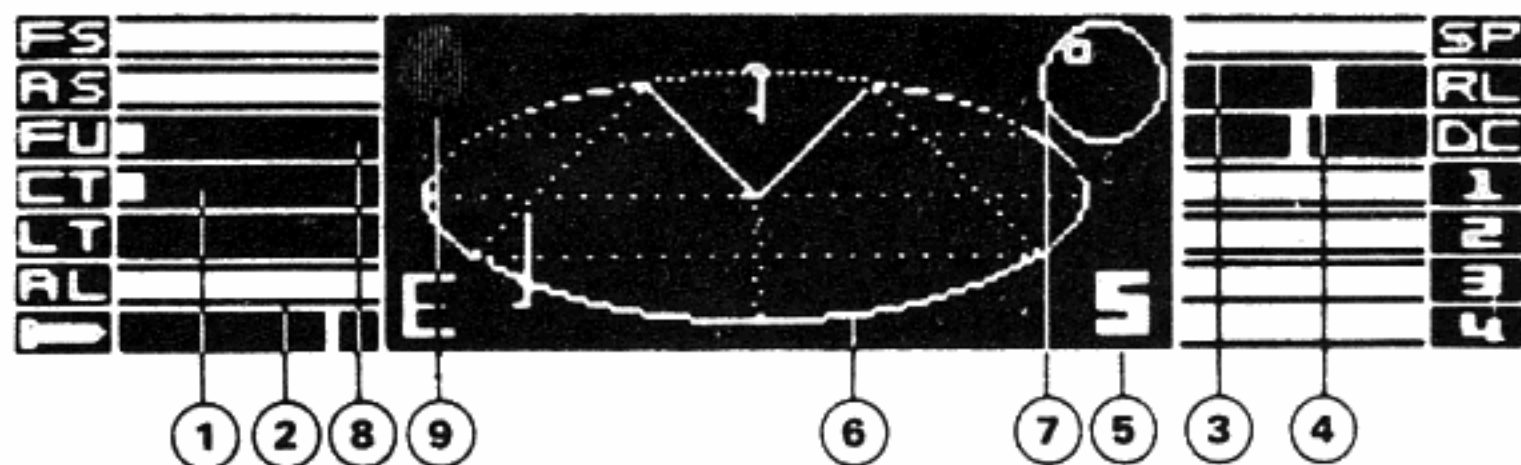


ELITE

ELEMENTS DE LA CONSOLE



1. la temperature de la cabine augmentera et votre console enregistrera cela lorsque vous volerez trop pres d'un soleil.

2. Altimetre. Votre altitude par rapport a votre planete de destination peut etre cruciale. Voler trop pres de sa surface sera fatal.

3. La vitesse de propulsion frontale doit etre maintenue au maximum lors de l'approche d'une planete. Gardez-la reduite durant l'approche d'une station spatiale, et au minimum pour l'arrimage final.

4. Les indicateurs en barres a gyro-orientation indiquent le statut Gauche/Droite et Pique/Montee.

5. "S" se refere a la station spatiale et indique que c'est votre destination et que vous etes dans sa zone de protection.

6. Radar en grille de vol. Cet instrument sophistique affiche une vue tri-dimensionnell de l'espace dans le voisinage immediat du vaisseau, d'un point situe a l'arriere et au dessus. La positio n precise de n'importe quel vaisseau a portee peut etre pointee.

7. Compas, Cet instrument d'abord choisit une planete de destination, alors qu'elle est encore hors de portee du radar principal de plan de vol. Quand la plus proche des stations spatiales de la planete entre dans sa portee-radar, le compas prend cet objectif a la place. Lorsque le point est petit et non solide, l'objectif est derriere vous; quand il est solide et au centre du cadran du compas, il devrait etre visible par l'ecran avant.

8. Niveau de carburant.

9. (**Amstrad seulement**) Indicateur d'etet. Si cet indicateur est veri, tout ve bien. La couleur jaune indique un danger possible. Le rouge un danger immediat. La rouge clignotant indique un danger critique. Un danger peut etre constituer par un vaisseau ennemi s'approchant trop d'un soleil, etc....

VOYAGE JUSQU'AU MONDE DE DESTINATION

Hyperspace et controles s'y reliant

Etant parti de la station spatiale, vous serez en orbite bas autour de la planete Lave, vous deplacant a vitesse reduite. Reduisez votre vitesse jusqu'a son minimum avant de coder la consol d'astro-navigation pour le saut en Hyperspace.

(Amstrad)

Durant le vol spatial seulement, **1,2,3**, et **4** donnent acces aux vues autour du vaisseau.

H Tapez **5** ou **6** pour afficher une CARTE (respectivement galactique ou locale), et deplacez la plus petite croix pour choisir une plus grosse planete, tapez **1** puis **H**, apres un court laps de temps, les reacteurs h'Hypersaut demarreront.

(Commodore)

Tourches **f1,f3,f5,f7**. Seulement pendant un vol spatial, les fonctions f1,f3,f5, et f7 permettent l'acces aux vues autour de votre vaisseau.

H Tapez **4** ou **5** pour afficher une CARTE (respectivement galactique ou locale), et deplacez la plus petite croix pour choisir une plus grosse planete, tapez **f1** puis **H**, apres un court laps de temps, les reacteurs h'Hypersaut demarreront.

(Amstrad et Commodore)**J** Meme dans les systemes les plus surs, il peut exister des dangers imprevus et vous seriez bien avise de rallier l'espace orbital et la securite de la station spatiale le plus rapidement possible. Augmenter votre vitesse a son maximum. A ce moment vous pourrez tirer le meilleur parti de votre equipement en saut Torus (**J**).

Hypersaut Intergalactique

(Amstrad)

G PUIS **H**

L'Hypersaut Intergalactique est cher et peut seulement etre obtenu sur des planetes de niveau Tech de 10 ou plus. Il ne peut etre utilise qu'une seule fois et vous menera dans une

tout autre galaxie (donc une nouvelle carte 5. Il y a 8 galaxies de ce genre et faire 8 sauts vous ramènera à votre galaxie de départ. La procédure d'Hypersaut Intergalactique est engagée en tapant **G** puis **H**.

(Commodore)

Commande H

L'Hyperdrive intergalactique est cher et ne peut être obtenu qu'à partir des planètes de niveau Technique 10 ou plus. Il ne peut être utilisé qu'une seule fois et vous en mènera dans un système galactique entièrement nouveau (une nouvelle carte). Il existe 8 galaxies de ce type et si vous effectuez 8 sauts vous vous retrouverez dans votre galaxie de départ. On engage l'Hyperdrive intergalactique en pressant la touche **COMMANDE H**.

PROCEDURE D'ARRIMAGE

Localisez la station Coriolis et rapprochez-vous en: l'entrée de toutes ces stations est en face de la planète mère. Volez près de la station, puis vers la planète elle-même (en surveillant votre altitude). En faisant demi-tour, vous trouverez alors votre vaisseau en face de l'entrée.

Approchez du moment final de l'arrimage **AU PAS**. Rater un arrimage peut être fatal, mais peut aussi se réduire à quelques rayures sur l'ouverture du tunnel, ce qui causerait la perte de votre (ou vos) bouclier (s) défensif(s) et peut-être même de votre cargaison. Contrôlez manuellement le mouvement de rotation du Cobra de façon à ce qu'il

concorde avec celui de la station Coriolis. Le vaisseau doit être aussi horizontal que possible lors du passage de l'ouverture.

Si l'arrimage est un succès, le champ de protection de la porte est pénétré et un schéma apparaît sur l'écran. Le parquage est assuré automatiquement.

ARMEMENT GUERRIER

ARTICLE	NIVEAU TECH	PRIX en CR
Fuel	Toujours	Variable
Missiles	Toujours	30
Soute Supplémentaire	Toujours	400
Système CME	2	600
Laser à Pulsions	3	400
Laser à faisceau	4	1000
Ecope à Fuel	5	525
Capsule de Secours	6	1000
Bombe à Énergie	7	900
Unité d'Énergie Supplémentaire	8	1500
Ordinateur d'Arrimage	9	1500
Hypersaut Galactique	10	5000
Laser à Miner	10	800
Laser Militaire	10	6000

(Amstrad)

"4" offre les armes autres quincailleries, non-combattives, à vendre.

(Commodore)

"3" offre les armes autres quincailleries, non-combattives, à vendre.

LES LASERS

Les Lasers a Pulsions sont niches originellement a l'avant du vaisseau, ce qui fait que vous n'aurez pas de vues arrieres ou laterales sur l'ecran principal, tant que vous n'aurez pas les credits suffisants (des combats et des echanges) pour pouvoir vous offrir les lasers pour ces supports. Comme nous le verrons, avec suffisamment d'argent, vous aurez la possibilite de remplacer vos lasers a pulsions minables par des lasers a faisceau.

Les Missiles

Les missiles sont toujours disponibles, quelque soit la nature de votre monde de destination, bien que le maximum possible a bord soit 4 missiles.

EQUIPEMENT NON-COMBATIF

Fuel

Le fuel est disponible ou que vous soyez. Vous etes oblige de faire le plein (7 annees-lumiere), il n'est pas permis de'en prendre moins.

Ecopes a Fuel

Les Ecopes a Fuel peuvent etre installees sur une planete de TECH 5 ou plus. Elles permettent au vaisseau d'obtenir du carburant gratuit en "ecremant le soleil", en volant tout pres a grand vitess.

Une fois installees, les Ecopes a Fuel peuvent servir a recuperer des onjets (comme un container) en le gardant dans la moitite inferieure de l'ecran, puis en volant au-dessus.

Extension Cargo

On peut acheter une extension cargo, augmentant ainsi la capacité de 20 à 35 tonnes.

Ordinateur d'Arrimage

Est disponible sur tout monde de niveau TECH 9 ou plus. On l'installe dans le système de contrôle de vol de l'appareil et il permet au vaisseau de s'arrimer automatiquement. La séquence d'auto-arrimage débute par **C** et s'arrête en tapant **P**.

Hypersaut Intergalactique (Commodore)

L'Hypersaut Intergalactique s'obtient uniquement sur les planètes de niveau 10 ou plus et ne peut être utilisé qu'une fois. L'Hypersaut Intergalactique est engagé en pressant **"CTRL** et **"H"** simultanément. **(Amstrad) G** et **H**.

COMMERCE INTERGALACTIQUE

Le Cobra MK III, conçu au départ pour le commerce, combine l'efficacité au combat et la maniabilité malgré sa soute importante (20 containers d'une tonne); maniabilité conservée même avec des écopes à fuel qui récupèrent: débris spatiaux, containers à la dérive et morceaux de rochers.

La plupart des stations spatiales ont simplifié les processus de commerce afin de faciliter une rapide rotation des stocks et des vaisseaux. Les coûts d'exportation et d'importation - qui sont élevés sur certains mondes - sont automatiquement ajoutés ou soustraits et on le voit dans les prix affichés. Le système d'échange automatique employé par le Cobra ne

permet pas de conclure des accords plus spécifiques.

ARTICLE

PRIX MOYEN EN/CR

Nourriture (produits organiques simples, cf plus bas)	4.4 tonnes
Textiles (etoffes diverses)	6.4 tonnes
Radioactifs (minerais et derives)	21.2 " "
*Esclaves (generalement humanoïdes)	8.0 tonnes
Vins/liqueurs (alcools exotiques de plantes surnaturelles)	25.2 " "
Produits de luxe (parfums, epices, cafe)	91.2 " "
*Stupefiants (tabac, megaherbe arctureinne)	114.8 " "
Ordinateurs (machine intelligente)	84.0 " "
Machines (equipement d'usine et fermier)	56.4 " "
Alliages (metaux industriels)	32.8 " "
*Armes a Feu (petite artillerie, armes de poing)	70.4 " "
Fourrures (cuirs, peaux de Womprom, etc...)	56.0 " "
Mineraux (roche brute non raffinee)	8.0 kg
Or	37.2 kg
Platine	65.2 kg
Gemmes (bijoux inclus)	16.4 grams
Articles extraterrestres	27.0 tonnes
*Ces objets sont definis comme illegaux par le Gouvernement Galactique, on n'y touche qu'en prenant des risques.	

Si vous voulez acheter quelque chose, indiquez la quantite desiree numeriquement. Des modules autoSCAM viendront immediatement charger votre achat dans la soute. Votre ecran vous indiquera le montant de credits vous restant.

Quand tous les articles en vente vous auront ete proposes, votre fiche de statut cargo apparaitra pour confirmer vos achats.

Le vaisseau marchand Cobra doit être arrimé à une station Coriolis avant de pouvoir acheter ou vendre une cargaison. Il n'a pas la possibilité d'échanges dans l'espace libre, sauf en récupérant des containers à la dérive.

Une fois arrimé, le processus de vente est automatique; bien qu'il ne soit pas obligatoire de vendre.

La demande pour les différents produits varie énormément et les prix varient pour une même planète, mais la CoopGal et ses réglementations interdisent aux mondes de faire de la publicité pour leur prix et de lancer des appels d'offre en dehors de leur Espace Système. De cette façon, tout marchand entreprend toute transaction avec un certain risque financier.

Le commerce dépend de la demande, et les prix de vente varient en fonction du niveau de demande sur la planète, et de l'argent disponible. Aucun de ces facteurs ne peuvent être estimés avant l'arrimage.

Les planètes agricoles ont invariablement des denrées périssables à des prix très raisonnables, et ces produits se vendent très bien sur les planètes industrialisées, de niveau technologique plus ou moins haut. Les matériaux bruts et les minerais se vendront bien sur les mondes de niveau Tech moyen qui sont généralement capables de les raffiner, et le produit raffiné se vendra très bien sur les mondes à haut niveau Techn.

Les règles sont complexes, et l'anarchie et la piraterie ont leur responsabilité dans le changement des règles.

Considérez le profil économique d'une planète quand vous faites du commerce avec:

Les Mondes Agricoles ont besoin d'aliments et de matériaux bruts spécialisés, mais surtout de machineries de base et de pièces détachées. S'ils sont riches, ils ont besoin de produits de luxe et de machineries de haute technicité. Ils produisent de la nourriture en quantités, des matériaux bruts et des produits organiques spécialisés, comme certains textiles.

Les Mondes Industrialisés ont besoin de produits agricoles, de matériaux bruts à raffiner, de machines pour l'exploitation des ressources et des biens de haute technicité s'ils sont riches. Ils produisent des articles de base qui correspondent à des besoins dans les mondes civilisés: des lits, des casseroles, des pièces détachées, des unités de stockage d'énergie, des armes de base, des engrais et des médicaments produits en masse, etc....

RESUME DES COMMANDES

COMMANDES DE VOL	Amstrad	Commodore
*Sens aiguille montre	<	,<
*Sens contraire	>	,>
*Plonger	S	S
*Monter	X	X
Accélération	barre d' ESPACE	barre d' ESPACE
Diminuer la vitesse	/?	/?
Vue avant	1	F1
Vue arrière	2	F3
Vue gauche	3	F5

Vue droite 4 F7

*le joystick (manche a valai) peut etre utiliser pour ces manoeuvres sur tous les systmes.

COMMANDES DE COMBAT

Feu laser	A ou bouton tir	A ou bouton tir
Pointer missile	T	T
Feu missile	M	M
Desarmer missile	U	U
CME	E	E
Bombe Energie	TAB	⌘
Capsule de Secours	ESC	←
Ordinateur Arrimage Marche C		C

COMMANDES DE NAVIGATION

Hyperespace	H	H
Saut intergalactique	G puis H	CTRL H
Distance du Systeme	D	D
Rappel Curseur	COPY ou B	O
Controle Curseur	S	Curseur O/D Curseur H/B
	< >	
	X	
Carte Galactique	5	4
Carte locale	6	5

COMMANDES DE COMMERCE

Depart de la Station	*1	*F1
Achat Marchandises	*2	* 1
Vendre Marchandises	*3	* 2
Equiper le vaisseau	*4	* 3
Carte Galactique	5	4
Carte Locale	6	5
Donnees sur le Systeme	7	6

Prix du Marche	8	7
Page Statut	9	8
Inventaire	0	9
Trouver la planete	*F	*F

* Seulement a l'arrimage

COMMANDES DE JEU

Saut TORUS/	J	J
Changement de jeu		
Gel du jeu	DEL	Inst/Del
Reprendre le jeu	CRL	Ctrl/Home
Sauvegarde	@	@

Seulement si arrimee

AUTRES COMMANDES

Note: Les commandes ne sont valables que lorsque le jeu est gele.

	Amstrad	Commodore
Balance recentrement du clavier	R	A
Balance etouffement du clavier	D	Run/Stop
Balance clavier/joystick	K	K
*Inversion joystick	Y	Y
+Inversion joystick	B	J
Musique d'arrimage	M	M
Effets sonores marche	Q	Q
Effets sonore arret	S	S
Commencer une nouvelle partie	1	←
* Direction Y seulement		
+ Dans les deux directions		

Amstrad

La Balance de recentrement du clavier (R) permettra et stoppera le recentrage des commandes de roulis et de

pique/montee. Quand le recentrage est permis, un peu de montee (sens des aiguilles d'une montre) compensera du pique (sens contraire) et vice versa.

La balance d'etouffement du clavier D permettra et stoppera l'etouffement automatique d'un roulis, d'un pique ou d'une montee en controle clavier.

La touche B inversera les 2 canaux du joystick, lui permettant d'etra tenu dans les deux sens. La touche Y inversera le canal Y seulement, ce qui aura pour resultat qu'il faudra pousser le joystick pour monter et le tirer pour plonger. Le roulis ne sera pas affecte. Les touches J et Y peuvent etre utilisees conjointement.

Commodore 64

Le basculeur de recentrage du clavier (A) desactive ou reactive le recentrage par rotation et la commande plongee/montee. Lorsque le recentrage est active, une petite quantite de montee (ou rotation dans le sens des aiguilles d'une montre) annule toute plongee (ou rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) et vice-versa.

Le basculeur de freinage clavier (RUN/STOP) desactive et reactive le freinage automatique d'une rotation, d'une plongee ou d'une montee lorsque vous etes en commande clavier.

La touche J inversera les deux canaux du joystick, ce qui permettra de l'utiliser d'un cote ou de l'autre. La touche Y inversera le canal Y seulement, de facon que si vous poussez vers l'avant le joystick, le resultat sera une montee, et si vous le tirez vers vous, ce sera une plongee: la rotation

ne sera pas affectée. Les J et Y peuvent être utilisées en même temps.

La touche F fera apparaître des informations en rouge, et rouge et jaune clignotant. Cela rendra l'affichage écran plus clair pour les utilisateurs équipés de téléviseurs noir et blanc ou de poste de contrôle monochrome.