

EAGLE'S RIDER



LANCEMENT DU PROGRAMME

ATARI 520-1040 MEGA ST-STE
AMIGA 500-1000-2000

Eteignez votre ordinateur, insérez la disquette 1 dans le lecteur (A pour Atari, DF0 pour AMIGA) et rallumez votre ordinateur, le programme se lancera tout seul.

IBM PC ET COMPATIBLE

Chargez votre dos, insérez la disquette 1 dans le lecteur A, tapez A: puis ENTER et tapez EAGLE suivi de ENTER.

AMSTRAD CPC 464-664-6128

Allumez votre ordinateur, insérez la disquette 1 dans le lecteur, puis tapez RUN"EAGLE suivi de ENTER.

LE SCENARIO

An 7014, après 263 années de guerre humano-cyborg, seuls quelques systèmes solaires restent sous le contrôle des FHU, (Forces Humaines Unifiées). La ligne de front se rapproche inexorablement de la terre, siège des FHU, annexant sur son passage différentes planètes extra-terrestres. Le capitaine Steve Jordan de la 537ème escadrille de chasseurs intercepteurs, emprisonné au cours d'une mission, parvient à s'évader de la planète ghetto Proxima XI en s'emparant du nouveau chasseur "Eagle" aux performances inégalées. Jordan part en quête de la planète-mère siège du cerveau cyborg.

LE JEU

Le but du jeu étant de découvrir les coordonnées de la planète-mère afin de la détruire, le joueur doit obtenir des informations des personnes qu'il peut contacter tout au long du jeu. Il a à sa disposition dans chaque station galactique (ou long-courrier - la dénomination change suivant la région du système solaire arcturien) un ordinateur de communication qui lui permet de dialoguer avec les personnes de son choix (dans la limite de l'énergie disponible à bord de l'Eagle). Les informations qu'il obtient concernent les prochaines personnes à contacter ainsi que le lieu où vous pourrez le faire et les éléments lui permettant de découvrir les coordonnées de la planète-mère. Les dialogues se feront entièrement par l'intermédiaire du joystick et de la synthèse vocale (en Phonien courant).

LES COMMANDES

PILOTAGE

Joystick

Clavier

- Haut	:	bas		flèche basse
- Bas	:	haut		flèche haute
- Gauche	:	gauche	flèche	gauche
- Droite	:	droite	flèche	droite
- Tir	:	fire		shift droite
- Booster	:		espace	
- Looping	:		'L'	
- Demi-tour	:		'D'	
- Frein	:		'F'	
- Arrimage	:		'F'	

RADARS

- de Combat :		- Clavier F2
- de Direction :		- Clavier F3
- Fermeture :		- Clavier F1
- Défilement des noms :		- Clavier ENTER

DOCUMENTATION TECHNIQUE - NOTE DU
31.11.236.XIT

Références : 546D-4D6-Y5Y-68721FDS8
Modification : Néant
Objet : Vaisseau EAGLE
Secret niveau : 4

CARACTERISTIQUES GENERALES

- Pilotage
- Gestion énergie
- Tirs

PILOTAGE

Eagle est le dernier né de la gamme P.A.J. (Pilotage Au Joystick). Son pilotage est facilité par le contrôle des commandes de l'ordinateur de bord qui analyse et interprète les ordres venant du joystick - ou du clavier si celui-ci tombe en panne -. De plus, certaines figures sont préprogrammées, ainsi, le demi-tour et le looping deviennent d'une très grande simplicité, ce qui n'était pas le cas sur le modèle précédent. Lorsqu'Eagle se trouve en position extrême, une simple pression sur la touche 'L' enclenche le looping, la touche 'D' réagit de même pour le demi-tour. Ces facilités sont d'une très grande utilité lors de combats rapprochés.

GESTION ENERGIE

Eagle est un vaisseau entièrement autonome. Il tire l'énergie nécessaire à son fonctionnement des ressources de l'espace. Le réapprovisionnement des trois types d'énergie est entièrement dépendant de l'adresse du pilote d'Eagle et indispensable au déplacement, à la restructuration des parties endommagées, et au fonctionnement de l'ordinateur de bord (Central Spirit : C.S.). La récupération de ces diverses énergies se fait simplement en heurtant leurs sources (cristaux, boules d'alanoïde, etc...). La coque d'Eagle en alliage de céramique hyper-conductrice **emmagasine** l'énergie ainsi libérée et la **redistribue** aux différents centres de stockage via le C.S. - les pertes sont infimes. Le C.S. indique en permanence le niveau des énergies.

TIRS

Le tir d'Eagle est un de ses points forts. S'il ne possède qu'une sorte de tir, le pilote a à sa disposition le plus performant des lasers à base de rubis. La technologie mise en oeuvre dans l'élaboration de cette arme provient directement des travaux du Professeur C. Cazal devenus officiels lors du colloque intergalactique du deuxième millénaire. C'est à cette époque qu'a été découvert le rayon PHY-IV ayant la particularité d'être anti-matériel. Rien ne peut arrêter sa progression. Dans les faits il est capable de traverser une ligne infinie d'astéroïdes sans perdre d'énergie. Le faisceau de particules se trouve concentré par un champ magnétique à faible ionisation possédant pourtant des électrons de masse négative, ce qui pourrait d'après nos connaissances créer une perturbation au niveau primaire du canal premier. Or ce paradoxe révèle ici les avantages de la supra-magnétivité au sens propre du terme.

L'EQUIPEMENT DE BASE

- *Ordinateur de bord (Central Spirit C.S.)*
- *Propulseurs*
- *Bouclier de protection*
- *Booster*
- *Arrimage*
- *Radars*

ORDINATEUR DE BORD Central Spirit (C.S.)

Pour fonctionner le C.S. a besoin d'énergie - comme cela a été vu au chapitre "gestion de l'énergie". Elle est symbolisée par le tube rouge de gauche. Etant donné que le C.S. fonctionne constamment, le niveau d'énergie a besoin d'être sans arrêt réapprovisionné ; sans quoi l'ordinateur arrête de gérer les principaux organes du vaisseau, y compris le modulateur qui, faute de recevoir des ordres ne peut pas maintenir une pression suffisante et implose.

RADARS

Il existe deux modes radar : combat et direction.

- Le radar de combat se présente sous forme allongée après ouverture de l'écran SH-655 (commande F2). Il est divisé en deux parties : la partie haute représente la vue de dessus, la basse correspondant à la vue de derrière, le vaisseau se trouvant au centre de chacune d'elles. Les différents objets sont représentés dans le code standard d'interprétation par couleurs, défini lors du dernier regroupement interconstructeur.

- Le radar de direction a une forme plus carrée due à son principe de fonctionnement. Il a en son centre une sphère en helicoïnum lui permettant de fixer un objectif précis dans l'espace quelque soit sa distance. Trois repères permettent au pilote de diriger son engin au juger. La boule rouge qui tourne autour de la sphère indique le cap de l'Eagle relativement à sa destination, lorsque cette boule est située entre les deux traits verticaux du haut, Eagle se dirige vers le vaisseau sélectionné, à l'altitude près. La barre jaune horizontale indique si la destination se trouve au dessus ou en dessous de l'Eagle ; ainsi si cette barre jaune se trouve en haut du radar alors il faut que l'Eagle monte en altitude et inversement jusqu'à ce que la barre se trouve au centre de la fenêtre de visualisation en face des deux traits rouges à gauche. La barre jaune verticale à droite de la sphère donne une idée de la distance séparant le vaisseau de sa destination ; plus la barre est grande plus la destination est éloignée.

PROGRAMMATION DU RADAR DE DIRECTION

Pour programmer un autre vaisseau sur le radar de direction, il faut fermer ce radar et appuyer sur ENTER (au pavé numérique) la liste des noms connus défile. Le nom affiché est automatiquement sélectionné et il suffit de réouvrir le radar de direction pour l'utiliser.

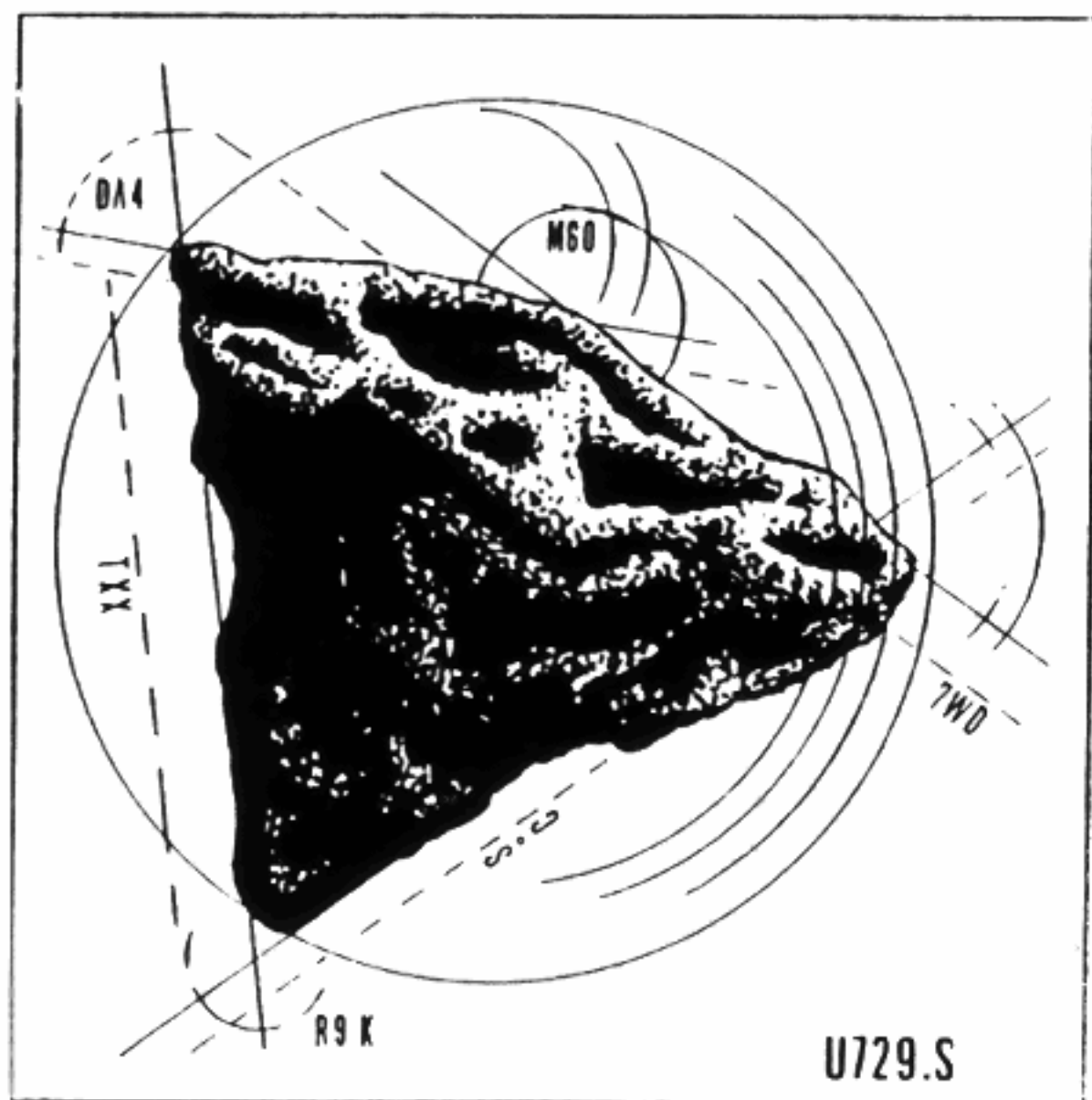
INTERACTIONS AVEC CORPS CELESTES

- *Astéroïdes*
- *Mines*
- *Cristaux*
- *Nobules*
- *Trous noirs*
- *Orages magnétiques*

ASTEROIDES

Ils sont un obstacle à la progression de tout vaisseau. Les études faites pour améliorer la résistance d'Eagle aux chocs ont énormément accentué ses performances qui demeurent toutefois imparfaites. Les astéroïdes peuvent néanmoins servir à la protection de la précieuse coque car lorsqu'ils explosent (touchés par un tir) ils dégagent une énergie électromagnétique à basse résonance nécessaire aux boucliers de protection.

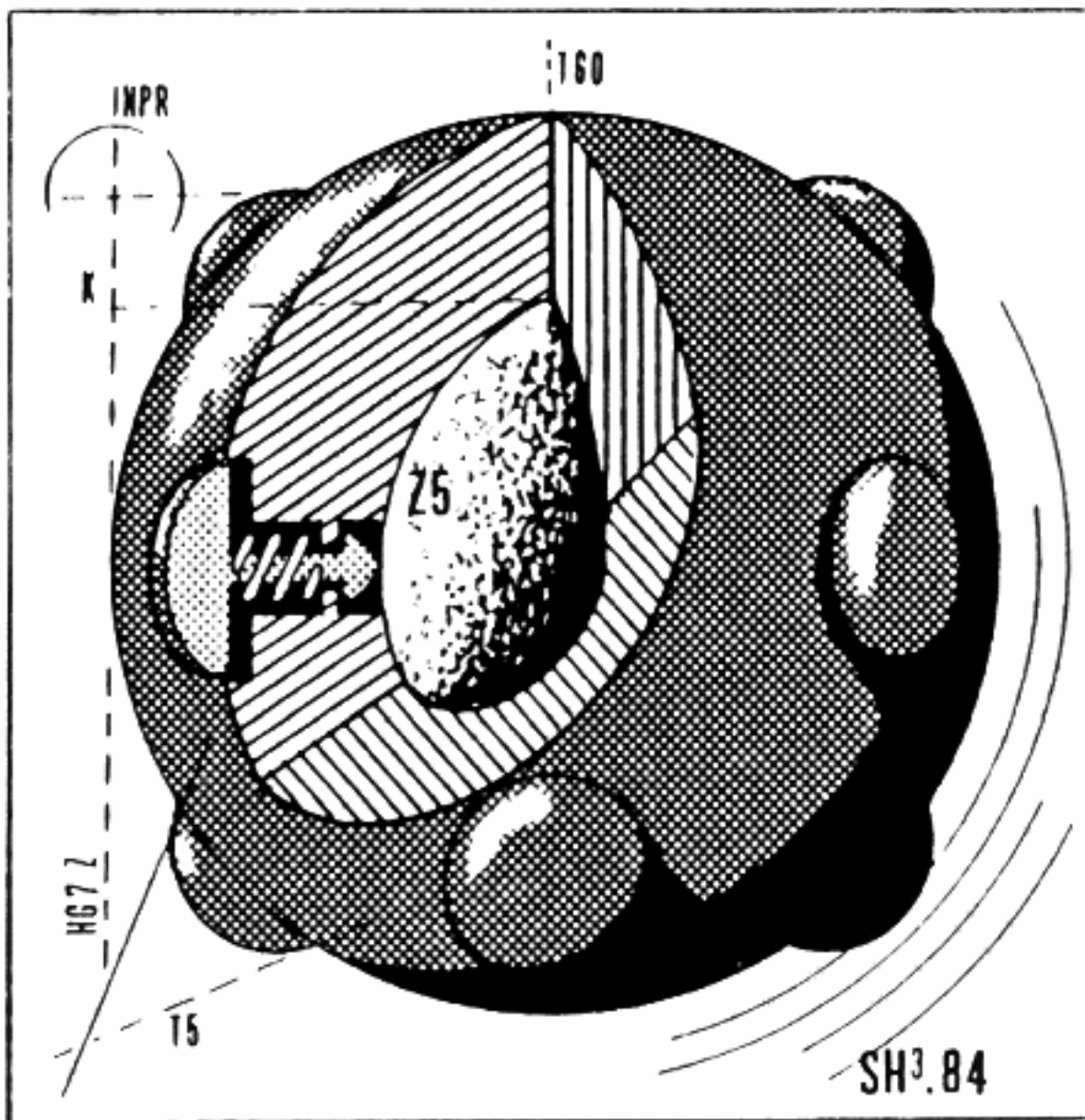
SCHEMA



MINES

Les conflits successifs ont fait de l'espace un véritable dépotoir. Chaque protagoniste largue ses mines flottantes créant ainsi des zones infranchissables pour un pilote non averti. De plus, lors du deuxième conflit intergalactique de nouvelles bombes ont été mises au point. La puissance de l'onde choc créée lors de l'explosion est telle que le fait de tirer sur une mine pour la détruire risquerait d'endommager le vaisseau même à grande distance.

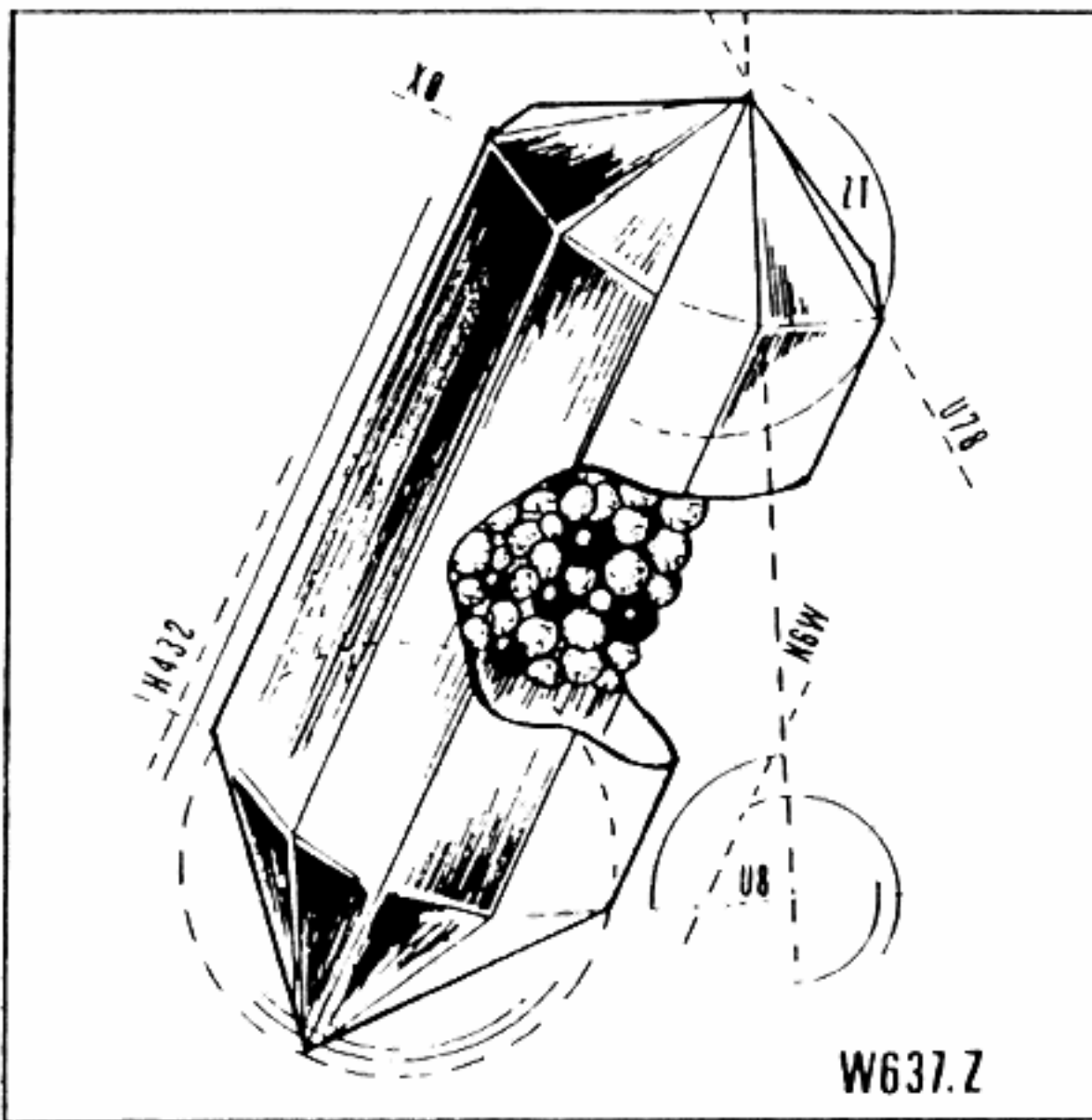
SCHEMA



CRISTAUX

Dans certaines parties de la galaxie d'Andromède on a découvert un cristal emmagasinant l'énergie provenant des pulsars situés à quelques milliards d'années lumière. On ignore tout du mécanisme d'absorption de ce cristal, mais certaines expériences ont montré qu'il libère la quasi-totalité de son énergie lors de l'éclatement des parties supérieures de la couche d'isiboïne. Les électrons séparés à ce moment du noyau déclenchent une réaction contrôlée par le C.S. et mise à profit par les accumulateurs situés de chaque côté de la coque. Ces derniers régénèrent en puissance ondulatoire le C.S.

SCHEMA

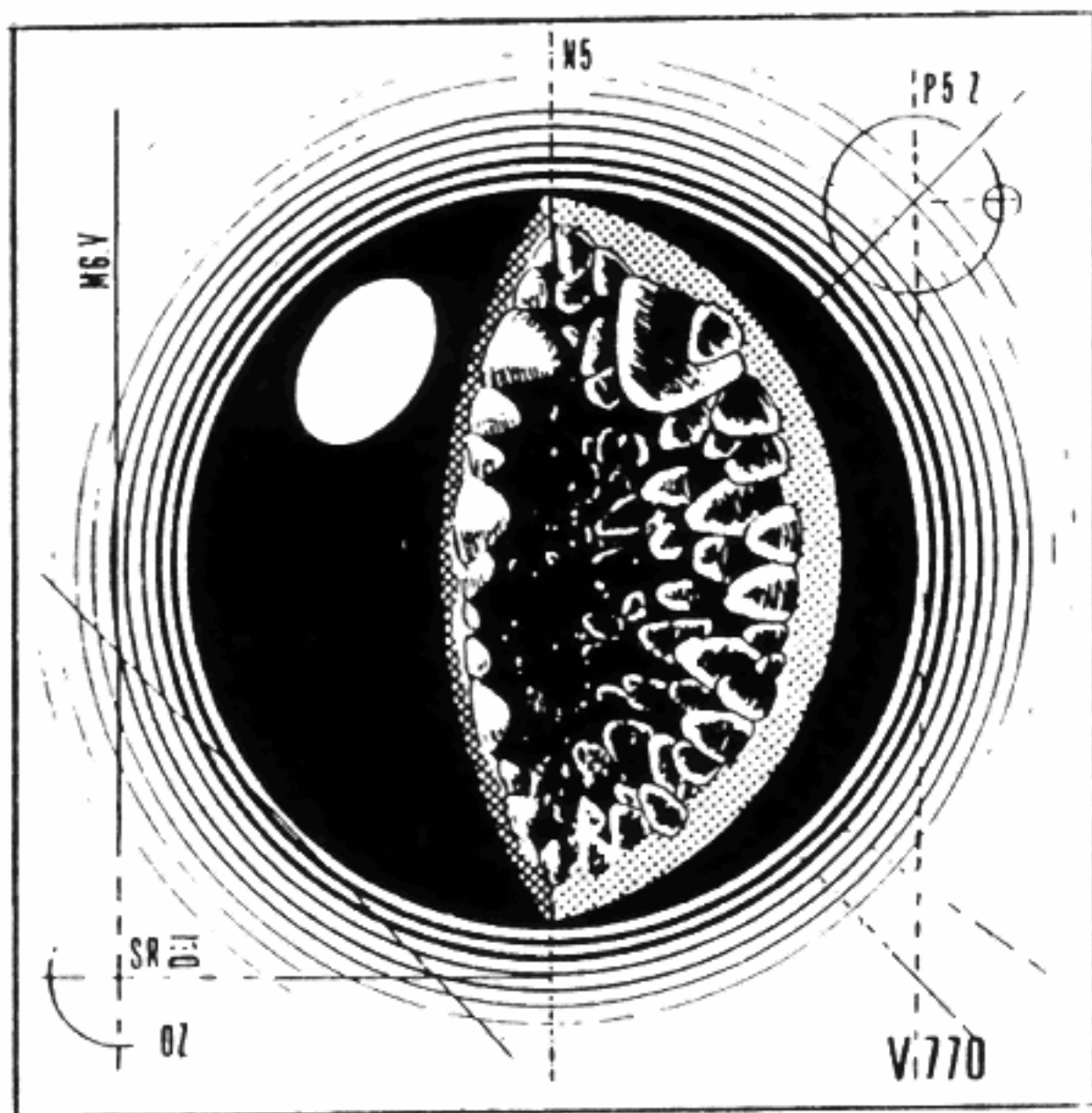


NOBULES

Aucune technologie connue à ce jour n'est capable de dépasser le seuil du carré de la vitesse de la lumière. L'axiome Berthel veut pourtant que la création des nobules mous - boules d'énergie - se fasse dans des conditions dépassant cette vitesse. Il semblerait que lors de l'implosion d'un trou arrivé à maturité la matière soit expulsée du centre magnétique avec une telle force que les conditions nécessaires au déclenchement du processus décrit par l'axiome Berthel soit réunies pour engendrer une mutation matière/énergie dont on connaît le résultat : les nobules mous.

La coque d'Eagle a été spécialement conçue pour la récupération des diverses énergies spatiales dont celle des nobules. Par contre la méthode de récupération est encore quelque peu précaire et demande une certaine connaissance du pilotage à distance rapprochée. En effet il est indispensable que le vaisseau percute un nobule pour en récupérer l'énergie que ce dernier libère au moment de l'explosion. Ce principe ne devrait pas vous être inconnu puisqu'il est à quelques détails près similaire à celui mis en oeuvre pour la récupération des cristaux.

SCHEMA



TROUS NOIRS

Depuis que les navettes de voyages interstellaires ont franchi la vitesse de la lumière, de nouveaux problèmes ont pu être constatés. Ainsi les premières confrontations directes avec les trous noirs ne sont apparues qu'il y a seulement six siècles. Aucune méthode imparable permettant d'échapper au gouffre n'existe à ce jour. Cependant certaines techniques ont été rapportées par les quelques pilotes expérimentés en ayant réchappé. Une de ces méthodes a été testée plusieurs fois avec succès c'est pourquoi nous nous permettons de la préconiser.

Lors de l'approche d'un trou noir la première constatation visible concerne les objets flottants dans l'espace. Ces derniers se trouvent aspirés vers l'épicentre. Au bout d'un certain temps il ne reste plus rien de visible aux alentours du vaisseau. Au moment où ce dernier commence à vibrer, le pilote doit actionner le booster et effectuer un demi-tour, ce qui a pour effet d'inverser la turbulence magnétique dans laquelle le vaisseau est pris. Le chasseur doit rester en booster tant qu'il n'est pas complètement dégagé de l'emprise du trou noir. Ce temps peut s'avérer être assez long, d'où la nécessité pour le pilote d'avoir contamment des réserves d'énergie suffisantes.

ORAGES MAGNETIQUES

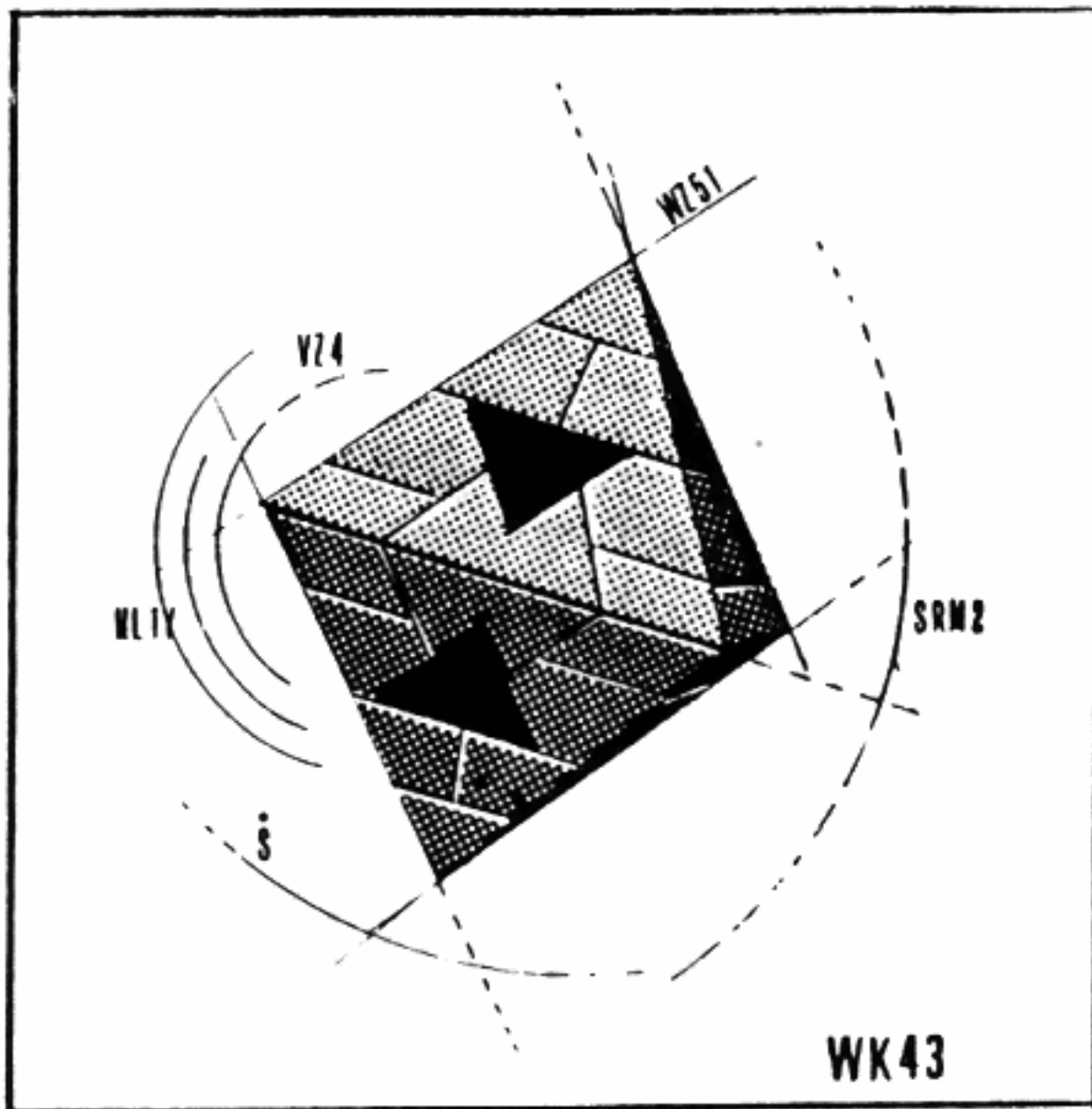
Ce sont des événements somme toute assez courants. Surtout dans le voisinage du système ASTF-40. On explique bien le phénomène, du à la proximité d'une étoile de densité moyenne à forte dans le champ de rayonnements croisés de deux pulsars de masses opposées. Certains observateurs nous rapportent que les effets sur l'homme sont comparables à ceux d'une courte exposition à un laser à tripolarité convergente - plus connu sous le nom de lumière à faisceaux canalisés. Ces effets et leurs réactions sont bien connus de tous, c'est pourquoi nous ne reviendrons pas plus en détail le sujet. Le problème devient épineux lorsqu'on étudie la réaction de l'équipement du vaisseau. Certaines composantes gérant l'énergie inversent leur processus et au lieu de générer de l'énergie la diffuse sans qu'on puisse déterminer de quelle manière l'organe vital du vaisseau peut être rétabli. La seule chose que l'on sache dans pareil cas est que le vaisseau perd beaucoup d'énergie et qu'il faut au pilote sortir son engin au plus vite. C'est un cercle vicieux, le vaisseau perd son énergie mais il lui en faut suffisamment pour passer en mode booster et fuir le plus vite possible.

COMPATIBILITE AVEC LONG COURRIER

Les vaisseaux long courrier se trouvent disséminés à des endroits stratégiques de l'espace. Ils offrent au pilote du vaisseau hôte certaines possibilités que ne possède aucun autre vaisseau naviguant. Il est ainsi possible de faire réparer son vaisseau, d'établir une communication interstellaire, ou encore tout simplement de se reposer. Les vaisseaux long courrier sont à la disposition de tous sans aucune discrimination. Lorsqu'ils ne sont pas investis par un vaisseau hôte ils fonctionnent au ralenti sur une réserve d'énergie minimale. Mais lorsqu'un pilote y amène son vaisseau il se doit aussi de fournir l'énergie nécessaire à ses besoins en réparation ou en communication. Cette organisation permet de garantir une certaine pérennité aux longs courriers.

La nécessité pour le pilote d'Eagle de s'arrimer de temps à autre à un vaisseau long courrier paraît évidente. C'est le seul endroit où il peut faire réparer certaines pièces du vaisseau que le Central Spirit ne peut réparer seul (pour des raisons de structure moléculaire trop complexe). Comme vu précédemment le long courrier se sert sur l'énergie disponible de l'Eagle pour effectuer ces réparations. Le pilote doit avoir suffisamment de réserves en énergie "Vaisseau" et "C.S." pour espérer contacter les personnes de son choix et repartir avec un vaisseau en bon état.

SCHEMA



APTITUDE AU COMBAT

Considérations tactiques

Origine des adversaires

Depuis le début des conflits humano-cyborg on voit surgir une nouvelle forme de banditisme. Les voyages intergalactiques devenant de plus en plus fréquents (composés essentiellement de vaisseaux militaires pour des convois d'armement), des organisations de mercenaires naissent autour de cette nouvelle source d'enrichissement. Leur méthode est simple : ils détruisent tout vaisseau passant à leur proximité et récupèrent parmi les débris flottants les éléments de la cargaison restants intacts afin de les revendre au plus offrant.

Les techniques d'attaque

De nombreuses études militaires Top Secret ont été effectuées à leur sujet et notamment concernant les techniques d'attaque. Il semblerait que les mercenaires du groupe GENELOT soient tout particulièrement entraînés au combat par attaque de phase. Ils agissent en groupe de manière structurée. Plusieurs figures de combat ont été répertoriées et apparaissent comme très meurtrières. Mais Eagle a un avantage déterminant lors de ces combats spatiaux : le demi-tour et le looping permettent à son pilote d'effectuer des figures que ses adversaires ne peuvent pas reproduire.

REMERCIEMENTS

Cette documentation a été rédigée avec l'accord du constructeur que nous tenons tout particulièrement à remercier pour son aimable collaboration. Nous tenons également à remercier les Professeurs P. Le Nestour, E. Grassiano et E. Forsans pour leur soutien et leur active participation aux travaux de recherches et de documentation ainsi que le Centre Intergalactique de Documentation et Recherche.

PLUS D'INFORMATIONS

Si vous désirez être informé régulièrement
des nouveautés MICROIDS adressez un courrier
à :

MICROIDS
Service Information
12, Place de l'Eglise
94400 VITRY SUR SEINE
Tél : 16 (1) 46.81.80.00

ou Tapez sur votre minitel

3615 code MICROIDS

Copyright MICROIDS 1989. Tous droits
réservés.