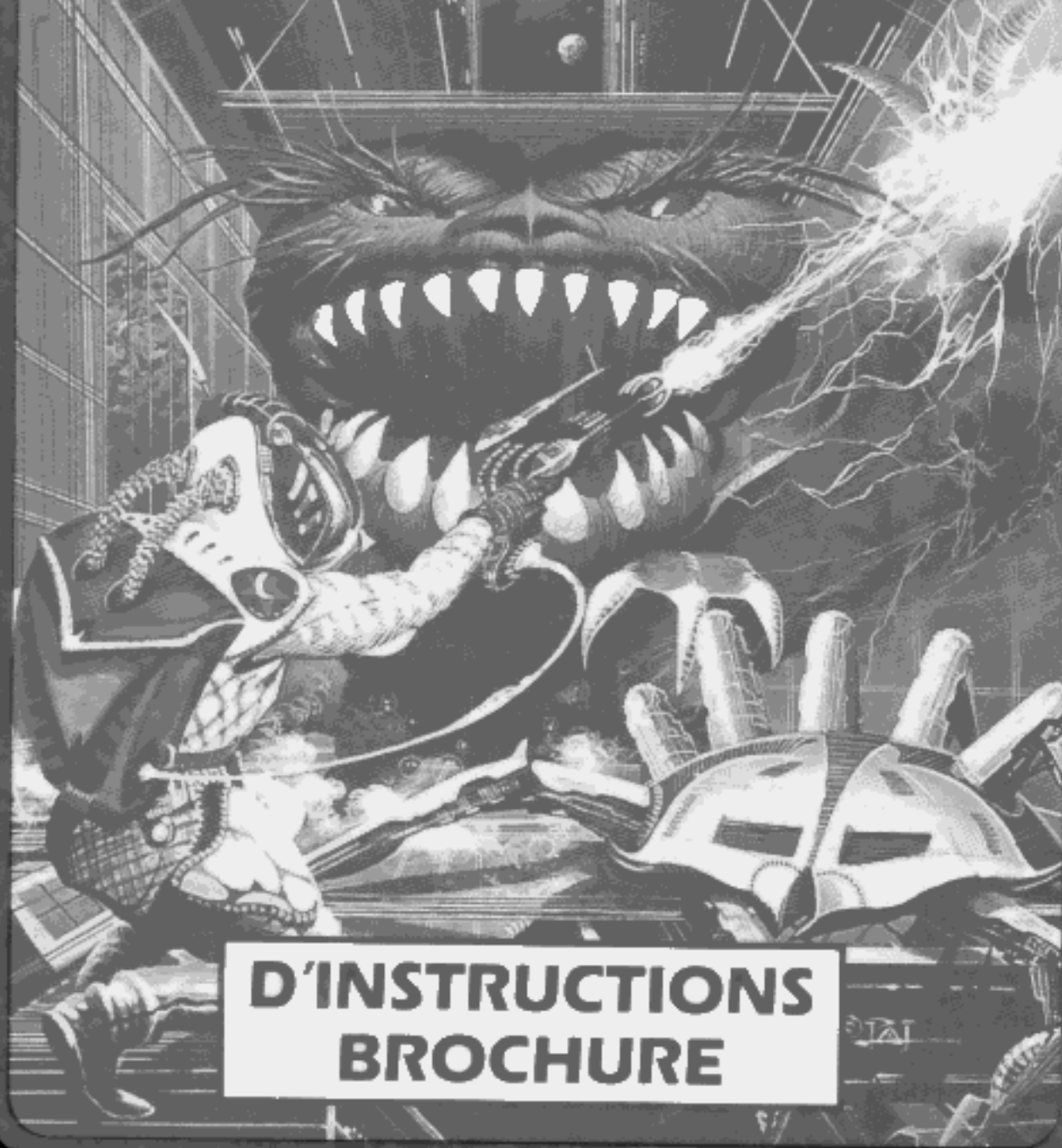


FEDERATION QUEST 1
B.S.S. JANE SEYMOUR



**D'INSTRUCTIONS
BROCHURE**

**INSTRUCTION
BOOKLET**





PRESENTE

FEDERATION QUEST ONE
B.S.S. JANE SEYMOUR

CONCU PAR CELESTIAL SOFTWARE

**Programmé par Graeme Ing
et Robert Crack**

FEDERATION QUEST ONE

B.S.S. JANE SEYMOUR

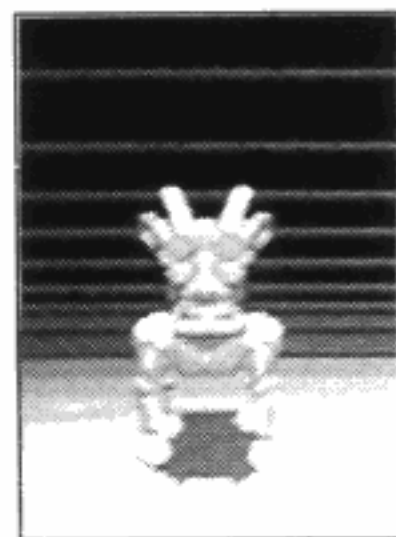
Le premier son que j'entendis fut le 'pip...pip...' des ordinateurs qui faisaient leurs vérifications de système. Au fur et à mesure que mes idées s'éclaircissaient, je me rendais compte qu'ayant abandonné mon vaisseau détruit au milieu d'une ceinture astéroïde, j'avais réussi à renvoyer le vaisseau de sauvetage en orbite terrestre. Je retirai les tubes qui me sortaient d'un bras, et me préparai à me relever pour absorber la beauté de ma planète natale pour la première fois en dix-sept ans quand une voix synthétique me dit, sur un ton typiquement inadéquat 'Réveille-toi. On a une urgence.' Je clignai des yeux et tandis que mes yeux s'ajustaient lentement à la lumière, je me rendis compte que je n'étais pas encore près de voir la Terre. A la place, je me retrouvai en face d'une immense flotte de vaisseaux Federation appartenant tous à la Flotte Royale, appelée ainsi car ils portaient tous le nom de l'une des reines d'Angleterre... 'Il y a un message S.O.S. pour toi'. J'appuyai sur la touche qui allait le faire imprimer - je déteste lire sur les écrans - et je me mis à lire le message...

Message du commandant du vaisseau amiral de la Flotte Royale, le Vaisseau d'Etude Biologique BSS Jayne Seymour.

Date 8 juillet 2190

S.O.S. S.O.S. S.O.S. S.O.S.

La flotte de vingt vaisseaux ayant été immergée dans les radiations émises par une étoile Wolf Raertes en nova, est maintenant incapable de continuer son voyage. Tous les systèmes sont en panne, et la seule



Identification d'extra-terrestre
Ugruskor

option semble être de rejoindre les autres membres d'équipage dans les chambres stasis. C'est ce que je ferai quand j'aurai terminé ce message. Un certain nombre de spécimens extra-terrestres se sont échappés et circulent librement dans le vaisseau. Il est impossible de faire confiance aux membres de l'équipage. Si vous recevez ce message, venez à notre secours s'il vous plaît. D'après mes calculs il nous reste un an et trois mois avant que le vaisseau ne perde tant d'énergie qu'il soit impossible de maintenir les chambres stasis en état de fonctionnement. Fin du message.

'Date Bob s'il te plaît.'

'Six octobre 2195.'

'Distance de la Terre?'

'Quatorze années lumière.'

'Jusqu'où peut-on aller avec le carburant de ce vaisseau?'

'Neuf années lumière au plus'

'Et le Jayne Seymour?'

'Pas assez pour arriver en orbite terrestre. Le vaisseau de queue de la flotte a suffisamment de carburant, mais en raison des dégâts subis lors de l'accident, le seul moyen d'aborder ce vaisseau est de passer par les dix-neuf autres vaisseaux, en commençant par le BSS Jane Seymour.'

'Pourquoi?'

'En raison de la configuration de la flotte, de la conception des vaisseaux et de leurs liaisons de transport, ils sont organisés en ordre strictement hiérarchique, et le transport vers le vaisseau de tête ne peut se faire qu'à partir du second vaisseau en commande, et le transport vers ce dernier devrait être effectué en passant par le troisième et ainsi de suite. Pour faire fonctionner le système de transport, vous devrez réparer chaque vaisseau à au moins 80% de son efficacité.'



Identification d'extra-terrestre
Telerek

‘On ne peut pas tout simplement voler du carburant?’

‘Non. Le carburant utilisé n’est pas compatible avec ce vaisseau.’

Donc pas de choix. Si je veux retourner sur la Terre, il va d’abord falloir monter à bord du Jayne Seymour, et tenter de le remettre en état de marche, puis passer au suivant et ainsi de suite. Je pourrais aussi rester ici, rentrer en stasis, et mourir dans neuf ans. Je n’ai pas vraiment le choix.’

‘Que sait-on des systèmes des vaisseaux?’

‘Ils sont tous en panne et ont tous subi des dégâts considérables.’

‘A-t-on une chance de trouver des membres d’équipage en bonne santé?’

‘Cinq pour cent. Quatre-vingt-quinze pour cent de chances de détérioration mentale et cinquante pour cent de chances de détérioration physique.’

‘Super. Je devrais savoir autre chose?’

‘Oui. Le Découpleur d’Energie n’est plus dans la Chambre d’Energie. Il faut le trouver et le remettre en place avant de pouvoir faire fonctionner le vaisseau. Le système de navigation du Pont est protégé par un système Inhibiteur. Il faut le Verrou Inhibiteur pour pouvoir accéder aux ordinateurs de navigation.’

‘On s’amarré et on atterri, BOB.’ Donc, il faut que je répare tous les systèmes des vaisseaux, que je trouve le Découpleur de Flux d’Energie, le Verrou Inhibiteur, que je m’occupe des divers extra-terrestres et de quelques membres d’équipage pas tout à fait en bon état, avant de pouvoir rentrer chez moi.

Rien de bon, mais c’est ma seule chance.

ATTENTION AU VIRUS

Arrêtez votre ordinateur au moins trente secondes avant d’essayer de charger B.S.S. Jane Seymour.

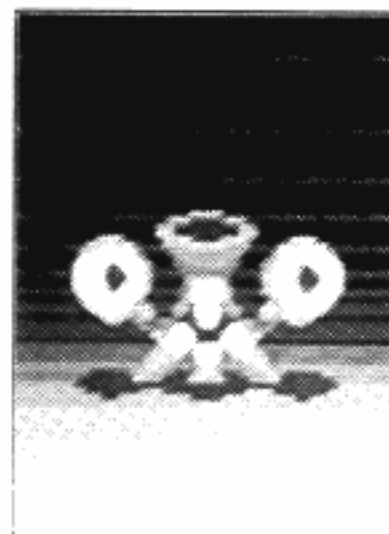
MODE DE CHARGEMENT

ATARI ST

- 1 Branchez votre souris dans la sortie 1.
- 2 Mettez votre ordinateur et votre moniteur/télévision en marche.
- 3 Insérez la disquette de jeu dans l'unité de lecture par défaut.
- 4 Le jeu se chargera automatiquement. Suivez les incitations sur l'écran pour continuer le chargement.

COMMODORE AMIGA

- 1 Branchez votre souris dans la sortie 0.
- 2 Insérez la disquette de jeu dans l'unité de lecture par défaut.
- 3 Mettez votre ordinateur et votre moniteur en marche.
- 4 Le jeu se chargera automatiquement.



Identification d'extra-terrestre
Nirmleg

PREMIERE PARTIE: Réparation des Systèmes des Vaisseaux

Il y a vingt vaisseaux en tout dans le jeu, et pour chacun d'eux, vous devez atteindre un certain nombre d'objectifs avant de pouvoir accéder au vaisseau suivant. En bref, vous devez réparer tous les systèmes des vaisseaux à 80% de leur efficacité, remettre en place leur découpleur de flux d'énergie et trouver le Verrou Inhibiteur. Une fois que vous aurez fait tout cela, un message apparaîtra qui vous dira d'aller sur le pont.

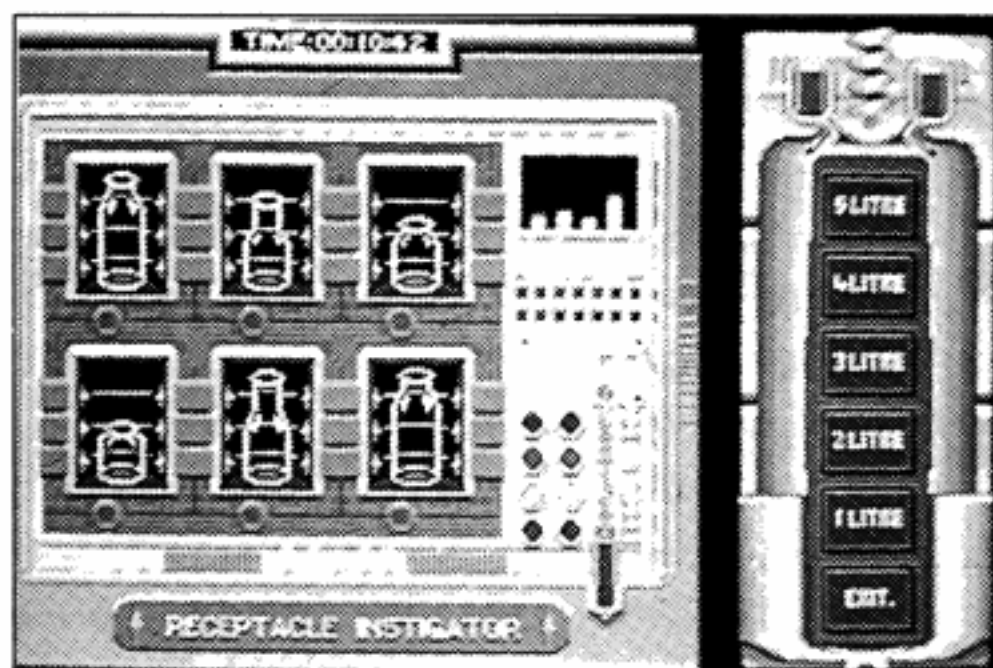
Comment réparer le système du vaisseau.

En raison de la conception du vaisseau, pratiquement toutes les malfunctions sont dues à une déficience dans le liquide de refroidissement. Dans tous les cas, les réparations sont effectuées en remplaçant le fluide de refroidissement dans cette partie du système. Donc, de façon à effectuer une réparation vous:

- a) Commencez par fabriquer des récipients.
- b) Puis vous remplissez les récipients de liquide de refroidissement.
- c) Enfin, vous passez à la partie du système que vous voulez réparer et vous tentez la réparation.

Le premier but est atteint en trouvant et en entrant dans une Salle de Fabrication, ce qui créera une nouvelle icône sur l'écran principal. Cliquez sur cette dernière pour passer à

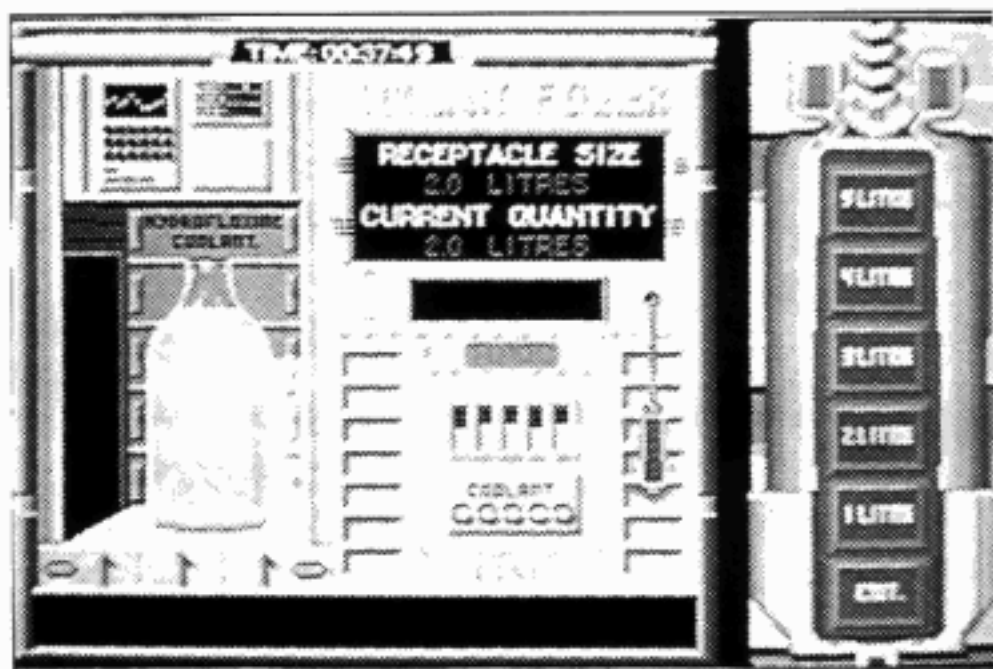
L'ECRAN DE FABRICATION.



Vous pouvez fabriquer jusqu'à six récipients à la fois, d'une capacité variant de un à cinq litres chacun. Remarquez, cependant, que la fabrication d'un récipient utilise l'énergie du vaisseau, et, plus le récipient est grand, plus il faut d'énergie pour le fabriquer.

D'un autre côté, de plus grandes quantités de liquide de refroidissement augmentent vos chances de réparer un système, et il est donc plus facile de transporter de plus grandes quantités dans des récipients moins nombreux mais plus grands. Vous apprendrez, avec l'expérience, les tailles qui sont les plus rentables à fabriquer. A droite de l'écran se trouve une vue en zoom du combiné de la machine de fabrication. Cliquez sur la taille de récipient désirée. Le récipient sera fabriqué. Sortez de l'écran quand vous avez terminé. Vous trouverez les récipients que vous avez fabriqués sur le sol de la salle. Il vous suffit de les ramasser par l'intermédiaire de l'écran d'inventaire et vous serez prêt à partir.

La deuxième partie est réalisée en entrant dans un Laboratoire, ce qui créera de nouveau une icône sur l'écran principal. Cliquez sur l'icône pour passer à l'écran Laboratoire.



C'est ici que vous pouvez remplir tous les récipients que vous portez. Vous pouvez en remplir autant que vous en avez.

Sélectionnez la taille du récipient à partir du combiné de droite.

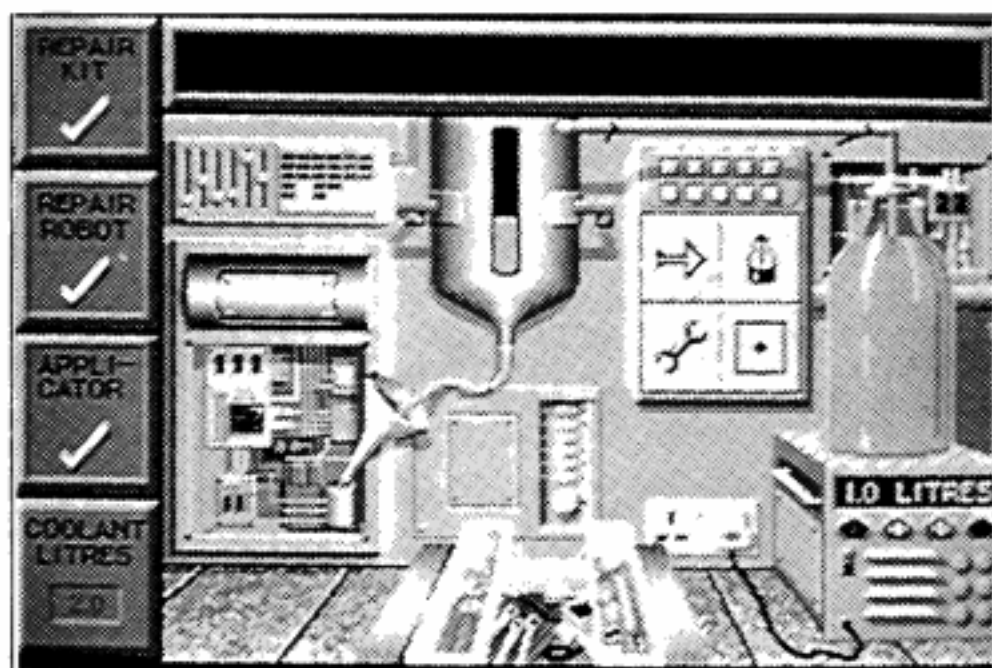
L'ordinateur de labo effectuera les vérifications de qualité. Le refroidissant est une substance hautement acide et toxique, donc

le récipient doit être dépourvu de tout défaut de fabrication. Si l'ordinateur découvre une malfaçon, le récipient est rejeté. Sinon, il le remplit de liquide de refroidissement. Continuez tout simplement à sélectionner des tailles de récipients et à les remplir, puis cliquez sur Exit quand vous avez terminé.

La dernière partie consiste à effectuer les réparations. Comme nous l'avons mentionné plus haut, tous les systèmes du vaisseau sont sous le contrôle de quatre systèmes principaux : Contrôle Bio, Soutien Vital, Ordinateur et Communications. Ils sont accessibles (et réparables) par l'intermédiaire des salles de Contrôle Biologique, de Soutien Vital, de Pont et de Communications respectivement. En entrant dans l'une de ces salles vous ferez apparaître une icône de Réparation sur l'écran principal. Cliquez sur l'icône pour passer à l'écran de Réparation.



Identification d'extra-terrestre
Wesbet



Pour effectuer une réparation vous aurez besoin d'outils de réparation et d'au moins un litre de liquide de refroidissement. Dans la plupart des cas, il sera également utile d'avoir un applicateur de refroidissement, et un robot capable de réparation, bien qu'aucun de ces derniers ne soit absolument nécessaire.

En bas et à gauche de l'écran, on vous indique la réparation nécessaire au réservoir du système. A droite de l'écran vous pouvez voir l'un de vos récipients pleins. Le réservoir peut contenir jusqu'à 5 litres de liquide de refroidissement. Si vous en mettez plus il débordera.

Sélectionnez le récipient que vous désirez vider en utilisant la flèche en haut et à gauche. Pour en vider le contenu dans le réservoir, utilisez le bouton en haut à droite. Quand vous êtes satisfait de la quantité de liquide de refroidissement dans le réservoir, vous pouvez tenter votre réparation. Cliquez sur l'icône de clé à molette en bas à gauche de l'écran. Le réservoir sera pompé dans le système et le panneau de message en haut de l'écran affichera le résultat de votre tentative.

DEUXIEME PARTIE: Les Ecrans

1. L'ECRAN PRINCIPAL

Quand vous commencez une partie, vous obtenez l'écran principal de jeu. C'est surtout à partir de cet écran que le jeu se déroule et il est donc nécessaire de l'examiner en détails.



Disposition de l'écran principal

- a) Le nom de l'emplacement/la pièce actuel(le)
- b) L'écran principal de vue, qui affiche tout ce que le joueur voit pendant qu'il joue.
- c) La barre de rechargement d'arme. Diverses armes ont un temps de

rechargement qui correspond au temps entre deux tirs successifs. Vous ne pouvez pas tirer tant que la barre n'a pas atteint le bas.

d) Enregistreur d'énergie principal. Il s'agit d'un indicateur de votre état général de santé et d'énergie. Une parfaite santé est représentée par un visage. Au fur et à mesure que vous perdez des points d'énergie, elle se transforme lentement en tête de mort. Heureusement, il y a plusieurs façons de récupérer des points d'énergie.

i) Vous en récupérez naturellement en marchant

ii) Vous pouvez vous faire des injections de médicaments quand vous les trouvez.

iii) Un robot avec une cartouche médicale peut vous guérir.

iv) Vous pouvez manger dans la cuisine.

e) L'enregistreur de trace de vie.

f) Compteur de radio-activité de fond. Plus la barre est haute, plus le niveau de radio-activité est élevé. Si la barre est au maximum vous feriez mieux de partir, car vous êtes en sérieux danger.

g) Temps écoulé depuis le début de la partie.

h) Représentation des mains. Ces deux cases indiquent tous les articles que vous pouvez avoir dans l'une ou l'autre de vos mains. Les armes doivent être tenues dans la main droite. Le bouton gauche de la souris changera n'importe quel article entre vos mains, et le bouton de droite de la souris utilisera l'article se trouvant dans la main indiquée par la flèche.

i) Les icônes de mouvement. Les quatre icônes bleues



Identification d extra-terrestre
Endir-Siminon

vous déplacent d'une case dans cette direction. Les deux icônes vertes vous font tourner de quatre-vingt dix degrés à droite ou à gauche. Les deux boutons gris à côté de l'icône bleue arrière afficheront des flèches quand vous entrerez dans un ascenseur ou dans un carré avec une échelle à l'intérieur. Elles indiqueront que vous pouvez monter et/ou descendre. Cliquez sur l'une de ces flèches pour vous déplacer dans l'une ou l'autre direction.

j) Le panneau d'affichage principal. Toute information, par exemple une description de ce qui se passe quand vous effectuez telle ou telle action, se trouvera dans cette fenêtre.

k) Cœur battant. Il battra plus vite si vous êtes en train de faire un effort physique. Attention: vous récupérez plus lentement quand vous êtes engagé dans une activité nécessitant un effort. Quand vous ralentissez, le cœur revient à sa vitesse normale. Le cœur change aussi de couleur pour indiquer à quel point vous êtes irradié ou empoisonné. Rouge est signe de bonne santé tandis qu'orange et jaune indiquent une santé de plus en plus mauvaise. Si le cœur est trop jaune vous allez mourir d'irradiation/empoisonnement.

l) Les boutons de fonction. S'ils sont vides ils n'ont pas de fonction courante. Quand un bouton a une fonction, il contient une icône. Les six boutons du haut sont les boutons de contrôle du jeu, et les six boutons du bas sont les boutons robots.

Deux fonctions sont constamment disponibles. Le bouton tout à fait à gauche vous amène à l'Ecran d'Installation. Celui qui se trouve à sa droite vous amène à l'écran d'Inventaire. Quand vous entrez quelquepart, si une option supplémentaire est mise à

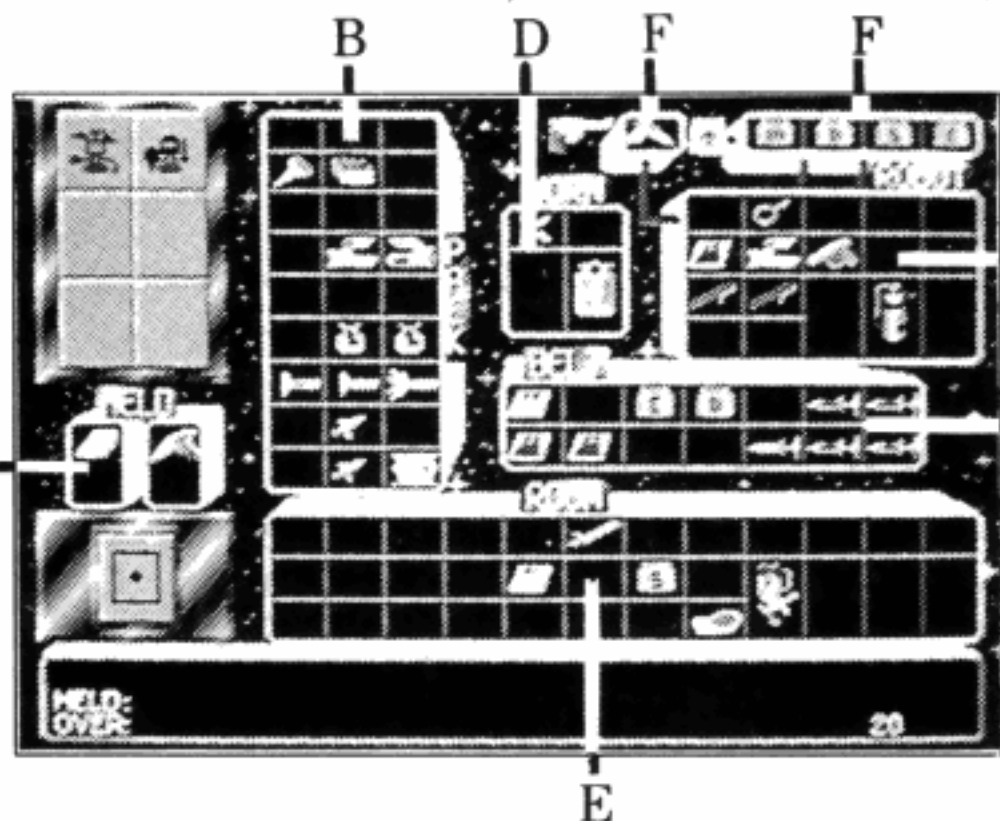


Identification d'extra-terrestre
Ligrant-Balthek

vosre disposition, l'un des six boutons portera une nouvelle icône. De plus amples détails vous seront donnés plus loin.

2 L'ECRAN D'INVENTAIRE

Tout ce que vous transportez et tout ce à quoi vous avez un accès immédiat. Il y a des fenêtres pour les articles tenus dans chaque main (a), dans votre sac (b), sur votre ceinture (c), pour les articles que vous portez



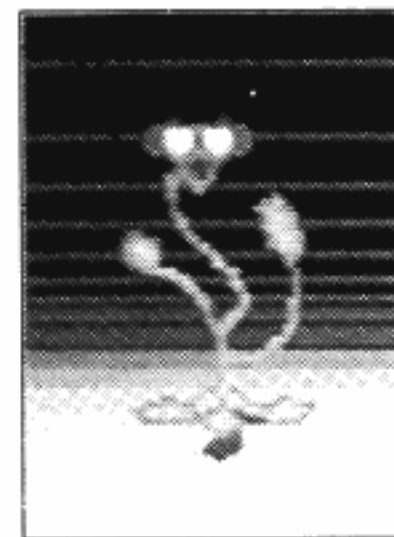
sur vous (d), pour ceux qui se trouvent dans la pièce (e), et pour ceux qui sont portés par les robots (f). Si vous faites glisser la flèche de la souris sur un article, le panneau de message vous dit de quel article il s'agit et son numéro de série.

Chaque article a un poids précis, et vous êtes évidemment limité quant au poids que vous

pouvez porter à tout moment. Le numéro en bas à droite du panneau de message indique le poids de l'objet sur lequel se trouve la flèche de la souris. Pour la fenêtre de pièce, il indique le poids total de tous les articles qui s'y trouvent, au cas où vous vouliez tous les ramasser. Pour les autres fenêtres il y a plusieurs chiffres. Il y a d'abord le poids total actuel pour cette fenêtre, suivi du poids maximum pour cette fenêtre. Une fois qu'une fenêtre atteint son poids maximum, vous ne pouvez plus rien porter d'autre dans cette fenêtre jusqu'à ce que vous lâchiez quelque chose. Vous ne pouvez porter qu'une chose à la fois dans chaque main.

Pour faire passer des articles d'une fenêtre à une autre, mettez la flèche sur l'objet en question et cliquez le bouton gauche de la souris. Vous porterez alors cet article avec la souris. Vous pouvez le lâcher dans n'importe quelle case de n'importe quelle fenêtre en vous mettant sur la case de destination et en cliquant de nouveau le bouton de gauche.

Le panneau de message vous indique ce que vous portez à tout moment. Certains articles plus gros doivent être mis dans des cases spéciales de plus grande dimension. Les articles plus petits rentrent dans les deux types de cases.



Identification d'extra-terrestre
Leafy Earus Polyandus

Vous pouvez échanger deux articles en ramassant un comme ci-dessus, en vous mettant sur n'importe quel autre article dans n'importe quelle autre fenêtre et en cliquant le bouton gauche de la souris. Vous déposerez l'objet que vous portiez dans la case, et l'objet qui se trouvait dans la case deviendra l'objet porté. Vous ne pouvez pas quitter cet écran si vous 'portez' un article avec la souris.

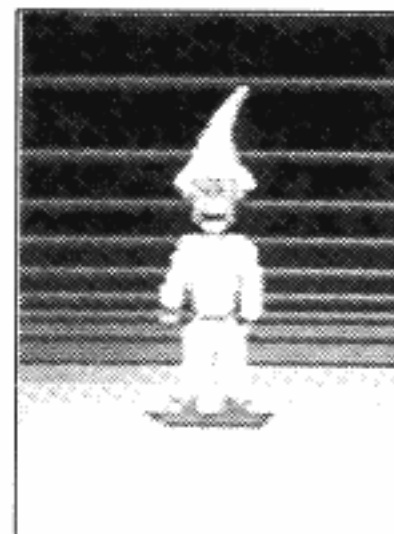
a) Robots

S'il y a des robots là où vous vous trouvez, leurs icônes apparaîtront sur les six boutons en haut à gauche. Pour accéder aux fenêtres de robots, cliquez sur l'icône de robot en haut à gauche. Si ce robot porte quelque chose, ces articles apparaîtront dans les trois fenêtres de robot en haut à droite. La fenêtre indiquée par le revolver représente l'arme actuelle du robot. A droite de cette fenêtre il y a 4 cases qui portent les cartouches installées dans le robot. Seules des cartouches peuvent être mises dans les 4 cases de cette fenêtre. Nous parlerons des cartouches et de la programmation des

robots plus tard. En dessous, vous trouverez la zone de transport principale du robot qui fonctionne comme le sac ou la ceinture du joueur.

Si vous voulez déplacer des articles entre deux robots: sélectionnez l'icône du premier robot. Prenez les articles dans les fenêtres de robot et mettez-les provisoirement dans une autre fenêtre, par exemple la fenêtre de pièce, puis sélectionnez l'icône du robot de destination et mettez les articles dans les fenêtres du robot.

Vous pouvez utiliser certains articles de l'écran d'inventaire en cliquant sur l'article avec le bouton de droite de la souris. Le panneau de message affiche tous les résultats de l'utilisation de l'article.



Identification d'extra-terrestre
Gendren-Taz

b) Réparation.

Vous pouvez réparer certains articles qui ont été cassés à partir de l'écran d'inventaire, en utilisant les outils de réparation. Cliquez sur la trousse à outils avec le bouton de droite, puis sur l'article que vous voulez réparer. Le panneau de message indiquera le résultat de votre tentative de réparation.

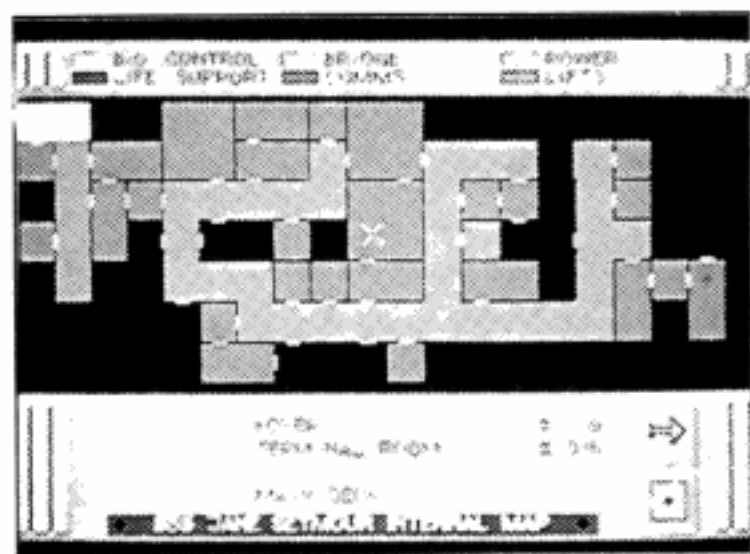
Vous pouvez réparer des robots cassés ou qui fonctionnent mal en utilisant la trousse à outils. Suivez le même procédé que ci-dessus, en cliquant sur l'icône du robot que vous voulez réparer.

c) Ordinateur.

Il apparaîtra chaque fois que vous aurez accès à un droide informatique ou à une salle de terminal. Vous saurez que vous avez accès à l'ordinateur car l'un des six boutons sera mis en valeur avec l'icône de l'ordinateur. En cliquant sur cette icône vous donnez de nouvelles fonctions aux quatre icônes, ce qui vous donne accès à de nouveaux renseignements.

A. PLANS DE NIVEAU

Les plans de niveau sont élaborés au fur et à mesure que vous explorez le vaisseau. Les zones que vous n'avez pas visitées n'apparaîtront pas sur les plans. Les plans de niveau indiquent également les zones que des robots



sous votre contrôle ont visitées. Sur les plans, les salles spéciales sont colorées, les couleurs étant expliquées dans la légende donnée en haut de l'écran. Toute pièce sans couleur spécifique apparaît en vert, et les couloirs sont colorés en marron. Les robots sous votre contrôle sont représentés par des croix. Votre propre position est représentée par une flèche noire clignotante. La flèche pointe dans la direction à laquelle vous faites face. Les

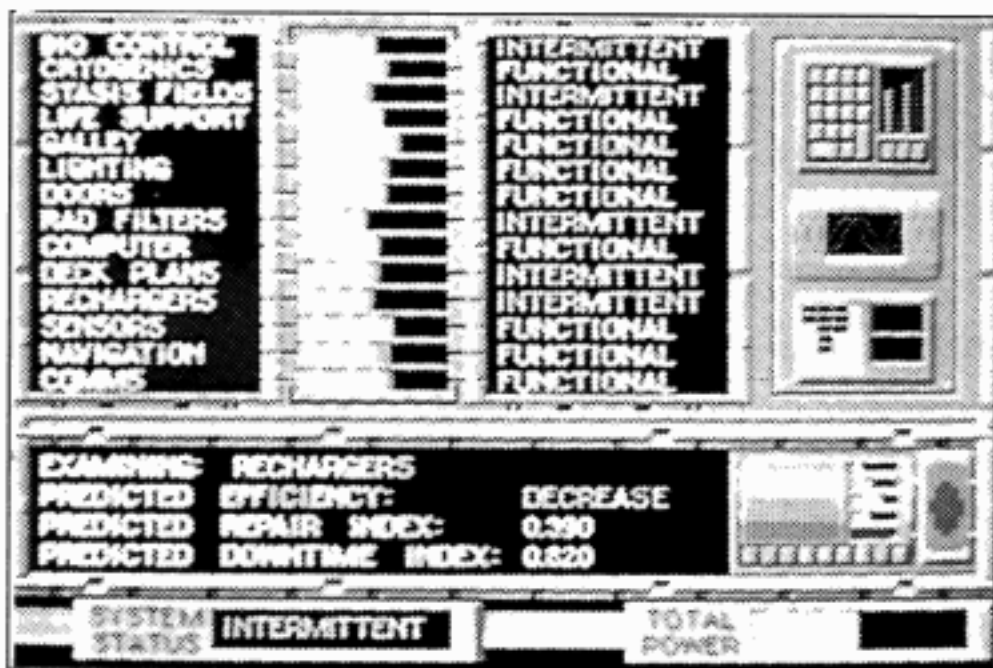
barres blanches sur la carte représentent des portes.

La zone de message en-dessous montre votre position, y compris le numéro de la pièce. Quand vous déplacez la flèche de la souris sur la carte, la zone de message vous indique la pièce et son numéro de série, ce qui est utile quand vous voulez retourner dans une pièce dont vous avez oublié l'emplacement. Le nom de la pièce est aussi indiqué.

Il y a trois niveaux sur le vaisseau, le Principal, l'Inférieur et le Dorsal. Vous pouvez passer de l'un à l'autre en cliquant sur le bouton d'icône indiqué par une flèche. Le bouton en-dessous vous fait sortir de l'écran.

B. ECRAN DE STATUT

Il indique le statut des systèmes des vaisseaux. Vous sortez de l'écran en



cliquant le bouton gauche de la souris. Une liste de tous les systèmes du vaisseau est affichée en haut à gauche de l'écran. Les noms en jaune sont les systèmes principaux, et les noms en blanc sous le nom jaune du système principal sont les systèmes individuels du vaisseau qui existent dans ce système principal : la cuisine, l'éclairage, les portes et les filtres radio-actifs sont

tous contrôlés par l'intermédiaire du poste de contrôle de Soutien Vital.

A droite des noms, un graphique en barres indique le niveau actuel d'énergie de chaque système. Plus la barre verte est longue, plus il reste d'énergie. Plus à droite, un affichage 'en un coup d'oeil' du statut de

chaque système, indique s'il est fonctionnel (il fonctionne bien), intermittent (il fonctionne par intermittence) ou défectueux (il est clair qu'il faut s'en occuper et le réparer).

Sous la liste de systèmes vous trouverez des détails sur tel ou tel système: L'ordinateur du vaisseau parcourt les systèmes et vous donne de plus amples détails sur un système à la fois. L'information donnée ici comprend:

Le nom du système.

Efficacité anticipée. L'ordinateur prédit le comportement du système (Stable, Augmentant d'énergie ou Diminuant d'énergie). Vous n'avez pas reçu d'instructions précises sur les deux statistiques suivantes, mais vous pensez qu'elles sont:

Index de Réussite Anticipée

A quel point la réparation est-elle susceptible de réussir.

Index de Temps Anticipé. Une indication du temps prévu avant que le système ne tombe en panne.

Une indication plus visible du statut du système actuellement en observation est fournie au bas de l'écran. L'énergie totale du vaisseau est indiquée en bas à droite de l'écran. Plus la barre verte est longue, plus le niveau d'énergie est élevé.



Identification d'extra-terrestre
Lyacodrak

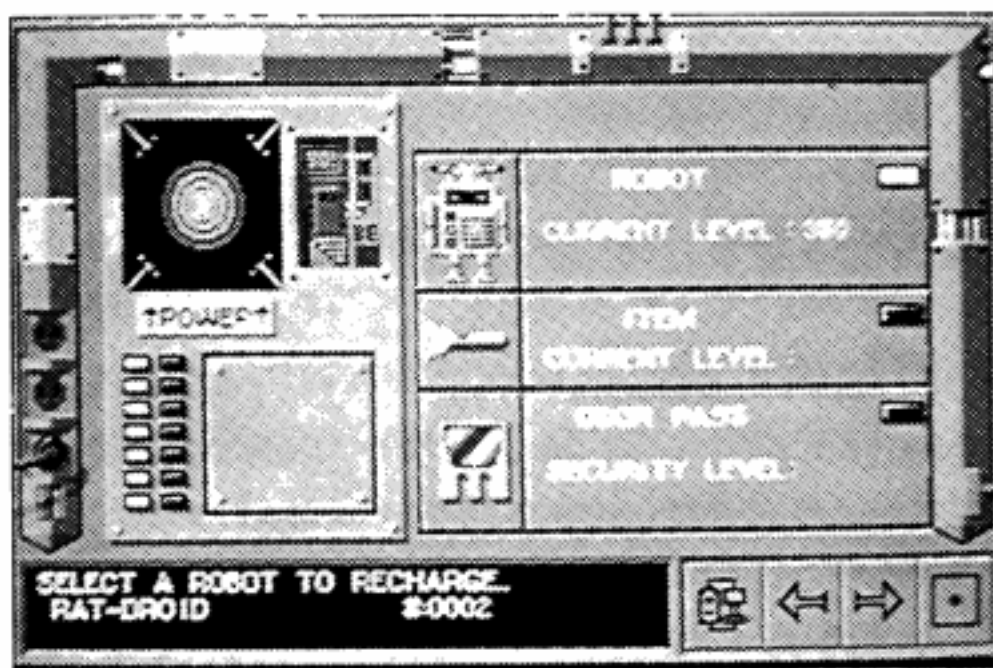
C.LISTE D'EQUIPAGE

Vous pouvez examiner la liste d'équipage du vaisseau et identifier les membres de l'équipage si vous les rencontrez. Utilisez les icônes en forme de flèches pour faire dérouler la liste en avant ou en arrière. Utilisez l'icône Exit du centre pour sortir de l'écran.

D.DONNEES SPECIFIQUES D'EXTRA-TERRESTRES

Vous pouvez examiner la liste des spécimens extra-terrestres transportés à bord du vaisseau, et peut-être glaner des moyens de les maîtriser si vous les rencontrez. Utilisez les icônes en forme de flèches pour faire dérouler la liste en avant ou en arrière et l'icône Exit au centre pour sortir de l'écran.

E.L'ECRAN DE RECHARGEMENT



Quand vous entrez dans un poste de rechargement, une icône apparaît sur l'écran principal vous permettant d'accéder au rechargeur. En cliquant sur l'icône vous passerez à l'Ecran de Rechargement. Vous avez le choix entre trois types à recharger, un robot, un passe ou un autre objet, en cliquant sur la zone désignée de chacun.

Un robot peut être rechargé par unités de dix points jusqu'à un niveau maximum selon le robot. Les passes sont rechargées une couleur à la fois, et les autres objets en unités d'une charge. Chaque utilisation du rechargeur épuise un peu de

l'énergie totale du vaisseau, donc faites une utilisation économe des rechargeurs.

Quand vous rechargez, les icônes sont, de gauche à droite:

RECHARGE effectue la recharge de l'objet actuellement sélectionné.

GAUCHE, DROITE fait le tour de tous les robots/articles/passes à recharger à cet emplacement, jusqu'à ce que vous trouviez celui que vous voulez recharger.

SORTIE pour sortir de l'écran.

TROISIEME PARTIE: Information Générale

1, DEGATES DANS LA STRUCTURE

Pendant le jeu vous pouvez tomber sur un endroit endommagé par un énorme trou dans le sol. Vous le trouverez vite impassable. Vous pouvez également créer des dégâts vous-même de plusieurs façons si vous ne faites pas attention. Tout n'est pas perdu, vous pouvez réparer les dégâts! Il vous suffit de localiser un Vaporisateur de Plexsteel, de l'apporter jusqu'au trou et de remplir le trou avec du plexsteel super dur.

2. COMBAT

Quand vous trouvez face à face avec un adversaire, vous pouvez battre si vous avez une arme dans la main droite. Si vous mettez la souris sur la fenêtre 3-D, elle se transformera en mire. La taille de la mire varie en fonction de l'arme. Il est plus facile d'atteindre votre cible avec certaines armes qu'avec d'autres, Vous devez combattre le tremblement de la mire (après tout, nous avons tous le trac au combat) et cliquer le bouton gauche de la souris quand vous pensez que la mire est sur l'ennemi. Ceci constitue une attaque. Si votre arme a des plombs ou des charges, chaque clic du bouton en utilise un. Si l'arme n'a plus de plombs ou de charges, elle devient inutile. Certaines armes peuvent être rechargées à un poste de rechargement et ré-utilisées. D'autres doivent être jetées. Vous toucherez l'ennemi si une partie de la mire est sur lui, mais vous réussirez mieux votre coup si le centre de la mire touche l'ennemi (ceci est très facile avec les armes à mire minuscule).



Identification d'extra-terrestre
Kembedridgar

3. PORTES

Les portes à bord vaisseau sont un domaine d'énergie spécial qui est hermétique et empêche les virus aériens ou la contamination de se r'pandre dans le vaisseau. Vous pouvez traverser ce domaine d'énergie en sécurité et passer à l'emplacement se trouvant de l'autre côte, à moins qu'il ne faille un code de sécurité pour ouvrir la porte. Les portes grises n'ont pas besoin de code, doncx vous pouvez tout simplement les ouvrir et passer de l'autre côte . Une porte colorée indique le niveau de sécurité reuis. Pour passer, vous devrez utiliser un passe porte de sécurité, et il faudra qu'il soit de la couleur correcte ou d'une couleur supérieure. Du plus bas vers le haut, le codage coluler est rouge, orange, jaune, vert, bleu et blanc. Donc, un passe blanc peut ouvrir n'importe quelleporte, mais un passe orange ne puet ouvrir qu'une porte orange ou rouge. Les passes perdent leur couluer au fur et à mesure qu'ils sont utilisés , mais ils peuvent être rechargés à un poste de rechargerment. Vous pouvez 'Pré-ouvrir' une porte en utilisant un passe de sécurité mais en ne passant pas par la porte immédiatement. La porte restera 'ouverte' jusqu'à la prochaine fois que vous l'utiliserez. Les portes à code de sécurité deviennent grises quand elles ont été ouvertes avec un passe, mais elle reprennent leur couleur de sécurité précédente quand vous passez de l'autre côté. Toutefois, les portes de sécurité ne sontb codées que dans une direction donc, si vous avez dû utiliser un passe pour aller de l'autre côté de la porte, vous pouvez toujours repasser par la porte dans l'autre sens sans avoir besoin de passe.



Identification d extra-terrestre
Grumblat

QUATRIEME PARTIE: Programmation des Robots.

Bien que votre mission puisse être accomplie sans l'aide des robots, vous pouvez les utiliser à votre avantage et, avec leurs plaquettes de programmation, ils peuvent vous fournir un outil très puissant. Il y a six types de robots que vous pouvez rencontrer, chacun a une fonction particulière et peut remplir d'autres fonctions grâce aux cartouches à brancher.

Droïde de Combat. Capable de combattre.

Droïde Senseur. Est équipé d'un détecteur de vie. Il rapporte fréquemment l'approche de toutes les formes de vie hostiles.

Droïde Manitor. Capable d'essuyer le liquide refroidissant renversé.

Droïde Bricoleur. Capable de réparer des articles ou d'aider à la réparation des systèmes du vaisseau.

Droïde Rat. N'a pas de fonction particulière.

Droïde Informatique. Vous permet d'accéder à l'ordinateur du vaisseau sans avoir besoin de passer par la salle de Terminal.



Identification d'extra-terrestre
Balix

Quand un robot est disponible, une icône apparaît sur l'écran principal à la deuxième rangée de six boutons d'icônes. Il y a une lumière bleue sous chaque icône de robot, qui vous rappelle comment vous le contrôlez car il y a deux méthodes: Soit le robot est avec vous, soit il est sous commande par l'intermédiaire d'un communicateur, et peut se trouver n'importe où dans le vaisseau.

La lumière est allumée quand le robot est avec vous. Vous ne pouvez avoir, à tout moment, que trois robots dans la vue principale en 3D même si tous les six peuvent se trouver au même endroit. Les autres robots sont là mais n'apparaissent pas sur l'image, pour éviter d'encombrer l'image principale en 3D.

En cliquant sur l'icône d'un robot sur l'écran principal vous passez à l'écran du robot.

ECRAN DE ROBOT

Cet écran vous indique, entre autres, le type de robot que vous avez, son emplacement, le mode d'exécution auquel il est programmé et son état.

Les robots ont quatre modes d'exécution:

RESTE ICI

Le robot reste à cet emplacement et attend les instructions.

SUIS-MOI

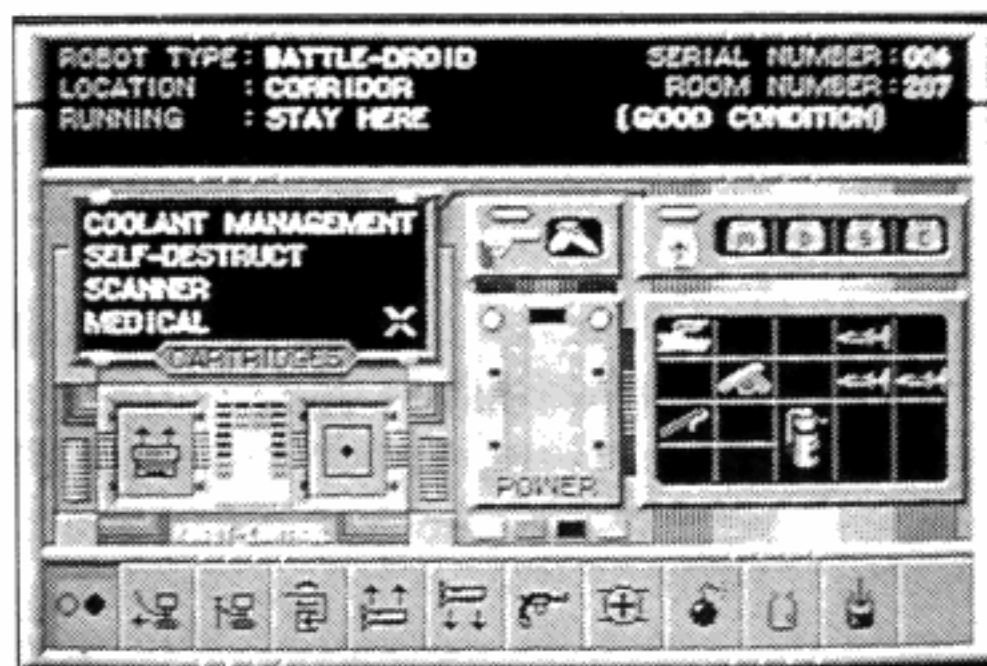
Le robot suit le joueur partout où il va. Remarquez que les robots en mode Suis-Moi n'apparaissent jamais sur l'écran d'image en 3D.

PROGRAMME

Le robot exécute un programme défini par l'utilisateur.

ARRET

Le robot est éteint.



Il y a une barre d'énergie au centre de l'écran. Plus la barre verte est haute, plus le robot a d'énergie. Si le robot porte une arme, elle est indiquée au-dessus de la barre d'énergie. A côté, vous trouverez la fenêtre d'inventaire principale du robot. Les trois fenêtres rappellent les trois fenêtres de robot de l'écran d'inventaire. Vous pouvez déplacer des articles entre les trois fenêtres de la même façon que pour l'écran d'inventaire, mais seules les cartouches peuvent être branchées dans la fenêtre de cartouche. La case marquée Cartouches indique quelle cartouche doit être branchée sur ce robot.



Identification d extra-terrestre
Kij

Au-dessous, se trouvent deux boutons d'icônes, programme et sortie.

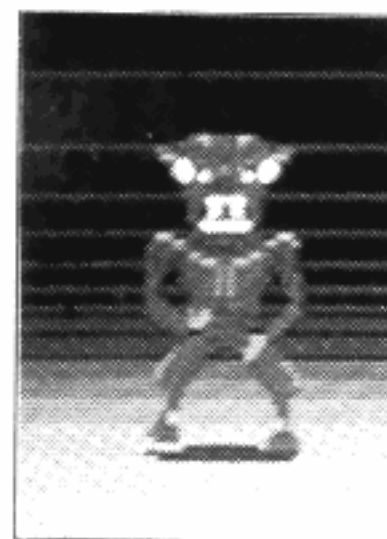
PROGRAMME Pour entrer dans l'écran de programmation permettant d'écrire un programme.

SORTIE Pour quitter l'écran de robot.

Le long du bas de l'écran, douze boutons indiquent les fonctions dont les robots sont capables. Six de ces boutons sont toujours étiquetés pour chaque robot et les autres sont remplis en fonction des cartouches branchées sur les robots.

FONCTIONS DES ROBOTS

Les fonctions de robot sont accessibles en mode Direct ou Program. Certaines peuvent n'être accessibles que par l'une ou l'autre de ces méthodes. En mode Direct il vous suffit de cliquer sur l'icône à partir de l'écran de robot et la fonction sera exécutée immédiatement.



Identification d extra-terrestre
Balrik

En mode Program, cliquez sur l'icône de fonction à partir de l'écran de Programmation et la fonction sera exécutée comme faisant partie d'un programme. Les six icônes standard sont, de gauche à droite:

Marche/Arrêt. Met le robot en marche ou l'arrête. Vous ne pouvez utiliser aucune des icônes de fonction quand le robot est arrêté, jusqu'à ce que vous le mettiez de nouveau en marche.

Suis-Moi. Met le robot en mode Suis-Moi.

Reste Ici. Met le robot en mode Reste Ici. En cliquant sur l'une ou l'autre de ces icônes vous annulez le mode auquel le robot était précédemment. Si le robot était en train d'exécuter un programme, le programme sera abandonné.

Va à. Utilisez les plans de niveaux pour apprendre les divers numéros de pièces. Ceci donnera l'ordre au robot de se rendre à cette pièce ou à ce couloir par le chemin le plus rapide, guidé par sa carte interne. Certains obstacles tels que des ennemis ou des dégâts dans la structure peuvent empêcher le robot de remplir cette fonction.

Ramasse. On vous demande le numéro de série d'un article, donné sur l'écran d'inventaire. Le robot ramassera cet article et le portera s'il est disponible.

Lâche Article. Mode Direct: On vous demande de cliquer sur un article dans l'une des trois fenêtres d'articles du robot. L'article sur lequel vous cliquez sera lâché à l'emplacement actuel du robot.

Lâche Article. Mode Program: On vous demande le numéro de série d'un article. Le robot lâchera cet article s'il est en train de le porter.

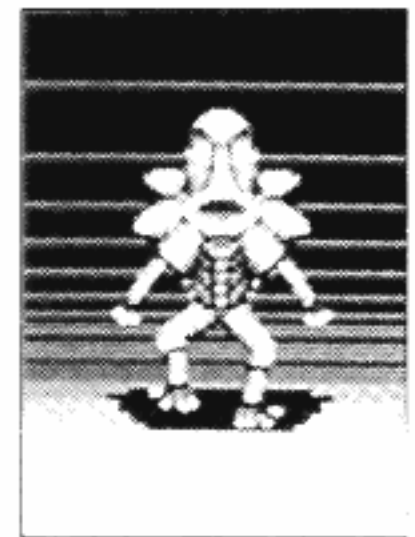
CARTOUCHES

Vous pouvez brancher jusqu'à quatre cartouches sur un robot en mettant des articles de cartouche dans la fenêtre de cartouche. Les cartouches et leurs fonctions sont les suivantes:

Cartouche de Réparation

Réparation en mode direct: On vous demande de cliquer sur un article dans l'une des trois fenêtres de robot. L'article sur lequel vous cliquez peut être réparé. Le résultat de la tentative de réparation apparaît dans le panneau à messages en haut de l'écran.

Réparation en mode programme: On vous demande le numéro de série d'un article. Le robot tentera de réparer cet article s'il est disponible.



Identification d'extra-terrestre
Grampsoc

Cartouche de Maniement de Refroidissant

Fabrication de Récipient. On vous demande une taille de récipient. Le robot tentera de fabriquer un récipient de cette taille, à condition qu'il se trouve dans une salle de fabrication quand il exécute cette fonction.

Remplissage de Récipient. On vous demande une taille de récipient. Le robot tentera de remplir un récipient de cette taille, à condition qu'il soit dans un laboratoire et qu'un récipient de la bonne taille soit disponible.

Cartouche d'Auto Destruction

On vous demande un délai en secondes. Après avoir exécuté cette fonction le robot explosera à la fin du délai indiqué, tuant tout ce qui se trouve à proximité. Y compris vous!

Cartouche Médicale

Vous récupérerez des points d'énergie si vous êtes avec le robot.

Cartouche Scanner

Pas de fonction. Elle exécutera fréquemment une détection de forme de vie comme s'il s'agissait d'un droïde senseur.

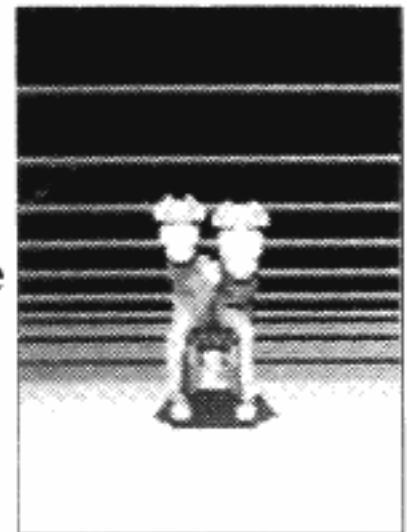
Cartouche d'Attaque

Attaque. Met le robot en mode combat ou hors combat. En mode combat, le robot doit avoir une arme avec laquelle se battre. (Mettez une arme dans la fenêtre arme du robot). S'il rencontre un ennemi il engagera le combat avec cet ennemi et se battra contre lui.

Cartouche de Communications

Rapport. Met le robot en mode rapport ou hors rapport. En mode rapport, vous devez porter un communicateur. Le robot vous fera son rapport par l'intermédiaire du panneau de messages sur l'écran principal, s'identifiant par son numéro de série ('3::arrivé' indique que le robot numéro 3 est arrivé à sa destination.)

Le robot rapportera chaque étape de son programme une fois qu'elle est complétée ainsi que les messages d'erreurs et les problèmes qu'il rencontre.



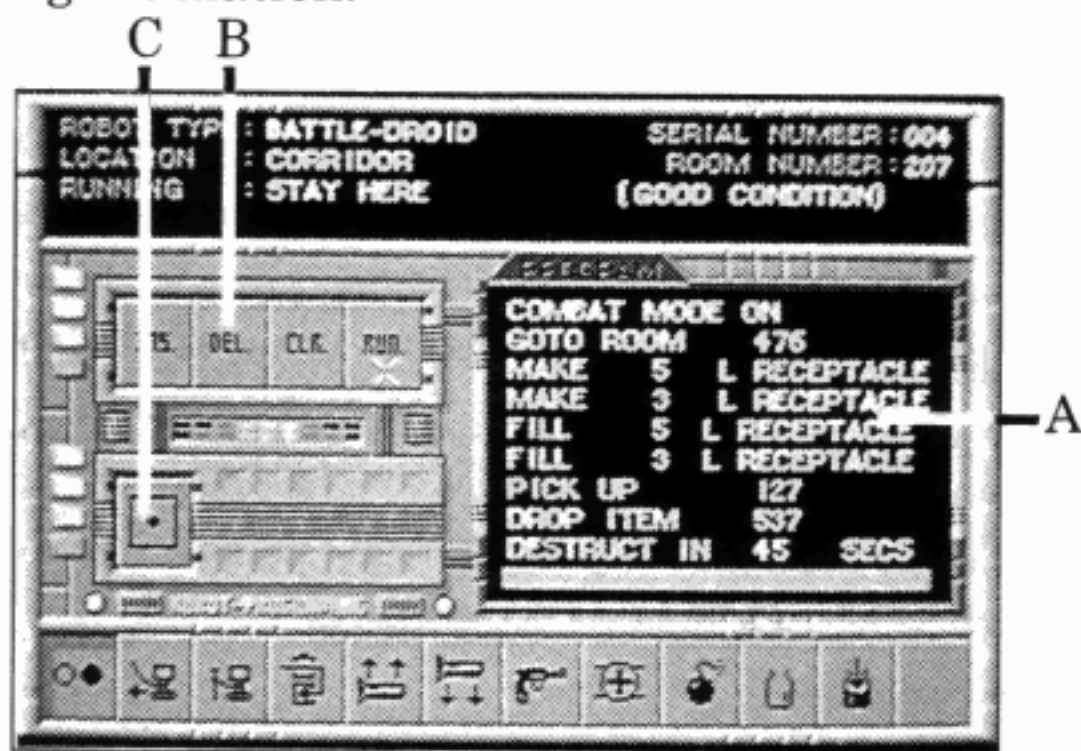
Identification d extra-terrestre
Hiy-Jak

ECRAN DE PROGRAMMATION

En cliquant sur l'icône de Programme de l'écran de robot vous faites passer le centre de l'écran à l'Ecran de Programmation.

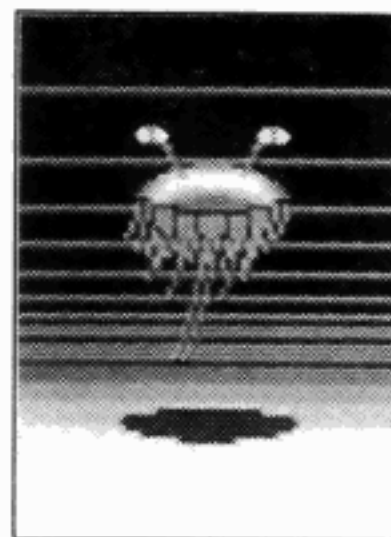
A droite (a) se trouve la fenêtre de listing principale du programme. Un programme peut consister de jusqu'à dix instructions.

A gauche (b) se trouvent quatre icônes. Sous ces dernières, l'icône Sortie (Exit) vous renvoie à l'écran de robot.



Les fonctions disponibles pour ce robot sont indiquées le long du bas de l'écran.

Pour introduire une ligne de programme, il suffit de cliquer sur la fonction et de répondre aux incitations en utilisant le clavier. L'instruction de programme sera générée et apparaîtra dans le listing à l'endroit où se situait la ligne bleue. La ligne bleue descendra une ligne, prête pour l'instruction suivante. Pour les fonctions d'alternance Mode Combat et Mode Rapport, la première fois que vous cliquez sur leur icône, une ligne Mode On (Mode en fonction) sera insérée dans le programme. Il y a quatre icônes spéciales:



Identification d'extra-terrestre
Chee

INSERER

Pour insérer une ligne dans le programme ailleurs qu'à l'emplacement de la ligne bleue, cliquez sur Insert, puis déplacez la souris sur le listing et la ligne bleue bougera avec la souris. Positionnez la ligne bleue à l'endroit où vous désirez effectuer l'insertion et cliquez le bouton de gauche. Cliquez ensuite sur l'icône de fonction que vous voulez insérer. L'instruction sera insérée et la ligne bleue retournera au bas du listing du programme.

ELIMINER

Pour éliminer une ligne de programme, cliquez sur Delete, puis déplacez la souris sur le listing et la ligne bleue bougera avec la souris. Positionnez la ligne bleue sur la ligne que vous désirez éliminer et cliquez le bouton de gauche. La ligne sera éliminée.

EFFACER

Efface la totalité du programme.

EXECUTION

Exécute le programme. Ceci met le robot en mode programme. Dès que vous sortez de l'écran de robot, le robot commence à exécuter le programme que vous venez d'écrire. Il exécutera chaque instruction dans l'ordre dans lequel vous les avez écrites, en terminant une avant de commencer la suivante.

Remarque. Le robot ne fait aucune vérification de syntaxe de votre programme. C'est à vous d'écrire le programme dans un ordre raisonnable. Si le robot tente d'exécuter une instruction qui n'a pas



Identification d'extra-terrestre
Sponditt

de sens (Lâcher un article qu'il n'a pas, ou Fabriquer un récipient quand il n'est pas dans la salle de fabrication) il ignorera tout simplement l'instruction et passera à la suivante. Si le robot est capable de vous présenter un rapport (voir fonction Rapport), il rapportera un message d'erreur.

Quand le robot arrive à la fin d'un programme, il va en mode Reste Ici et reste stationnaire. Vous pouvez modifier le programme du robot même pendant qu'il est en train de l'exécuter. Vous pouvez interrompre un programme à tout moment en éteignant le robot ou en le mettant en mode Reste Ici ou en mode Suis-Moi. Si vous remettez le robot en mode Programme il recommencera à exécuter le programme à partir de la première ligne! Le programme restera dans la mémoire du robot jusqu'à ce que vous cliquiez sur l'icône Clear, donc vous pouvez exécuter le même programme sans fin.



Identification d'extra-terrestre
Groth

APPENDICES

Appendice Un:

Salles et leurs fonctions:

Pont

Abrite le système Informatique principal. Vous devrez également vous y trouver à la fin du jeu.

Soutien Vital

Abrite le système principal de Soutien Vital.

Salle d'Énergie

Où le Découpleur de Flux d'Énergie doit être ramené.

Communications

Abrite le système principal de Communications.

Contrôle Biologique

Abrite le système principal de Contrôle Biologique.

Salle de Fabrication

Utilisée pour fabriquer des récipients.

Salle de Terminal

Utilisée pour accéder à l'ordinateur du vaisseau.

Chambre Stasis

Les spécimens extra-terrestres sont gardés dans un champs stasis dans ces pièces. Si les champs stasis tombent en panne, les extra-terrestres sont relâchés dans le vaisseau et font des ravages.



Identification d'extra-terrestre
Shalen-Oublet

Chambres Cyrogéniques

Les membres de l'équipage du vaisseau peuvent être maintenus en cyrogénie dans ces pièces. Si le système cyrogénique défaille, l'équipage sera décongelé et relâché dans le vaisseau.

Poste de Rechargement

Utilisé pour accéder aux rechargeurs.

Ascenseur

Utilisé pour changer de niveau.

Cuisine

Utilisée pour manger pour récupérer de l'énergie.

Laboratoire

Utilisé pour remplir les récipients de liquide refroidissant.

Appendice Deux:

Effets de défaillance des systèmes du vaisseau.

Cyrogénique

Si elle fait défaut, l'équipage sera relâché dans le vaisseau.

Chambres Stasis

Si elles font défaut, les spécimens extra-terrestres seront relâchés dans le vaisseau.

Soutien Vital

Quand ce système principal fait défaut, les réserves d'air s'épuisent et vous feriez mieux d'avoir votre combinaison spatiale et votre réservoir d'air.

Cuisine

Quand elle fait défaut, les distributeurs automatiques de nourriture ne fonctionnent plus.

Eclairage

Evident - tout devient noir.

Portes

Elles commencent à se bloquer ou refusent des passes de sécurité valables.

Filtres Rad

La radio-activité de fond monte.

Plans de Niveau

Vous ne pouvez plus y accéder en raison d'une panne de software.

Navigation

Le vaisseau n'ira nulle part.

Comms

Le relai de communications à bord fait défaut et vous perdez le contact avec vos robots.

© 1990 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, ALPHA HOUSE,
10 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS
Tel (0742) 753423 Fax (0742) 768581

Ce manuel ainsi que les informations contenues dans les disquettes sont sous copyright de Gremlin Graphics Software Limited. Le propriétaire de ce produit ne peut l'utiliser que pour son usage personnel. Il est interdit de transférer, donner ou vendre une partie quelconque du manuel ou des informations contenues dans les disquettes sans l'autorisation préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne qui reproduit une partie quelconque de ce produit par un moyen et pour une raison quelconques sera coupable de violation de droit d'auteur et pourrait encourir des poursuites judiciaires à la discrétion des détenteurs de droit d'auteur.

4 Exciting new releases for the 1990's

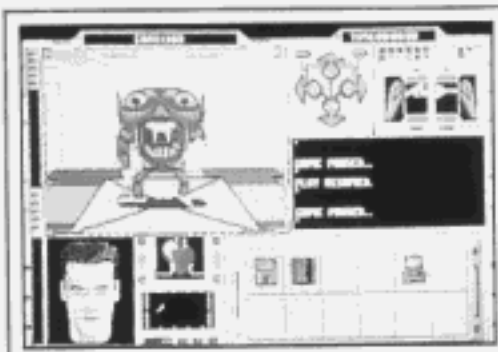
Fight or be destroyed as you combat hordes of killer insects across 50 levels and 10 different worlds. Available from June 1990 for Amiga and Atari ST/STE.



VENUS



B.S.S. JANE SEYMOUR



Explore 20 vast biological survey ships encompassing more than 4000 rooms in this mammoth strategy role-playing game. ZERO MAY 1990 89%.

Available for Amiga and Atari ST/STE from June.

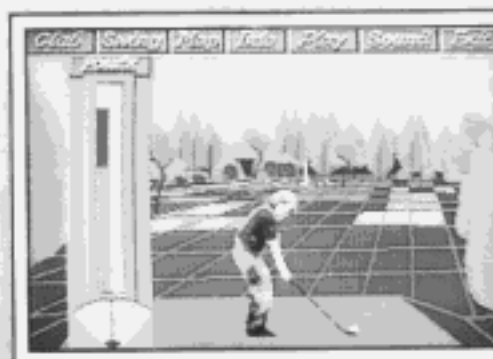
Probably the fastest 3D racing game available for the home computer includes a unique two player option - a must for speed freaks. Available for Amiga and Atari ST/STE from May.



COMBO RACER



ULTIMATE GOLF



The definitive golf game. Features wind, weather, practice matchplay, strokeplay ball effects, plus more. YOUR AMIGA MAY 1990 89%.

Available for Amiga, Atari ST/STE, IBM PC and CBM 64/128 cassette and disk from May.

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS.
TEL: (0742) 753423.

