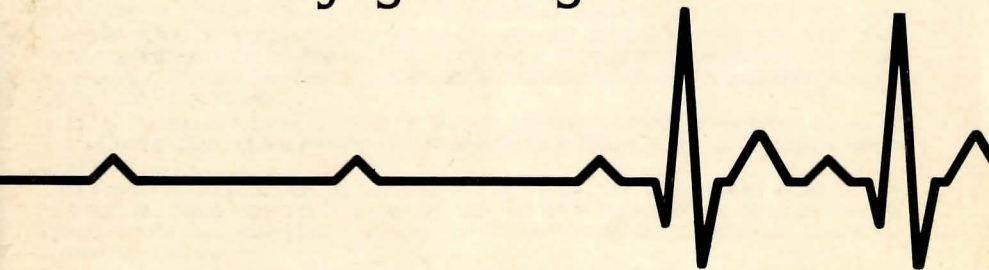


SUSPENDED™

A Cryogenic Nightmare



 **commodore**

Congratulations. You have been chosen as the winner of the semi-millennial Lottery, and as such will have the honor of serving as Contra's Central Mentality for the next 500 years.

Naturally, this title brings with it certain responsibilities, not the least of which is ensuring the survival of life on this planet. To this end, in accordance with Procedural Substatute 2.5X845A77B, you will be placed in a state of limited cryogenic suspension. In this sleep-like mode, your mind will monitor the Filtering Computers that maintain the delicate balance of our surface-side systems. Should an emergency occur which causes a Filtering Computer imbalance, you will be awakened. It will then be up to you to ascertain the problem and perform such remedial actions as you deem necessary. The penalties for failure are all too obvious.

This briefing has been prepared to familiarize you with your duties in your new role. It has been revised and amended to enable you to avoid the tragic errors of your predecessor, the lamentable Gregory Franklin. This briefing supersedes and countermands all previous briefings issued by the Lottery Commission.

It may be material at this time to review the Franklin Incident. The report of the events appearing in the *Contra Citizen* of two months ago, while editorial in nature, sums up the circumstances succinctly:

...But Franklin was not destined to complete his tour of duty. After 467 years, he awoke by mistake and, not being extremely bright to start with, lost what little sense and sanity he had. He looked around the Underground Complex for an emergency, found none, and decided to create one of his own.

Overriding the three Filtering Computers, he directed the transportation systems to kill whoever happened to be walking outside or riding in any of the mass transit systems. Psychologists believe that he must have possessed a twisted sense of humor—to have people maimed, run over, chased by robot-taxis provided him with pleasure for the moment. However, he soon tired of this, and decided to eliminate a larger section of the population in a far easier manner.

Ever since weather had been controlled, dwellings had not been designed to withstand snow and sleet. Franklin altered the pressure in the Weather Towers near the cities, setting off raging storms and creating freezing temperatures. Thousands perished from exposure; thousands more became popsicles.

The surviving authorities decided to send an extermination squad down into the Underground Complex to remove Franklin from his suspension capsule. They got there just in time. When they arrived, Franklin had the six maintenance robots snipping wires and causing havoc with the Filtering Computers and automated systems.

In the tragedy's aftermath, several known malcontents protested that the system had proven itself infeasible; these complaints were dealt with summarily by the Authority, which assures all citizens that new improvements in the system and the method for selecting future central mentalities have eliminated any cause for alarm . . .

With this in mind, you can well understand why the Authority insists on a comprehensive briefing before you enter the Complex. You are therefore requested to read the following with the greatest care before entering the suspended state.

Ignatz Feroukin
VP/Memos

Addendum: The Office of Cloning and Personnel Development informs us that a number of replicates of you are currently under production, for use in the event that we find it necessary to remove you. This should in no way be construed as a reflection of you as a person; despite the fact that your psychological profile revealed a few characteristics which could be termed "deviant", we have only the highest expectations for you. Needless to say, however, the Authority desires no repeats of Franklin's performance. Therefore, remember: you can be replaced.

The Filtering Computers

1 Talking to the Filtering Computers (FCs).

In the suspended state, you will be talking to your six robots through one of the Filtering Computers. You do this in plain English, typing all your commands on the keyboard when you see the prompt (>). The Filtering Computers will, however, allow for some abbreviations for words you will be using often.

These words appear in the section, "abridged List of Useful Commands."

When communicating, the first thing you have to do is to tell the Filtering Computers which robot or robots you want to talk to. For an explanation on how this is done, see the section on "Talking to Your Robots."

The Filtering Computers understand only the first six letters of words you type—all subsequent letters are ignored. For example, **Whiz, plug in to the historical pedestal** is equivalent to **Whiz, plug in to the histor pedest.**

The Filtering Computers can understand many different types of sentences. These can range from simple commands to complicated instructions. The simplest commands are directions (**N, Se, W**, etc.). Nex.¹ in terms of complexity are verb-noun sentences (**Take the plaque. Read the plaque. Open the bag**, etc.). These sentences may require an adjective (if, for example,) there are many chips), and although using adjectives is optional, the Filtering Computers will probably complain and ask you which chip you mean. It is always a good idea to use adjectives to assist the Filtering Computers in identifying the object to which you are referring.

More complex sentences require indirect objects and prepositional phrases. Some of these might be **Put the bumpy chip in the basket, take the wavy chip from the panel. Kill Waldo with the cutting tool.**

Some examples: **Take the small container. Take Container, Drop It. Pick up container.**

Go north. Walk north. N. Go to the middle supply room.

Get object. Get the small object from the small container, replace the small object with the large object.

Look inside the panel. Look on the shelf.

Drop all. Drop all but the rough device. Give all to Waldo.

You must separate multiple objects of a verb by the word **And** or a comma, for example:

Take all but the extension and the wedge.

Put the rough device and smooth device in the basket.

Give the basket, the wedge and the grasper to Waldo.

You can include several sentences on the input line if you separate them with the word **Then** or a period. You don't need to type a period at the end of an input line. For example:

Take the Wedge. N. Drop wedge and extension.

Take the wedge then go north. Drop the Wedge and the extension.

The Filtering computers try to determine what you really mean when you don't give enough information. If you say you want one of the robots to do something, but don't say what to do it with, or to, the Filtering Computers will sometimes assume that the object you could have meant. When they do this, you will see the display, **With the (ob-**

ject). If there is more than one object which might be referred to, the Filtering Computers will ask you which one you meant. For example, **Which object do you mean, the small object or the large object?** On answering a question like that, you need only type in the adjective (**small** or **large** in this case).

You should note that the Filtering Computers and the robots will use words they don't necessarily understand. For example, the description of a room might contain, **I sense some odd disturbances coming from two meters over my head."**

Nevertheless, if you use the words **odd** or **meters** as your input, you might get back **"FC: I don't know the word 'odd'."** Such words, which are not included among the 600+ words the Filtering Computers understand are used strictly so that images can be heightened and a stronger sense of reality can be created.

whenever the Filtering Computers don't understand what you're saying, they will complain in one way or another. After the complaint, the Filtering Computers will ignore your command and expect a new one to be given. The most common complaint is: **"FC: I don't know the word (your word)."**

Robots: Communications

Robots: Characteristics

2. Talking to Your Robots. Each of the robots you control has special capabilities and each can perform some remarkable tasks. It's always best to glance up at the Status Line (if your machine provides one) to see which robot you're talking to before entering any commands. The name you see will be the robot with whom you'll be communicating. If your computer doesn't have a Status Line, you will be informed of the link between yourself and the robot before you type any new command.

Knowing to whom you are talking can become an important issue. Your robots can be in the same room with each other, or in six different rooms. You may think you're talking to one robot while you're really talking to another, and this can be confusing. Every time you "switch" robots, the Filtering Computers establish a communication link between you and the robot. This communication link is called a Cryolink, and the Filtering Computers will tell you when they're establishing one. Establishing this link does not take any extra "time". Time, in the suspended state, is measured in Filtering Computer cycles. (See the section on "Score" to find out how many cycles you have used.)

If you want to change who you're talking to, type the robot's name, followed by a comma, followed by the command. An example is **Waldo, get the container**. After Waldo responds his name will be displayed on the Status Line (where one is provided), and this will be the robot you'll be talking to until you change it again. Any number of commands can be entered on the same line separated by a period or the word **Then**. For example, **Waldo, get the hollow container. Go North. Inventory. Go to gamma repair.**

would all be directed toward Waldo by the FCs. These commands will be acted on in sequence.

It is possible to talk to several robots in sequence by typing their names, separated by a comma. You may use the word **And** before the last name you enter if you desire. An example would be **Auda, Poet and Iris, look at the cylinder, or Auda, Waldo, look.**

There is also a way to talk to all of your robots in sequence. Just type **All Robots**, (do something). An example would be **All Robots, report your locations.**

If you want to get two robots to do something together (i.e., at the same time), type **Both Sensa and Iris** (do something). This might be used when one robot just isn't enough.

Some abbreviated commands are also available: **ARR (All Robots, report)** and **ARL (all Robots, report locations).**

3 The Six Robots. The most recent facilities check indicates that your robotic crew is fully operational (with the exception noted blow). The following profiles have been provided to inform you of special capabilities of individual robots, so that you can make the best use of each member of your crew should corrective maneuvers become necessary.

3.1 Iris is a visual robot, whose mobility is limited. Her ability to describe things approaches what a human might see in most circumstances. Since Frobozz Engineering Company built her, she was not designed to do a lot of grasping, carrying, etc., and has only two gras-

ping extensions. She proved to be the butt of many design and implementation jokes on the planet's surface, one of which was "The eyes have it." Humor of this sort has, for obvious reasons, since been outlawed on Contra. Iris has limited mobility and her internal mapping does not extend throughout the Complex. This design restriction was based on the following consideration: Iris can wander about the areas in which she can perform a useful function.

3.2 Waldo is an industrious robot, built primarily for manipulating objects, he has been provided with six grasping extensions. He travels by using a sonar-feedback mechanism and, when close or touching an object, can detect quite a bit about its inherent characteristics based on this sonar. In addition, he has a highly developed sense of touch and can prove to be a delicate workman.

3.3 Sensa is a peculiar mixture of sensory apparatuses. She can detect vibrational activity, photon emission sources, and ionic discharges. She is also rigged to automatically perform such sensory tasks as the analysis of diffraction indexes. Sensa has five extensions, two of which are used exclusively for sensory input. The other three extensions are grasping extensions.

3.4 Auda is all ears, capable of processing and interpreting auditory signals within the Complex. Her presence there was required by the CLU (Consolidated Listeners Union), and though Auda may not be very helpful in the high-tech sense, in case of human intervention, she is absolutely required. Auda has but one grasping extension.

3.5 Poet is a peculiar robot whose function was somehow altered

over time by the Filtering Computers. Poet was originally intended as a diagnostic robot. he has been equipped with a diagnostic sensor which is activated when he has been directed to **touch** something. Unless Poet is actually doing his thing, he makes the best of what he perceives, translating his input into sometimes bewildering output. Despite the sometimes seeming lack of sense to his statements, they provide an accurate representation of reality. Poet has been provided with three grasping extensions.

3.6 Whiz is an interfacing device between you and the Central Library Core, a huge data bank available to your queries. Whiz can **plug in** to any of the four CLC peripherals and find information for you. This information pertains to objects and the Complex in general. The CLC contains no information about any of the rooms you robots can visit. Although Whiz is extremely helpful, he does have his limitations. There was once a robot-joke about Whiz being a real airhead and, if he could have understood it, he would have taken offense. Whiz has two grasping extensions.

3.7 Note: There is a seventh robot. Standing almost two meters tall and featuring sixteen grasping extensions, verbal circuits, and heavy-duty shielding against acid damage, this model is optimized for a multitude of applications. It should be mentioned that this robot was attended to by Gregory Franklin, who abandoned it within the Complex after brutally mangling it beyond recognition or hope of repair.

The Central Library Core (CLC)

The Surface Systems

4 The Central Library Core (CLC). The CLC is composed of several distinct parts: Whiz, The Peripherals, and the Library Core.

4.1 Whiz. Whiz's function with the CLC is to act as your querying device. By plugging him in, you can ask questions about objects and get advice on situations.

4.2 The Peripherals. There are four peripherals accessible to Whiz.

- The Index Peripheral—querying this peripheral performs the following operations: The object is passed along to the Central Language Core, at which point its name is matched against an index. If the name has not been found, you will be informed that that object is not on file and no peripheral will contain any reference to it. If the object has been found within the Language Core, it is passed to the Index Core. The Index Core then scans through the tagging device for references. If no references are found, you will be told that no data is available at any peripheral. If references have been found, you will be told at which peripherals information can be retrieved.

- The Technical Peripheral—This peripheral can provided technical DATA ON SOME OBJECTS. If you absolutely need to know how something works, querying this peripheral can sometimes prove helpful. Technical information is not available on all objects.

- The Advisory Peripheral—When you need advice and just can't understand what's going on with something, ask this peripheral. It is attuned to provide Hierarchical Information for Newly Terraformed Sys-

tems. (H.I.N.T.S.).

- The Historical Peripheral—This peripheral can provide you with historical references for certain objects found within the Complex adding a greater understanding of what these things do and how they interact.

4.3 The Library Core. The CLC itself is also accesible from the Lower Access area, but all interactions and queries here are designed solely for human interaction. Whiz cannot perform queries from this area since there isn't a suitable peripheral for him.

5 The Surface Systems. The surface of Contra is controlled by the three Filtering Computers. These systems when in proper balance, maintain the weather, the transporation systems and the food production automatically. By polling surface-side peripherals, the Filtering Computers can make decisions on what adjustments are necessary for a balanced environment. If the Filtering computers cannot mutually agree on a course of action, you will be awakened to make the necessary decisions.

5.1 The Weather System. Weather on the surface of Contra is controlled by Weather Towers. Each city has three Weather Towers which control atmospheric pressure within the surrounding area. By testing temperature, wind velocity and relative humidity, the three Filtering Computers can make adjustments in the Weather Towers to maintain a balanced, comfortable state. Since the weather on the surface is controlled, housing and clothing are more decorative that protective and maintaining a balanced weather condition become a primary concern.

Since the planetary engineers were aware of this, they built the Weather Monitors and the Weather Controls into the Complex. If the Filtering Computers fall out of synchronization and cannot agree on a course of action, you have been proved with manual override controls. These controls are found in the Weather Control Area and consist of three dials, each of which controls a set of towers in all the cities of Contra. The first dial, for example, controls the pressure in all of the first towers in all of the cities.

The Weather Monitors provide you with the necessary feedback as to what is happening on the planet's surface so that you can make necessary adjustments.

5.2 Food Production. Food is produced hydroponically deep underground, separated from the Underground Complex by nearly half a planet. The Filtering Computers prepare and balance the amount of water, minerals and light for the Hydroponic Growing area. This area is not accessible to you or the robots due to its distant locations, but you do have manual control over these areas should the need ever arise.

The Hydroponic Monitors provide you with analysis of just what is going on in the Growing area, while three levers in the Hydroponic Control Area allow you to manually override the three Filtering Computer's settings.

5.3 The Transportation System. Transportation on Contra's surface is totally automated and controlled by the Filtering Computers. There are three basic forms of transportation: Floaters, Taxis, and Glide Ramps.

Floaters are small, single- or double- occupant bubbles which travel through the air. They travel on lines of force, generated from the ground, maintained and controlled by the Filtering Computers. Collisions are nor-

mally unheard of, and not a single casualty has ever occurred due to traffic problems. The Transit Monitors tell you how many Floaters are currently in use, while a manual override switch is located in the Transit Control Area. By turning off the switch, you can turn off the lines of force to the Floaters.

The Taxis are actually robots, semi-intelligent vehicles which are guided by the Filtering Computers. They are powered by on-board power, so the manual override system provided, a switch in the Transit Control Area, instructs the Taxis to stop picking up passengers rather than simply shutting them off. When Franklin was in control, he managed to figure out a method of getting the Filtering Computers out of balance, causing the Taxis to seek out pedestrians and run them down.

The Glide Ramps are similar in function to conveyor belts, transporting the bulk of the population at a leisurely pace. The ramps are speed-controlled by the Filtering Computers and can be shut off by using the manual override switch located in the Transit Control area.

Abridged List of Useful

Commands

6 ■ Abridged List of Useful Commands.

Since you are in limited cryogenic suspension, it is important to remember that all communication must be directed through the three Filtering Computers. The vocabulary provided in the Filtering Computers' circuits provides many synonyms, so if you try something they don't understand, use a word with a similar meaning. the FCs know far more commands than are listed below, and you should feel free to experiment, trying out different commands. There's really no one outside your cylinder to hear what you want done so keep these special commands in mind.

Advanced

By typing **Advanced**, **Harder**, or **Expert**, you can play a more difficult time-intensive version of SUSPENDED. Type this command right after the game starts, before any FC cycles have occurred. The Advanced game has been included for those players who have already completed the standard version, have optimized their moves to get the best ranking possible, and are looking for a greater challenge.

All Robots

You can address all robots at the same time by typing **All Robots**, (do something). You can also address specific robots by typing **Sensa**, **Auda**, and **Waldo**. (do something), etc.

ARR

All Robots, Report. This supplies you with a complete report from all robots including their location and current status.

ARL

All Robots, report locations. This supplies you with each robot's location.

Both

Use this to tell the Filtering Computers when

you want two robots to do something at the same time, as a team, for example, **both Poet and Iris, open the machine.**

Configure

This command can be used (and should be used only when you are familiar and successful with SUSPENDED) to configure your own setup. Once you have the game loaded and you see the first prompt, typing in **Configure** will allow you to change certain important elements of the game. Using this command can provide some challenging scenarios. If you have played SUSPENDED with other people who are familiar with the robots and the Complex, you could challenge each other with different problems.

Drag (robot) To

Use this to **Drag** a disabled, nonfunctioning robot to a different area. For example, **Waldo, drage Sensa to alpha repair.**

Examine

You can have the robots follow each other or any other interesting creatures you may run across.

Go To

By typing in **Waldo, go to the central library Core**, you can get him to travel to that location. You can have any number of robots going to any locations you like, at the same time, or in any sequence you like. You can also tell the robot to **Go To** another robot, thus saving you and the Filtering Computers time and aggravation.

Impossible

Beyond Advanced, beyond Configure, is this, the ultimate challenge. Anyone successfully completing the Impossible version OF SUSPENDED will win an all-expenses-paid trip to Contra, there to be immediately installed as Central Mentality for the next

10,000 years.

Inventory

This command will provide you with a list of whatever the specified robot is carrying/wearing. You may abbreviate this command by typing **I**.

Listen

This command activates Auda's Auditory sensors. Whatever she hears from then on will be relayed directly to you.

Look Around

This will provide you with a complete description of the robot's surroundings. There will be cases when the robot has nothing to report (e.g. Auda may not hear something in every room). This command may be abbreviated by typing **Look** or **L**.

Plug In

You can direct Whiz to **Plug into** any CLC pedestal. This enables him to process queries you may have about objects within the Underground Complex.

Query About

Whiz can **Query about** an object for you once he's been plugged in. Whiz cannot, however, provide you with information about places you see in the Underground Complex. The Specific peripheral you **Query** (or **Ask**) may not have information about the object, but other peripherals may. Not all objects have relevant data stored on them, even though they may be CLC-tagged objects. For more information about the peripherals, see the section on the Central Library Core.

Quit

If confirmed, this terminates the game. If you wish to continue the game at a later time, use the **Save** command first.

Report

This gets you a full report for whichever robot you specify. This would normally include a **Look**, an **Inventory**, and other information dependent upon the robot.

Report Location

This will get you the current robot's location in case you've forgotten where he or she is. This command may be abbreviated by typing **RL**.

Restart

If confirmed, this terminates the game and starts it over from the beginning.

Restore

This continues a saved game. Consult your Reference Card for the procedure on your system.

Save

Save your game position by typing in **Save**. Consult your Reference Card for the procedure on your system.

Score

This command will tell you how you are doing during the game.

Script

This command allows you to make a written transcript of what is going on in the game (if you have a printer).

Stop

This stops a robot from continuing on its present course. If you've told Waldo to **Go to the Central Chamber**, for example, and you realize you need him someplace else, just type in **Waldo, stop**, and he will. It is not necessary to tell a robot to stop before sending him/her off in a new direction, however.

Unscript

This command stops your printer from printing.

Version

Displays the revision number and serial number of your copy of SUSPENDED.

Wait

This directs the Filtering Computers to let time pass without passing any instructions on to your robots.

7.1 Loading Suspended. To load **SUSPENDED**, follow the instructions on your Reference Card. The copy-right notice will appear, followed by the opening scene of the game. The FCs will report on your robots' locations, enabling you to set up your board.

When you see the prompt (>), the Filtering Computers are waiting for you to type in your instructions. When you have typed in your instructions press the **Return** or **Enter** key. Pressing this key tells the Filtering Computers you're done typing and to execute your commands. When the Filtering Computers are done passing your commands on to your robots, another prompt (>) will appear. You may then type in another set of commands.

7.2 Strategic Planning. Start off by familiarizing yourself with each of the robots, what their special characteristics are, how they perceive things differently, and how they describe objects differently. The easiest way of accomplishing this is by having them walk around different areas. You might find it useful to send several robots to one location to see how their descriptions differ. Objects they find there will be described differently, too, as they will perceive objects through their own unique senses.

Explore all the rooms. By doing so, you will become acquainted with the Underground Complex, an important skill which must be developed to accomplish your ultimate goal, bringing the Filtering Computers back into balance.

Once you're familiar with what is occurring (both on Contra's surface and within the Underground Complex), you will be ready to start playing to win.

Even after successfully resetting the Filtering Computers, you can play **SUSPENDED** again, trying to better your score. There are lots of factors involved in scoring—the casualty rate, the number of cycles, and most importantly, the conditions on the surface of Contra. The first time you play, don't worry about your score—worry about what needs to be done to complete the game.

Every cycle which elapses before the damage done to the complex is repaired means more casualties occur. It is important to solve the problems as quickly and efficiently as possible. Don't waste time mapping the Complex. You have been provided with a board which contains the entire layout. You can use this when you send robots to specific rooms to keep track of their locations.

Moving your robots one room per cycle can be extremely costly. You may find it easier and more efficient to direct a robot (or series of robots) to **Go to** a room so you can do something else while the movement is taking place. A robot will progress one room per cycle and will report in on reaching his or her destination.

Keep in mind which robot you're addressing. A quick glance at the Status Line (when one is provided) can save you critical cycles in the long run.

If you instruct Whiz to **Query** a peripheral, make sure you are linked to Whiz and that Whiz is plugged in. It is also a good idea to keep your queries to a minimum since each one costs you cycles. Remember—with every query you make, the situation on the planet's surface deteriorates.

7.3 Scoring. Each cycle, the Filtering Computers perform one of their most important tasks—determining the

casualty rate. Where available, the Status Line (the line at the very top of your screen) shows you this casualty rate over the last cycle. This number can be misleading since it looks like a small number. Keep in mind that it represents casualties in thousands over the last cycle. Your cumulative score, the total number of casualties since the initial tremor, can be found by typing **Score**.

On those computers with Status Lines, the number following the casualty rate will be the number of cycles you've used so far. In addition, the name of the robot with whom you have a Cryolink will be displayed on this line.

On computers which do not have a Status Line, you will be informed of the link between yourself and the robot before you type any new command.

7.4 How to Quit. If you want to stop playing and never continue from where you currently are in the game, type **Quit**. If, however, you'd like to take a break or stop playing for awhile and resume playing at a later date from where you currently are in the game, type **Save** first and follow the instructions on your Reference Card.

To continue playing from a saved game position, type **Restore** and follow the instructions on your Reference Card.

7.5 Command Summary. The following list of useful words includes some commands, and those special commands and verbs described in the section Abridged List of Useful Commands. This list does not represent the entire vocabulary available to the Filtering Computers, and makes next to no mention of the numerous command variations you can construct by using prepositions (e.g., **Look**, could also be **Look under, Look t, Look inside, Look on, etc.**)

ADVANCED*	LOOK*
ALL ROBOTS*	OPEN
ARR*	PLUG IN*
ARL*	PUT
BOTH*	QUERY ABOUT*
CLIMB	QUIT*
CLOSE	READ
CONFIGURE*	REMOVE
COUNT	REPORT*
DRAG (robot) TO*	REPORT LOCATION*
Drop	RESTART*
ENTER	RESTORE*
EXAMINE*	SAVE*
FIND	SCORE*
FOLLOW*	SCRIPT*
GET IN	STAND
GO	STOP*
GO TO*	TAKE
IMPOSSIBLE*	UNSCRIPT*
INVENTORY*	VERSION*
KILL	WAIT*
LISTEN*	WEAR

* See Abridged List of Useful Commands for definition.

SUSPENDED™

Meet the tortured soul behind the mask. His name is Michael Berlyn. And for almost a year now, he has been honing and perfecting, tearing down and rebuilding SUSPENDED to make it the game you see before you now.

Day after day, at Infocom headquarters, Michael would sit at his keyboard, guzzling coffee by the gallon and wrestling with the SUSPENDED program. Night after night, he would emerge from his cubicle, swigging antacid remedy and singing the death scene from *Carmen*. Until, at last, he succeeded in making SUSPENDED the game he had dreamed of for months on end. A game more than up to the Infocom standard. And, one that would make everyone at Infocom a barrel of money.

So when you become aware of that strange new intelligence in your computer, speaking to you through your imagination... when you become immersed in the Underground Complex...when you find yourself suspended between the agony of a dying planet and the ecstasy of a great computer game challenge...pause a moment and think kindly on the tortured soul who put you there. Michael is not going to the poorhouse. No, but the asylum is not so far away.

Copyright

This software product is copyrighted and all rights reserved by Infocom, Inc. It is published by Commodore under license from Infocom, Inc. The distribution and sale of this product are intended for the use of the original purchaser only and for use only on the computer system specified. Lawful users of this program are hereby licensed only to read the program from its medium into memory of a computer solely for the purpose of executing the program. Copying, duplicating, selling or otherwise distributing this product is a violation of the law.

This manual and packaging are copyrighted and all rights are reserved by Infocom, Inc. and Commodore. This document may not, in whole or part, be copied, photocopied, reproduced, translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior consent, in writing, from Infocom, Inc.

Willful violations of the Copyright Law of the United States can result in civil damages of up to \$50,000 in addition to actual damages, plus criminal penalties of up to one year imprisonment and/or a \$10,000 fine.

SUSPENDED™ and INTERLOGIC™ are trademarks of Infocom, Inc.

Droit d'auteur
Ce logiciel est protégé par le droit d'auteur, tous ses droits sont réservés par Infocom Inc. Il est publié par Commodore sous licence d'Infocom Inc. Ce produit est distribué et vendu à l'acheteur initial uniquement, pour la seule utilisation avec le système d'ordinateur spécifié. L'utilisateur légal de ce programme est par conséquent uniquement autorisé à lire le programme sur son support pour le mettre à l'exécution. La copie, la reproduction, la vente ou la distribution de ce produit constitue une infraction à la loi. Le présent manuel et le boîtier sont protégés par le droit d'auteur, tous les droits sont réservés par Infocom Inc. et Commodore. Ce document ne peut pas être, en tout ou en partie, copié, photocopié, reproduit, traduit ou transposé sur un support électronique ou une forme lisible par la machine sans l'autorisation écrite préalable d'Infocom Inc. Le contrevenant à la Loi sur le droit d'auteur des Etats-Unis est passible de dommages civils atteignant 50 000 \$. Auxquels s'ajoutent les dommages réels et des peines judiciaires atteignant un an d'emprisonnement ou une amende de 10 000 \$.

ZORK™ et INTERLOGIC™ sont des marques déposées d'Infocom, Inc. © 1981, 1982 Infocom, Inc.

SUSPENDED™

Observez l'esprit machiavélique derrière le masque de façade. Il s'appelle Michael Berlyn. Depuis près d'un an, il a perfectionné et raffiné, démolit et reconstruit SUSPENDED pour en faire le jeu qui vous est présenté aujourd'hui.

Jour après jour, chez Infocom, Michael était à son clavier, absorbant des quantités de café et affrontant le programme de SUSPENDED. Nuit après nuit, il sortait de son "compartiment" se gorgeant d'antiacides et fredonnant l'air de la scène fatidique de *Carmen*. Ses efforts se sont révélés payants: il a réussi à faire de SUSPENDED le jeu dont il rêvait depuis des mois: un jeu largement à la hauteur des normes d'Infocom. Un jeu que doit également se révéler payant pour Infocom.

Quand vous allez donc entrer en contact avec cette nouvelle intelligence bizarre logée dans votre ordinateur et qui s'adresse à votre imagination... quand vous serez plongé dans le complexe souterrain... quand vous trouverez en suspension entre les derniers instants d'une planète mourante et l'émerveillement d'un jeu électronique d'ordre supérieur, arrêtez-vous un instant et pensez à l'esprit dément qui l'a rendu possible. Michael n'est pas réduit à la misère, mais l'asile d'aliénés n'est pas bien loin!

IV. Ligne d'état

Une ligne d'état apparaît en haut de l'écran. Cette lignée est mise à jour après chaque coup pour indiquer votre situation présente dans la partie. Suivant le type de jeu, elle peut aussi donner d'autres informations.

Marque

Dans le jeu donnant des points, comme les aventurées au pays des ténébères de ZORK™, le côté droit de la ligne d'état donne ce genre d'information:

SCORE: 245/920

Le premier nombre correspond à vos points et le deuxième au nombre total de coups joués. Dans cet exemple, vous avez marqué 245 points en 920 coups.

Heure

Dans les jeux qui tiennent compte de l'heure (par exemple, le mystère policier DEADLINE™), le côté droit de la ligne d'état a l'aspect suivant:

TIME: 9:22 AM

Cette information donne l'heure présente du jeu.

V. Sauvegarde d'une position de jeu

Pour sauvegarder la position présente, utilisez la commande SAVE. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à huit position différentes de jeu sur chaque minidisque et les rétablir (RESTORE) ensuite dans l'ordre de votre choix. Pour répéter ces différentes positions, chacune reçoit un numéro (de 0 à 7). Chaque fois que vous sauvegarder une position de jeu, elle se superpose à celle qui se trouvait déjà sur le minidisque, au

numéro spécifié. Si l'on désire sauvegarder plus d'une partie, on doit utiliser un numéro différent de position pour chacune d'elles.

Quand vous entrez la commande SAVE,

le jeu répond:

Please insert SAVE diskette,

—Press RETURN key to continue—

(Veuillez insérer le minidisque de sauvegarde et appuyez sur la touche RETURN pour continuer.)

1. Si vous n'avez qu'une unité de minidisque, sortez le minidisque de jeu et insérez le minidisque de stockage à sa place. Si vous avez une deuxième unité, insérez-y le minidisque de stockage. (Pour préparer ce minidisque, consultez la section "Initialisation des minidisques de stockage".)

2. Appuyez sur RETURN. Le jeu répond:

Position (0-7):

Default = 0

(Valeur implicite = 0)

3. Tapez un numéro entre 0 et 7 pour indiquer au jeu la position de sauvegarde à utiliser sur le minidisque. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche RETURN pour choisir la valeur implicite. Le jeu répond:

Drive (8/9):

Default = 8

(Unité (8/9) (Valeur implicite = 8))

4. Choisissez l'unité qui contient le minidisque de sauvegarde. Le jeu répond:

—Press RETURN key to begin—

(appuyez sur la touche RETURN POUR COMMENCER.)

K5. Appuyez sur RETURN. Le jeu tape:

Saving ... (Sauvegarde...)

pour indiquer que la partie est en cours de sauvegarde. Cette opération doit durer trente secondes environ. Quand la partie est sauvegardée, le jeu répond:

Please re-insert GAME diskette,

—Press RETURN key to continue—

(Veuillez réinsérer le minidisque de jeu et

appuyer sur la touche RETURN pour

6. Sortez le minidisque de stockage de l'unité et remettez le minidisque de jeu en place (cette opération est inutile si vous avez deux unités). Fermez le volet de l'unité.

7. Appuyez sur la touche RETURN. Si tout est en ordre, le jeu répond:

OK.

S'il répond:

Failed (Défaillance)

consultez la section de recherche des pannes.

Vous pouvez maintenant continuer à jouer. Vous pouvez utiliser le minidisque de stockage et la commande RESTORE pour rétablir cette position à un autre moment.

VI. Rétablissement d'une position sauvegardée

Pour rétablir une position précédemment sauvegardée, composez la commande "RESTORE". Appliquez ensuite les étapes (/ à 7) de sauvegarde (SAVE) ci-dessus.

VII. Transcription (SCRIPT)

Si vous disposez d'une imprimante graphique VIC (ou d'une imprimante équivalente qui se branche dans l'accès série du Commodore 64), vous pouvez réaliser une transcription de la partie à mesure qu'elle se déroule:

1. Branchez l'imprimante dans l'accès série du Commodore 64.

2. Mettez l'imprimante en marche.

3. Chargez le jeu comme on l'a précédemment indiqué.

4. Pour commencer la transcription, utilisez la commande SCRIPT.

5. Pour arrêter la transcription, utilisez la commande UNSCRIPT.

6. Vous pouvez utiliser les commandes SCRIPT et UNSCRIPT à volonté, tant que l'imprimante est en ligne.

VIII. Initialisation des minidisques de stockage

Le stockage ou la sauvegarde "SAVE" des minidisques se fait en appliquant les méthodes d'initialisation normales de minidisque Commodore (commande "NEW"). Consultez le manuel de référence de Commodore 64 ou le manuel d'unité de minidisque VIC-1541 pour plus de détails.

IX. Recherche des pannes

En cas de chargement incorrect du jeu ou défaillance des commandes SAVE/RESTORE, vérifiez chacun des points suivants. S'ils ne permettent pas de remédier au problème, demandez de l'aide au détaillant Commodore.

1. Assurez-vous que le Commodore et les unités de disque sont convenablement branchés et que tous les composants sont en marche.

2. Assurez-vous que le minidisque est bien en place et que le volet de l'unité est fermé.

3. Recherchez les traces de dommages sur le minidisque.

4. Assurez-vous que les minidisques sont placés dans les unités correspondantes. Vous ne pouvez passer le minidisque de jeu que dans l'unité principale (dispositif 8). Pour utiliser les commandes SAVE/RESTORE, veillez à taper le numéro correct d'unité correspondant au minidisque de stockage.

5. Pour la commande SAVE, assurez-vous que le minidisque de stockage n'est pas protégé en écriture (rien ne doit couvrir l'encoche, sur le côté du minidisque).

6. Pour la commande SAVE également, assurez-vous que le minidisque est correctement initialisé (mis en forme). En dernier recours, essayez un autre minidisque.

7. Si vous avez arrêté le Commodore suite à des instructions de chargement du jeu.

8. Recommencez, car le problème peut n'être que momentané.

Carte de référence INTERLOGIC™ du SUSPENDED™

I. Equipment

Required

- ☐ Ordinateur Commodore 64
- ☐ Une unité de minidisque VIC-1541

Facultatif

- ☐ Un ou plusieurs minidisques vierges, mise en forme (pour la sauvegarde)
- ☐ Imprimante graphique VIC (pour un équivalent) branchée dans l'accès série (pour l'impression)
- ☐ Un deuxième unité de minidisque VIC-1541 (plus pratique pour la sauvegarde).

II. Chargement du jeu

1. Mettez le Commodore 64 en marche.
2. Insérez le minidisque de jeu dans l'unité 1 (dispositif 8) et fermez le volet de l'unité.

3. Tapez

LOAD "GAME", 8

Quand l'ordinateur répond:

"READY",

tapez:

"RUN."

L'unité fait tourner le minidisque, et le programme se charge. Un message doit apparaître; il vous demande d'attendre pendant le chargement (qui ne doit pas prendre plus de deux minutes).

4. Si rien n'apparaît sur l'écran, il y a un problème. (Consultez la section de recherche des pannes.)

III. Conversation avec le jeu

Quand le message-guide (>) apparaît, le jeu attend que vous tapiez vos instructions. Vous pouvez taper jusqu'à deux lignes complètes de texte à la fois. Si vous vous trompez, utilisez la touche DELETE pour effacer votre erreur. Quand vous avez fini de taper vos instructions, appuyez sur la touche RETURN. Le jeu répond, puis le message-guide (>) réapparaît.

REMARQUE: Vous pouvez utiliser les touches de flèches à gauche et à droite avec les touches DEL et INST pour corriger votre commande. Toutefois, l'utilisation des touches de flèches vers le haut et vers le bas amène des résultats imprévisibles. Si une description est trop longue pour un seul écran, (MORE) apparaît à la partie inférieure gauche de l'écran. Après avoir lu la partie figurant sur l'écran, appuyez sur la barre d'espacement pour voir le reste du message.

*Voir la définition dans la liste abrégée des commandes utiles.

BOTH*	QUERY ABOUT*
CLIMB	QUIT*
CLOSE	READ
CONFIGURE*	REMOVE
COUNT	REPORT*
DRAW (robot) TO*	REPORT LOCATION*
DROP	RESTART*
ENTER	RESTORE*
EXAMINE*	SAVE*
FIND	SCORE*
FOLLOW*	SCRIPT*
GET IN	STAND
GO	STOP*
GO TO	TAKE
IMPOSSIBLE*	UNSCRIPT*
INVENTORY*	VERSION*
KILL	WAIT*
LISTEN*	WEAR

Cette commande indique vos points pendant la partie.

Script

Cette commande permet de transcrire sur papier le déroulement de la partie (si vous disposez d'une imprimante).

Stop

Cette commande ordonne à un robot d'interrompre sa marche présente. Par exemple, si vous avez indiqué à Waldo **Go to the central chamber (Allez à la chambre centrale)** et si vous apercevez que vous avez besoin de lui ailleurs, tapez simplement **Waldo, stop (Waldo, arrêtez)**. Il n'est cependant pas utile d'indiquer à un robot

Table de référence de l'opérateur

de s'arrêter avant de l'envoyer dans une autre direction.

Unscript

Cette commande arrête l'imprimante.

Version

Affiche les numéros de révision et de série de votre version du jeu **SUSPENDED**.

Wait

Indique aux ordinateurs de filtrage de laisser passer le temps sans transmettre d'informations aux robots.

7.1 Chargement de SUSPENDED.

Pour charger le jeu **SUSPENDED**, suivez les instructions de la carte de référence. L'avis de droit d'auteur apparaît, suivi de la scène de début de partie. Les ordinateurs de filtrage vous signalent les positions de vos robots pour vous permettre d'établir votre carte.

Quand le message-guide () apparaît, les ordinateurs de filtrage attendent que vous tapiez vos instructions. Après cette opération, appuyez sur la touche **Return** ou **Enter**. Vous indiquez ainsi aux ordinateurs de filtrage d'exécuter les commandes que vous avez tapées. Quand les ordinateurs ont transmis vos commandes aux robots, un autre message-guide () apparaît. Vous pouvez taper ensuite un autre jeu de commandes.

Quand vous êtes au courant de la situation, à la surface de **Contra** et dans le complexe souterrain, vous pouvez commencer à jouer pour gagner.

Quand vous aurez réussi à rééquilibrer les ordinateurs de filtrage, vous pouvez encore jouer à **SUSPENDED** pour essayer d'améliorer votre marque. De multiples facteurs entrent en jeu dans la marque: le nombre de victimes, le nombre de cycles et surtout les conditions à la surface de **Contra**. A votre première partie, ne vous inquiétez pas

de votre marque; faites surtout attention aux mesures à prendre pour terminer la partie.

Chaque cycle qui se termine avant la réparation des dommages infligés au complexe conduit à un plus grand nombre de victimes. Il importe de résoudre les problèmes le plus rapidement et le plus efficacement possible. Ne perdez pas de temps à dresser le plan du complexe. Vous disposez d'une carte qui contient la disposition entière. Vous pouvez vous en servir pour suivre les positions des robots que vous envoyez dans des salles spécifiques.

Il peut être très coûteux de déplacer vos robots d'une salle par cycle. Il peut être plus facile et plus efficace de diriger un robot ou une série d'entre eux vers (go to) une salle pour que vous puissiez vous occuper à une autre tâche pendant le déplacement des robots. Un robot avance d'une pièce par cycle et donne son compte rendu quand il arrive à destination.

Gardez à l'esprit le robot auquel vous vous adressez. Un coup d'œil rapide à la ligne d'état (s'il y en a une) peut vous épargner des cycles critiques à la longue.

Si vous demandez à **Whiz** d'interroger (Query) un périphérique, assurez-vous que vous êtes relié à ce robot et qu'il est lui-même branché. Il est également bon de maintenir vos demandes au minimum, car chacune d'elles vous coûte des cycles. N'oubliez pas qu'avec chacune des vos demandes, la situation à la surface de la planète se détériore.

7.3 Marque.

A chaque cycle, les ordinateurs de filtrage exécutent une de leurs tâches les plus importantes: ils doivent déterminer le nombre de victimes. Le cas échéant, la ligne d'état (à la partie supérieure de l'écran) vous donne ce nombre de victimes pendant le dernier cycle. Ce nombre peut vous induire en erreur, car il est petit; n'oubliez pas qu'il faut le multiplier

lier par mille pour obtenir les victimes du dernier cycle. Tapez **Score** pour connaître votre marque totale et le nombre total de victimes depuis le cataclysme initial.

Sur un ordinateur avec ligne d'état, les cycles utilisés jusqu'à présent sont indiqués après le nombre de victimes. Le nom du robot avec lequel vous êtes en liaison cryogénique apparaît aussi sur cette ligne.

Sur les ordinateurs sans ligne d'état, vous êtes informé de la liaison entre le robot et vous-même avant de taper une nouvelle commande.

7.4 Interruption de la partie.

Si vous voulez arrêter de jouer et ne pas continuer à partir de la position acquise dans la partie, tapez **Quit**. Toutefois, si vous voulez arrêter la partie par la suite à partir de la position acquise, tapez d'abord **Save** et suivez les instructions de la carte de référence.

Pour reprendre la partie depuis une position sauvegardée, tapez **Restore** et suivez les instructions de la carte de référence.

7.5 Résumé des commandes.

La liste suivante de mots utiles comprend certains verbes et commandes courants, ainsi que les commandes et verbes spécifiques et décrits dans la section "Liste abrégée des commandes utiles." Cette liste ne constitue pas le vocabulaire complet des ordinateurs de filtrage; elle ne fait aucune mention des nombreuses variations de commandes que vous pouvez établir à l'aide de prépositions (par exemple, **Look (Regardez) Look inside (Regardez dans), Look on (Regardez sur), etc.**).

ADVANCED*
ALL ROBOTS*
OPEN
PLUG IN*
ARR*
ARL*
PJT

Liste abrégée des commandes utiles

Table de référence de l'opérateur

6. Liste abrégée des commandes utiles.

Vous trouvez en suspension crayonnée que vous devez faire passer toutes les communications par les trois ordinateurs de filtrage. Le vocabulaire des circuits des ordinateurs de filtrage permet l'utilisation de nombreux synonymes; si essayez-en un autre ayant un sens analogue. Les ordinateurs de filtrage connaissent davantage de commandes qu'il n'en est indiqué ci-dessous; n'hésitez pas à aller de l'avant et à essayer des commandes différentes. Il n'y a personne à l'extérieur de votre cylindre pour entendre vos ordres; veillez donc à ne pas oublier ces commandes spéciales.

Advanced

En tapant **Advanced (Avancé), Harder (Plus difficile)** ou **Expert (Spécialiste)**, vous pouvez jouer une version plus difficile et plus concentrée dans le temps de SUS-PENDED. Tapez cette commande dès le début de la partie, avant que les cycles des ordinateurs de filtrage commencent à se dérouler. Le jeu avancé est destiné aux joueurs qui se sont déjà familiarisés avec la version standard, qui ont perfectionné leurs coups pour obtenir le meilleur classement possible et qui recherchent des difficultés plus poussées.

All Robots

Vous pouvez vous adresser à tous les robots en même temps en tapant **All Robots (Tous les robots)** suivi de l'ordre désiré. Vous pouvez aussi vous adresser à certains robots en tapant **Sensa, Auda, and Waldo** (action désirée), etc.

ARR

All Robots, Report (Tous les robots au

rapport.) Cette commande vous donne un compte rendu complet de tous les robots, y compris leur position et leur situation présente.

ARL

All Robots, Report Locations. (Tous les robots, indiquez votre position.) Cette commande vous indique la position de chaque robot.

Both

Cette commande sert à indiquer aux ordinateurs de filtrage que vous voulez que deux robots travaillent en équipe, en même temps. Par exemple, **both Poet, and Iris, open the machine (Poet et Iris, ouvrez la machine.)**

Configure

Vous pouvez utiliser cette commande (vous ne devez l'utiliser que si vous êtes bien au courant du jeu SUSPENDED) pour établir la configuration de votre propre organisation. Quand le jeu est chargé et que vous voyez le premier message-guide, tapez **Configure** pour changer certains éléments importants du jeu. Avec cette commande, vous pouvez vous trouver confronté à certains scénarios passionnants. Si vous avez participé à SUSPENDED avec d'autres joueurs qui connaissent les robots et le complexe, vous pouvez vous affronter les uns les autres dans la résolution de différents problèmes.

Drag (robot) To

Cette commande sert à traîner (**drag**) un robot invalide et hors fonction dans une autre zone. Par exemple, **Waldo, drag Sensa to alpha repair (Waldo, traînez Sensa à la réparation alpha).**

Examine

Demande aux ordinateurs de filtrage d'indiquer au robot d'utiliser ses capacités.

Go To

Avec cette commande, les robots peuvent suivre des créatures qui vous intéressent ou se suivre les uns les autres.

Follow

En tapant **Waldo, go to the central library core (Waldo, allez à la mémoire de la bibliothèque centrale)**, vous lui demandez de se rendre à cet endroit. Vous pouvez le faire à plusieurs robots se rendre aux endroits de votre choix, en même temps ou dans l'ordre désiré. Vous pouvez aussi indiquer à un robot d'aller (**go to**) vers un autre afin d'épargner le temps des ordinateurs de filtrage et le vôtre, tout en gardant votre sang-froid.

Impossible

Après le niveau avancé (**ADVANCED**) et la configuration (**CONFIGURE**), vous arrivez à la consécration. Si vous arrivez à la conclusion de la version **IMPOSSIBLE de SUS-PENDED**, vous gagnez un voyage, tous frais payés, à Contra où vous serez immédiatement intronisé comme Penseur central pour les 10 000 prochaines années.

Inventory

Cette commande vous donne une liste des choses portées ou transportées par le robot spécifié. Vous pouvez abréger cette commande en tapant **I.**

Listen

Cette commande actionne les détecteurs acoustiques d'Auda. Les signaux captés vous sont directement communiqués.

Look around

Cette commande vous donne une description complète des environs immédiats du robot. Il arrive que le robot n'ait rien à signaler (par exemple, il peut arriver qu'Auda n'entende rien). Vous pouvez abréger cette commande en tapant **Look ou L.**

Plug In

Vous pouvez indiquer à Whiz de se brancher.

Quit

Si cette commande est confirmée, elle termine la partie. Si vous désirez continuer la partie par la suite, utilisez d'abord la commande **Save**.

Report

Cette commande vous donne un compte rendu complet sur le robot spécifié. Elle doit normalement comprendre une commande **Look ou Inventory** et d'autres renseignements, en fonction du robot.

Report Location

Cette commande vous indique la position actuelle d'un robot s'il vous arrive de l'oublier. Vous pouvez abréger cette commande en tapant **RL.**

Restart

Si cette commande est confirmée, elle termine la partie et en commence une autre.

Restore

Continue un partie sauvegardée. Consultez la carte de référence pour la méthode à appliquer avec le système.

Save

Pour sauvegarder votre position dans la partie, tapez **Save**. Consultez la carte de référence pour la méthode à adopter avec

Les robots et leurs caractéristiques

Communications avec vos robots. Chacun de vos robots possède des

ités spéciales et peut se charger de
remanables. Il est toujours prêt-
de l'ensemble d'un un cop d'ail à la ligne d'état
d'ité du robot à qui vous parlez avant
des commandes. Le nom individuel
du robot avec qui vous communi-
Si votre ordinateur n'a pas de ligne
vous serez informé de la liaison entre
et vous-même avant que vous
une nouvelle commande.

uns après les autres en tapant leurs noms, séparés par une virgule. Vous pouvez utiliser le mot **Aud (Et)** à la fin de la liste. Exemple: **Auda**, Poet, and Iris, look at the cylinder(Auda, Poet et Iris, regardez le cylindre) ou **Auda**, Waldo, look (Auda et Waldo, regardez).

Vous pouvez aussi parler à tous les robots, les uns après les autres. Il suffit de taper **All Robots** du something (Tous les robots, faites ceci). Par exemple. **All robots, report your locations** (Tous les robots, signalez votre position).

caractéristique quand un seul robot ne suffit pas.

Vous disposez aussi de commandes abrégées: **ARR** (All Robots, report) (Arr - tous les robots, au rapport) et **ARL** (All Robots, report locations) (ARL - Tous les robots, signalez votre position).

3 ■ Les six robots.

voire équipe de robots est en parfait état de fonctionnement (avec l'exception indiquée

ci-dessous). Les descriptions suivantes vous indiquent les capacités spéciales des différents robots pour vous puissiez les utiliser chacun d'une manière plus appropriée.

ser chacun d'eux au mieux si des manoeuvres correctives s'avèrent nécessaires.

3.1 Iris est un robot "optique" dont la mobilité est limitée. Sa capacité

d'une être humain dans la plupart des cas. Ayant été construit par le bureau d'étude "Frobosz", il n'est pas prévu pour saisir et porter, il n'a que deux organes de prise. Sur la planète, il a été un butte à différentes remarques plus ou moins désobligeantes.

est depuis longtemps prohibé sur Contra. ILS est peu mobile; sa topographie interne s'étend pas à la totalité du complexe. Cette limitation de conception s'appuie sur la considération suivante: ILS ne peut aller que dans les lieux où il est en mesure de remplir une fonction utile.

3.2 Waldo est un robot assidu, prévu essentiellement pour la manipulation des objets. Comme il doit surtout manipuler des objets, il est pourvu de six or-ganes de prise. Il se déplace à l'aide d'un

tion des objets. Comme il doit surtout manipuler des objets, il est pourvu de six organes de prise. Il se déplace à l'aide d'un

mécanisme asservi à un sonar. Quand il s'approche d'un objet ou le touche, il peut détecter plusieurs de ses propriétés grâce à un sonar. De plus, son sens du toucher très développé lui permet d'accomplir des tâches très délicates.

3.3 Sense

Sense est un mélange original d'appareils sensoriels. Il peut détecter les vibrations, les sources d'émission de photons et les décharges ioniques. Il est aussi équipé pour exécuter automatiquement

détecter les vibrations, les sources d'émission de photons et les décharges ioniques. Il est aussi équipé pour exécuter automatiquement des tâches de maintenance.

quement des tâches sensorielles comme l'analyse des indices de diffraction. Sensa-
posés de cinq organes dont deux sont réser-
vés exclusivement à l'entrée des données
sensorielles. Les trois autres sont des
organes de prise.

vés exclusivement à l'entrée des données sensorielles. Les trois autres sont des organes de prise.

3.4 Audax "a de l'oreille". Il est capable de traiter et d'interpréter les signaux sonores à l'intérieur du complexe. Sa présence a été imposée par le syndicat consolidé des auditeurs. Audax peut

3.5 Poet est un robot original dont la fonction a été modifiée peu à peu

« Poet était un robot de diagnostic. Il est capable de diagnostiquer des ordinateurs de filtrage. À l'origine, un fonctionnaire d'un capteur de diagnostic qui entre en fonction quand on lui demande de toucher (**touch**) quelque chose. Quand Poet n'est pas réellement en fonction, il tire le maximum de ses sens en transformant ses données d'entrée en une sortie parfois déroutante. Ses remarques sont parfois

...cises de la réalité. En plus de son organe de
toucher, Poet possède trois organes de
cizarras, mais elles donnent une idée pré-

3.6 **Whiz** est un dispositif d'interface entre vous et la mémoire de bi-

bibliothèque centrale, énorme banque de données que vous pouvez questionner. Whiz peut se brancher (u) dans l'un des quatre périphériques de la mémoire de bibliothèque centrale et chercher des renseignements. Ces renseignements se rap-

portent aux objets et au complexe en général. La mémoire de bibliothèque centrale ne contient aucun renseignement sur les salles visitées par robots. Whiz peut être d'un ingrand secours, mais il a aussi ses limites. Pour certains, Whiz n'est qu'un robot au

3.7 Remarque: Il existe un septième robot. Avec près de deux mètres

de haut et 16 organes de prise, des circuits verbaux et un blindage renforcé contre les projections d'acide, ce modèle convenait à merveille dans une multitude d'applications. Il faut mentionner que ce robot était confié à

de haut et 16 organes de prise, des circuits verbaux et un blindage renforcé contre les projections d'acide, ce modèle convenait à merveille dans une multitude d'applications. Il faut mentionner que ce robot était confié à

Les ordinateurs de filtrage

1 Communications avec les ordinateurs de filtrage. En état suspendu,

vous parlez avec vos six robots par l'intermédiaire de l'un des ordinateurs de filtrage. La conversation se fait en anglais ordinaire; vous tapez vos commandes au clavier quand le message-guide () apparaît. Les ordinateurs de filtrage s'accommodent cependant d'abréviations pour les mots fréquemment utilisés. Ces mots sont indiqués dans la section "Liste abrégée des commandes utiles."

Pour communiquer, vous devez d'abord indiquer aux ordinateurs de filtrage le ou les robots à qui vous voulez vous adresser. Cette opération vous est expliquée dans la section "Communications avec les robots."

Les ordinateurs de filtrage ne comprennent que les six premières lettres des mots tapés; ils ignorent les lettres suivantes. Par exemple, **Whiz, plug into the historical pedestal (Whiz, branchez-vous dans le piédestal historique)** équivaut à **Whiz, plug into the historical pedestal.**

Les ordinateurs de filtrage comprennent de nombreux types différents de phrases qui peuvent aller des commandes simples aux instructions complètes. Les commandes d'orientation (**N**) pour nord, **SE** pour sud-est, etc.) sont les plus simples. Par ordre de difficulté, viennent ensuite les phrases avec verbes et noms (**Take the plaque - lisez la plaque - read the plaque - lisez la plaque - open the bag - ouvrez le sac.**

Avec ces phrases, il peut falloir utiliser un adjectif (par exemple, s'il existe plusieurs plaques); l'emploi des adjectifs est facultatif, mais les ordinateurs de filtrage vous demandent alors de préciser la plaque dont vous parlez. Il est toujours bon d'employer des adjectifs pour aider les ordinateurs de filtrage à identifier l'objet en cause.

Dans les phrases plus complexes, il faut

utiliser des compléments d'objet indirects, des prépositions et des locations prépositives: Put the bumpy chip in the basket. Kill the wavy chip from the panel. (Mettez la plaquette rugueuse dans le panier. Sortez la plaquette ondulée du panier. Supprimez Waldo avec l'outil tranchant.)

Autres exemples:
Take the small container. Take the small container. Drop it. Pick up container. (Prenez le petit récipient. Laissez-le tomber. Ramassez le récipient.)

Go north. Walk north. N. Go to the middle supply room. (Allez vers le nord. Marchez vers le nord. Allez à la salle d'approvisionnement intermédiaire par le nord.)

Get object. Get the small object from the small container. Replace the small object with the large object. (Prenez l'objet. Sortez le petit objet du petit récipient. Remplacez le petit objet par le gros.)

Look inside the panel. Look on shelf. (Regardez dans le panneau. Regardez sur la tablette.)

Drop all. Drop all but the rough device. Give all to Waldo. (Laissez tout tomber. Laissez tout tomber, sauf le dispositif irrégulier. Donnez tout à Waldo.)

Vous devez séparer les compléments d'objet multiples d'un verbe par le mot **And (Et)** ou **Large (Grand)**, dans le cas présent.

Take all but the extension and

the wedge. (Prenez tout, sauf la rallonge et le coin.)

Put the rough device and smooth device in the basket. (Mettez le dispositif rugueux et le dispositif lisse dans le panier.)

Give the basket, the wedge and the grasper to Waldo. (Donnez le panier, le coin et le grappin à Waldo.)

Vous pouvez mettre plusieurs phrases dans une ligne d'entrée si vous les séparez par le mot **Then (Alors ou Ensuite)** ou par un point. Il est inutile de mettre une virgule à la fin de chaque ligne. Exemples:

Take the wedge. N. Drop wedge and extension. (Prenez le coin et l'extension. Laissez tomber le coin et la rallonge.)

Les ordinateurs de filtrage essaient de vous comprendre quand vous ne donnez pas assez d'instructions. Si vous demandez de faire une certaine tâche à l'un des robots sans autre précision, les ordinateurs de filtrage essaient de deviner l'objet que vous auriez pu mentionner. L'affichage indique alors **with the (objet) (Avec l'objet)**. S'il y a plusieurs objets en cause, les ordinateurs de filtrage vous demandent de préciser lequel. Exemple:

Which object do you mean, the small object or the large object? (De quel objet parlez-vous; du petit ou du grand?)

Pour répondre à ce genre de question, il vous suffit de taper l'adjectif **Small (Petit)** ou **Large (Grand)**, dans le cas présent.

Vous devez savoir que les ordinateurs de filtrage et les robots utilisent des mots qu'ils ne comprennent pas toujours. Par exemple, la description d'une salle peut comprendre:

coming from two meters over my head. (Je détecte des perturbations bizarres à deux mètres au-dessus de ma tête).

Si vous utilisez les mots **Odd (Bizarre)** ou **Meters (Mètres)** dans une ligne d'entrée, l'ordinateur de filtrage peut indiquer: "I don't know the word 'odd'." ("Je ne connais pas le mot 'bizarre'"). Ces termes, qui ne figurent pas parmi le vocabulaire de quelque 600 mots compris par les ordinateurs de filtrage, ne sont utilisés que pour accentuer les images et créer une réalité plus intense.

Si les ordinateurs de filtrage ne vous comprennent pas, ils vous le signalent d'une manière ou d'une autre. Après s'être plaints, les ordinateurs de filtrage ne tiennent pas compte de votre commande; ils attendent que vous leur en donniez une autre.

"FC: I don't know the word (your word)" - "Je ne connais pas le mot (votre mot)" est la plainte la plus courante.

Toutes nos félicitations! Vous êtes le grand gagnant de la superloterie semi-millénaire; vous devenez donc le Penseur central de Contra pour les 500 prochaines années.

Cet titre s'accompagne évidemment de certaines responsabilités: vous devez entre autres préserver la vie sur cette planète. Dans ce but et conformément aux sous-statuts d'organisation 2.5X:845A77b, vous serez mis en état de suspension cryogénique limitée. Dans ce mode voisin du sommeil, votre intelligence contrôlera les ordinateurs de filtrage qui maintiennent l'équilibre délicat de nos systèmes de surface. En cas de circonstances critiques qui provoquent le déséquilibre d'un ordinateur de filtrage, vous êtes réveillés. Il vous appartient alors d'évaluer le problème et d'appliquer les mesures nécessaires. En cas d'échec, les sanctions se passent de commentaire.

Ces directives ont été préparées pour vous familiariser avec les fonctions de votre nouveau rôle. Elles ont été révisées et amendées pour que vous évitiez les erreurs tragiques de votre prédécesseur, le pitoyable Gregory Franklin. Ces directives remplacent et annulent toutes les précédentes communiquées par le Comité de la loterie.

....Franklin ne devait pas terminer sa mission. Au bout de 467 années, il s'est réveillé par erreur et, n'étant pas très vif d'esprit, il a perdu le peu de bon sens et de jugement qui lui restaient. Ne trouvant pas de situation critique dans le complexe souterrain, il a cru bon d'en créer une.

Se passant des services des trois ordinateurs de filtrage, il a pris la direction des systèmes de transport pour annihiler quiconque circulait à l'extérieur au moyen de l'un des réseaux de transports publics. Les psychologues prétendaient qu'il devait être animé un plaisir éphémère. S'étant néanmoins fatigué de ce divertissement, il a décidé d'éliminer plus efficacement un groupe plus important de la population.

Depuis le contrôle du climat, les habitants n'étaient plus prévues pour supporter le poids de la neige et de la glace. En maintenant la pression dans les tours de la météo près des villes, Franklin a déclenché des tempêtes infernales et fait descendre la température. Des milliers de citoyens sont morts de froid; des milliers encore ont été transformés en blocs de glace.

Les responsables survivants ont décidé d'envoyer une équipe d'extermination dans le complexe souterrain pour enlever Franklin de sa capsule de suspension. Ils y sont parvenus juste à temps. À leur arrivée, Franklin avait chargé les six robots d'entretien de démolir les ordinateurs de filtrage et les systèmes automatisés.

Après cette tragédie, plusieurs mécontents notifiés ont prétendu que le système s'était réveillé ingouvernable. L'Autorité a traité ces mécontents avec la plus grande fermeté et a assuré à tous les citoyens que les nouvelles améliorations apportées au système et la méthode de sélection des futurs penseurs centraux avaient éliminé toute cause d'alarme.

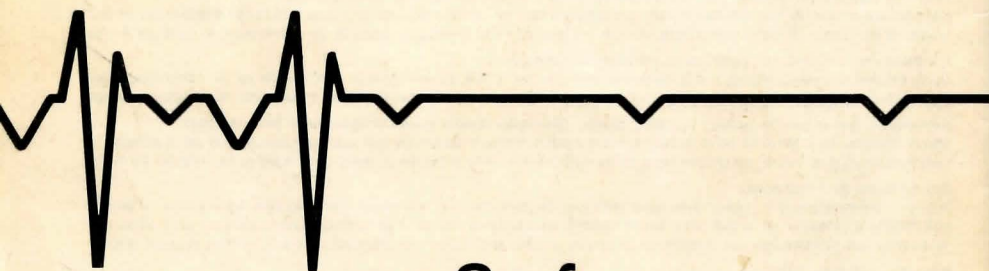
Devant cette situation, vous pouvez comprendre que l'Autorité insiste sur une mise au courant complète avant votre entrée dans le complexe. Il vous est par conséquent demandé de prendre connaissance des instructions suivantes avec le plus grand soin avant de vous placer en état de suspension.

Ignatz Feroukin
Vice-président/Notes de service

P.S.: Le bureau du clonage et du développement personnel nous signale que plusieurs répliques de votre personne sont en cours de production; elles serviront à vous remplacer s'il devient nécessaire de vous déposer. Ne considérez pas cette mesure comme un jugement négatif de votre personnalité. Votre profil psychologique révèle néanmoins quelques traits que l'on peut estimer "aberrants", mais nous avons placé les plus grands espoirs en vous. Néanmoins, il va sans dire que l'Autorité ne désire voir le cas Franklin se répéter. N'oubliez donc pas que vous pouvez être remplacé.

Siege du comité de la loterie, bureaux des prix, bureau central de Contra, XR27/55693.1

commodore



cryogène

Une aventure en milieu

SUSPENDED