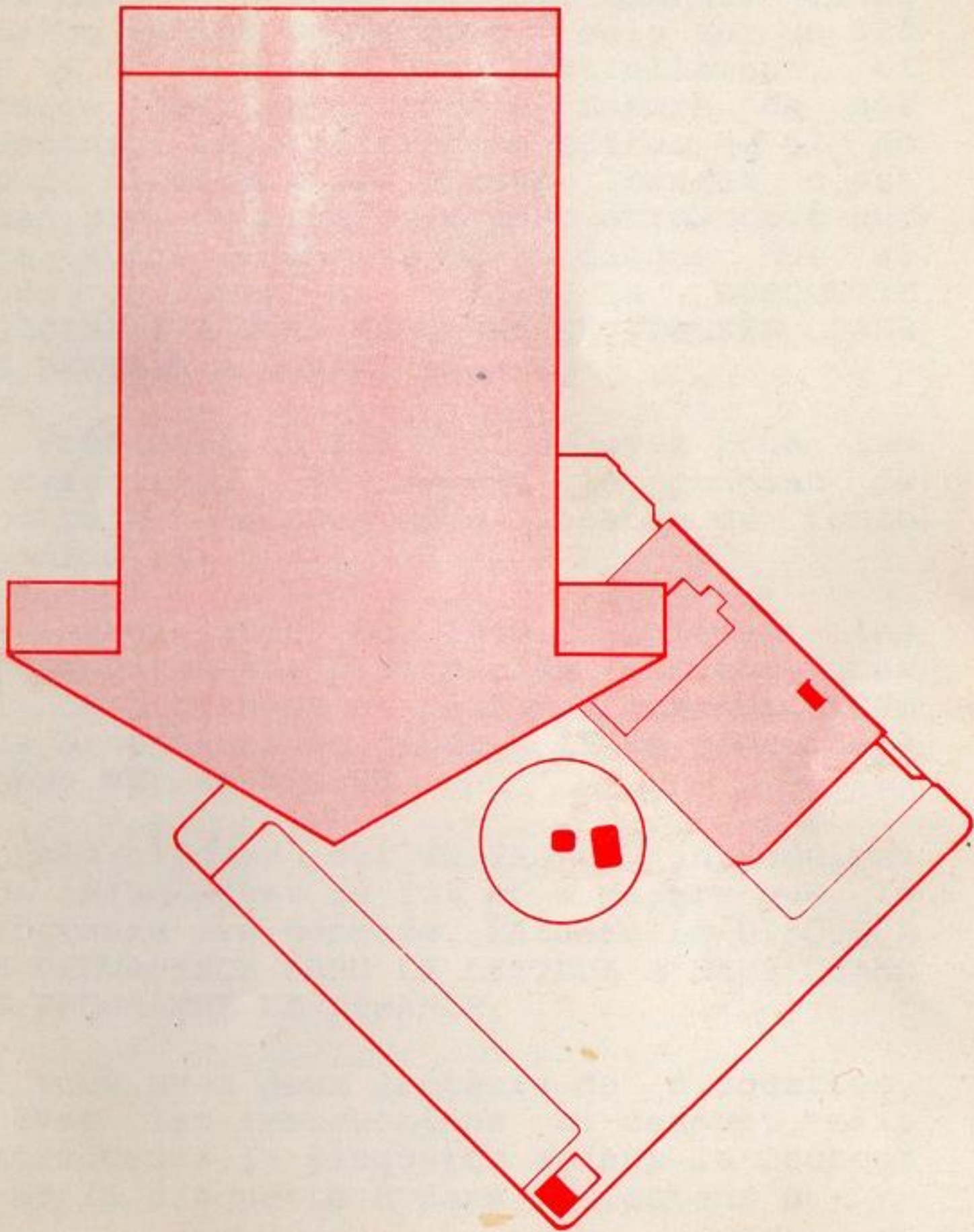


ATARI ST
TANGLEWOOD



microdeal

MichTron 

Chargement

Tanglewood est un programme énorme, mais il s'adapte à la mémoire de votre ordinateur. Sur un 1040 ST, tout le jeu se charge en une seule fois, mais sur un 520 ST il ne se charge que partiellement, et charge les graphismes à mesure de ses besoins, en utilisant un buffer de 32 Ko pour accélérer les choses lorsque c'est possible. Ce programme peut être copié sur une autre disquette ou un disque dur si vous en avez un, mais LA DISQUETTE ORIGINALE A DOIT TOUJOURS SE TROUVER DANS LE LECTEUR A DURANT LE JEU.

Si vous avez un 520 ST, enlevez tous les accessoires, y compris le panneau de contrôle. Le programme a besoin de toute la mémoire.

Si vous avez un 1040, enlevez les accessoires qui prennent de la place, car si le programme ne peut pas charger TOUS les graphiques au début, il se comportera comme sur un 520 ST.

Double-cliquez sur TW.PRG et introduisez les disquettes au fur et à mesure que le programme les demande. LAISSEZ LE DISQUE A EN PERMANENCE DANS LE LECTEUR A SAUF QUAND LE PROGRAMME LE DEMANDE.

Si vous avez deux lecteurs de disquettes, suivez les instructions ci-dessus, mais introduisez la disquette A dans le lecteur A et la disquette B dans le lecteur B.

TANGLEWOOD

Un jeu de Ian Murray-Watson
graphismes de Pete Lyon

L'histoire

Tout a commencé par une belle journée de printemps lorsque vous avez trouvé une enveloppe bleue peu ragoûtante sur le tapis de l'entrée. Elle venait d'Oncle Arthur, un oncle gentil mais peu sociable, connu pour ses coups financiers improbables, et la plupart du temps voués à l'échec, toujours en rapport avec des planètes lointaines. Oncle A. avait des problèmes et, connaissant votre véritable don pour l'informatique, s'était tourné vers vous pour demander de l'aide.

Il était propriétaire - c'est du moins ce qu'il disait - des droits miniers de T'ngl-y-wd, une petite planète banale d'une lointaine galaxie. Il avait acheté ces droits à une grosse compagnie qui revendait ses biens inutiles pour se faire un peu de trésorerie. Mais il s'était avéré impossible de faire quoi que ce soit de cette planète, et elle allait bientôt prendre sa place dans la longue liste d'erreurs de jugements d'Oncle Arthur, lorsqu'arriva une série d'événements extraordinaires.

Pour résumer une (très) longue histoire, l'un des mobiles d'Arthur avait servi à secourir un autochtone des crocs d'un T'ngl-chien en colère. Cet animal habituellement calme avait été complètement bouleversé par un tremblement de terre, et était devenu amok.

L'autochtone en question n'était autre que le Grand Sage de T'ngl-y-wd, et par gratitude, les habitants montrèrent à Arthur, par l'intermédiaire des caméras du mobile, certaines propriétés secrètes de quelques pierres, jolies certes mais tout à fait banales par ailleurs. La découverte était d'importance.

Ces pierres - maintenant baptisées Cristaux-chien - pouvaient avoir une valeur énorme, et même un potentiel militaire non négligeable. L'Émeraude de Glace, la plus rare de toutes, pouvait avoir des applications industrielles importantes. Malheureusement, Arthur se mit en tête de raconter sa vie un soir de beuverie, et la nouvelle se mit à circuler. Depuis, le climat s'est tendu.

La compagnie qui (selon Arthur) lui avait vendu les droits d'exploitation minière prétend maintenant qu'il n'en est rien. Ils ont rétabli leur base sur la planète, avec un système de sécurité hâtivement conçu. Ils déploient une armée de mobiles disloquants pour attaquer les propres mobiles d'Arthur. De plus (toujours d'après Arthur), ils ont volé les documents qui prouvaient qu'il avait l'exclusivité des droits miniers, et le traînent en justice devant la Haute Cour Inter-Galactique. Le bon droit est peut-être du côté d'Arthur, mais que pèse le droit en face d'un gros paquet de fric?

Sa seule chance est de retrouver ces documents avant le jugement - ce qui lui donne dix jours. Pour assombrir encore un peu les choses, son dernier Opérateur Mobile, qui progressait rapidement dans

cette quête, a disparu dans de mystérieuses circonstances, et il est trop tard pour en former un autre. Alors il fait appel à vous, et à votre connaissance des ordinateurs, pour l'aider, et il vous promet même une partie des bénéfices en cas de succès.

Bref, n'ayant rien de particulier à faire dans les jours qui viennent, vous décidez de tenter le coup. Vous avez bien le pressentiment que la version d'Arthur n'est qu'un son de cloche, et qu'il y en a probablement d'autres, mais il pourrait aussi bien dire la vérité, pour une fois. En tout cas, une chose est sûre: il faut vous attendre à un équipement dans un drôle d'état, connaissant la fâcheuse tendance de votre oncle à acheter du matériel de deuxième, voire de troisième main, quand il peut. Mais même en sachant ça, vous ne vous seriez jamais attendu à ce tas de déchets antiques que vous trouvez en arrivant. Des ordinateurs du 20ème siècle! Et les systèmes d'exploitation, je vous raconte même pas. La seule aide dont vous disposiez, c'est le carnet de bord que tenait le dernier Opérateur Mobile avant sa disparition (au cas où "quelque chose" lui arriverait et que quelqu'un ait à prendre sa suite).

CARNET DE BORD (notes de P.A.T.) Histoire de T'ngl'y'wd

T'ngl-y-wd a été découverte au 21ème siècle par un gitan hongrois qui avait de vagues ancêtres celtiques. Tout le monde l'appelle Tanglewood, car personne (à part les autochtones, et Pete Lyon) n'arrive à prononcer son véritable nom.

Les habitants sont les T'ngliens. Ils sont assez amicaux, bien que difficiles à contacter. Ils semblent être de notre côté - je pense qu'ils sont télépathes. Leur culture est étrange - les rites sont très importants, même lorsque ça semble parfaitement inutile (voir Téléphone et Voyages spatiaux). Leur civilisation n'utilise absolument pas la technologie, bien qu'ils aient adopté certains de nos comportements - mais d'une façon bizarre.

Voyages spatiaux.

Il y a une navette quotidienne pour les trois lunes de T'ngl-y-wd - Proch, Audela et Plusankor. Je ne sais pas pourquoi, ce ne sont que des gros rochers stériles. Je suppose que le voyage doit avoir une signification rituelle.

Commerce.

Il y a quatre "centres commerciaux", mais chacun a ses propres règles. En fait, les T'ngliens semblent n'offrir que ce qu'ils pensent que vous avez besoin (comment le savent-ils?). Chaque centre a sa propre monnaie. Les T'ngliens eux-mêmes n'ont pas de

système monétaire; ils en ont créé un pour nous. Mais il semble qu'ils n'aient pas très bien compris le système: ils ne rendent pas la monnaie. Tous les échanges de marchandises doivent être précédés du protocole rituel (voir Communications).

Téléphones.

Je ne vois pas à quoi ça peut leur servir. Je crois qu'ils sont utilisés lors de rituels très élaborés, ou alors que c'est tout bêtement une blague de leur part. Ceci dit, il faut impérativement répondre lorsqu'un téléphone sonne. L'étiquette protocolaire T'nglienne exige une réponse, même si ça n'a aucun sens.

Communications.

Il semble qu'il y en ait deux formes différentes. L'une est simple et nos mobiles peuvent traduire sans problème. L'autre exige la réponse rituelle adéquate (comme pour le commerce). J'ai réparé un des mobiles pour qu'il puisse utiliser la disquette qui contient les données protocolaires, mais j'ai laissé la disquette dans une des bases et je ne me rappelle plus dans laquelle.

Les bases T'ngliennes.

On ne peut pas y aller. L'un est dans la zone des tremblements de terre, et nous n'avons pas pu réparer la route car un glissement de terrain a enfoui le matériel. L'autre exige la compréhension d'un rituel T'nglien

particulièrement obscur. Je crois que l'église joue un rôle dedans.

L'église.

L'église T'nglienne est intégriste!! Très fermée. Visiblement, ils aiment les rituels.

Les rites initiatiques.

Les T'ngliens ne nous font pas confiance tant que nous n'avons pas passé un certain nombre de tests. Le problème, c'est qu'ils ne nous disent pas ce que sont ces tests.

Les Cristaux-chien.

Nous n'en avons pas encore trouvé, mais le Grand Sage T'nglien nous a dit (vous n'êtes pas forcé d'y croire - je pense que c'est seulement le genre d'histoire qu'on raconte dans les veillées, ou alors un de leurs tests):
Les cristaux sont inertes pendant la journée, à cause de la chaleur intense du soleil T'nglien. La nuit tombée, ils peuvent être calés sur une certaine fréquence électronique. Ils absorbent alors les petites quantités de radiations qu'ils trouvent, comme celles qui sont émises par nos mobiles miniers. Elles sont très belles. Mais (et ce qui a intéressé les militaires), une fois réglées, elles protègent leurs hôtes de certaines formes d'énergie, car elles peuvent en absorber de grandes quantités sans broncher.

Les Emeraudes de glace.

Elles sont apparemment très rares (vous n'en trouverez d'ailleurs peut-être jamais). Elles vont souvent de pair avec les Cristaux-chien, mais elles peuvent absorber la chaleur. Elles pourraient être extrêmement utiles dans les applications industrielles qui nécessitent des systèmes de refroidissement petits et efficaces. Elles sont aussi inertes lorsqu'elles sont soumises au soleil T'nglien, bien que dans leur cas ce soit probablement parce qu'elles ont absorbé très rapidement la quantité de chaleur nécessaire.

Le système d'exploitation

Il n'est pas de la première fraîcheur! Les systèmes actuels utilisent un dérivé du transfert Ritter-Pavlovsky (voir ci-dessous), mais Arthur ne pouvait pas s'offrir ça. Nous n'avons que quelques données et une forme primitive du transfert R-P pour les zones non topographiées. Ca veut dire que ce qu'on voit à l'écran n'est pas ce qui existe en réalité! La carte de la surface de la planète est recréée en permanence à partir des données pré-enregistrées des mobiles. Pour les zones non topographiées (comme la forêt), on doit basculer en transfert R-P, mais c'est carrément le système qu'utilisaient les pionniers. Ca marche de la façon suivante:

Transfert Ritter-Pavlovsky (premières versions)

Comme il est généralement impossible de donner une image exacte ou compréhensible du paysage d'une planète étrangère, le mobile cherche dans ses banques de données l'image qui s'en rapproche le plus en termes terrestres, et l'affiche. Comme les banques de données sont limitées, des vues qui sont différentes peuvent être transmises pareil. Il y a aussi un petit délai pendant que l'ordinateur effectue les conversions, de sorte que le mobile ne peut pas émettre en permanence. Le temps que l'image s'affiche, le mobile peut avoir effectué un demi-tour, ou avoir rencontré une barrière et changé de direction, et ainsi de suite. On n'est jamais certain de revenir dans la direction d'où l'on vient en faisant demi-tour, bien que ce soit quand même souvent le cas. Dans le temps, ça rendait les opérateurs fous, jusqu'à ce qu'ils apprennent à diriger les mobiles comme dans certains jeux vidéos (parce qu'à l'époque, ils utilisaient les ordinateurs pour jouer!). C'est dur, mais possible.

La souris.

Tout marche à la souris. Il y a sept interrupteurs sur la console, et cinq boutons numérotés. Leur maniement est on ne peut plus simple (bouton de gauche). Il y a aussi 5 petits écrans à côté de l'écran principal. En haut, c'est la vue du mobile (s'il n'a pas été zappé), puis les trois écrans suivants montrent ce que transporte le mobile. Celui du bas est utilisé par le mobile pour montrer ce

qu'il trouve (et qu'on ne voit pas sur les cartes - voir les notes sur le système d'exploitation). Pour qu'il le ramasse, déplacez l'objet vers l'un des trois écrans de transport, et inversement pour laisser un objet. Le mobile ne jettera pas un objet s'il y en a déjà un à cet endroit (il n'est pas programmé pour ça), ou s'il n'est pas récupérable par la suite. Mais attention - les mobiles ennemis ramassent ce qu'ils trouvent et le cachent dans le centre de contrôle. Ils volent aussi tout ce qu'ils trouvent dans les mobiles qu'ils zappent.

Il n'y a rien à taper au clavier. Si vous voulez utiliser quelque chose, ou l'ouvrir, cliquez dessus avec le bouton gauche. Si vous voulez en savoir plus dessus, utilisez le bouton droit.

Les cadrans

En haut à gauche: la jauge de chaleur. Elle va du rouge au blanc et revient au rouge pendant la journée, et du bleu clair au pourpre foncé et revient au bleu pendant la nuit. Une bande verticale se déplace à travers la jauge pour visualiser le temps écoulé. Le nombre de jours écoulés est aussi affiché.

Le cadran jaune sous l'écran du mobile est le cadran d'énergie.

Le cadran à droite du texte indique qu'un objet vient d'être trouvé.

La conduite.

Appelez un mobile (en cliquant sur l'un des boutons numérotés). Il apparaît au centre de l'écran - ou bien, s'il se trouve dans une construction, ou dans une base, c'est cette construction qui

apparaît au centre de l'écran. Pour déplacer les mobiles, déplacez la souris à l'intérieur de l'écran principal (la lampe s'allume et la souris disparaît), and cliquez sur un des boutons de la souris. Le mobile suivra alors la souris, s'il peut. S'il est caché dans une construction, il faut d'abord le faire sortir par le bon côté pour qu'il apparaisse. S'il ne peut pas bouger, il ne prendra pas la peine de vous prévenir: il ne bougera pas, c'est tout. S'il vous explique pourquoi il ne peut pas aller quelquepart, c'est probablement parce que l'un des autres mobiles peut y aller. Tous les mobiles ont une réserve d'énergie limitée, et s'arrêtent lorsqu'ils sont à court. Ils se rechargent automatiquement pendant que les autres sont utilisés - mais il y a des risques d'être pris à découvert. La quantité restante d'énergie peut être difficile à évaluer (voir Compte-rendus de l'ordinateur).

La conduite est difficile tant que vous n'y êtes pas habitué. Au départ, imaginez que la souris est au centre d'une étoile à quatre branches, et que vous devez la placer sur une des branches pour indiquer la direction dans laquelle vous voulez aller. C'est le mouvement le plus grand qui a la priorité, et si vous avez déplacé la souris vers la droite, le mobile continuera dans cette direction tant que vous n'avez pas déplacé la souris d'autant vers la gauche, ou dans une autre direction. De petits mouvements sont suffisants pour changer de direction, et si vous anticipez légèrement un tournant, ça aide.

Pour stopper, cliquez une nouvelle fois. Toutes les commandes sont prises en compte au relâchement du bouton: pour être sûr du résultat, vous pouvez le maintenir appuyé un certain temps.

Dans certaines parties (par exemple pendant le transfert R-P), vous aurez une flèche à l'écran. La flèche NORD (couleur rouille) permet d'avancer dans la direction qui est en face de vous (et à cause des problèmes dus au transfert R-P, ce n'est pas forcément la direction que vous pensiez se trouver en face de vous). Les flèches vertes (OUEST, EST et SUD) n'occasionnent qu'un changement de DIRECTION (en tournant sur soi-même), pas un changement de lieu.

Compte-rendus de l'ordinateur

Lorsque vous êtes en mouvement, l'ordinateur se consacre entièrement à savoir où il se trouve. Le niveau d'énergie, l'heure, la chaleur, etc. ne sont mis à jour que lorsque vous sortez de l'écran principal (les mobiles ennemis se mettent alors à votre poursuite).

Les mobiles
La plupart des mobiles sont conçus pour le terrain. Mais ils ont été mal entretenus, et la plupart de leurs données sont buggées. Les données d'escalade, par exemple, sont altérées sur tous les modèles, d'une façon ou d'une autre.

Mobile 1.

C'est un modèle minier ancien, mais il marche assez bien. Il a été renforcé par une couche anti-délocation supplémentaire, qui n'a jamais fonctionné. Du coup, tout ce qu'on a, c'est un véhicule plus lourd. De plus, les données de minage ont été effacées accidentellement et il ne peut même plus rentrer dans les mines. D'un autre côté, il est adapté au maniement d'outils simples.

Mobile 2.

Un peu plus moderne que le 1, ce qui n'implique pas forcément meilleur. Au moins, il a encore ses données de minage, mais ses données d'escalade sont suspectes. Il a été équipé d'un super système de propulsion qui lui permet de sauter de courtes distances, mais ça ne marche pas du tout - du moins, je n'ai pas réussi à l'utiliser. En plus, ses absorbeurs de chocs sont de moins en moins efficaces, ils ont une fuite d'huile ou quelque chose du même style.

Mobile 3.

A peu près le même que le 2. Celui-ci a un programme qui est supposé fonctionner avec un réducteur de gravité pour réduire son poids. Selon cette théorie, il devrait

alors être capable d'aller dans les marais. Mais, devinez quoi? Le réducteur de gravité a été perdu. Arthur prétend qu'il est tombé dans un des lacs pendant le grand tremblement de terre.

Mobile 4.

Il est supposé avoir été modifié pour pouvoir aller aussi bien sur la terre que sur l'eau. Il devrait aussi avoir l'extension outils, comme le mobile 1. J'aimerais bien en dire plus, mais je n'arrive plus à le contacter, car l'opposition a volé son antenne. Le mobile est dans sa base, mais il est inutilisable. Si l'antenne est retrouvée, il faut la mettre dans la partie en bas à gauche de la base.

Mobile 5.

C'est le plus récent du lot - mais il doit rester près de l'eau pendant la journée, parce que le système de refroidissement n'est pas suffisant pour supporter les fortes températures de la surface. Un imbécile a aussi eu l'idée de le programmer pour qu'il n'entre dans aucune construction (même pour se cacher). Ceci dit, il ne craint pas les disloquants et il a même un nouveau programme qui permet de réparer les autres mobiles lorsqu'ils ont été zappés, bien que ce programme ne soit qu'en Beta-test. J'ai l'impression que ce mobile est le plus intéressant du tas.

Tous les mobiles peuvent indiquer leur position et dire ce qu'ils transportent. Il suffit de cliquer sur les boutons adéquats. Ils transmettent aussi toutes les communications directement, y compris

celles de l'ordinateur de l'Opposition.

L'Opposition.

Je n'ai pas pu en apprendre beaucoup à leur sujet. Voici le peu que j'en sais.

Leurs mobiles ont une portée limitée, et sont peu intelligents. En gros, ça signifie que si vous bougez sans arrêt, ils auront du mal à vous trouver, mais si vous vous arrêtez, attention! Leurs réserves d'énergie aussi sont très limitées, et s'épuisent souvent. De nouveaux mobiles sont alors envoyés. Jusqu'à preuve du contraire, ils ne rentrent pas dans les constructions. Le centre de contrôle est protégé par un système informatique dans lequel j'ai réussi à rentrer très brièvement avant de me faire repérer. Il semble fonctionner de deux façons différentes. Le système externe zappe tous les mobiles inconnus, à moins qu'ils soient protégés. Puis le système interne alloue un niveau de sécurité à tous les mobiles qui arrivent à rentrer - et c'est là que se trouve le bug du système. Si vous arrivez à passer le système externe, le système interne pense que vous êtes autorisé à entrer, même s'il ne vous reconnaît pas. Le seul problème, c'est que jusqu'à présent, je n'ai pas réussi à y pénétrer! De plus, d'après ce que j'ai pu remarquer, l'utilisation de l'ordinateur de l'Opposition fait partie de ce système de sécurité: si vous pouvez l'utiliser, il croit que vous êtes un utilisateur reconnu.

Une fois tous ces obstacles franchis, le meilleur plan serait de voir comment nous pourrions provoquer une faille dans le

système, mais je ne vois pas comment à moins que les Cristaux-chien marchent comme l'a dit le vieux.

RESUME Mouvements et commandes à la souris

1. Appelez un mobile (bouton numérotés à gauche)
2. Allez sur l'écran principal (la souris disparaît, la lampe s'allume)
3. Cliquez pour pouvoir bouger
4. Le mobile suit la souris
5. Cliquez pour arrêter de bouger

Lorsqu'il y a une flèche sur l'écran:
NORD permet de changer de lieu
EST, SUD, OUEST permet de tourner sur soi-même.

Pour ramasser un objet, tirez-le de l'écran "objets trouvés" vers n'importe lequel des écrans "objets transportés".

Pour laisser un objet, faites l'inverse. Vous ne pouvez pas laisser des objets

- a) là où il y en a déjà un
- b) lorsque vous n'êtes pas sur une zone répertoriée
- c) dans certains lieux qui peuvent changer.

Pour utiliser ou ouvrir un objet (une boîte, par exemple), cliquez dessus avec le bouton gauche.

Pour avoir des informations sur un objet ou sur un programme de la logithèque du mobile, cliquez dessus avec le bouton droit.

Note: pour simplifier un peu les choses, lorsque vous avez utilisé correctement un objet, il disparaît du jeu. Cela vous évite d'avoir à vous en soucier.

Les interrupteurs (ne lisez pas ceci si vous préférez trouver par vous-même).

4 en-dessous de l'écran principal, de gauche à droite:

1. Quitter le jeu (une confirmation est demandée).
2. Sauver ou charger une partie (jusqu'à 5 parties). Pour annuler, choisissez n'importe laquelle de ces deux options, puis choisissez ANNULER. Insérez le disque B lorsqu'il vous est demandé.
3. Bascule pour le son.
4. Pause.

Seul l'interrupteur 1 fonctionne avant qu'un mobile ait été choisi. Pour charger ou sauver une partie, chargez le programme, choisissez un mobile et utilisez ensuite l'interrupteur 2.

3 sous la vue du mobile, de gauche à droite:

1. La logithèque.
2. Description sommaire des lieux, parfois plus.
3. Saut dans le temps (passe du jour à la nuit, et vice-versa).

Cadrams:

1. En haut à gauche - jauge de chaleur et de temps.
2. Sous la vue du mobile - énergie.
3. A droite du texte - indique l'objet trouvé.

La console n'est mise à jour que lorsque les mobiles ne sont pas en mouvement.

IMPORTANT

IF YOU HAVE PROBLEMS WITH MICRODEAL LTD PROGRAMS, PLEASE CONTACT US AT THE FOLLOWING ADDRESS:

MICRODEAL LTD, MICHTRON U.K.

(DISK REPLACEMENT DEPT)

FREEPOST, ST. AUSTELL, PL25 5BR, ENGLAND

If you have problems with Microdeal Ltd programs, please contact us at the following address:

MICRODEAL LTD

BOX 68

ST. AUSTELL

CORNWALL

PL25 5BR

TEL. 0726 68020

OR DIAL UP OUR 24 HOUR 888 ON

0726 68422

(300) 300, (200) 725, (200) 1200

Copyright © 1988 Microdeal Ltd. All rights reserved. This program is a registered trademark of Microdeal Ltd. in the UK and other countries.

IMPORTANT

IF THIS DISK FAILS TO LOAD PLEASE RETURN
JUST THE DISK TO

MICRODEAL LTD./MICHTRON U.K.

(DISK REPLACEMENT DEPT)

FREEPOST, ST. AUSTELL PL25 4BR ENGLAND

If you have problems with this computer program or would like a copy of our
catalogue for the Atari ST please contact:

MICRODEAL LTD

BOX 68

ST. AUSTELL

CORNWALL

PL25 4YB

TEL. 0726 68020

OR DIAL UP OUR 24 HOUR BBS ON

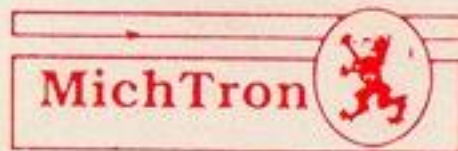
0726 65422

(300/300, 1200/75, 1200/1200)

Copyright. This program is the copyright of **Microdeal Limited**, St. Austell, Cornwall
Sold subject to the condition that this disk may not be rented or re-sold © Microdeal 1987
Made in England.

207
1416
3085

Hypne



U.K. PO Box 68, St. Austell, Cornwall PL25 4YB England.
Telephone: 0726 68020. Telex: 45218 MICROD G

U.S.A. 576 S. Telegraph, Pontiac, MI 48053
Tel: (313)-334-8726 BBS: (313)-332-5452