. In genau diesem Moment wäre die Materie des dreidimensionalen Gegenstandes mit dem Inneren der kosmischen Schnur verbunden!

Dieser winzige Raum ist, verglichen mit unserem, komprimiert, da er vor Milliarden Jahren entstand. Seither hat sich das Universum immer weiter ausgedehnt. Alle Materie, die in Kontakt mit dieser Antimaterie tritt, muß daher zwangsläufig von ihr aufgesogen werden.

"Richtige" Dinge aus unserer Welt, so folgerte ich, konnten demnach regelrecht in eine kosmische Schnur injiziert werden. Ich berechnete weiter, daß ein solcher Gegenstand anschließend mit fast unendlich hoher Geschwindigkeit rückwärts durch die Zeit reisen würde - an unserem Zeitrahmen gemessen. Denn nicht nur der Raum, auch die Zeit sind während der Schöpfung innerhalb der kosmischen Schnüre "eingefroren" worden.

Nach endlosen Berechnungen und Ableitungen entwarf ich schließlich einen Apparat, der meine Folgerungen überprüfen sollte. Ich nannte ihn den "transdimensionalen Induzierer", kurz TDI. Eine passendere Wortschöpfung gelang mir im Fieber meiner Arbeit nicht. Am 31. Dezember 1994 waren meine Ausrüstung und die Versuchsanordnung funktionsbereit.

Ich führte mein erstes Experiment an einzelnen Kohlenstoff-Molekülen im Megnetfeld durch, konnte aber keine Wirkung feststellen. In der Annahme, daß die Versuchsobjekte zu klein gewesen waren, um vom elektromagnetischen Feld hinreichend genau aufgezeichnet zu werden, ging ich zu größeren Gegenständen über. Es nützte alles nichts.

Schließlich machte ich einen letzten, halbherzigen Versuch an einer Melone, deren ellipsoide Form fast ideal war. Doch außer einem kurzen, phosphoreszierenden Leuchten war nichts zu beobachten. Anschließend war die Melone fleckig entfärbt. Daß meine Maschine, an der ich schon verzweifelte, doch funktionstüchtig war, sollte mein 17jähriger Neffe Boris merken...

Boris behauptete später, in eine Parallelwelt versetzt worden zu sein, nachdem er sich ins Gerät begeben und einige Schalter betätigt hatte!

Damals glaubte ich Boris kein Wort. Ich erklärte ihm, daß es völlig unmöglich sei und er, selbst wenn der TDI gearbeitet hätte, getötet worden wäre. Der arme Junge war völlig verwirrt. Er beharrte auf seiner Geschichte und schwor, daß er die Wahrheit sagte. Seine lange, verschlungene Erzählung war zugegeben recht unterhaltsam, so daß ich sie mir schmunzelnd anhörte.

Dann kamen die Gedanken.

Was wäre, wenn... - So saß ich anschließend da, hatte Boris schon wieder vergessen und überlegte. Vielleicht waren die Gegenstände, die ich eingestzt hatte, immer noch zu klein, um vom TDI verwandelt zu werden? Vielleicht bedurfte es einer Oberfläche von der Größe etwa eines Mannes, um die Taststrahlen des Magnetfeldes wirksam arbeiten zu lassen?

Phantastische Reise durch die Zeit

Zwei Minuten später war mir klar, was sich ereignet hatte. Warum war mir die Eingebung nicht vorher gekommen? Vor vielen Jahren schon wurde angenommen, daß am Anfang der Zeit und der Sch_pfung ein Ereignis eingetreten war, das allgemein "Urknall" genannt wird. Wenn es zu dieser ungeheuren Explosion mit entsprechendem Materie-Ausstoß gekommen war, mußte das energetische Gleichgewicht durch eine zur selben Zeit entstandene, identische Menge Antimaterie gewährleistet worden sein.

Diese mathematisch kaum faßbare Menge Antimaterie ist in unserem Universum bislang nicht gefunden worden. Daraus folgerte man, daß es ein geschlossenes, gleich großes und völlig entgegengesetztes Anti-Universum geben könne. Es dehnte sich aber in die entgegengesetzte Richtung, also von seiner Geburt aus rückwärts in der Zeit.

"Das muß es sein!", rief ich. "Und einige meiner kosmischen Schnüre müssen sich durch die ganze Zeit zurück bis ins Herz des Kosmos und weiter hinaus in eine "Anti-Zeit" gestreckt haben!" - Boris sah mich verwirrt an. Ich versuchte, es ihm zu erklären:

"Stell' dir vor, du wirst in einen winzigen Faden gesogen, der durch die Mitte einer Sanduhr verläuft. Unser Universum ist der Sand in der oberen Hälfte, und die Parallelwelt, in die es dich verschlagen hat, ist der Sand in der unteren Hälfte. Nur, daß der Sand aus der Mitte nach beiden Richtungen ausfließt!"

Aber wie war mein Neffe durch Raum und Un-Zeit zurückgekommen? Ich konnte mich an nichts erinnern, und doch muß ich ihm hinterhergeschlüpft und in die Parallelwelt gefolgt sein. Dort muß ich ihn mit einer kosmischen Schnur verbunden und in unser Universum zurückgeholt haben. - Natürlich, es mußte ja ein Zeitparadox geben. Die Reise stand mir also noch bevor...

Ich sollte also in den Transporter treten, ins andere Universum gelangen, Boris finden und ihn hierher zurückholen - obwohl er schon wieder hier war! Ohne diese Ereignisse wäre er niemals heil wieder zurückgekommen. Mir schwindelte.

Ich beschloß, das Paradox in einen hinteren Winkel meines Kopfes zu verbannen, schnappte meine Fernbedienung für den Transformer und sprang hinein. Wenn alles gutging, würden wir beide kurz nach unserem Verschwinden wieder hier auftauchen...

- Aus den Memoiren des Professors George Verne

Paralela (III) - Ein Noch Kürzerer Geschichstabriss

Im Jahre 205997 siechte der "Gott-König" Neiamises unter unzähligen Erkrankungen dahin. Körperlich so zerr:"tet, daß er nicht mehr funktionieren oder selbst vegetieren konnte, entschloß Neiamises sich zu einem gewaltigen Schritt: Er würde seine körperliche Hülle abstreifen.

Meiamises ließ einen gewaltigen goldgepanzerten Roboter nach seinen Plänen bauen. Der Koloß glich einer riesigen Statue. Sein vom Obersten Denker entworfenes Waffenarsenal und seine nie dagewesene Panzerung sollten den Roboter in eine uneinnehmbare Festung verwandeln, in der der König fortan residieren würde. Neiamises gab den Befehl, und sein Gehirn wurde aus seinem sterbenden Körper gelöst und vorsichtig in den Kopf des goldfunkelnden Metallriesen eingesetzt. Nun, da alle Verbindungen fest und die Nervenzellen integriert waren, nahm der König sein neues Domizil an. Von hier aus würde er sein Reich zu neuem Glanz führen. Diese wandelnde Festung sollte die Schaltzentrale einer Eroberungswelle ohnegleichen werden.

Der Krieg gegen die Mekalier konnte beginnen.

- Aus "Paralela - Ein kurzer Geschichtsabriß", mit freundlicher Genehmigung der Kai Tahn Marketing GmbH

DAS UNIVERSE-TEAM

Alle am Spiel Beteiligten - und wie Sie Core Design erreichen

Produktion: Jeremy Heath-Smith

Programmierung (Amiga) und einige Extra-Ideen: Gary Antcliffe

Bewegliche Gestalten und einige Extra-Ideen: Stuart Atkinson

Musik: Martin Iveson

Bewegliche Gestalten, Spielidee, Spielgestaltung, zusätzlicher englischer Text (in Spiel & Schrift) und Packungsgestaltung: Rolf Mohr

PC-Umsetzung: East Point Software Ltd.

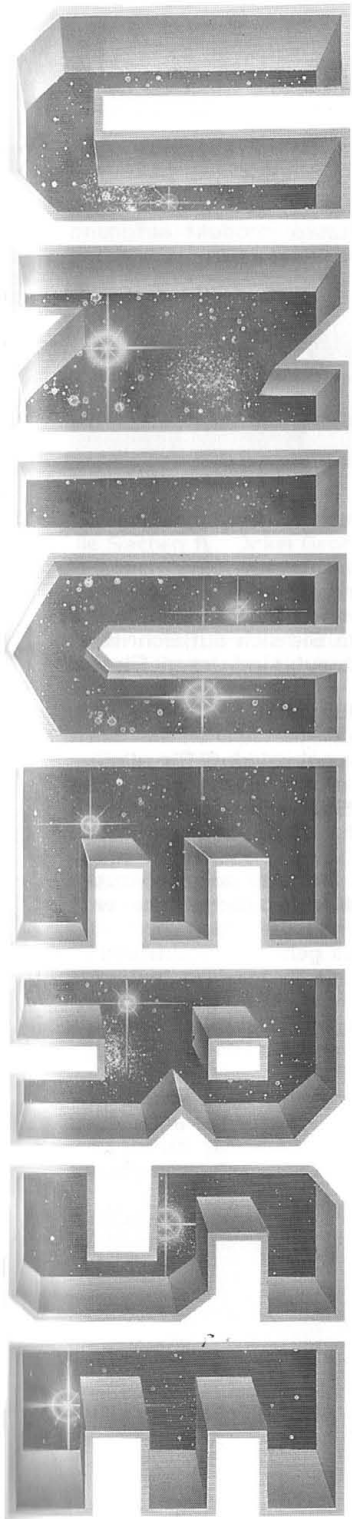
Und außerdem:
Spieletester: Troy Horton, Jamie Morton, Darren Price, Dave Ward

Besonderen Dank an Simon Phipps für seine Hilfe am Handbuch

Dank auch an alle bei Core Design Ltd., die unseren Leiden während der Entwicklung von UNIVERSE zugesehen haben.

Hier sind wir:

CORE Design Limited
55, Ashbourne Road,
GB - DERBY DE22-3FS.
Tel.: 0044/332 297 797
Fax: 0044/332 381 511



INDICE

Sezione Pagina Avvio 46
Istruzioni di caricamento per Amiga e PC

La Storia di Boris Come controllare Boris: 49
"È tutta una questione di Punta e Clicca..."

Il mouse: 49
"Uno straordinario esempio di dispositivo input dell'Era Moderna..."

La videata: 49
"Cosa vogliono dire tutte quelle figurine..."

La barra del menu icone 50

Il sottomenu delle opzioni 51

Il sottomenu delle informazioni 52

La barra dei messaggi 52

Pollice in su/Pollice in giù 53

Caricamento e salvataggio del gioco 53

Quando sarà tutto finito 53

La Storia del guaritore Yura 54

Una breve storia di Paralela I 54

Una breve storia di Paralela II 55

Le Memorie del Professore George Verne 55

Una breve storia di Parallela III 58

Il team di Universe: 58
titoli, indirizzo e numero di telefono della CORE Design.

Avvio

"Quelle cosucce che più o meno tutti sanno ma che dobbiamo includere..."

Avvertenza contro il virus

Questo prodotto è garantito dalla Core Design Ltd. come privo di virus. La Core Design Ltd. non si assume nessuna responsabilità per i danni provocati a questo prodotto a causa di infezioni da virus. Per evitare il rischio di trasferire un virus su questo prodotto si prega di seguire le seguenti instruzioni:

1) Prima si caricare i dischetti, accertati che siano protetti contro la scrittura. In questo modo eviterai che ci si possano trasferire dei virus.
2) Spegni sempre il computer per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco, altrimenti il virus potrebbe contaminare il dischetto originale.
3) Non passare mai i dischetti in un antivirus perché i dati verrebbero distrutti.

Prima di giocare, e probabilmente anche divertirti, con UNIVERSE, dovrai eseguire le seguenti fasi.

Istruzioni di caricamento per Amiga

Se sai come accendere un computer e caricare un gioco, allora salta le prossime quattro fasi e vai direttamente alla fase (e)... Se non sai come far funzionare un computer (e se lo sai dovresti aver già saltato questa sezione) la prossima fase implica...inserire il dischetto 1 di UNIVERSE nell'unità (che è la piccola fessura a un lato del computer)... La terza fase, intelligentemente chiamata fase (c), richiede accendere l'Amiga. Generalmente devi anche accertarti che il cavo della corrente sia collegato correttamente al computer e che sia inserito nella presa di corrente. Adesso, premi l'interruttore su ON (ACCESO) e come per magia... Ah sì, dovrai accertarti che il mouse sia collegato correttamente all'Amiga. Avrai bisogno di questo piccolo "roditore" per giocare UNIVERSE. Fai quello che devi fare e inizia a giocare!

Istruzioni di caricamento per PC

Accertati che il PC sia acceso. Te ne renderai conto perché farà dei rumori, dei bip bip, etc... Quindi, inserisci il primo dischetto nell'unità appropriata (generalmente l'unità a:) e accedi a quell'unità digitando 'a:' Adesso digita 'INSTALL'. Sullo schermo apparirà il nome dell'unità in cui dovrai installare UNIVERSE e poi apparirà il nome della directory in cui dovrai installare UNIVERSE. Il programma di installazione inizierà. Al sollecito cambia i dischetti e tutto sarà a posto. Quando tutto sarà stato installato, ti troverai nella directory installata e ti verrà chiesto di giocare UNIVERSE. Digita 'UNIVERSE' se vuoi sfruttare i soldi che hai pagato...

La storia di Boris

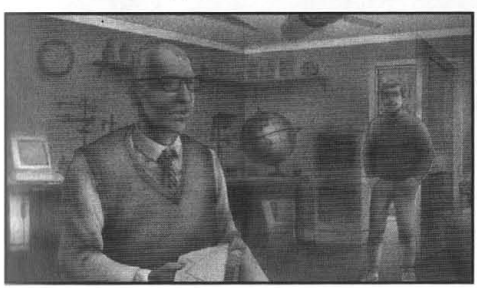


Ero lì che stavo aggiungendo alcuni frame all'animazione del 35-bit Excellence Engine che avevo recentemente acquistato, quando mia madre mi chiamò. Voleva che portassi della posta allo zio George. Probabilmente voleva soltanto farmi uscire di casa, lontano da quel "*&#@" computer, come adorava chiamarlo. Ah, mamma, che capacità di esprimere i concetti..

Scesi la strada attraverso il centro della città. La neve caduta da poco rendeva difficile la guida e continuavo a scivolare; caddi un paio di volte distruggendo quella poca credibilità che avevo in quella stradina. Erano tutti fuori quel giorno per le spese natalizie e, soprattutto per fare un po' di confusione. Ancora oggi sono tormentato dagli abusi che ho dovuto sopportare a causa delle mie cadute.



Quando finalmente arrivai a casa dello zio George ero bagnato fradicio, congelato e avvilito. Pochi secondi dopo aver suonato il campanello, apparve alla porta un uomo alto e magro con un lungo cappotto bianco. "Ciao zio George" dissi "ho un po' di posta per te da parte di mia madre..."
"Ah!! Boris, ragazzo mio! Entra, entra..."

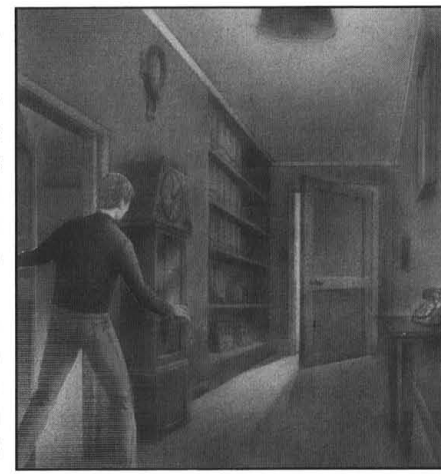


La casa di zio George era proprio un laboratorio di uno scienziato pazzo deciso a dominare il mondo. Strani aggeggi accatastati in ogni angolo e mensole fissate nei posti più strani, soltanto per ospitare alcune misteriose invenzioni. Mi portò nel salotto che era ugualmente pieno di cianfrusaglie.

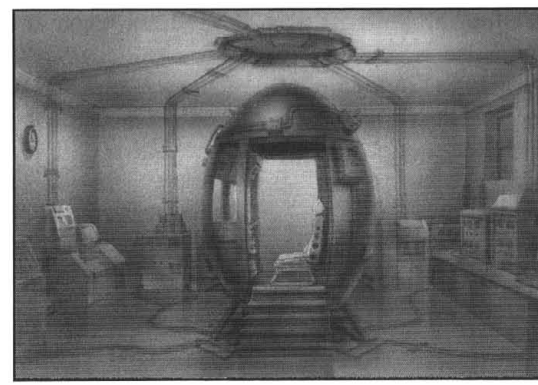
"Emm...Ecco la tua posta zio", dissi cercando di iniziare una conversazione. Parlare con lo zio George non era mai stato un'impresa facile e in quel momento la sua mente sembrava occupata in una delle sue bizzarre invenzioni. Normalmente viveva completamente in un altro mondo.

"Vuoi un caffè Boris?" mi chiese e se ne andò fuori dalla stanza senza aspettare una risposta.

Quindi non so se riesci ad immaginarmi nel salotto dello zio George, circondato da sistemi tecnologici incredibilmente superiori al mio povero 35-bit Excellence Engine. Ero come un bambino in un negozio di dolci. Preso dalla curiosità balzai dalla sedia e decisi di dare un'occhiata in giro. Che cos'era a tenere lo zio George così distante dal mondo? Ritornai all'entrata e cercai di raggiungere uno dei mille scaffali, quando con la coda dell'occhio vidi una luce. Proveniva dalla porta socchiusa di una stanza in fondo al corridoio. Preso dalla curiosità mi avventurai lungo il corridoio... Quando entrai mi si presentò davanti la cosa più strana che avessi mai visto nella casa dello zio George. Era come una specie di vasca, abbastanza grande da poter ospitare una persona, illuminata da milioni di luci lampeggianti. Emetteva anche bip e ronzii propri di questi marchingegni.



Ero troppo curioso. DOVEVO semplicemente scoprire a cosa serviva questo coso. Attraversai la stanza in punta di piedi, stando attento a non calpestare niente di importante ed entrai nella macchina. Davanti a me c'erano centinaia di pulsanti, levette, quadranti e manopole. Non avevo la minima idea quale manopola o levetta avrebbe fatto funzionare questo coso. Non potevo non premere qualcosa, no...?



UNIVERSE

Come controllare Boris...

"E tutta una questione di Punta e Clicca..."

Come probabilmente saprai, UNIVERSE è un gioco d'avventura grafica punta-e-clicca. Anche se non ne hai mai giocato uno prima d'ora, ne avrai sicuramente visto uno e ne avrai giustamente dedotto che per giocarlo è necessario un mouse. In UNIVERSE il pulsante destro del mouse viene generalmente utilizzato per accedere alla barra del MENU ICONE. Il pulsante sinistro del mouse viene utilizzato per selezionare le icone da questa barra menu, gli oggetti sulla videata o sull'inventario. Questi pulsanti hanno altre funzioni, ma ne parleremo più avanti, quindi dovrai avere pazienza.

Il mouse

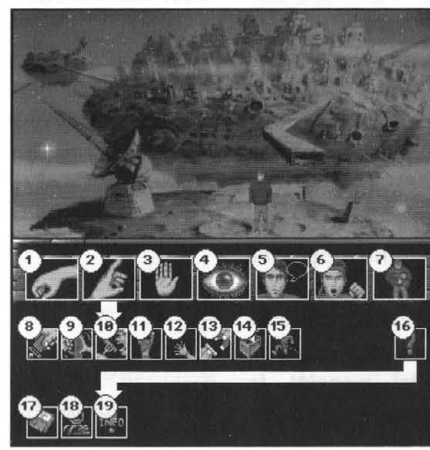
"Uno straordinario esempio di dispositivo input dell'Era Moderna..."

Dopo la sequenza introduttiva apparirà Boris, il nostro eroe (bé, se si può chiamarlo così...). Adesso, se non gli dirai cosa deve fare, se ne starà lì per i fatti suoi praticamente per sempre. Ed ecco che interviene il mouse. Puntando da qualche parte sulla videata e cliccando con il pulsante sinistro del mouse, farai camminare Boris il più vicino possibile a quel punto. Se Boris si sta muovendo troppo lentamente per i tuoi gusti, potrai sempre dirgli di correre cliccando due volte con il pulsante sinistro del mouse.

La videata

"Cosa vogliono dire tutte quelle figurine..."

In UNIVERSE è fondamentale capire il sistema delle icone. Quindi eccoti una breve guida a tutte quelle figurine e ai posti in cui puoi trovarle...



La barra del Menu icone

Cliccando con il pulsante destro del mouse potrai accedere alla barra del menu icone. su questo menu vedrai una serie di icone che (ma guarda un po'...) faranno eseguire a Boris delle azioni un po' più complesse di quelle di camminare o correre. Le icone sono, da sinistra a destra:

1) RACCOGLI Cliccando su 'RACCOGLI'



con il pulsante sinistro del mouse, il puntatore del mouse diventerà un puntatore 'RACCOGLI'. La maggior parte delle azioni hanno il loro puntatore che confermerà l'azione scelta dal MENU ICONE. Puntando sull'oggetto che vuoi raccogliere e cliccando con il pulsante sinistro del mouse, Boris proverà a raccogliere l'oggetto indicato. Se ci riuscirà, l'oggetto verrà aggiunto all'inventario di Boris (vedi più avanti...)e il puntatore del mouse mostrerà un pollice in su.

2) OPZIONI



Ti permette di accedere al sottomenu OPZIONI dove troverai le icone per giocare. Vedi il sottomenu OPZIONI più avanti...

3) UTILIZZA



Quando viene selezionata dalla barra icone, l'icona UTILIZZA cambierà il puntatore del mouse in un puntatore UTILIZZA. Puntando sull a videata o su un oggetto dell'inventario di Boris (che apparirà automaticamente) potrai fare utilizzare l'oggetto a Boris. Qualche volta degli oggetti dovranno essere utilizzati con degli altri oggetti. In questo caso dovranno essere selezionati due oggetti dalla videata o dall'inventario (o da entrambi).

4) GUARDA L'importantissima icona



GUARDA serve a raccogliere indizi ed informazioni di carattere generale sullo scenario. Selezionando l'icona GUARDA, Boris dirà la sua opinione sugli oggetti si troveranno attorno a lui. Cliccando con il pulsante sinistro del mouse, potrai continuare a GUARDARE la scena senza dover ogni volta accedere alla barra del MENU ICONE. Il pulsante destro del mouse disattiva l'azione GUARDA. Raccomandiamo di abusare di questa abilità il più possibile per andare avanti nel gioco.

5) PARLA



Sì! Boris può comunicare con gli altri esseri dell'universo Paralela. Cliccando su questa icona e selezionando l'essere con cui lo vuoi far PARLARE, Boris proverà ad avere una conversazione con quel personaggio.

6) ATTACCA



Boris non è un violento per natura, ma quando ce n'è bisogno può essere molto aggressivo. Cliccando su ATTACCA e poi sull'oggetto che desideri attaccare, Boris eseguirà i tuoi ordini. Dopo aver selezionato l'oggetto da colpire dovrai dire a Boris di ATTACCARE

7) INVENTARIO

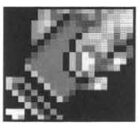


Questa è una lista degli oggetti raccolti da Boris. Cliccando sull'oggetto richiesto otterrai una descrizione più dettagliata.

Il sottomenu delle OPZIONI

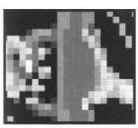
Quando avrai cliccato sull'icona OPZIONI, un'altra barra del menu icone sostituirà quella esistente. Questa è la barra del menu OPZIONI.

8) INSERISCI



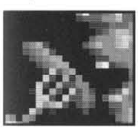
Permette a Boris di INSERIRE degli oggetti del suo inventario in altri oggetti. Seleziona l'icona INSERISCI con il pulsante sinistro del mouse. Scegli un oggetto dall'inventario di Boris. Quindi seleziona un oggetto in cui vuoi che Boris INSERISCA l'oggetto scelto . Semplice, no?

9) SPINGI/TIRA



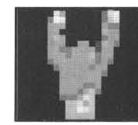
Selezionando questa azione Boris può SPINGERE e TIRARE degli oggetti sulla scena. Seleziona semplicemente l'icona SPINGI/TIRA con il pulsante sinistro del mouse e poi l'oggetto su cui vuoi che Boris compia l'azione.

10) MANGIA



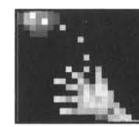
Nel corso del gioco puoi nutrire Boris con quello che ha raccolto durante il suo viaggio. Eseguirai l'azione selezionando MANGIA e poi l'oggetto.

11) INDOSSA



Non vogliamo rendere il nostro eroe schiavo della moda, ma qualche volta per delle ragioni a te adesso sconosciute, Boris vorrà indossare dei determinati vestiti. Questa icona permette a Boris di fare solo questo.

12) LANCIA



Sarà utile quando dovrai far lanciare a Boris degli oggetti contro altri oggetti. Seleziona LANCIA e l'oggetto che vuoi far lanciare a Boris e quindi l'oggetto della scena che vuoi colpire.

13) COMBINA



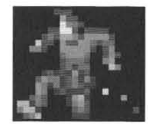
Ricordati sempre che l'oggetto di cui Boris ha bisogno non sarà necessariamente uno che può semplicemente raccogliere. Combinando oggetti diversi potrai creare dei nuovi oggetti. Quindi seleziona COMBINA dal sottomenu OPZIONI e poi i due oggetti che desideri combinare.

14) APRI/CHIUDI



Questo è il miglior modo per far APRIRE e CHIUDERE delle cose a Boris. Seleziona APRI/CHIUDI dal sottomenu OPZIONI e quindi l'oggetto della scena su cui vuoi eseguire l'azione.

15) SALTA

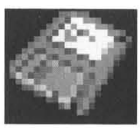


Fa SALTARE Boris. Clicca sull'icona SALTA e sul punto della videata in cui vuoi far saltare Boris. Tutto qui!



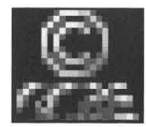
16) INFORMAZIONI
Sì, un ALTRO sottomenu! Vedi più avanti...

Il sottomenu INFORMAZIONI



17) DISCHETTO I/O
Questo è il modo per accedere all'opzione carica/salva gioco. Boris ne vedrà delle belle prima che tu riesca a finire il gioco, quindi questa funzione risulterà preziosa. Vedi Caricamento e salvataggio del gioco.

18 INFORMAZIONI DIRITTI D'AUTORE



Parla della vecchia e brava Core Design Ltd. (NOI!!) e immortala i nostri nomi per sempre!! (e chi ha detto che siamo degli egocentrici?)

19) INFORMAZIONI SCENARIO



Visualizza le informazioni iniziali sullo scenario nel caso tu voglia leggerle di nuovo.

La barra MESSAGGI

Sotto alla barra del MENU ICONE avrai notato una piccola area dove di tanto in tanto appaiono dei messaggi. Abbiamo chiamato questa barra MESSAGGI da cui potrai vedere che cosa potrai far fare a Boris. Quando verranno selezionate determinate azioni vedrai apparire delle frasi nella barra MESSAGGI.

Per esempio, se vuoi chiedere a Boris di LANCIARE una montagna dovrai selezionare LANCIA con il pulsante sinistro del mouse dal sottomenu OPZIONI. Il puntatore del mouse cambierà in un puntatore LANCIA e la parola LANCIA apparirà nella barra MESSAGGI proprio sotto la barra del MENU ICONE. Poi sulla barra MESSAGGI apparirà LANCIA MONTAGNA A. Poi selezionando il bersaglio con il pulsante sinistro del mouse, la frase verrà completata, es. "LANCIA MONTAGNA A [nome del bersaglio]" e Boris proverà ad eseguire l'azione desiderata .

Ovviamente, questa situazione (immaginaria) prevede che Boris abbia una montagna nel suo inventario, il che è alquanto improbabile.. .

Pollice in su, Pollice in giù

Dopo che avrai provato a far eseguire un'azione a Boris, il puntatore del mouse si trasformerà in 'pollice in su' o 'pollice in giù' per informarti se l'hai eseguita correttamente. Pensiamo sia ovvio quali dei due significano vittoria o sconfitta. Generalmente, il "pollice in su" e i "pollice in giù" indicano se un'azione è possibile o meno.

Caricamento e salvataggio del gioco

Come detto prima, l'opzione carica/salva gioco ti sarà molto utile per completare UNIVERSE. Per caricare e salvare giochi avrai bisogno di un dischetto VUOTO. Prima di selezionare carica o salva gioco inserisci il dischetto salvataggio giochi. Salvataggio Quando salverai un gioco per la prima volta, ti verrà chiesto se vuoi formattare un nuovo dischetto salvataggio giochi. Se vuoi formattare un nuovo dischetto vuoto premi 'Y' (Sì). Quindi dovrai inviare un nome del file per quel gioco salvato. Dovrai fare questo ogni volta che salverai un nuovo gioco.

Caricamento

Per caricare un gioco salvato clicca sul nome del gioco salvato che desideri ripristinare (i giochi verranno visualizzati sulla videata dopo che sarà stata selezionata l'opzione carica gioco). Segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

Quando sarà tutto finito

Se non riuscirai a completare il gioco (es. sarai catturato o peggio, ucciso!), apparirà una videata in cui Boris è di fronte alla sua macchina (come l'immagine della confezione). Accanto a lui ci saranno le parole RIPRISTINA GIOCO e RICOMINCIARE GIOCO. Se selezionerai RIPRISTINA GIOCO ti verrà chiesto di selezionare un gioco salvato. Dopo di che ritornerai sul punto del gioco in cui ti eri fermato. Se selezionerai RICOMINCIARE GIOCO, ricomincerai dall'inizio la tua avventura con Boris.

La storia del guaritore Yura

"Boris era un ragazzo strano, sai... Non mi è mai piaciuto molto, anche se mi ha riportato la mano. Ma dopotutto era un umano. Sono tutti degli idioti, che pensano ancora che i PC compatibili IBM siano una buona idea.

Comunque... conobbi Boris (Il Salvatore di cui parlano gli antichi testi) in un posto squallido chiamato Wheelworld. Nel Wheelworld ci sono posti ancora più squallidi. E fu in uno di questi posti "ancora più squallidi" che le nostre strade si incrociarono.

Ero appena stato derubato da un pericoloso gruppo di piloti-jet che mi avevano tagliato la mano per ragioni che adesso non ricordo bene... Comunque, i piloti-jet scapparono quando arrivò Boris che, essendo un giovane coraggioso, partì immediatamente all'inseguimen to con il suo Veicolo di trasporto personale. Non ricordo bene come se l'era procurato... E così Boris si avventurò nel Wheelworld nel tentativo di riportarmi la mano. Dopo aver abbattuto molti piloti-jet riuscì a riportarmi la mano e gliene sono molto riconoscent e. Sai, scrivo con la mia mano sinistra...".

In quel periodo Neiamises stava per attaccare il pacifico Impero Mekalien e, come se non ne avessi passate abbastanza, venni catturato e imprigionato da un suddito dell'Imperatore. Però adesso non mi ricordo il suo nome... Ero stato accusato di essere un sovversivo! Io, un sovversivo? Bah! ...A dire il vero, non mi ricordo bene se ero stato accusato di questo oppure no...

Una breve storia di Paralela I

E fu nel 204051 che il l'Imperatore Neiamises successe al morente Governatore Alcarvor. L'Impero Virgan continuò ad espandersi, occupando l'intero superammasso di galassie Virgos e oltre, acquistando il dominio dei gruppi delle galassie circostanti, come quelle di Gh'Nalrh e Keewox ricche di minerali. Tuttavia, l'espansione Virgan raggiunse i confini del territorio dei Mekalien, dove i misteriosi Mekalien dichiararono che non volevano che l'impero Virgan si espandesse nel loro territorio. In un primo tempo ci fu un accordo , ma dei nomadi tentarono di colonizzare i pianeti dei Mekalien, provocando la collera del loro esercito. Il capo della Federazione di quel tempo, il Governatore Klarneth, mandò una flotta per difendere i nomadi Virgan, che avevano affermato di essere stati attaccati dai Mekalien. Per molte generazioni la zona di frontiera fu sconvolta da una serie di guerre, finché il governatore Klarneth nonvenne espulso dal Senato a causa del forte malcontento popolare. Venne eletto il governatore Alcarvor che per prima cosa mandò una flotta per fermare i gruppi provinciali che stavano tentando di entrare nei sistemi Mekalien e riuscì a restaurare un lungo periodo di pace. Le relazioni con i Mekalien migliorarono, ma questi mantennero un atteggiamento riservato nei loro confronti, vietando ai V irgan di entrare nel loro territorio...

Tratto da "Una breve storia di Paralela" per gentile concessione della Kai Tahn Promotive Industries Inc.

Una breve storia di Paralela II

Nell'anno 203985 un giovane plutocrate chiamato Neiamises era diventato il più ricco e potente proprietario corporativo della fiorente economia di Coros. Formò un vasto esercito, costruì delle barriere difensive orbitanti attorno a Coros e dichiarò l'indipendenza dalla Federazione. Il governatore federale mandò l'esercito per fermare il ribelle Neiamises, ma la superiorità dell'esercito di Nei amises inflisse una pesante sconfitta all'esercito federativo. L'impero Virgan fu sconvolto da una guerra civile. L'intera federazio ne Virgan era sull'orlo del collasso, fino al trionfo finale dell'esercito di Neiamises. L'esuberante giovane capo guidò personalmente la sua flotta reale a Virgos, obbligò le truppe governative alla resa e occupò il Senato Virgan. Neiamises si incoronò primo imperatore di Paralela nell'anno 204051...

Tratto da "Un riassunto storia di Paralela" per gentile concessione della Kai Tahn Promotive Industries Inc.

Le memorie del Professore George Verne

Ho sentito il bisogno di tenere un diario sulle scoperte che ho fatto nella mia vita fino a questo momento...

La mia prima importante scoperta fu la prova dell'esistenza dei fili cosmici che permeano l'aria che respiriamo qui sulla Terra. Un fatto che per ragioni personali fino ad ora non ho mai detto a nessuno.

Come senza dubbio saprete i "fili cosmici" sono ovviamente estremamente sottili, sono delle particelle allungate di anti-spazio primordiale. Si sono formate alla nascita del cosmo e allungate nello spazio e nel corso dell'espansione e del raffreddamento dell'universo nell'arco di migliaia di anni, come delle bolle che salgono in liquido che si sta congelando.

La scoperta avvenne durante un piccolo esperimento in una camera di Wilson, quando trovai un raro esempio di un positrone naturale (causato dalla collisione di raggi cosmici e i nuclei più grandi di una molecola di aria). Mentre osservavo la scia ionizzata formatasi nella camera di Wilson, la sua direzione cambiò improvvisamente ad angolo retto. Si formò una grossa scia per tutta la lunghezza della stanza di Wilson e per un momento mi sembrò di vedere una minuscola e luminosa linea che si estendeva da essa, oltre la camera di Wilson per tutta l'altezza del mio laboratorio. Per quanto ne sapevo, questo era un evento nuovo e da allora non ho più visto niente di simile accadere spontaneamente. Ero sbalordito e mi misi ad eseguire alcune applicazioni teoriche quantistiche su quello che avevo osservato. Istintivamente pensai che quello che avevo visto era un filo cosmico e i miei calcoli sembravano confermarlo.

Il secondo obiettivo importante raggiunto fu lo sviluppo di un metodo di conversione tridimensionale della materia su un piano monodimensionale. Questo fu possibile solamente sfruttando le proprietà della "pelle" di un filo cosmico, che è come una membrana che separa lo spazio normale dall'antimateria al suo interno. Questo è conosciuto come "strato Leidenfrost" e prende il nome dall'effetto Leidenfrost (per esempio il vuoto che si crea sotto alle gocce d'acqua che frizzano attorno a una padella bollente).

Facendo la scansione laser di un oggetto tridimensionale, i contorni della sua superficie possono essere memorizzati in un computer. Queste coordinate possono essere utilizzate da un campo magnetico abbastanza forte da deviare lo strato Leidenfrost del filo cosmico e riprodurre la sagoma esatta e uguagliare la superficie dell'oggetto tridimensionale. Ne dedussi che si era formata una sottilissima "bolla" Leidenfrost, che si estendeva dal filo cosmico per avvolgere completamente e momentaneamente l'oggetto prima che le sue proprietà dell'antimateria reagissero contro la materia al suo interno, causandone la rottura. In quell'esatto momento la materia de ll'oggetto tridimensionale sarebbe stata temporaneamente collegata con l'interno del filo cosmico. Questo minuscolo spazio è più compresso rispetto al nostro, perché si è creato migliaia di anni fa quasi all'inizio dell'universo, prima che si espandesse alla sua forma attuale. Ogni altra materia convenzionale che può collegarsi con questo spazio, verrebbe inevitabilmente risucchiata all'interno.

In questo modo, ne dedussi che gli oggetti tridimensionali possono essere "iniettare" in un filo cosmico. Calcolai inoltre che un tale oggetto sarebbe viaggiato indietro nel tempo a una velocità quasi infinita, relativo al nostro spazio temporale, poiché la condizione spazio-tempo del filo cosmico è stato riportata quasi all'inizio della creazione.

Ho costruito una macchina per provare a mettere in pratica questa teoria. La chiamai Induttore Trans-Dimensionale o TDI e il 31 dicembre 1994 i miei strumenti e attrezzature erano in funzione. Portai a termine il primo esperimento sulle molecole individuali di carbone sospese in un campo magnetico, ma non riscontrai nessun effetto. Ne dedussi che l'oggetto era troppo piccolo per essere tracciato con accuratezza dal campo elettromagnetico, quindi provai con degli oggetti più grandi senza alcun successo. Infine provai con un grosso melone, che secondo me aveva una forma sferica ideale, ma le uniche reazioni visibili furono un temporaneo alone fosforescente attorno ad esso e il conseguente offuscamento irregolare.

 Successivamente scoprii che funzionò con mio nipote Boris quando aveva 17 anni che affermò di essere stato trasportato in un'altra d imensione dopo essersi seduto nella macchina e aver premuto alcuni pulsanti...

A quel tempo assicurai Boris che questo era praticamente impossibile e che se fosse accaduto sarebbe certamente stato distrutto. Il povero ragazzo insistè dicendo che non stava mentendo e pazientemente ascoltai la sua storia, che si dimostrò estremamente lunga e complicata, ma anche divertente in certi punti. Mi sedetti e valutai la situazione. Mi resi conto piano piano che gli oggetti che avevo provato a trasformare erano troppo piccoli e che avrebbero dovuto essere grandi almeno come, ad esempio, un uomo perché il campo magnetico potesse tracciarne accuratamente la superficie...

Due minuti dopo capii cosa era successo. Una cosa mi colpì, che fino ad allora non avevo mai pensato: una teoria formulata tanti anni fa affermava che all'alba della creazione del cosmo, ci fu un'esplosione comunemente chiamata "Big Bang"; se questo è vero la quantità di energia emessa contro la quantità di materia che ne risultò, doveva aver provocato la formazione di una quantità uguale di antimateria che si era formata contemporaneamente: es. per ogni elettrone prodotto ci doveva essere stato un positrone, per ogni protone un antiprotone, ecc. (come è stato osservato nelle collisioni tra particelle subatomiche). Questa vasta quantità di materia non è stata individuata nel nostro universo e quindi si ipotizzò la formazione di un intero ed uguale antiuniverso nella direzione opposta, indietro nel tempo dalla nascita della creazione.

"Esatto!", dissi a me stesso "...e alcuni dei miei fili cosmici devono essersi allungati indietro nel tempo fino al cuore del cosmo e fuori in quello che non mi resta che chiamare "antitempo"!" Boris mi stava guardando perplesso. Provai a spiegargli la situazione. ..

"È come se tu venissi risucchiato nella sabbia che scorre nel centro di questa clessidra, e il nostro universo è la sabbia nella parte superiore e la dimensione parallela in cui sei entrato è la sabbia della parte inferiore, tranne che la sabbia delle due metà esce dal centro!"

Mi resi conto che l'unico modo per fare ritornare Boris era di andare a cercarlo nella sue dimensione parallela, collegarlo di nuovo a un filo cosmico e riportarlo nella nostra dimensione. Dovevo entare nel trasportarore e andare in questo universo parallelo, trovare Boris e riportarlo indietro, anche se natrualmente era già ritornato! Se non lo avessi fatto non sarebbe più ritornato. Ignorai il folle paradosso, presi un telecomando per l'induttore Trans-dimensionale e saltai dentro. Volevo andare indietro nel tempo esattamente al momento dopo che ce ne eravamo andati...

Tratto dalle Memorie del Professore George Verne

Una breve storia di Paralela III

Nell'anno 205997 il corpo dell'Imperatore Neiamises si stava decomponendo a causa di numerose malattie della carne e quindi non potendo più continuare in queste condizioni, decise disfarsi del suo corpo. Ordinò la costruzione di un gigante robot d'oro blindato, che lui stesso disegnò, come una grande statua. I suoi straordinari arsenale e armatura erano stati disegnati dal supremo Conoscitore per fare del robot un'invincibile macchina da guerra, nel quale l'Imperatore avrebbe vissuto permanentemente. L'imperatore impartì l 'ordine e il suo cervello venne estratto dal suo corpo morente e trapiantato nella testa dell'enorme robot d'oro. Dall'interno di questa fortezza mobile avrebbe governato il suo Impero nella guerra contro i Mekalien.

Tratto da "Una breve storia di Paralela" per gentile concessione della Kai Tahn Promotive Industries Inc.

L'equipe di Universe è formata:

Jeremy Health-Smith: Produttore

Gary Antcliffe: Programmatore (versione Amiga) e ulteriori idee
Stuart Atkinsons: Grafico sprite e idee supplementari
Gary "Jim" Bottomley-Mason: Grafico Sprite, Design del gioco, Testo sullo schermo e manuale.
Martin Iveson: Musica
Rolf Mohr: Grafico fondali, Idea originale del gioco, Design del gioco e Testo supplementare (gioco e manuale). Ah sì e la confezion e...

Conversione P.C.
East Point Software Ltd

Altri collaboratori:
Collaudo gioco: Troy Horton, Jamie Morton, Darren Price, Dave Ward

Ringraziamenti speciali a Simon Phipps per la sua collaborazione nella redazione di questo manuale Si ringraziano inoltre tutti quelli della Core Design Ltd che ci hanno visto soffrire nel corso della realizzazione di UNIVERSE.

CORE Design Limited 55 Ashbourne Road,
Derby DE22 3FS
Tel: 00 44 332 297797
Fax: 00 44 332 381511



CORE
DESIGN LIMITED

55 Ashbourne Road, Derby, DE22 3FS.
Tel: (0332) 297797 Fax: (0332) 381511