

AMSTRAD CPC
464 - 664 - 6128

MJ AM 071

STARGLIDER



STAR RAIDERS II



DWARF



CANADAIR



2



FRANCE IMAGE LOGICIEL

STARGLIDER

Combat spatial

Bienvenue à bord du vaisseau AGAV !

Aux commandes de ce vaisseau de combat ultra-perfectionné vous n'avez qu'une mission : conquérir ! Pour vous aider un matériel d'armement et de contrôle sophistiqué : boucliers de force neutralisante, lasers, caméra téléguidée à distance, et une unité de secours pour faire le plein de plasma aux stations de l'Alliance.

Dans l'espace, au graphisme exceptionnel en trois dimensions, vous allez vivre des heures de combat spatial inoubliables et fantastiques.

© 1986 ARGONAUT SOFTWARE RAINBIRD

CANADAIR

Arcade / Simulation

Feu de garrigue à Salon-de-Provence.

Dans la salle d'opération, l'alerte a été donnée. Les équipages de CANADAIR bondissent dans leur avion pour décoller immédiatement. Rasant les flammes, aveuglé par la fumée, le pilote libérera les 5 tonnes d'eau qui éteindront les flammes, puis il foncera alors vers le point d'écopage le plus proche, mer ou lac, pour remplir ses soutes. Un jeu d'arcade ultra-rapide particulièrement spectaculaire : pour la première fois sur AMSTRAD un scrolling latéral géant (tout l'écran défile !) et une synthèse de parole particulièrement réaliste. Ce jeu fait appel à l'adresse du joueur, mais nécessite également rapidité de décision et stratégie.

Avec CANADAIR, vivez à votre tour l'aventure de ces chevaliers du ciel.

© 1987 FIL

Matériel nécessaire :

- Unité centrale
- Lecteur de disquettes
- Moniteur couleur ou monochrome
- Manette recommandée



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Copyright © 1987 FIL. Tour Galliéni 2, 36, av. Galliéni. 93175 BAGNOLET. Toute reproduction directe ou indirecte par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toute autre technologie similaire existante ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuite.

STAR RAIDERS II

Action

STAR RAIDERS est un jeu qui fait déjà partie des best-sellers.

A bord du Liberty Star, le croiseur le plus combatif de tous les temps, il vous faut défendre la galaxie CELOS IV contre l'assaut des forces armées de l'Empire ZYLON. 3 systèmes d'armement sont à votre disposition pour votre défense - canons à pulseur laser, canons ioniques et missiles de surface.

Il vous faudra user de votre esprit de stratégie et de toute votre habileté pour la sauvegarde de l'Univers.

© 1987 ELECTRIC DREAMS SOFTWARE ACTIVISION

DWARF

Arcade

Prisonnier dans les oubliettes de la plus haute tour d'une forteresse, vous devez parvenir au dernier niveau pour en sortir. Des coffres, contenant un parchemin, indiquent la direction de l'unique bon levier actionnant le passage secret au niveau supérieur.

Pour réussir votre évasion, ruse et réflexion seront nécessaires pour déjouer les pièges de votre infâme géolier.

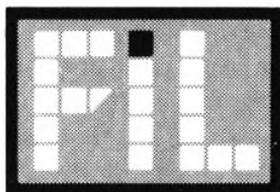
© 1987 SOFTHAWK

Cette boîte contient :
1 disquette + 1 manuel
d'utilisation



CPC
464, 664, 6128

**CANADAIR
STARGLIDER
DWARF
STAR RAIDERS II**



FRANCE IMAGE LOGICIEL

MISE EN SERVICE

CASSETTE

- Mettre votre téléviseur ou votre moniteur sous tension.
- Mettre votre unité centrale sous tension
- Introduire la cassette du jeu "CANADAIR" dans le lecteur, la face désirée vers le haut.

Face **A** : pour obtenir le jeu avec la page de présentation comprenant la synthèse vocale

Face **B** : pour obtenir une version sans présentation qui se charge beaucoup plus vite.

Si votre AMSTRAD a un lecteur de disquettes intégré, vous devez d'abord taper | (signe obtenu en appuyant simultanément sur SHIFT et @) puis **TAPE** et valider en pressant la touche **ENTER**. Vous signalez ainsi que vous passez en mode cassette.

Ensuite pour tous les AMSTRAD, appuyez simultanément sur **CONTROL** et la petite touche **ENTER**, (ou tapez **RUN"**)

Enfonchez la touche **PLAY** du lecteur et appuyez sur n'importe quelle touche du clavier. Le programme se charge automatiquement.

Attention : Parfois, le programme ne se charge pas. Il suffit alors de modifier le volume son du magnétophone et recommencer l'opération de chargement.

DISQUETTE

- Mettre votre téléviseur ou votre moniteur sous tension.
- Mettre votre unité centrale sous tension
- Introduire la disquette dans le lecteur, la face contenant le jeu désiré vers le haut.
- Taper **RUN"MENU** et appuyez sur **ENTER**
- Un menu s'affiche ; appuyez sur la touche correspondant au numéro du jeu désiré.

CANADAIR

Avec CANADAIR, vous voilà "pompier volant", prêt à décoller à tout instant, et à vous engager dans une mission périlleuse, pour sauver du feu des milliers d'hectares. Attention la lutte est terrible, faites appel à tout votre courage et votre dextérité. Bonne chance !

Une fois, le chargement effectué une page d'entête apparaît.

Pour lancer le jeu tapez :

D : pour Débutant - l'eau larguée éteint les pixels voisins.
ou

C : pour Confirmé - il faut éteindre chaque pixel enflammé.

LES COMMANDES ET LES CONTROLES

CANADAIR se joue au clavier ou à la manette.

Les commandes de pilotage :

Accélérer : Les touches **CAPS LOCK** ou **TAB**

Ralentir : Les touches **CTRL** ou **SHIFT**

Largage de l'eau : La touche **COPY** ou le bouton **TIR** de votre manette.

Direction et altitude : Les flèches du clavier ou la manette.

Le décollage :

Augmentez les gaz jusqu'à ce que l'avion soit à sa vitesse maximum, relâchez la manette des gaz et tirez alors sur le manche pour le faire décoller. Surtout, maintenez le canadair au milieu de l'écran avant le décollage.

Les commandes de contrôle :

Affichage de la carte générale : Barre d'Espacement, appuyez à nouveau pour revenir au mode pilotage. Sur la carte, les incendies sont repérés par les parties scintillantes. Les maisons sont représentées en rouge, les forêts en vert et les lacs et la mer en bleu.

Pendant le vol, un voyant situé en bas à gauche de l'écran indique la direction suivie, en fonction de la position d'un repère noir.

Si ce voyant devient rouge, c'est que les réservoirs d'eau sont vides. Il faut alors écopper. Au décollage les réservoirs sont toujours pleins.

LE DEROULEMENT DU JEU

Après avoir sélectionné, le niveau désiré, faites décoller votre canadaïr comme indiqué précédemment. Il s'agit maintenant d'éteindre le maximum d'incendies de forêts dans le minimum de temps.

Amenez votre canadaïr sur le lieu de l'incendie en utilisant la carte. On s'apercevra vite qu'un foyer naissant est facile à éteindre alors que la tâche devient rude quand l'incendie a pris de l'ampleur.

Vos moyens : une flotte de 5 canadaïrs. Le Ministère de l'Intérieur vous en donnera un de plus après 16 incendies éteints.

L'intervention est compliquée par la présence d'avions, de dirigeables et de montgolfières dans le ciel.

Vitesse de propagation :

A chaque extinction d'incendie, le Mistral souffle un peu plus fort...

Attention !

L'efficacité des largages est nulle si l'avion est trop haut par rapport aux flammes.

Pour écoper, il faut réduire les gaz, se poser sur un plan d'eau - mer ou lac - et s'y maintenir quelques instants. Prenez garde aux voiliers et aux baigneurs !

SCORE ET BONUS

	Embrassement	Extinction
Garrigue	-2	+1
Forêt	-20	+10
Maison	-200	+100

1 CANADAÏR gratuit tous les 16 incendies.

Extinction totale d'un feu : 20000 points.

STARGLIDER

AVANT PROPOS

La planète NOVENIA était un lieu hautement civilisé. Il n'y avait pas eu de guerre depuis des centaines d'années. Telle était l'étendue de l'existence paisible des Novénians, il n'était donc plus nécessaire d'avoir des forces militaires sur la planète.

Cependant, la race Novénian avait encore une peur terrible d'une invasion par les forces venues d'autres planètes - spécialement les Egrons, dont la dominance sur INNER WORLD était maintenant étendue aux planètes situées au-delà de la galaxie.

Après plusieurs années de recherches et de débats publics, les Novénians décident de ne pas installer d'armes nucléaires. A la place, ils firent construire un certain nombre de satellites pour protéger la planète contre toute invasion à l'aide de lanceurs de batterie de grenade en fusion. Ces satellites furent nommés : les sentinelles, et ils symbolisèrent la fin de toute paranoïa d'invasions sur la planète.

Les sentinelles paraissaient fonctionner. En fait, elles fonctionnèrent pendant quelques années. Jusqu'à ce que les Stargliders arrivent. Les Stargliders sont des étranges bêtes; des oiseaux fantastiques qui migrent tous les 10 ans. Non pas d'une migration normale, les Stargliders migrent hors du monde, au cours d'un périlleux voyage dans les profondeurs de la galaxie.

Les Stargliders approchaient la planète Novenia, comme ils le faisaient depuis des centaines de milliers d'années. Seulement cette fois, les sentinelles attendaient. Elles étaient programmées pour détruire toute forme d'invasion et dans les "yeux" du système de contrôle des sentinelles les Stargliders étaient indiscernables de l'ennemi envahisseur.

Le massacre produit provoqua des cris d'indignation encore jamais vus dans la société paisible Novenian. Des dizaines de milliers de Stargliders avaient disparu et le peuple voulait s'assurer que ceci ne se reproduirait plus jamais. Le programme de contrôle des sentinelles fut réécrit afin qu'il puisse reconnaître les formes du Starglider et n'avoir aucune action offensive sur lui.

La reprogrammation du système des sentinelles était la plus grande erreur stratégique dans l'histoire Novenian. On avait appris aux sentinelles d'ignorer la forme du Starglider, mais rien sur le concept de la taille.

C'était ce défaut dans le système qui amena le régime militaire Egron à fabriquer une flotte de vaisseaux très puissants ressemblant aux Stargliders.

Les forces d'invasion Egron passèrent au travers des sentinelles et procédèrent à la destruction de chaque ville sur la planète, sans remords. Les Novenians étaient totalement sans défense et, comme l'hiver nucléaire diminuait, les survivants de la société Novénian se rendirent au commandant Egron, Hermann Kruud.

Les habitants de la base de Candrillo sur la lune de Novenian étaient en état de choc. C'étaient les responsables de la maintenance des sentinelles et ils se sentaient terriblement coupables lorsqu'ils regardaient au télescope la dévastation de la planète. Katra et Jaysan se trouvaient totalement sans ressource. Katra s'occupait de la maintenance des sentinelles avec son assistant, Jaysan comme Ingénieur.

Après deux jours de désespoir, Katra trouva une idée. Dans un des vieux hangars se trouvait un AGAV - Véhicule d'attaque Sol/Air - un rescapé du passé de Novenia. En fait, c'était le dernier avion de combat de la vieille armée Air force Novenian, qui devait être restauré et exposé dans un musée. Ils réparèrent l'AGAV jusqu'à ce qu'il fut en état de voler. Des canons modernes au laser furent ajoutés sur le fuselage et ils adaptèrent des piles au laser pour pouvoir se ravitailler aux quatre principales unités de réparation des sentinelles sur la surface de la planète.

Une fois que toutes les forces aériennes et terriennes EGRON se furent positionnées autour de la planète, tous les vaisseaux Stargliders repartirent chez eux sauf un, Starglider One, le plus puissant, commandé par Hermann Kruud et réputé indestructible.

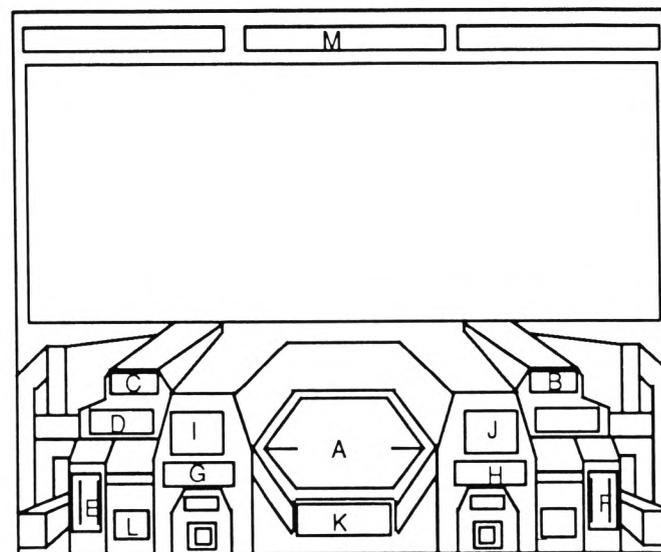
Jaysan et Katra décidèrent que le moment était venu pour causer autant de dégâts sur la planète qu'il est possible avec un vieil appareil...

Le jeu démarre rapidement une fois que l'AGAV entre dans l'atmosphère Novenian et pique au niveau de la surface. Vous avez le plein d'énergie, de cellule laser, de conduite plasma et un missile au proton.

Katra a repéré une unité de réparation immédiatement derrière vous.

Pouvez-vous libérer Novenia de l'empire tyrannique Egron ?

LE TABLEAU DE BORD DE L' AGAV



Votre AGAV est l'un des systèmes de contrôle informatique les plus complets conçu pour un vaisseau de combat. Cela signifie qu'il suffit au pilote de se concentrer sur les aspects essentiels du vol, tels que la navigation aérienne, le combat, et l'arrimage aux stations-repairs pour le carburant et les armes supplémentaires.

Le tableau de bord est constitué des principaux instruments suivants

A. SCANNER DE LOCALISATION

Sur cet écran hexagonal apparaissent toutes les positions des objets dans le champ d'action de l'AGAV. Le scanner peut détecter la densité et le mouvement avec beaucoup d'exactitude, voire discerner les couleurs de chaque bâtiment, véhicule et vaisseau spatial.

B. NIVEAU D'ENERGIE

Cet instrument donne une indication constante du niveau d'énergie que l'AGAV a en réserve pour son Unité de Conduite Plasma. Il est recommandé de toujours conserver le niveau d'énergie au-dessus de 15 %.

C. NIVEAU DE PROTECTION

Les boucliers de Force Neutralisante Moléculaire ne DEVRAIENT jamais tomber en dessous de 10 % quelles que soient les circonstances. Les boucliers sont reconstitués quand le vaisseau se

trouve en réparation dans une unité d'entretien. Les boucliers représentent les points les plus fragiles en cas de transport à basse altitude, aussi il est important de ne jamais racler le sol pendant le vol.

D. CELLULE LASER

Les quatre lasers Sapphire II sont approvisionnés par la cellule laser. S'il est complètement épuisé, votre vaisseau ne sera pas capable de tirer sur les verrous-lasers. La cellule laser peut être complètement rechargée dans n'importe quelle base aérienne Novenienne ou dans les unités d'entretien équipées avec un rechargeur Posilick.

E. ALTIMETRE

L'altimètre indique votre altitude actuelle. Si elle descend en-dessous d'un niveau suffisant (généralement 5 %), l'altimètre se mettra à lancer rapidement des éclairs et à émettre un son d'alarme. Nous vous rappelons que c'est une offense de voler à basse altitude au-dessus d'une agglomération, sauf en cas d'urgence militaire, à moins que vous ayez reçu ordre d'évacuation de votre zone Commander.

F. INDICATEUR DE VITESSE

L'indicateur de vitesse indique la vitesse de l'air actuelle jusqu'à 2550 urads.

G & H. INDICATEURS DE VIRAGE

Ces deux indicateurs (chaque indicateur est fixé à chaque bout d'aile) indiquent le degré de virage de l'AGAV. L'AGAV peut virer à 45° sans chargement : les caméras et les missiles modifieront l'angle de virage, les deux indicateurs doivent toujours indiquer la même chose, à moins que l'une des ailes ne soit sérieusement endommagée.

I & J. INDICATION DE NIVEAU DE CONDUITE PLASMA

Ces indicateurs en forme de vague indiquent les différentes valeurs de la conduite Plasma. En tant que pilote de l'AGAV, il est inutile de s'en préoccuper à moins qu'ils ne s'arrêtent complètement ou se mettent à bouger dans un sens opposé pendant le vol.

K. INDICATEUR DE SECTEUR

Le pays Novenian est divisé en 10 000 secteurs, sur une matrice 100 x 1001. L'indicateur de secteur indiquera les positions actuelles X et Y graduées de 00 à 99.

L. INDICATEUR DE MISSILE

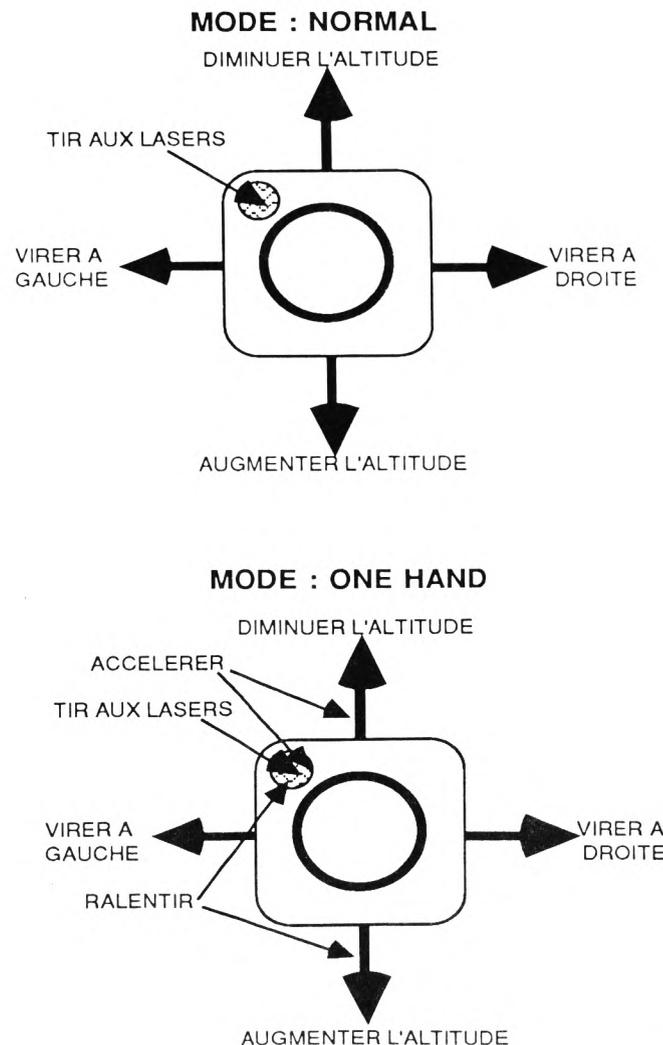
L'indicateur de missile indique le nombre de missiles actuellement à bord. Le nombre maximum de missiles autorisés à tout moment est de deux.

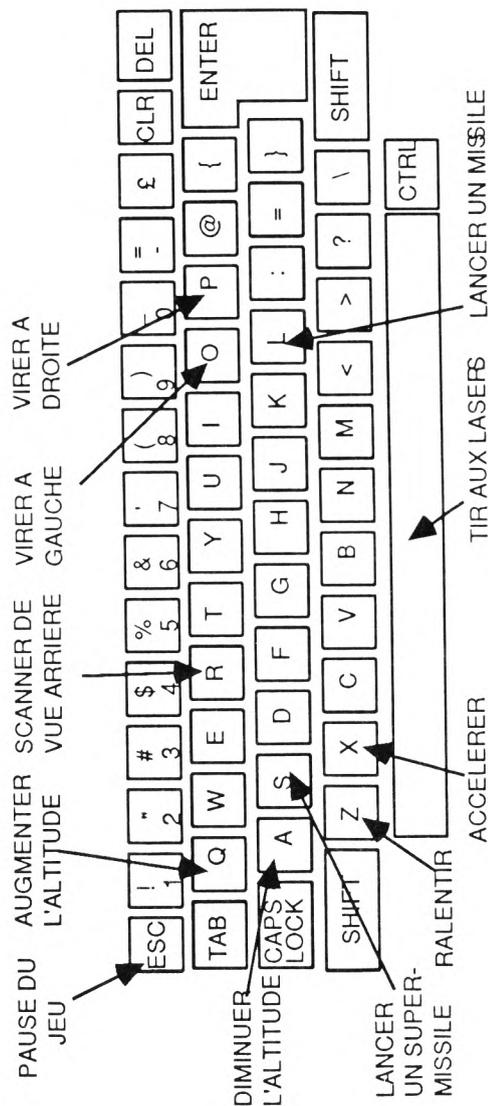
M. INDICATEUR DE RUBRIQUE

Cet instrument indique la rubrique de l'AGAV en relation avec l'Etoile Irralya (découverte par Carridco Otnip en 2601. 55.2) en accord avec les conventions Nord, Sud, Est et Ouest.

PILOTER L'AGAV

Pour piloter l'AGAV, référez-vous aux figures 1 et 2 présentant les commandes au clavier ou à la manette.





Décollage

Procédez de la manière suivante :

1. Tirer vers l'arrière le manche ou "chaussure de contrôle" pour augmenter l'altitude.
2. Augmenter les gaz et accélérer vers l'avant.
La vitesse de pointe est de 2 550 urads.

Manoeuvres

La plus importante manoeuvre s'exécute quand vous attaquez des véhicules à terre et que vous échappez aux représsailles des ennemis. Vous accélérez, virez sur l'aile et gagnez de l'altitude en un seul mouvement.

De même, en basse altitude, il est essentiel que vous soyez capables de ralentir, changer de direction vers le bas et foncez sur un attaquant aussi vite que possible.

Quand vous volez en basse vitesse, l'angle de virement de l'AGAV peut atteindre 180 degrés, avec une extrême facilité. Même à puissance maximum l'arc de cercle du virage du vaisseau est très petit. La façon la plus rapide pour tourner de 180 degrés est de ralentir jusqu'à l'arrêt, de virer à gauche ou à droite pour un facteur de virement maximum et d'accélérer rapidement.

SYSTEMES D'ARMEMENT

La principale arme de l'AGAV est le Sapphire II un laser "quadpulse". L'énergie du laser est donnée par des cellules d'énergie.

Deux canons laser sont placés sous chaque aile.

L'AGAV a deux modes de mire Laser :

- Mire fixe : permet d'avoir une mire toujours au milieu de l'écran, obligeant l'AGAV à être directement dans l'alignement de sa cible.
- Mire flottante : donne des mires bougeant librement sur l'écran dans la direction du mouvement du manche.

Le bouton de tir du laser a un mécanisme auto-répétitif rapide permettant de détruire des objectifs très rapidement.

La cellule laser a une capacité d'environ 250 tirs laser pleine puissance et peut-être rechargé par une station de l'Alliance ou une unité de maintenance équipée d'un rechargeur posilock.

SYSTEME DE CAMERA TELEGUIDEE

L'AGAV est équipé d'un nouveau système révolutionnaire : la caméra téléguidée avec contrôle à distance VidiMon.

En utilisant une caméra vidéo sophistiquée, le pilote de l'AGAV est capable de transmettre des images directement aux quartiers

généraux de Qazalon City. Un système de vision automatique et coulissant a été intégré au vaisseau et permet de contrôler le vol de la caméra.

Le vol de la caméra est déclenché en appuyant sur le bouton LAUNCH du clavier de votre tableau de bord.

Une fois la caméra lancée, vous pouvez la guider en utilisant les moyens de contrôle habituels de l'AGAV (l'AGAV lui-même se mettra à planer à la même position sous contrôle de l'ordinateur). La conduite plasma devrait permettre de transporter la caméra pendant au moins vingt minutes. Si la caméra n'est pas revenue à proximité de l'AGAV après cette période, ou a été interceptée par l'ennemi, elle s'auto-détruit.

PROCEDURES D'ARRIMAGE ET D'ENTRETIEN

Des vérifications d'entretien de routine sont effectuées sur tous les vaisseaux de l'Alliance avant et après chaque vol. L'AGAV bénéficie d'une révision complète tous les cinq vols ou si une quelconque défectuosité informatique ou mécanique est découverte.

Pendant le vol, si vous avez besoin de refaire le plein de conduite Plasma, de cellules laser, ou de vous réapprovisionner en boucliers, il vous faudra établir une liaison avec la plus proche base aérienne et suivre la procédure d'arrimage classique. Pendant un état d'urgence militaire, ou si l'AGAV a été endommagé et nécessite une attention immédiate, vous pourrez vous arrimer à une unité de réparation d'une station spatiale de l'Alliance.

Ces unités de l'Alliance sont de vastes chambres souterraines avec un bâtiment d'entrée en pente au rez de chaussée. Le hublot d'entrée de l'unité est indiqué par un rayon laser aisément détectable par le système de Vision Renforcée de l'AGAV. Peu de stations spatiales maintiennent une orbite géostationnaire en place, aussi quand elles approchent de l'entrée, l'unité tournera sur elle-même de façon à faire face à la base spatiale en utilisant le système NavSynch, puis elle l'attirera en ayant recours à ses barres de traction.

La procédure d'arrimage est la suivante :

1. Etablir une liaison avec l'ingénieur en chef de l'unité, et attendre que l'ordre d'évacuation soit donné. L'unité effectuera une rotation dans votre direction, puis s'arrêtera à moins que vous n'ajustiez votre trajectoire. Le vol en manuel est nécessaire, car l'AGAV est trop petit pour être tiré automatiquement par les barres de traction.
2. Guider lentement l'AGAV à travers les portes de l'unité. Maintenez l'AGAV bien au centre à tous moments car heurter les portes ou les cloisons peut gravement endommager votre vaisseau.
3. Un fois à l'intérieur de l'unité, votre Système de Vision Renforcée

devrait modifier la disposition des objets devant vous de façon à ce que seules les parties les plus importantes vous apparaissent.

4. Si vous avez besoin d'un nouvel équipement, comme par exemple remplacer le contrôle téléguidé d'une caméra, ou d'armement pour des projets particuliers (tels que des bombes supersoniques, ou des missiles-protons 14 Mk) donnez l'instruction à l'ingénieur en chef de déposer l'équipement à un point de livraison de l'AGAV, qui se trouve généralement au centre de l'unité.

5. Quand l'équipement sera prêt, volez en direction du point de livraison, où une unité AGRO le bouclera en place dans le fuselage de l'AGAV.

6. Pour recharger votre cellule laser, volez vers l'extrémité de l'unité d'entretien et ralentissez jusqu'à une vitesse presque égale à zéro.

7. Alignez vous avec le centre du Point de Réapprovisionnement Posilock, et volez jusqu'à ce que vous restiez bloqué sur une position. Votre cellule rechargée, la force de protection sera reconstituée, et tout dommage superficiel sera réparé par les Androïdes de l'AGRO.

Pendant la réparation de l'AGAV, vous pourrez recevoir de la nourriture, de l'énergie liquide, des traitements médicaux, ou dormir rapidement dans l'aire de repos de l'unité.

Les ordinateurs d'information de l'Alliance sont installés dans des endroits stratégiques de l'unité, et si vous avez disposé d'une évacuation de sécurité, vous pouvez avoir recours à n'importe quelle source d'information militaire ou locale disponible à l'Alliance en utilisant l'option interroger l'Ordinateur de l'Unité.

Quand l'AGAV est prêt, vous serez escorté jusqu'à la piste de décollage. Pour décoller de l'Unité, attendez qu'une unité de l'ARGO ait mis en marche la conduite Plasma. Quand la conduite atteint sa pleine puissance, appuyez sur le bouton du tableau de bord marqué LAUNCH FROM SILO

Une fois que vous avez décollé de l'Unité, accélérez lentement, mais n'essayez pas d'augmenter l'altitude tant que vous serez à proximité de l'Unité.

DWARF

PRINCIPE DU JEU.

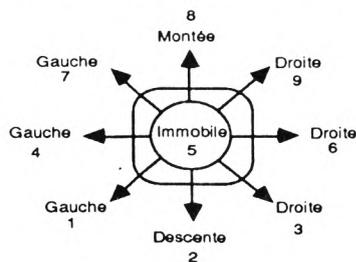
Prisonnier dans les oubliettes de la plus haute tour d'une forteresse, vous devez parvenir au dernier niveau pour en sortir. Des coffres, contenant un parchemin, indiquent la direction de l'unique bon levier actionnant le passage secret au niveau supérieur.

Pour réussir votre évasion, ruse et réflexion seront nécessaires pour déjouer les pièges de votre infâme geôlier.

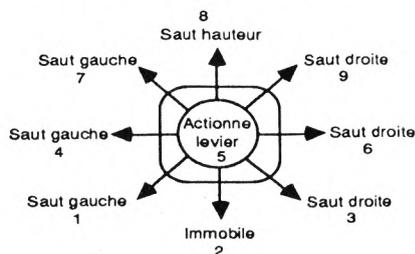
COMMANDES : clavier ou joystick

Sur le clavier <SHIFT> est équivalent au bouton de tir

SANS APPUYER SUR TIR/SHIFT



EN APPUYANT SUR TIR/SHIFT



STAR RAIDERS II

INTRODUCTION

Les Commandants de Star Raider sont rares dans cette galaxie. Après avoir balayé l'Empire Zylon, beaucoup d'entre eux se sont dispersés et ont pris leur retraite. Mais pas vous ! Vous passez votre temps à user les croiseurs express de la Fédération en allant d'une galaxie à l'autre.

Mais aujourd'hui la Fédération a besoin de vous et va vous proposer une véritable mission, pleine d'action !

LE PROBLEME

Vous souvenez-vous de Celos IV, cette galaxie pacifique ? Et de sa planète, Teris, un paradis tempéré où les Commandants de Star Raider, las des Batailles, se sont réfugiés pour se reposer et reprendre la vie civile ? Et bien Teris vient d'être envahie... par des Zylons !

Certains guerriers Zylon, ayant promis de bien se conduire, ont été autorisés à se réinstaller sur leur planète d'origine. Mais leur chef, Chut, a prêché la vengeance et les a détournés de leur promesse. Il a ensuite orchestré la réorganisation de Zylon et de la galaxie Procyon.

Chut commande maintenant une impressionnante Force Armée Zylon et a construit des bases d'attaque capables d'engendrer de nouveaux escadrons d'attaque en quelques minutes.

Les guerriers Zylon sont passés à l'attaque de Teris.

LA MISSION

Nous avons besoin d'une action rapide ! La Fédération vous demande de piloter le plus nouveau croiseur de la galaxie, le Liberty Star. La mission est simple : détruire entièrement la Force Armée Zylon. Vous devez aussi pénétrer dans leur forteresse : la galaxie Procyon et détruire toutes leurs bases d'attaque. Si vous n'y parvenez pas, les esclaves de Zylon organiseront des escadrons ennemis au fur et à mesure que vous les éliminerez !

LA ZONE D'AFFRONTEMENT

La zone d'affrontement recouvre 2 galaxies : Celos IV, que vous défendez, Procyon, que vous attaquez. Vous devez aussi protéger les stations de l'espace de la Fédération, vos ports de ravitaillement et de réparation, et éviter leur destruction. Sans eux, vous vous trouveriez en sérieuse difficulté.

La galaxie Celos IV

Notre galaxie est constituée de son étoile, Celos IV, de trois planètes Arcanum, Seridus et Teris, et la lune Imbri.

Arcanum : un géant de glace avec des cités de glace miroitantes.

Seridus : un désert aride avec de petits villages d'adobe.

Teris : un paradis tempéré avec des méga-cités exotiques et des vallées secrètes luxuriantes.

Imbri : la lune de Teris comprenant des centres civils à haute technologie qui survivent sur une terre dénudée.

La galaxie Procyon

Cette galaxie inhospitalière et asymétrique, maintenant gouvernée par Chut le revenchard, est constituée de son étoile, Procyon, et de trois planètes : Gaon, Morkoth et Zylon.

Gaon : une boule humide et couverte de jungle où germent des ateliers formant les bases d'attaque.

Morkoth : un géant gazeux contenant des bases d'attaque flottantes.

Zylon : la planète domestique, semblable à une savane, qui abrite les Forces Armées Zylon.

LE SYSTEME D'ARMEMENT

Le liberty Star

Votre croiseur, le Liberty Star, comprend 3 systèmes d'armement offensifs assistés par ordinateur :

Canons à pulseur laser : arme double pour détruire les combattants de l'espace Zylon.

Canon ionique : un lanceur de torpilles pour faire exploser les destroyers Zylon et les vaisseaux de commandement.

Les missiles de surface : salves de missiles à double action servant à détruire les bases d'attaque Zylon.

Avions de combat aériens Zylon

Vous rencontrez trois types de vaisseaux :

Les avions de combats aériens Zylon : vaisseaux attaquant acrobatiques équipés de canons laser.

Les destroyers : vaisseaux rapides en forme de soucoupe. Ils émettent des ondes mortelles qui vaporisent les cités de la Fédération.

Vaisseaux de commandement : vaisseaux de ravitaillement lents mais puissants. Ces vaisseaux transportent les Commandants de Zylon.

Chut a maintenant l'intention de détruire les cités de la Fédération. S'il y parvient avec sa Force Armée, la bataille, et la galaxie, Celos IV, sont perdues !

DEROULEMENT DU JEU

Les commandes

Le contrôle de l'étoile Liberté se fait en majeure partie à la manette de jeux. Toutes les instructions données dans ce livret s'appliquent donc à la manette de jeux. Vous pouvez choisir les commandes au clavier en procédant de la manière suivante :

Commandes à la manette de jeu	Commandes au clavier
Vers la gauche	N
Vers la droite	M
Vers l'avant	A
Vers l'arrière	Z
Bouton de tir	Barre d'espacement

Le jeu

1. Une fois le programme chargé, sélectionnez tout d'abord le mode de commande (CONTROL) dont vous allez vous servir pour contrôler l'étoile Liberté. Frappez plusieurs fois de suite la touche (J). A chaque pression, vous alternez entre la manette de jeux et le clavier comme vous l'indique la fenêtre des messages dans la section droite de l'écran. Vérifiez que la fenêtre des messages indique la méthode de commande choisie avant de commencer la mission.

2. Appuyez ensuite sur la touche (L) pour sélectionner le niveau de difficulté, DIFFICULTY LEVEL, signalé dans la fenêtre des messages avant de commencer la mission. Le plus facile est naturellement le niveau 1.

3. Appuyez sur le bouton du joystick pour commencer votre mission. En quelques minutes, vous allez prendre le contrôle de votre croiseur, le Liberty Star, et observer la planète Teris dans la galaxie Celos IV à travers l'écran de combat. La ligne de tir de votre canon à pulseur laser apparaît au centre de celui-ci dès qu'une vague de combattants Zylon surgit pour vous attaquer.

4. Appuyez sur [P] pour arrêter le jeu et identifier les éléments sur l'écran d'affichage du jeu.

La jauge de carburant : elle donne le volume de carburant du Liberty Star.

L'indicateur d'armes : il indique l'arme que vous êtes en train de déployer. Appuyez sur [W] pour passer des canons à pulseur laser (arme de l'espace) aux missiles de surface (armes utilisables à terre). Pendant les combats de l'espace, l'ordinateur du Liberty Star passe automatiquement des canons à pulseur laser au canon ionique si nécessaire.

Le magasin des missiles de surface : chaque lumière représente l'un des missiles de surface disponible.

L'écran d'affichage des messages : il affiche les messages d'alerte et les rapports sur les dégâts subis par le Liberty Star.

La ligne de tir des canons à pulseur laser : elle guide les tirs de votre canon à pulseur laser. Elles se changent automatiquement en lignes de tir de canon ionique quand vous tirez sur des destroyers ou sur des vaisseaux de commandement.

Le tableau d'affichage des scores : le tableau de droite affiche le score actuel, celui de gauche indique le score antérieur le plus élevé.

L'écran de combat : il affiche votre champ de vision de combat.

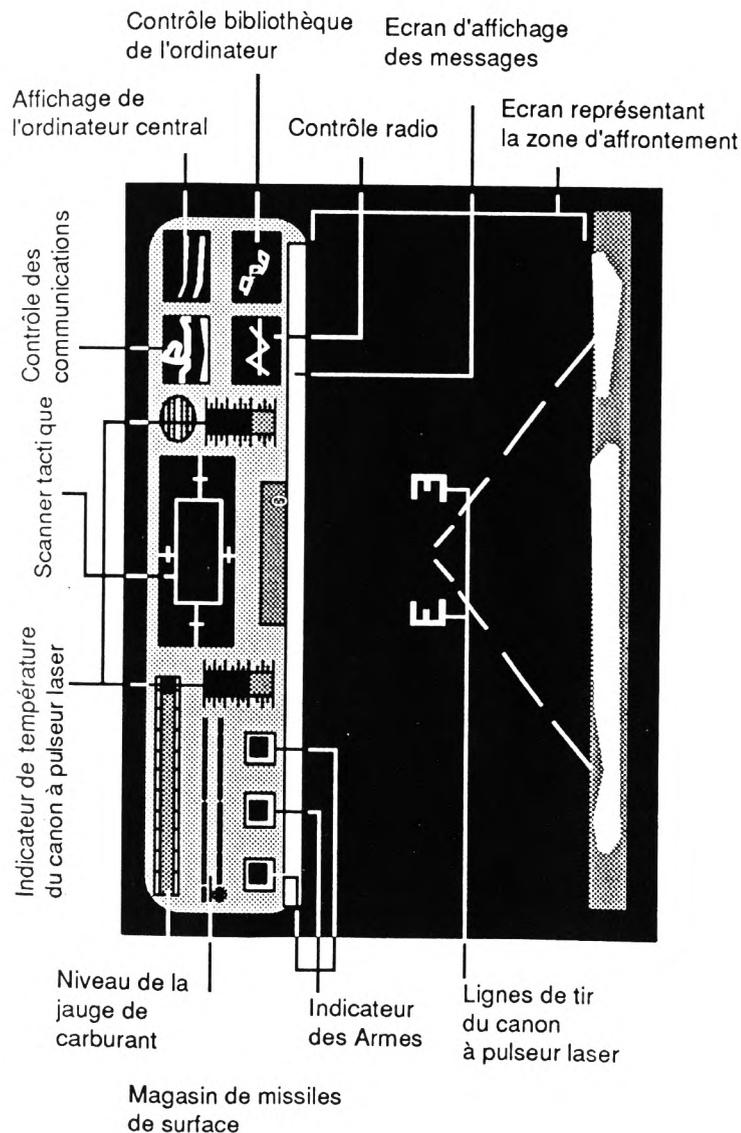
Le scanner tactique : l'affichage se fait en 2 modes : le mode cible (target mode) indique la position des avions de combat ennemis. Le mode système d'armement (weapons systems mode) indique vos armes, vos systèmes de protection et vos moteurs.

Appuyez sur [T] pour changer de mode.

Les indicateurs de température du canon à pulseur laser : ils indiquent l'accroissement de température lorsque vous continuez à tirer. Si vous appuyez trop longtemps sur le bouton de tir du joystick, vous surchauffez les canons : ils auront des ratés.

5. Appuyez sur [P] pour reprendre le jeu. Vous êtes maintenant sur orbite commandé au-dessus de Teris. Tirez sur les combattants Zylon dès qu'ils se présentent en pressant le bouton de tir du joystick.

Prenez-les en chasse en poussant la manette du joystick vers l'avant pour accélérer et en la tirant pour freiner.



6. Protégez le Liberty Star en activant ses systèmes de protection. Appuyez sur [T] pour avoir une vue globale du Liberty Star sur votre scanner tactique. Vos systèmes de protection sont activés lorsqu'une rangée de points entoure la forme du Liberty Star. Pressez [S] pour les activer.

Vous êtes sain et sauf tant que vos systèmes de protection ne sont pas touchés. Dès qu'un message vous indique qu'ils sont touchés, rendez-vous immédiatement dans une station spatiale de réparation.

7. Appuyez sur RETURN. Le tableau du système vous montrant la galaxie Celos IV apparaît.

Appuyez sur [P] pour arrêter le jeu tandis que vous examinez les éléments du tableau.

Escadrons Zylon : groupes de petites lumières. Le tableau suit leur mouvement dans la galaxie Celos IV.

Stations spatiales : hors de l'orbite de la planète la plus éloignée.

Galaxie Procyon : grande lumière blanche apparaissant dans le coin gauche supérieur du tableau.

Le curseur près de la planète Teris vous donne votre position actuelle. L'écran d'instructions au bas du tableau, vous donne le nom de la planète, ses caractéristiques, la position des cités existantes et le nombre de destroyers et d'avions de combat ennemis. Cette information est à la base de votre action. Vous devez détruire les vaisseaux ennemis pour protéger vos cités et la Fédération.

Le Liberty Star peut se rendre dans les endroits suivants :

Planètes et lune de la galaxie Celos IV.

C'est à vous de les protéger. Allez-y pour combattre les avions et les destroyers ennemis qui attaquent vos cités.

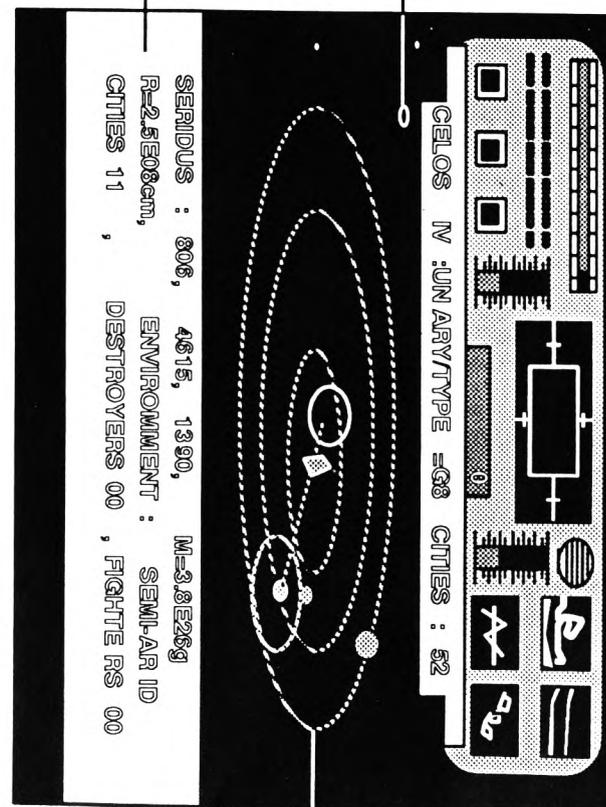
Ce tableau vous indique les positions des planètes et les autres éléments de la galaxie Celos IV. Voici les principaux :

Escadrons Zylon pénétrant dans la galaxie Celos IV : Allez-y pour détruire les vaisseaux ennemis de l'espace. L'écran d'instructions ne vous indique pas le nombre de vaisseaux que comporte un escadron. Les destroyers attaqueront le Liberty Star une fois que vous aurez éliminé les combattants de l'espace. Une fois les destroyers abattus, attaquez-vous à un vaisseau de combat se trouvant aux alentours.

Stations spatiales : Propulsez-vous à ce niveau pour faire le plein de carburant et subir les réparations d'usage. N'oubliez pas de vérifier régulièrement votre niveau de carburant et l'affichage des dégâts si vous tenez à rester en vie.

Ecran d'affichage
des instructions

Station spatiale



SERIOUS : 806, 4615, 1390, M-3,8E25g
R-2,5E0&cm, ENVIRONMENT : SEMI-AR ID
CITIES 11 , DESTROYERS 00 , FIGHTE RS 00

CELOS IV : UN ARMYTYPE =38 CITIES : 52

Galaxie Procyon

La galaxie Procyon : Allez-y pour mener à bien vos attaques à terre contre les bases d'attaque Zylon. Vous devez anéantir ces bases sinon elles continueront à organiser des escadrons ennemis.

8. Frappez [P] pour poursuivre le jeu. Déplacez la manette de jeu pour vous diriger vers un autre endroit dans le tableau. Une ligne en pointillé s'affiche pour signaler votre trajectoire. Une fois que vous atteignez une destination potentielle, un cercle apparaît autour de cette dernière et la fenêtre d'affichage donne des informations importantes à son sujet.

En appuyant sur le bouton de tir, vous vous rendez dans un endroit. Vous pouvez choisir de vous y poser ou de rester sur Teris. Appuyez sur RETURN pour revenir à l'écran de combat.

9. Continuez à surveiller votre jauge de carburant et l'écran d'affichage des messages. Lorsque votre volume de carburant baisse ou lorsqu'un rapport vous indique que vous avez subi un dommage, rendez vous à la station spatiale la plus proche. Pour ce faire, appuyez sur RETURN, pointez la trajectoire sur une station spatiale et appuyez sur le bouton de tir du joystick. Le Liberty Star se posera automatiquement sur la station, fera le plein et effectuera les réparations nécessaires.

Lorsque la jauge de carburant est à son maximum, repartez au combat.

Contrôler le Liberty Star et venir à bout des Forces Armées de Chut nécessite habileté, stratégie et expérience.

Les informations qui suivent et notamment la section intitulée "Objectif Procyon", vous aideront à réussir votre mission.

OBJECTIF PROCYON

Détruire les bases d'attaque de Zylon constitue l'élément clé pour sauver la Fédération. Tant qu'elles ne sont pas éliminées, ces bases produisent des escadrons ennemis à une allure folle.

Pénétrez dans la forteresse Zylon en suivant les instructions ci-dessous :

La propulsion à Procyon

1. Frappez RETURN pour tracer une trajectoire vers le système stellaire Procyon et le bouton de tir de la manette de jeux pour vous propulser en plein territoire ennemi.
2. Vous êtes maintenant en orbite au-dessus de Morkoth, ignorez les attaques des combattants ennemis. Appuyez sur [W] pour activer

vos missiles de surface. Un "X", votre point de mire, apparaît à la surface de la planète sur votre écran de combat.

3. Tirez la manette de votre joystick vers l'arrière pour ralentir votre vitesse. Vous êtes sur le point de lancer vos bombes ! Attendez qu'une cité soit en vue et dirigez-vous sur elle.

4. Voici votre objectif : une base d'attaque Zylon ! Lâchez vos missiles de surface. Manoeuvrez le "X" de façon à ce qu'il soit exactement au-dessus de la base quand les missiles toucheront leur cible.

5. Détruisez les bases d'attaque des trois planètes de la galaxie Procyon. Continuez à faire feu jusqu'à ce que vous ayez épuisé vos missiles de surface, ou que vous subissiez une baisse de carburant.

UTILISATION DU JOYSTICK

Le joystick contrôle le Liberty Star et vos systèmes d'armement.

■ En poussant la manette du joystick vers la gauche ou vers la droite, vous ferez avancer le Liberty Star dans l'une ou l'autre direction.

■ En poussant la manette du joystick vers l'avant ou vers l'arrière, vous accélérerez ou ralentirez le Liberty Star lorsqu'il est en orbite autour d'une planète. Quand le Liberty Star est dans l'espace, ce mouvement vous sert à contrôler les montées et les descentes.

■ En pressant le bouton de tir du joystick, vous déployez vos armes ou commandez un départ vers une autre direction.

UTILISATION DU CLAVIER

[RETURN] Appuyez sur cette touche pour passer de l'écran de combat au tableau.

[ESC] Pour finir la mission.

[P] Appuyez une fois pour arrêter le jeu, puis appuyez sur le bouton de tir du joystick pour reprendre le jeu.

[W] Appuyez sur cette touche pour changer de système d'armement.

[T] Appuyez sur cette touche pour faire passer votre scanner tactique du mode cible au mode système d'armement.

[S] Appuyez sur cette touche pour activer ou désactiver les systèmes de protection.

[Barre d'espacement] Appuyez sur cette touche pour passer de l'écran de combat au tableau.

CALCUL DES POINTS ET CLASSEMENT

Points

Combattants aériens Zylon	40 points
Destroyeur Zylon	80 points
Vaisseau de commandement Zylon	200 points
Base d'attaque Zylon	200 points

Classement

Vous améliorerez votre position dans le classement en augmentant votre score à chaque mission.

Le grade le plus bas correspond à celui d'Enseigne. Il vous faut grimper tous les grades de la hiérarchie pour atteindre celui d'Amiral de Vaisseau.

CANADAIR
© 1987 FIL
STARGLIDER
© 1986 ARGONAUT SOFTWARE
DWARF
© 1987 SOFTHAWK
STAR RAIDERS II
© 1987 ELECTRIC DREAMS

© 1987 FIL

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction réservés tous pays.