

TERRORPODS



LISEZ-MOIS!

TERRORPODS

Il y a des missions qui sentent le suicide à plein nez.

C'en était une.

Je me suis demandé pour la dix millionième fois: "Mais qu'est-ce que je fous sur Colian?"

Aux confins de Système 7, le moins qu'on puisse dire de Colian, c'est que c'est pas vraiment une planète hospitalière. En fait, le seul avantage de cet astéroïde, c'est qu'il regorge de minerais précieux — tout à fait le genre de minerais pour lesquels on tuerait père et mère. De la Detonite, un explosif puissant, du Quaza, un cristal énergétique capable de régénérer des structures moléculaires, du Zenite, une matière qui peut emmagasiner des quantités effroyables de champs magnétiques, et de l'Aluma, le métal le plus résistant de l'univers, pratiquement indestructible et idéal pour construire des armes.

Avec ce genre de matériaux dans le voisinage, vous pouvez être sûr que les emmerdements ne sont pas loin.

Avec les années s'est construit sur Colian un réseau minier extrêmement complexe. Dix colonies minières séparées, chacune avec ses propres mines, ses dépôts et ses centres de ressources, sont reliées par un système complet de navettes pour transporter les minerais à travers le réseau.

Les mines fournissent la matière, les centres de ressources la distribuent, les centres de fabrication fabriquent des pièces détachées, chacun a sa fonction, son rôle à jouer, et tous dépendent des navettes.

Tout allait bien, de nouvelles richesses étaient extraites chaque jour. Les militaires sont arrivés pour fabriquer des armes à partir du précieux Aluma dans les centres de fabrication. Une piste a été construite en travers du cratère principal pour assurer la défense et des véhicules de surveillance ont été mis en place pour protéger ces biens. Colian tournait comme une mécanique bien huilée.

Et puis c'est arrivé.

C'est littéralement tombé du ciel, semant la panique parmi les habitants de Colian. Un vaisseau-mère de l'Empire — l'ennemi suprême, la plus terrifiante puissance destructrice jamais imaginée — était en orbite autour de l'astéroïde le plus précieux de l'Univers. On sentait que quelque chose d'extrêmement désagréable allait nous tomber dessus. Et Ça nous est tombé dessus.

Des missiles à tête chercheuse ont réussi à leurrer les systèmes de défense, tout le monde s'est écrasé de peur en attendant la destruction finale . . . Qui ne vint pas.

L'Empire avait d'autres plans.

Les opérateurs furent réduits en esclavage et les installations maintenues en fonctionnement. La destruction n'était pas leur but, ils préféraient l'occupation, qui leur permettait de construire des armes encore plus mortelles — les Terrorpods. Ils avaient besoin de ces machines pour mener à bien leurs sombres projets de conquête interplanétaire. Les buts du vaisseau-mère devinrent clairs: l'Empire allait fabriquer les pièces détachées à l'intérieur du cratère, et les assembler en surface.

C'était une chance que la Fédération ne pouvait pas manquer, l'opportunité de découvrir enfin les secrets de fabrication des Terrorpods, à condition de parvenir à voler les composants.

Et devinez qui ils ont envoyé pour les voler? Quais, ma pomme. Lui-même.

Je suis arrivé avec ce qu'on appelle un DSV, qui est en fait un véhicule stratégique de défense, ainsi qu'un petit Drover (dans notre jargon: un chasse-boeufs, un clin d'oeil à notre planète natale) et une carte incomplète du cratère. Juste avant la prise de pouvoir de l'Empire, les unités militaires avaient eu juste le temps d'envoyer une partie des plans détaillant la topographie d'une des colonies. L'endroit idéal pour atterrir.

Pendant les premiers mois, j'ai agi discrètement, ne sortant que pour échanger des marchandises avec les opérateurs terrifiés. Mon but était de me constituer un arsenal de minéraux.

Et puis les choses ont salement tourné. Le vaisseau-mère a appris mon existence. Leur stratégie a brutalement changé: ils ont décidé de détruire le centre de fabrication et les secrets qu'il contient. Leur cible: moi. Lui-même.

Les choses évoluent maintenant rapidement. L'Empire a envoyé des Terrorpods et des Spoilers pour faire sauter les installations minières. Le vaisseau-mère fait une véritable fixation sur moi. Je suis complètement à découvert. Tout autour de moi, les mines, les entrepôts, les centres de ressources sont détruits — je vais bientôt être privé de l'énergie dont j'ai besoin.

Je dois protéger ces centres, car c'est le seul moyen d'obtenir ce qu'il me faut. Il faut que je trouve quelqu'un avec qui échanger des marchandises! Je peux les protéger en utilisant mes phasers, faire sauter les Terrorpods et les Spoilers me fera gagner du temps, mais pas assez: ils revienaront.

Qu'est ce que je fais?

Est-ce que je risque un missile pour flinguer un Terrorpod?

Ai-je assez de Detonite pour armer un missile?

Suis-je en assez bonne position pour tirer?

Ne vais-je pas détruire la base en ratant le Terrorpod?

Dois-je donner l'ordre à l'installation de s'autodétruire en cas de contact avec un Terrorpod?

Ces pensées se télescopent dans mon esprit en une fraction de seconde. Si seulement le vaisseau-mère pouvait arrêter le tir de barrage! Et pour noircir encore un peu le tableau, il rapatrie des missiles pour faire sauter les navettes. J'ai des écrans de Zenite pour me protéger, mais les installations sont à la merci des Terrorpods.

Une mine d'Aluma vient de tomber. C'était celle dont j'avais besoin. Encore une seule opération minière, un seul voyage en navette et j'aurai assez de matière pour finir le dernier élément qu'il me reste à construire pour fabriquer un Terrorpod. Aurai-je assez d'Aluma à échanger? Tu parles d'un marché.

Ca y est, j'ai la matière. Mais où fabriquer l'élément? Les colonies sont déjà assez difficiles à repérer avec une carte complète, alors avec le petit bout de plan que je possède . . .

Maintenant, c'est eux ou moi. Je vais devenir un véritable spécialiste des missions-suicide. Comme si c'était pas assez, ils disent maintenant que même si je remporte la bataille, l'Empire contre-attaquera. Eh, Ça va pas? Je suis pas Luke Skywalker!

Mais la Fédération me fait confiance. La Fédération sait que je suis un Surviveur. Le meilleur des Surviveurs. Et la Fédération voudrait bien que je le prouve.

Ok, je vais leur montrer.

Mais puis-je réussir ma mission?

Survivrai-je au chaos et à la destruction?

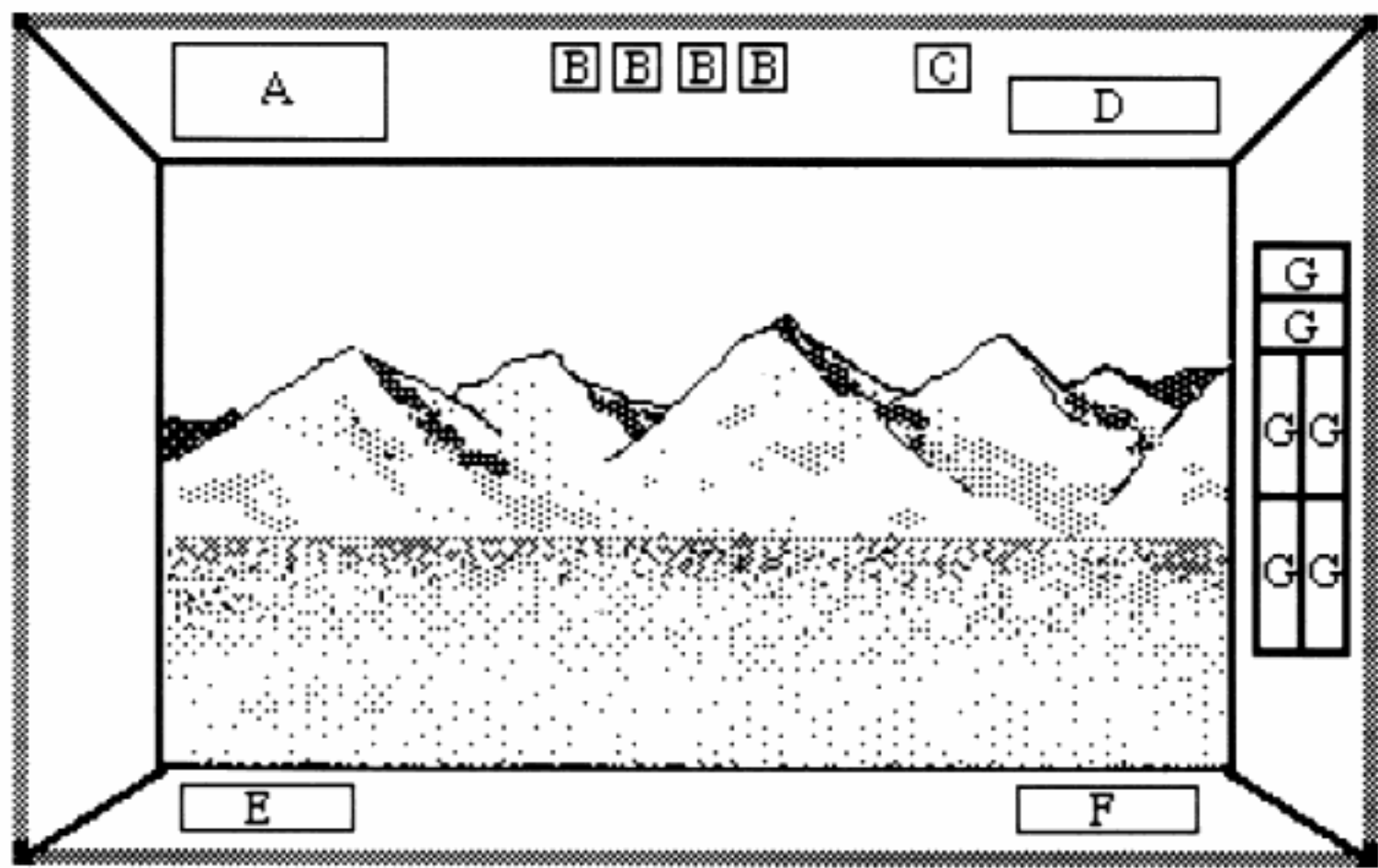
Je dois maîtriser la fabrication d'un Terrorpod, récolter tous les éléments nécessaires.

Il n'y a plus qu'une seule chose à faire.

Y aller.

L'ECRAN

Les bords de l'écran contiennent un certain nombre d'informations utiles, mises à jour toutes les deux secondes.



- A. Niveaux de Detonite et de carburant. Le niveau du haut est celui du carburant, celui du bas représente la Detonite.
- B. Indicateurs d'avaries. Ils deviennent rouges l'un après l'autre chaque fois qu'un Terrorpod arrive à vous toucher, ou à toucher un missile (voir Ecrans de protection: 5 coups et vous êtes mort).
- C. Affichage des missiles restants. Il contient le nombre de missiles armés et prêts à être lancés (voir Systèmes d'armement).
- D. Points obtenus (voir Score).
- E. Coordonnées de la position X actuelle (voir Carte).
- F. Coordonnées de la position Z actuelle (voir Carte). Vous êtes limité à 8000 unités vers l'intérieur du cratère, à 8000 unités, une barrière de défense au sol est activée, empêchant d'aller plus avant.
- G. Panneau d'intelligence. Il joue un grand rôle, mais il vous faudra découvrir seul ses fonctions.

CONTROLE DU DSV

Le DSV (véhicule stratégique de défense) se contrôle avec les touches suivantes:

FLECHES:	Mouvements à gauche, à droite, en haut, en bas (le joystick reproduit les mêmes mouvements).
SPACE:	Active les écrans de protection lorsque la touche est maintenue enfoncée ou verrouillage de la cible pendant la phase de lancement d'un missile.
E:	Charge la Detonite dans l'ogive d'un missile.
Q:	Démarre la séquence de lancement d'un missile.
D:	Envoie le Drover (chasse-boeufs).
T:	Commence les échanges, lorsque le Drover est en contact avec une installation.
,:	Active et désactive les systèmes de carte en haute altitude.
R:	Message radio général.
S:	Affichage de l'état des marchandises.
Z et RETURN:	Bascule entre les systèmes d'armement et les systèmes d'information.
N:	Stoppe le bruit de fond de la cabine (Amiga seulement).
F1 à F10:	Téléportation vers le secteur choisi (F1 = secteur 1, etc).
HELP:	Accès aux fonctions de chargement, de sauvegarde et de paramétrage du jeu.

La souris déplace le viseur. L'interprétation de l'appui sur le bouton de la souris dépend du mode dans lequel on se trouve, c.a.d. systèmes d'armements ou systèmes d'information. Ceci est expliqué en détail ci-dessous. Dans chacun des modes, lorsque le viseur touche le bord gauche ou le bord droit de l'écran, le DSV commence à accélérer dans la direction correspondante.

ECRANS DE PROTECTION

Pour activer les écrans de protection, maintenez la barre d'espace appuyée. Tant que les écrans sont actifs, le DSV sera entouré par un champ magnétique semi-opaque. Ce champ écartera tous les missiles et les tirs de Terrorpods. Rappelez-vous que les écrans utilisent d'énormes quantités de Zenite et qu'ils n'ont besoin d'être actifs que lorsque les missiles frappent.

TELEPORTATION

En pressant les touches F1 à F10, vous vous transporterez instantanément dans le coeur de chacune des colonies. Cette technique nécessite une très grande quantité de carburant. Il est conseillé de vérifier le niveau de celui-ci avant de tenter une téléportation.

CARTE

On accède à la carte en pressant la touche ', '. L'écran normal laissera place à un scanner haute altitude permettant de voir une large section du cratère autour de votre position. Chaque action se poursuit normalement, mais certaines fonctions du DSV sont inopérantes dans ce mode (écrans de protection, armes, téléportation, etc. . .). Cependant, cela peut vous permettre de vous déplacer beaucoup plus rapidement et la vision plus globale du champ de bataille vous permettra de repérer les activités des Terrorpods et de faire une carte du terrain. Il est impossible d'accéder à la carte lorsque le Drover est en mouvement.

SYSTEMES D'INFORMATION/D'ARMEMENT

Vous pouvez passer d'un mode à l'autre en pressant Z ou Return.

Le viseur change selon le mode choisi.

SYSTEMES D'INFORMATION

Ceux-ci vous permettent de recevoir et de distribuer des informations. Le bouton gauche de la souris identifiera l'objet qui se trouve sous le curseur, en donnant son nom, la colonie à laquelle il appartient et son but.

Le bouton de droite de la souris active l'émetteur radio. Ceci vous permet d'envoyer des messages codés à l'objet pointé par le curseur. Lorsque le message n'est pas destiné à un objet en particulier, il faut presser auparavant la touche R. Attention aux messages que vous envoyez, car ils sont limités en nombre et en portée. Voici la liste des codes de transmission autorisés:

INDE (*)	Installation indestructible	EDES	Ravitaillement de secours de Detonite
EFRS	Cartouche de carburant de secours	EWES	Ravitaillement de secours de Zenite
RQCO (*)	Réactiver l'objet	EAUS	Ravitaillement de secours de Quaza
D.TO (*)	Miner l'objet par précaution		

(*) Les ordres avec des astérisques ne sont utilisables que pour un objet en particulier (non destinés à une émission radio générale).

SYSTEMES D'ARMEMENT

PHASERS

Activés par le bouton gauche de la souris, les phasers apparaissent comme des traits d'énergie partant des coins supérieurs de l'écran, accompagnés du crissement aigu des systèmes de mises à feu. Ils sont chargés de Detonite et détruiront tout ce qu'ils touchent.

RAYON D'ENERGIE

Il apparaît comme un rayon clignotant partant du haut du DSV vers le viseur. Il est activé par le bouton de droite de la souris. Le rayon peut être utilisé pour reconstruire des installations que les Terrorpods ont fait sauter, ou que vous avez détruit par erreur. Il agit en injectant des cristaux de Quaza dans l'objet pour en faciliter la régénération. La quantité de Quaza nécessaire pour régénérer l'objet dépend du type de celui-ci.

SYSTEMES DE MISSILES

Les missiles sont le seul moyen connu d'abattre un Terrorpod. Utilisez-les avec parcimonie. La séquence de lancement se déroule de la façon suivante:

ARMEMENT DU MISSILE:

Avant d'en lancer, vous devez vous assurer que des missiles armés sont disponibles. Il suffit pour cela de vérifier le compteur de missiles (voir L'écran). Si celui-ci est à zéro ou n'indique rien, il faut armer un missile avant de pouvoir en lancer un en appuyant sur la touche E. Ceci transfère la Detonite de vos stocks dans l'ogive.

LANCEMENT DU MISSILE:

1. Débutez la séquence en appuyant sur Q.
2. L'écran de contrôle du lancement va apparaître, en même temps que la fenêtre de visée, qui comporte des repères horizontaux et verticaux.
3. Le compteur de visée (en haut) va commencer le compte à rebours. Si vous vous êtes trompé, ne touchez plus à rien, laissez le compte à rebours atteindre zéro; le lancement est annulé.
4. Avant que le compteur n'atteigne zéro, choisissez une cible en déplaçant la fenêtre de visée avec les flèches du curseur ou avec le joystick jusqu'à ce que votre cible soit exactement au centre des repères.
5. Appuyez sur la barre d'espace ou sur le bouton du joystick pour valider la cible et lancer le missile.
6. Le compteur-guide (en bas) va commencer son propre compte à rebours. Les indicateurs de poussée vont apparaître sur la fenêtre de visée.
7. Pour maintenir le missile sur sa trajectoire, il faut garder les indicateurs de poussée dans les limites des viseurs en agissant sur le joystick ou sur les flèches du curseur.

Si vous réussissez à maintenir les indicateurs de poussée à l'intérieur des limites des viseurs, le missile touchera et détruira sa cible. Sinon, il s'auto-détruira.

LES ECHANGES DE MARCHANDISES

L'échange de marchandises est l'activité stratégique de la mission. Le but est d'échanger des biens avec d'autres installations, afin de vous permettre et de permettre à ces installations d'atteindre la quantité de matériel nécessaire pour survivre et, par voie de conséquence, de mener à bien votre mission. Les colonies ne peuvent se livrer à l'échange de marchandises sans votre collaboration.

LA TECHNIQUE

Pour procéder aux échanges, il faut se servir du Drover. Le Drover est un véhicule autonome qui ne consomme pas de carburant lorsqu'il se trouve aux abords du cratère. Les instructions ci-dessous expliquent les procédures de mise en route, de "mise à quai" et d'échanges.

1. Lancez le Drover en appuyant sur la lettre D. Le Drover apparaît à la surface du cratère.
2. Amenez le Drover à l'installation que vous avez choisie à l'aide des flèches du curseur ou du joystick.
3. Un message vous préviendra lorsque vous serez "à quai" (en contact avec l'installation).
4. Pour commencer les échanges, il faut appuyer sur la lettre T. Une de ces trois options vous sera alors présentée.
 - A. L'écran d'échange avec deux listes de biens à échanger. Pour l'utilisation, reportez-vous au paragraphe 5 ci-dessous.
 - B. Un écran d'information, si l'installation n'est pas en état de procéder aux échanges.
 - C. Un écran informant qu'un élément de Terrorpod est disponible et que l'installation a vérifié que vous aviez assez de marchandises pour l'échanger. Toutes les installations de fabrication ont une réserve de carburant permanente. Vous devez confirmer ou annuler l'échange.
5. Vos biens se trouvent sur la partie gauche de l'écran; les biens de l'installation que vous avez accostée se trouvent à droite. Chaque ligne contient le nom, le prix unitaire et la quantité de chaque bien.
6. Chaque valeur possède valeur unitaire différente d'une colonie à l'autre. Par exemple, la colonie A peut considérer la Detonite comme un bien important et rare, et par voie de conséquence lui attribuer une forte valeur unitaire, c'est-à-dire 8. Cependant, la colonie B a peut-être des surplus de Detonite et a baissé son prix à une valeur unitaire de 2.

Regardons deux exemples d'échanges. Supposons que vous ayez besoin de Zenite et trop de carburant.

POSITION DE DEPART	DETONITE		ZENITE		CARBURANT	
	Val.U.	Qté	Val.U.	Qté	Val.U.	Qté
VOUS	1	500	1	500	1	500
COLONIE A	8	500	2	500	4	500
COLONIE B	2	500	4	500	8	500

Exemple 1 (une bonne séquence d'échange).

Première étape: vous allez à la colonie B et vous échangez 10 unités de carburant contre de la Detonite.

POSITION APRES L'ECHANGE	DETONITE		ZENITE		CARBURANT	
	Val.U.	Qté	Val.U.	Qté	Val.U.	Qté
VOUS	1	540	1	500	1	490
COLONIE A	8	500	2	500	4	500
COLONIE B	2	460	4	500	8	510

Deuxième étape: Vous allez à la colonie A et vous échangez les 40 unités de Detonite que vous venez d'acquérir contre du Zenite.

POSITION APRES L'ECHANGE	DETONITE		ZENITE		CARBURANT	
	Val.U.	Qté	Val.U.	Qté	Val.U.	Qté
VOUS	1	500	1	660	1	490
COLONIE A	8	540	2	340	4	500
COLONIE B	2	460	4	500	8	510

Ceci résulte en l'acquisition de 160 unités de Zenite contre 10 unités de carburant.

Exemple 2 (même position de départ que tout à l'heure).

Première étape: vous allez à la colonie A et vous échangez 10 unités de carburant contre du Zenite.

POSITION APRES L'ECHANGE	DETONITE		ZENITE		CARBURANT	
	Val.U.	Qté	Val.U.	Qté	Val.U.	Qté
VOUS	1	500	1	520	1	490
COLONIE A	8	500	2	480	4	510

Ceci résulte en l'acquisition de 20 unités de Zenite contre 10 unités de carburant.

Etudiez attentivement les exemples ci-dessus et assurez-vous de comprendre comment à été menée la transaction. Cette différence entre les cours des matériaux peut être utilisée à profit car chaque installation a des caractéristiques uniques que vous devrez étudier avec précaution.

7. Pour échanger des biens, choisissez une ligne dans chaque partie de l'écran en cliquant sur cette ligne avec le bouton de gauche. Lorsque vous avez sélectionné les deux marchandises, vous pouvez varier les quantités en cliquant sur " " pour augmenter ou sur " " pour diminuer. En changeant de marchandise, vous remettez les compteurs d'échanges à zéro.
8. Lorsque vous êtes satisfait de vos choix, cliquez sur "Confirmer" et votre Drover reviendra vers vous. L'échange est terminé.
9. Vous pouvez annuler l'opération à n'importe quel moment en cliquant sur "Annuler".
10. Vous pouvez rappeler le Drover lorsqu'il n'y a pas d'échange en cours en appuyant à nouveau sur la lettre D.

VERIFICATION DE L'ETAT

Pour activer l'affichage de l'état des biens, appuyez sur la lettre S. L'écran d'échange viendra remplacer l'écran normal et vous pourrez consulter les niveaux de vos biens.

SCORE

Votre succès est pris en compte de différentes façons. Voici le barème correspondant:

Installation non détruite:	50 points	Spoiler touché par un phaser:	30 points
Missile détourné:	100 points	Tripod détruit par un missile:	1000 points
Terrorpod touché par un phaser:	100 points	Aluma restant:	50 points/unité
Preuve d'intelligence:	???	Fin du jeu:	5000 points
Terrorpod détruit par un missile:	1000 points		

Il y a un tableau des meilleurs scores. Si vous réussissez à y entrer, tapez simplement votre nom (15 caractères maximum) et appuyez sur Return.

ECRAN D'AIDE/PAUSE

On accède à cet écan en appuyant sur la touche Help. Ceci recouvre toutes les fonctions d'aide du jeu. Pendant l'affichage, le jeu et les compteurs sont stoppés.

SAUVER LE JEU:	Sauve le jeu sur le disque de Terrorpods (le disque B sur ST).
CHARGER LE JEU:	Charge le jeu sauvé.
TOUCHES:	Affiche la liste des touches et leur fonction.
REGLAGE DU NIVEAU:	1 = facile, 6 = difficile. Vous ne pouvez changer le niveau une fois qu'il à été validé.
REINITIALISER:	Permet de reprendre le jeu à zéro.
REFRENDRE LE JEU:	Retourne au jeu.

CHARGEMENT SUR AMIGA

Pour jouer à Terrorpods, il vous faut un Amiga avec au moins 512 Ko de Ram et un moniteur couleur ou un téléviseur.

Pour charger Terrorpods, procédez comme suit:

- 1) Installez votre Amiga normalement. Si cela présente des difficultés, référez-vous au manuel de l'Amiga, chapitre 2: "Mise en route de l'Amiga".
- 2) Allumez le moniteur ou le téléviseur, puis votre Amiga.
- 3) Si besoin est, insérez un Kickstart dans le lecteur interne.
- 4) Lorsqu'il vous est demandé le Workbench Disk, insérez la disquette de Terrorpods dans le lecteur interne.
- 5) Terrorpods démarre automatiquement.
- 6) Si l'écran de présentation de Terrorpod (qui est sur la jaquette du jeu) n'est pas apparu au bout de 45 secondes, il y a un problème soit avec la disquette, soit avec l'Amiga. Vérifiez que toutes les connections sont bonnes, et que vous avez bien effectué les opérations décrites ci-dessus dans le bon ordre. Si vous êtes certain du bon fonctionnement de votre ordinateur (d'autres logiciels fonctionnent normalement) et que vous avez toujours des difficultés à charger le jeu, ramenez la disquette à votre revendeur pour procéder à l'échange.
- 7) Lorsque Terrorpods est chargé, un écran de "choix de la nationalité" vous sera proposé. Cliquer la souris sur le drapeau adéquat chargera le texte correspondant à son pays. Une fois ce texte chargé, vous serez seul pour affronter les Terrorpods.

LE DISQUE DE TERRORPODS DOIT RESTER EN PERMANENCE DANS LE LECTEUR INTERNE PENDANT LE JEU.

CHARGEMENT SUR ST

Pour jouer à Terrorpods, il vous faut un ST avec au moins 512 Ko de Ram et un moniteur couleur ou un téléviseur.

Pour charger Terrorpods, procédez comme suit:

- 1) Installez votre ST normalement. Si cela présente des difficultés, référez-vous au manuel du ST, chapitre "Branchement de votre système".
- 2) Insérez le Disque A de Terrorpods dans le lecteur.
- 3) Allumez le moniteur ou le téléviseur, puis votre ST.
- 4) Terrorpods démarre alors automatiquement.
- 5) Si l'écran de présentation de Terrorpod (qui est sur la jaquette du jeu) n'est pas apparu au bout de 45 secondes, il y a un problème soit avec la disquette, soit avec le ST. Vérifiez que toutes les connexions sont bonnes, et que vous avez bien effectué les opérations décrites ci-dessus dans le bon ordre. Si vous êtes certain du bon fonctionnement de votre ordinateur (d'autres logiciels fonctionnent normalement) et que vous avez toujours des difficultés à charger le jeu, ramenez les disquettes à votre revendeur pour procéder à l'échange.
- 6) Lorsque le disque A est chargé, le générique commence. Au bout d'un moment, l'écran demande le disque B. Mettez celui-ci dans le lecteur, le chargement continuera automatiquement.
- 7) Lorsque Terrorpods est chargé, un écran de "choix de la nationalité" vous sera proposé. Cliquer la souris sur le drapeau adéquat chargera le texte correspondant à son pays. Une fois ce texte chargé, vous serez seul pour affronter les Terrorpods.

LE DISQUE B DE TERRORPODS DOIT RESTER EN PERMANENCE DANS LE LECTEUR PENDANT LE JEU.

