

Dreamcast™



DREAMCAST



Avant d'avoir acheté Makin X, nous vous informons que ce logiciel est exclusivement destiné à la console Dreamcast et vous conseillons de lire attentivement ce manuel avant de vous lancer dans une partie de Makin X.



Sommaire

- 40. L'INTRODUCTION
- 41. LE PROLOGUE
- 42. LA MANIÈRE DREAMCAST
- 44. LE LANCHEMENT
- 46. LES PARAMÈTRES SONORES
- 46. VOTRE NOM
- 47. LE JEU
- 49. LA CARTE DU MONDE
- 50. L'ÉCRAN D'INFORMATION
- 51. L'ÉCRAN D'ACTION
- 53. LES ACTIONS PRINCIPALES
- 54. LA TECHNIQUE DE VERROUILLAGE
- 55. LE TOUR-DE-VEAU ET LES POINTS PSI
- 56. LES OBJETS
- 57. LES PERSONNAGES
- 59. LE GLOSSAIRE

Makin X est compatible avec le Visual Memory (VM), vendu séparément. Pour sauvegarder vos fichiers de jeu, votre VM doit disposer de 10 blocs de mémoire libre.

L'INTRODUCTION

IL EST...

Le maître de votre destin... Dans un monde épilobien...
Dans une méduse...
Les limites de l'espace, la description du monde réel...

Un Dieu orphique descend sur terre...
C'est une machine capable de créer un singulier cyborg...
Il construit un monde idéal...
Le gardien de l'ignorance, le dernier espoir, l'épée du géantisme...

Il fera régner l'ordre dans le monde.
Il détruira tout esprit maléfique...
Il protégera celle qu'il aime...
Il révélera une utopie éternelle.

Mais il ne peut y avoir qu'un seul futur.
Peut-il tout sacrifier pour sauver une seule femme ?
Ou doit-il la sacrifier au nom de la vertu ?
Doit-il valser l'ennemi du peuple pour sauver le monde ?
Ou doit-il, en tant que dirigeant, régner sur lui...
À travers ses combats, il découvrira la véritable nature du pouvoir.
Création et destruction, vie et mort, joie et souffrance...
À quel cela sert-il ? À qui cela profite-t-il ?
Ses seuls futurs détiennent la clé de cette énigme...

Maken ~ Deus Ex Machina ~

LE PROLOGUE

Le monde n'est pas dans le monde...
Les affrontements entre la Chine et les États-Unis pour la suprématie
d'un monde éternellement...
Dans cinq minutes, le contenu des négociations diplomatiques sera
révélé à la planète entière. Les tensions entre les deux pays sont
indéniables.
L'Union Européenne est sur le point d'être démantelée. Petit à petit, elle
s'affaiblit.
Les peuples vont connaître la peur comme ils ne l'ont jamais connue.

Japan

À l'Institut de Recherches de Kamataya, fondé par un négociant
chinois à Pékin, des scientifiques mènent des recherches capitales
pour traiter une maladie mentale liée au PSI.

PSI

L'existence d'un esprit humain a été définitivement prouvée...

Maken

Le premier nettoyage au monde à pouvoir extraire et modifier le PSI.
Le développement de la vie intelligente est basé sur le Plan X...

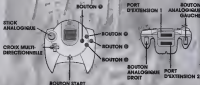
Maken est sur le point de s'éveiller...
Quelle sorte de PSI possédera-t-il ?

LA MANETTE DREAMCAST

Moffen X est un jeu pour un seul joueur. Veuillez connecter la manette et tout autre périphérique à votre console Dreamcast avant de l'allumer. Insérez la manette dans laquelle se trouve le Visual Memory (VM, vendu séparément) dans le port de commande A.

Ne touchez jamais au stick analogique ni aux boutons analogiques G ou D lorsque vous mettez votre console Dreamcast sous tension. Vous risqueriez alors de provoquer un dysfonctionnement lors de l'initialisation de la manette.

Remarque: Une manette Dreamcast est nécessaire pour jouer à ce jeu.



DEPLACEMENTS

STICK ANALOGIQUE	Déplacer le personnage/le curseur. Pour porter les coups les plus durs d'un combat, maintenez le stick enfoncé vers le bas.
CROIX MULTI-DIRECTIONNELLE	Déplace le curseur.
BOUTON G	Sauter, sélectionner.
BOUTON D	Annuler.
BOUTON G	Attaquer.
BOUTON D	Activer la technique de « verrouillage ».
BOUTON ANALOGIQUE GAUCHE	Maintenez-le enfoncé tout en utilisant le stick analogique afin d'apaiser les éléments.
BOUTON ANALOGIQUE DROIT	Maintenez-le enfoncé tout en utilisant le stick analogique pour vous déplacer vers le côté.

Vous avez la possibilité de modifier les commandes de la technique de « verrouillage » dans le menu Options CONTRÔLE. Pour revenir à l'état initial à tout moment du jeu, appuyez simultanément et incidemment enfoncés les boutons G, D, G, D ainsi que le bouton Start.

LE VIBRATION PACK™

Assurez-vous d'insérer le Vibration Pack (vendu séparément) dans le port d'extension 2 de la manette.



LE LANCEMENT

Insérez le disque de Micron X dans le compartiment CD de votre console Dreamcast puis allumez cette dernière à l'aide du bouton POWER. Écrairiez-vous votre nom puis laissez ensuite place à la demo. Pour afficher le menu principal à partir de l'écran d'intro appuyez sur le bouton Start.




NOUVELLE PARTIE

Commencez une nouvelle partie.



CHARGER UNE PARTIE

Continuez une partie précédemment sauvegardée. Pour cela, utilisez le stick analogique ou la croix multidirectionnelle afin de sélectionner un fichier de sauvegarde puis appuyez sur le bouton  pour confirmer votre choix.



OPTIONS

Modifiez tous les paramètres du jeu. Sélectionnez une option à l'aide du stick analogique ou de la croix multidirectionnelle puis choisissez « EXIT » (Guiter) pour appliquer vos modifications.



TYPE DE « VERROUILLAGE » - FOND SONORE

Sélectionner un type de « verrouillage ».

ACTIVER Utilisez le bouton  pour activer la technique de « verrouillage ».

MANTENIR Verrouillez une cible uniquement lorsque le bouton analogique D est maintenu enfoncé.

Régler le volume du fond sonore du jeu.

VIBRATION PACK

Activez (ON) ou désactivez (OFF) le Vibration Pack (si est connecté).

PAR DEFAUT

Revenez aux paramètres du jeu par défaut.

QUITTER

Revenez à l'écran d'intro en appliquant toutes vos modifications.

SON

Choisissez entre une sortie audio "STEREO" (Speakers/Haut-parleurs), "STEREO" (Headphones/Casque) ou "MONO".

EFFETS SONORES

Régler le volume des effets sonores du jeu.

LES PARAMETRES SONORES

Maken X fait appel à un système sonore tétraphonique qui vous permet d'entendre les sons comme si vous étiez au centre de l'action.

Si vous utilisez un périphérique dédié, suivez les instructions données ci-dessous afin d'obtenir des effets sonores extrêmement réalistes.

LES HAUT-PARLEURS

Sélectionnez "SOUND" (Son) dans le menu des Options puis choisissez "HSEOC" (Speakers/Haut-parleurs). Réglez vos haut-parleurs sur un angle de 10 à 75 degrés à partir de votre position afin de créer un environnement total pour profiter pleinement de Maken X!

VOTRE NOM

Au début du jeu, lorsque vous vous êtes familiarisé avec l'intrigue, vous avez la possibilité d'inscrire un nom.

Utilisez alors le stick analogique et le pad multidirectionnel pour sélectionner les lettres puis appuyez sur le bouton **○** pour confirmer votre choix.



LES COMMANDES DE - VOTRE NOM

STICK ANALOGIQUE	Déplacer le curseur
CRUCES MULT	Rallour arrière/Espace
BOUTON ○	Entrer une lettre
BOUTON ○	Rallour arrière
BOUTON ○	Revenir au Menu
BOUTON ○	Effacer
BOUTON ANALOGIQUE D	Non utilisé
BOUTON ANALOGIQUE G	Non utilisé
BOUTON START	Préciser le curseur sur "END" (Fin/Ne validez pas votre choix)

LE JEU

Maken X se compose de trois parties : "Event Scenes" (Scènes évènements), "Action Scenes" (Scènes d'action) et la "World Map" (Carte du monde) où le jeu passe sans arrêt d'une partie à l'autre.

1. SCENES EVENEMENTS

Ces scènes vous montrent l'évolution de l'histoire du jeu. Sélectionnez une scène à l'aide du stick analogique puis confirmez votre choix avec le bouton **○** lorsque vous avez une décision à prendre.



2. SCENES D'ACTION

Bonne vos ennemis pour attendre un personnage important. Les scènes d'action influent sur le cours de l'histoire.



3. CARTE DU MONDE

Vous avez à travers le monde entier. Plus vous découvrez de nouveaux pays, plus l'intrigue du jeu vous est dévoilée.



MENU PAUSE

En cours de partie appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu Pause. Pour reprendre votre partie appuyez de nouveau sur le bouton Start.



FIN DE PARTIE

Lorsque votre jauge de santé atteint 0, vous devez choisir entre deux options : "Restart current stage" (Recommencer le niveau actuel) ou "Restart from the world map" (Revenir à la carte du monde).



Recommencer le niveau actuel

Recommencez le niveau que vous venez de perdre, dans les mêmes conditions que lorsque vous l'avez commencé.


Revenir à la carte du monde

Revenez à la carte du monde dans les mêmes conditions que lorsque vous avez commencé le niveau précédent.

HISTOIRES PARALLELES

L'histoire se déroule en plusieurs « histoires parallèles » en fonction de vos actions et de vos décisions. Vos réponses aux questions clés posées dans les scènes événementielles et vos actions dans les scènes d'action influent sur le déroulement de l'histoire.

CARTE DU MONDE

Utilisez la Carte du monde pour vous déplacer entre les différents niveaux. Appuyez sur le bouton  pour afficher l'écran d'information.

ECRAN DE LA CARTE DU MONDE

SYMBÔLE DE NIVEAU

Indique le niveau que vous pouvez sélectionner.



SYMBÔLE PHJ

Indique l'emplacement des personnages principaux.

SYMBÔLE DE DÉTOUR CERVEAU

Indique l'emplacement des personnages sur lesquels vous pouvez effectuer un « détour cerveau ».

ECRAN D'INFORMATIONS

Appuyez sur le bouton **○** à partir de la carte du monde pour afficher l'écran d'informations.

① NOM DE MARN

Le nom du Marnen que vous avez sélectionné.

② NIVEAU DE PSI

Valeur de PSI actuel.

③ SAUVEGARDE

Sauvegarder une partie.



- ! Pour cela, votre carte mémoire doit disposer d'au moins 10 Go de libre de mémoire. Vous ne pouvez sauvegarder et charger des parties qu'à partir de la carte mémoire insérée dans le port de commande A de la Delcamcat.
- En cours de sauvegarde, n'éteignez jamais votre console Delcamcat, ne retirez pas la carte mémoire, le Microton Pack ou encore la manette.

④ CHARGEMENT

Chargez une partie précédemment sauvegardée.



⑤ NIVEAU

Vous avez la possibilité d'afficher un « détail cerveau » à condition qu'un personnage dont le cerveau peut être « détaillé » se trouve dans le niveau. Notez que le « détail cerveau » n'est disponible que pour les personnages.

DÉTAIL CERVEAU : Affichez un « détail cerveau » sur un personnage dont le cerveau peut être « détaillé » et qui se trouve dans le niveau.



⑥ CORPS

Consultez votre statut actuel et les paramètres des personnages dont le cerveau peut être « détaillé ».

STATUT : Affichez les données des personnages dont le cerveau peut être « détaillé ».

HISTOIRE : Affichez les données des personnages dont le cerveau peut être « détaillé ».



ECRAN DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE

NIVEAU DE « DÉTAIL CERVEAU »

SANTÉ DU PERSONNAGE

VITESSE DU PERSONNAGE



NOM DE L'ATTAQUE SPÉCIALE

PUISSANCE DU PERSONNAGE

PUISSANCE DE SAUT DU PERSONNAGE

ATTAQUE SPÉCIALE

Appuyez sur le bouton **○** à partir de l'écran de personnage afin d'afficher une explication sur l'attaque spéciale.



ECRAN D'ACTION

Voici le déroulé de l'écran de scène d'action avec une vue subjective.

JAUGE DE SANTÉ

La jauge prend fin dès que cette jauge est vide.

JAUGE EX

Lorsque cette jauge est pleine, vous avez la possibilité d'exécuter une attaque spéciale.



NIVEAU DE DÉFOCUS CERVEAU

Niveau actuel de « défocus cerveau ».

JAUGE PSI

Nombre de points PSI.

SYMBÔLE DE FIN

C'est votre seul itinéraire dans un niveau. Procédez devant pour quitter le niveau et revenir à la carte du monde.



MISE EN GARDE

Ces lignes pointent dans la direction des ennemis qui réapparaissent peu après à l'écran.



LES ACTIONS PRINCIPALES

LES ATTAQUES

ATTACHE

Attaquer à l'aide du bouton **X**.

ATTACHE MULTIPLE

Appuyer à plusieurs reprises sur le bouton **X** pour exécuter une combinaison d'attaques multiples. Appuyer et maintenir enfoncée laiton **X** jusqu'à ce que la jauge EX soit pleine puis relâcher afin d'exécuter une attaque spéciale.

ATTACHE SPÉCIALE

Exécuter les projectiles de vos adversaires en appuyant sur le bouton **X** au bon moment. Attention, tous les objets ne peuvent pas être évités de leur trajectoire !

ESQUIVE

LES MOUVEMENTS/AUTRES

SAUT

Sauter en utilisant le bouton **Z**.

PAS ARRIÈRE

Maintenir enfoncé le stick analogique vers le bas et appuyer sur le bouton **X** pour faire un pas en arrière.

GARDE

Appuyer sur le stick analogique vers le bas lorsque votre adversaire vous attaque afin de parer ses coups. Vous ne pouvez cependant pas parer toutes les attaques !

INTERRUPTIONS

Appuyer sur le bouton **Z** pour activer un interrupteur.



LA TECHNIQUE DE « VERROUILLAGE »

La technique de « verrouillage » vous permet de cibler automatiquement un adversaire. Un curseur de « verrouillage » apparaît dès qu'un ennemi vous approche. Appuyez alors sur le bouton **[L]** pour afficher un réticule sur votre ennemi. Pour annuler le « verrouillage », appuyez une nouvelle fois sur le bouton **[L]**. La jauge rouge située au centre du réticule représente l'état de santé de l'adversaire. Vous avez la possibilité d'exécuter les actions suivantes en fonction de votre mise au point :

- **Assignez une fonction tactique** Cette fonction de « verrouillage » dans le menu Options. Cette technique est donc utilisable uniquement lorsque le bouton analogique D est maintenu enfoncé.



A l'affichage du curseur de « verrouillage ».



Appuyez sur le bouton **[L]** pour verrouiller votre cible.

MOUVEMENTS SPECIAUX DE « VERROUILLAGE »

ROTATION

Appuyez sur **[L]** lorsque votre cible est verrouillée afin de tourner autour de votre adversaire tout en lui faisant face.



SAUT

Sautez tout en approchant votre ennemi « verrouillé » afin de bondir au-dessus de lui et d'attaquer tout à son dos. Attaquez-le alors rapidement avant qu'il n'ait le temps de réagir.

LE « DETOUR CERVEAU » & LES POINTS PSI

EN QUOI CONSISTE UN « DETOUR CERVEAU » ?

Il n'est pas possible de prendre possession d'un nouveau corps en « détournant » le cerveau de certains personnages. Vous pouvez donc non seulement accéder à de nouvelles actions mais aussi dépendre des informations copiées pour le détournement de l'historique. Pour effectuer un « détour cerveau » sur un personnage, ce dernier doit posséder un niveau de « détour cerveau » inférieur ou égal à celui du personnage que vous utilisez.



COMMENT EFFECTUER UN « DETOUR CERVEAU » ?

« Verrouillez » un personnage (sur lequel le cerveau peut être « détourné ») afin d'afficher l'option « Détourer le cerveau » (à l'apparence de « Détourer le cerveau de ce personnage ? ») puis sélectionnez **YES (OUI)**.



LES POINTS PSI & NIVEAU DE « DETOUR CERVEAU »

Pour « détourer » le cerveau d'un personnage, vous devez atteindre le même niveau de « détour cerveau » que lui. Rassemblez un nombre fixe de points PSI pour passer au niveau de « détour cerveau » supérieur. Accumulez les points PSI en ramassant le PSI qui apparaît lorsque vous battez des adversaires.

LES OBJETS

PETITE CAPSULE REGENERATRICE

Régénère un peu votre Jauge de santé



GRANDE CAPSULE REGENERATRICE

Régénère considérablement votre Jauge de santé



CAPSULE ENTIEREMENT REGENERATRICE

Régénère entièrement votre Jauge de santé



BONUS

Améliore votre pouvoir d'attaque pendant une période donnée



PSJ

Augmente vos points PSJ



LES PERSONNAGES

Makon

Une vie artificielle conçue pour devenir "Un instrument médical proportionnel capable d'entraîner et de maîtriser le PSJ. Son nom officiel est "Makon", son nom d'usage est déterminé par le joueur". Il possède un cerveau artificiel et le savoir d'un adulte moyen. Il est capable de penser et de prendre des décisions. Il renferme également un but caché.

Kay Sagami

Une étudiante du lycée Jyuzai. Sa mère est décédée alors qu'elle n'était encore qu'une enfant et elle fut donc élevée par son père, le scientifique en chef de l'Institut de Recherches de Konatowa. Pleine de respect et d'admiration pour son père, elle n'espère qu'une seule chose : devenir une scientifique aussi brillante que lui.



Chef Hiro Sagami

C'est le père de Roy. Il est scientifique en chef de l'Institut de Recherches de Konosawa dirigé par son oncle. C'est lui qui a initié Roy dans la création de Maken.

**Fei Chao Lee**

Le professeur particulier de Roy est un étudiant participant à un programme d'échange et originaire de Hong Kong. C'est également un Rodemaster ouï-d pour mission de réveiller Maken.

**Anne Miller**

Chercheur à l'Institut des Recherches de Konosawa, elle est responsable des opérations génétiques PSI du Plan X. Elle se considère comme la grande sœur de Roy.

**Peter Jones**

Chef de l'Institut de Recherches de Konosawa. Il est responsable du contrôle de tout le système de cerveau artificiel du Plan X. C'est un homme rusé et égoïste. Peter et Anne se connaissent depuis très longtemps.

X. C'est un homme rusé et égoïste. Peter et Anne se connaissent depuis très longtemps.

Kou Yamashiro

Fils d'une très riche famille, il fut élevé par un grand-père très autoritaire dans le but de devenir un jeune japonais courageux. Kou et Roy sont très proches. Roy a l'air de...

**Fu Shou Lee**

Dirigeant d'un groupe de négociants chinois, il est également à la tête des Rodemasters. C'est le fondateur de l'Institut de Recherches de Konosawa et c'est lui qui a demandé à Hiro Sagami de développer Maken.

**PLAN X**

Ce plan a été conçu pour développer un dispositif médical, appelé "Maken" qui peut extraire et modifier des fragments de PSI. L'objectif est de créer dans le plus grand secret par Hiro Sagami, Anne Miller et Peter Jones à l'Institut de Recherches de Konosawa.

PSI

Le PSI est une force psychopétante manipulée dans une autre dimension. Les émotions et les sens sont contrôlés par le PSI et non par le cerveau. Les pensées et les sentiments sont fonction du PSI, mais ne peuvent être ni créés, ni touchés, puisqu'il appartient à une autre dimension. Les gens concevaient encore avec difficulté ce concept.

LE TOUR CERVEAU

La particularité principale de Maken est sa capacité à prendre possession du cerveau humain et à contrôler son corps. Ce n'est pas le cerveau qui est physiquement remplacé, mais plutôt le PSI qui se connecte au système de l'âme humaine. C'est pour cette raison que Maken utilise le savoir et les capacités de son hôte humain. Personne n'est encore capable d'expliquer comment une chose développée dans un but purement médical devient cet extraordinaire pouvoir.



BLADEMASTERS

Les Blade Masters font partie d'une organisation de personnes prêtes à sacrifier leur propre vie afin de maintenir l'ordre dans le monde. Ils possèdent un génie spécial appelé « Gène D » et ont été spécialement choisis depuis la nuit des temps pour empêcher la race humaine de sombrer dans le chaos.



SANGOKAI

Ce système de crime basé à Hong Kong était à l'origine composé de Blade Masters, mais ces derniers eurent le sentiment que leur but était inutile et décidèrent alors de former une nouvelle faction. Après la destruction de Hong Kong par Chi-Chen, le nomade de Sangokai incarne considérablement l'aspect le plus destructeur d'un véritable meurtre mondial. Selon certains, ils sont les seuls responsables des catastrophes qui surviennent actuellement dans le monde entier.



HAKKI

Hakki est le nom générique des chefs du Sangokai. Les Hakki ont transformé leur PSI ce qui a eu une influence physique sur leur apparence.