

ATARI®
ORDINATEURS-MAISON®


**PROGRAMME
POUR LES
ORDINATEURS-MAISON®
ATARI®**

Jeu pour ordinateur

STAR RAIDERS™

RXB 4011

ATARI®

 A Warner Communications Company

GARANTIE ATARI

Ordinateurs maison Atari, cassettes, programmes cartouches, programmes enfichables ou disquettes.

Atari International Benelux S.A. garantit que la cassette, la cartouche enfichable et/ou la disquette en tant que support physique de stockage de programme mais pas en tant que programme ordinateur, est exempt de défaut technique et ceci pendant une période de 3 (trois) mois à partir de la date d'achat.

Tout support physique de programme présentant un défaut pendant la période de garantie sera remplacé par Atari.

Les supports physiques de programme qui seront retournés pour remplacement devront porter les étiquettes d'origine Atari et devront être accompagnés d'une preuve d'achat sur laquelle figurera clairement la date d'achat.

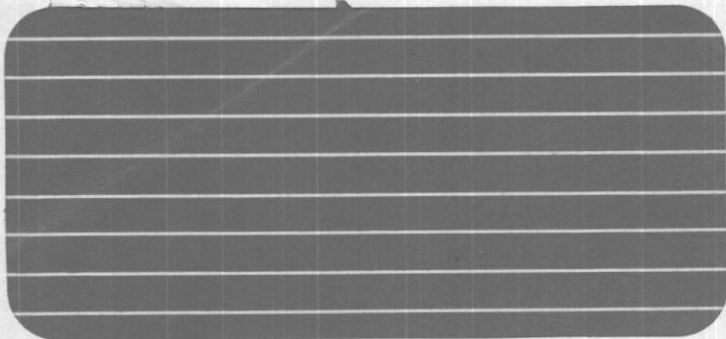
Tous les articles couverts par la garantie doivent être remis à votre revendeur qui prendra soin d'envoyer votre appareil, franco, au centre de service Atari le plus proche.

Atari Service Centre,
Van der Sweepstraat 7,
2000 Antwerpen.

La notice d'emploi précise et détaillée contient des informations qui ont été soigneusement vérifiées, mais les recherches et les améliorations continuelles apportées aux ordinateurs et aux programmes Atari, ne nous permettent pas de garantir cet imprimé après sa date de publication et nous ne pourrions être tenus responsable de modification, faute ou omission.

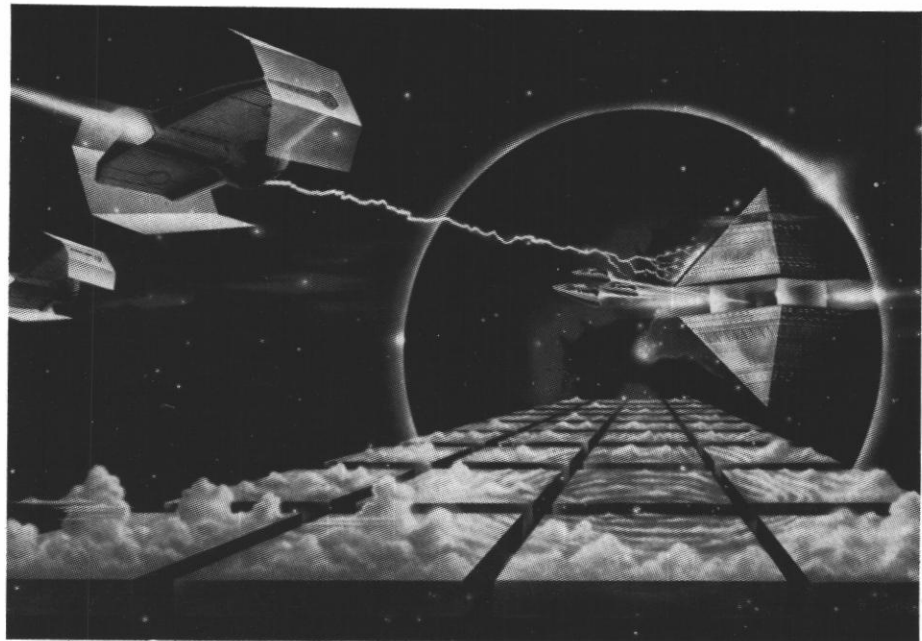
Siège Central

Atari International (Benelux) B.V.
Boite Postale 1616
3800 BP MAARSSEN
Atoomweg 480
3642 AB UTRECHT



Aucune information reprise dans cette édition ne peut être reproduite et/ou publiée au moyen de photocopies, microfilm ou tout autre procédé, sans autorisation écrite préalable de la part d'Atari International (Benelux) B.V.





Jeu pour ordinateur

STAR RAIDERSTM

RXB 4011

INSERTION DES CARTOUCHES

Cette cartouche de jeu est conçue pour être employée avec les ordinateurs ATARI.

Placez la cartouche avec l'étiquette ATARI vers vous.

Veillez à bien l'enfoncer dans son logement.

TABLE DES MATIÈRES

- I. Introduction
Objectifs de la mission
- II. Utilisation du levier de commande
Manche à balai
- III. Avant de commencer à jouer
Commandes de contrôle
Interrupteur marche/arrêt
Choix
Début
Mise à zéro du système
Touche Atari
- IV. Touches de commande
0-9 Commande des bipropulseurs ioniques
A Vue arrière
C Commande d'attaque informatisée
F Vue avant
G Carte galactique
H Mise en marche des moteurs à saut galactique
L Exploration longue portée du secteur
M Sélecteur manuel de cible

- S Écrans
- T Ordinateur de repérage
- P Pause

Affichage du tableau de commande
Affichage de l'ordinateur d'attaque
Radio spatiale

- V. Utilisation de l'énergie
- VI. Amarrage à une base
- VII. Évaluation
- VIII. Description des différents types de mission
Instruction simplifiées pour novice pilote
Guerrier
Commandant
- IX. Stratégies de survie
- X. Informations techniques

I. INTRODUCTION

Félicitations. Vous faites maintenant partie de l'unité d'élite de la Flotte De Vaisseaux Atari, les Star Raiders^{MC}. Vous êtes sur le point de consacrer de nombreuses heures de vol à combattre des ennemis interplanétaires "insaisissables" et "implacables". Vous avez à manœuvrer dans toute la galaxie, qui a été divisée en "secteurs" affichés sur une carte galactique. Vous tenez littéralement la galaxie entre vos doigts.

Avant de partir pour votre première mission, il est nécessaire que vous receviez certains renseignements fondamentaux sur la situation actuelle.

La trêve entre la Fédération Atari et L'Empire Zylon a été rompue. Les deux nations sont en état de guerre. L'Empire Zylon menace de détruire l'humanité entière.

Vos ordres: Détruire à vue tous les vaisseaux Zylon; être impitoyable.

Voici les trois types de vaisseaux Zylon qu'on a pu observer jusqu'à présent:

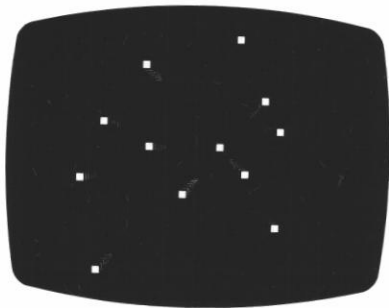
Chasseur Zylon — Conçu pour les attaques à haute vitesse. A courte distance, il peut être meurtrier.



Croiseur Zylon — Vaisseau ayant certaines régions à patrouiller et n'attaquant que si provoqué.



Base Zylon — Contrairement aux autres vaisseaux Zylon, cet appareil possède des écrans protecteurs et ne peut être détruit qu'à faible distance. Attaquer la Base avec une extrême prudence.



dans un secteur occupé par un météore, ce qui a pour résultat d'endommager ou de détruire votre appareil. Vous pouvez éliminer un météore à l'aide d'une de vos torpilles à photons.

Les Zylons adoptent une stratégie simple mais efficace: éviter le combat à moins d'être provoqués. Pendant les combats, une partie de la flotte Zylon entoure et détruit les bases alliées, qui sont vitales à votre survie. L'ennemi est dangereux et diabolique. Soyez continuellement sur vos gardes.



Lors des combats, vous ne devez vous préoccuper que des navires ennemis qui occupent le secteur où vous vous trouvez, même si vous avez la capacité, en tout temps, de "sauter" automatiquement dans n'importe quel autre secteur. Quand vous anéantissez un vaisseau ennemi à l'aide d'une de vos torpilles à photons, il est éliminé pour le reste de la mission.

Une torpille à photons contient de l'énergie concentrée qui détruit entièrement une cible.

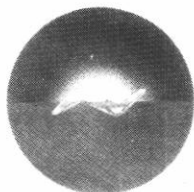
Surveillez bien les météores que vous observez flottant dans l'espace. Ces objets peuvent anéantir votre navire s'il n'a pas ses écrans protecteurs; ils peuvent même endommager votre vaisseau malgré ses écrans (sauf au niveau Novice). Il est également possible de "sauter"

Les bases alliées vous permettent de vous arrêter pour les réparations. Le nombre de bases dépend du niveau où vous jouez (plus le niveau est élevé, plus il y a de bases alliées et de vaisseaux ennemis). L'amarrage à une base vous permet de refaire le plein d'énergie, et de réparer l'équipement endommagé ou de remplacer le matériel détruit.

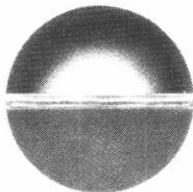
Au cours de chaque mission, votre ordinateur vous transmet des informations à jour sur l'état de votre vaisseau et de votre équipement, sauf s'il est lui-même détruit ou endommagé. Dans pareil cas, vous devez vous débrouiller seul en attendant de pouvoir faire les réparations.

L'évaluation ou le grade qu'on vous attribue pour chaque mission dépend de la façon dont vous vous comportez dans l'espace. Le niveau NOVICE vous permet de vous roder. Et ensuite, cela devient de plus en plus difficile. Vous pouvez devenir PILOTE, GUERRIER en enfin COMMANDANT, grade réservé aux joueurs les plus talentueux

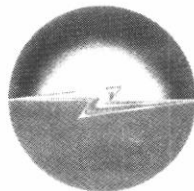
STAR RAIDERS est un jeu dynamique, plein de possibilités et de ressources. Vous vous devez de lire attentivement les présentes instructions et de vous familiariser avec les opérations de base et le manche à balai avant de commencer à jouer. Ensuite, après chaque mission, vous en saurez davantage sur les importants aspects du jeu et vous en comprendrez mieux l'esprit.



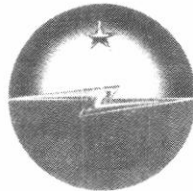
NOVICE



PILOTE



GUERRIER



COMMANDANT

Enfin, il est important de noter que vous ne voyez jamais votre appareil à l'écran (sauf en utilisant l'exploration longue portée que vous étudierez plus tard). Vous êtes assis aux commandes de votre vaisseau et l'écran vous montre l'espace qui vous entoure.

Avant de devenir COMMANDANT, vous aurez à accomplir un grand nom-

bre d'heures de vol. Bonne chance, la galaxie vous attend....

Objectifs de la mission

Vous avez deux objectifs à remplir. Premièrement, votre mission consiste à détruire tous les vaisseaux Zylon, sans qu'ils anéantissent votre propre appareil, ou en subissant le moins de dommages possible.

Deuxièmement, vous devez remplir votre mission dans les délais les plus brefs, en consommant le moins d'énergie possible et sans laisser les bases alliées se faire anéantir.

II. UTILISATION DU LEVIER DE COMMANDE

Utiliser un des leviers de commande avec cette cartouche de jeu. S'assurer de brancher fermement le câble du levier à la prise no 1, située à l'avant de votre console ATARI 400 ou ATARI 800. Tenir la commande, le bouton rouge au coin supérieur gauche, en direction de l'écran de télévision.

Utilisation du Manche à Balai

Pour être fidèle au jargon de la flotte, le levier de commande sera désormais désigné sous le nom de "Manche à Balai". En consultant le schéma, vous constaterez qu'en poussant le manche à balai vers l'avant, l'appareil pique du nez; en tirant le manche vers l'arrière, le vaisseau effectue une montée; un coup de barre à gauche et votre appareil vire à bâbord, ou à gauche en tournant le dos à l'arrière; un coup de barre à droite et vous virez à tribord, ou à droite.

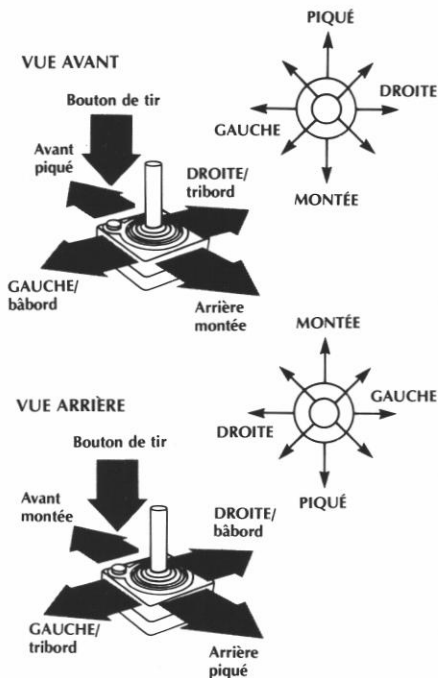
III. AVANT DE COMMENCER À JOUER

Commandes de sonsole

S'assurer que l'interrupteur POWER/ON/OFF (MARCHE/ARRÊT) est réglé à ON (MARCHE), que le câble du manche est bien branché et que la cartouche est convenablement insérée dans le compartiment de la console. Abaisser le bouton SELECT (CHOIX), afin de sélectionner le type de mission. Chaque fois que vous appuyez sur SELECT (CHOIX), la mission apparaît en haut de l'écran. Les grades NOVICE (NOVICE), PILOT (PILOTE), WARRIOR (GUERRIER) et COMMANDER (COMMANDANT) sont décrits à la section VIII DESCRIPTION DES DIFFÉRENTS TYPES DE MISSION.

Après avoir choisi le grade, appuyer sur START (DÉBUT) pour entreprendre votre mission. Le bouton SYSTEM REJET (MISE À ZÉRO) interrompt une mission et remet les STAR RAIDERS au niveau NOVICE (NOVICE). La touche Atari sur le clavier interrompt également une mission et fait afficher à l'écran une évaluation d'après le nombre de points accumulés jusqu'alors.

(Le bouton OPTION (OPTION) n'a aucun effet sur les STAR RAIDERS).



Ces directions s'appliquent lorsque vous avez une vue avant, c'est-à-dire lorsque vous regardez par l'avant de l'appareil. Lorsque la vue arrière est affichée à l'écran, l'effet est opposé. Tourner le manche à droite fait virer l'arrière de l'appareil à gauche et tourner le manche à gauche fait virer l'arrière de l'appareil à droite.

Vous apprendrez comment obtenir les vues avant et arrière à l'écran, en consultant la Section IV.

Appuyer sur le bouton rouge, le bouton de tir, pour lancer vos torpilles à photons.

Apprendre à bien se servir du manche à balai vous demandera beaucoup de pratique. Vous ne devez pas vous décourager au début. Votre technique s'améliorera au fur et à mesure.

IV. TOUCHES DE COMMANDE

Les touches suivantes commandent et dirigent le jeu STAR RAIDERS:

- 0-9 Commande des bipropulseurs ioniques (vitesse)
Annule également les sauts galactiques
- A Aft View (Vue arrière)
- C Computer Attack Control (Commande d'attaque informatisée)
- F Front View (Vue avant)
- G Galactic chart (Carte galactique)
- H Hyperwarp engines engaged (Mise en marche des moteurs à saut galactique)
- L Long-range sector scan (Exploration longue portée du secteur)
- M Manual target selector (Sélecteur manuel de cible)
- S Shields (Écrans)
- T Tracking Computer (Ordinateur de repérage)
- P Pause (Pause) (pour suspendre la partie)

0-9 Commande des bipropulseurs ioniques

Les bipropulseurs ioniques servent à manoeuvrer votre appareil à l'intérieur d'un secteur lorsque vous poursuivez ou fuyez l'ennemi. Utiliser ces touches pour choisir la vitesse de vol. La vitesse correspondante est affichée à l'extrême gauche de l'affichage du tableau de commande.

- Touche: 0—V = 00
1—V = 00
2—V = 00
3—V = 01
4—V = 03
5—V = 06
6—V = 12
7—V = 25
8—V = 37
9—V = 43

Affichage du tableau de commande (V représente la vitesse ou les métrons pas seconde).

Votre appareil ne fait toujours qu'avancer. La vitesse idéale est 6 (V = 12). La vitesse maximale des navires Zylon est d'environ 7 (V = 25).

A — Aft view (Vue arrière)

Montre l'espace derrière votre vaisseau.

C — Computer Attack Control (Commande d'attaque informatisée)

Affiche "réticule" dans les vues avant et arrière ——. Affiche également l'ordinateur d'attaque dans la vue avant, au coin inférieur droit l'écran.

L'ordinateur met à jour les coordonnées horizontales (\ominus), verticales (Φ) et de portée (R) concernant les vaisseaux Zylon. Il permet également de bien diriger vos torpilles sur la cible (voir la section traitant de l'affichage de l'ordinateur d'attaque).



F — Front view (Vue avant)

Montre l'espace à l'avant de votre vaisseau.

G — Galactic Chart (Carte galactique)

La Galactic Chart (Carte galactique) est l'un de vos plus importants atouts en cours de mission. Elle vous offre à l'écran une vue de toute la galaxie, divisée en "secteurs". Chaque secteur peut contenir des appareils ennemis, une base alliée, ou être totalement vide.

Ces dessins ✳ représentent les bases alliées. Les autres dessins sont des navires ennemis. Les signes ≡ représentent trois vaisseaux ennemis (aussi dénommés "escadrons". Ce symbole ≡ vous avertit que quatre appareils (flotte) se trouvent dans le secteur. Les dessins ➔ indiquent qu'il y a un ou deux ennemis (patrouille).

Vous remarquerez également deux points sur la Galactic Chart (Carte galactique). Un des points représente votre position actuelle et l'autre (qui se déplace au moyen du manche) indique votre destination de saut.

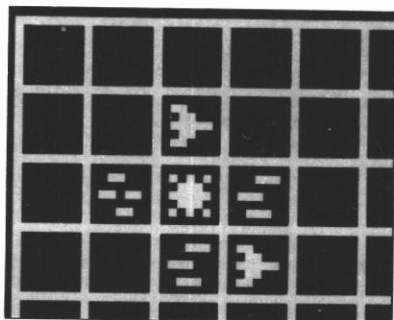


Vous devez placer ce dernier point dans le secteur où vous désirez aller et ensuite "sauter" dans celui-ci. (Voir H - Hyperwarp Engines Engaged) (Mise en marche des Moteurs à Hypersaut, immédia-

tement après cette explication). Il est important de regarder fréquemment la Galactic Chart (Carte Galactique) non seulement pour suivre la progression de la mission, mais également pour repérer les navires ennemis qui tentent d'encercler et de détruire les bases alliées.

La flotte Zylon se concentre sur une base à la fois et ne tente jamais d'attaquer ou d'encercler simultanément plusieurs bases.

Quand une base est encerclée, vous avez environ une minute (100 centons) pour dégager un secteur adjacent à la base pour sauver cette dernière. Le schéma suivant indique les positions que doit occuper l'ennemi pour encercler une base.



Les Zylons se déplacent à une vitesse variant selon leur nombre. La patrouille est la formation la plus rapide. L'escadron atteint une vitesse équivalente à la moitié de celle de la patrouille. La flotte se contente de 1/8 de la vitesse de cette dernière.

Sous la Galactic Chart (Carte Galactique) se trouvent des informations vitales; quand vous déplacez le point dans un secteur, on y indique la quantité d'énergie nécessaire pour sauter (ex: Warp Energy = 700) (Énergie pour saut = 700), selon la distance et le nombre

de cibles qui occupent ce secteur (ex: Targets (Cibles) : 3).

On y indique également la "Star Date" (Data Spatiale), qui représente le temps écoulé pour la mission. L'unité de base de la Star Date (Date Spatiale) est le centon. L'ennemi peut sauter d'un secteur à l'autre, lorsque la Star Date (Date Spatiale) franchit .00 ou .50.

Par ailleurs, les informations "Damage Control" "Contrôle des dommages" (DC) sont affichées au coin inférieur droit de l'écran) — DC: PESCLR. Voici à quoi correspondent ces dernières lettres:

P = Photons (Photons) E = Engines (Moteurs) S = Shields (Écrans) C = Computer (Ordinateur) L = Long-Range Scan (Exploration longue portée) R = Sub-Space Radio (Radio Spatiale)

L'état de l'équipement est déterminé par la couleur. Le bleu indique que le matériel fonctionne normalement. Le jaune signifie que l'équipement est endommagé et le rouge qu'il est détruit.

Les moteurs fonctionnent même après avoir été détruits, grâce à un système d'impulsion de secours. La vitesse est cependant très réduite. Les écrans endommagés "vacillent". Si l'ennemi vous bombarde de photons lorsque vos écrans sont dans cet état, vous serez détruit. Un ordinateur endommagé ne peut plus fournir les coordonnées \ominus , \oplus et R. Si l'ordinateur est détruit, toutes ses fonctions sont annulées.

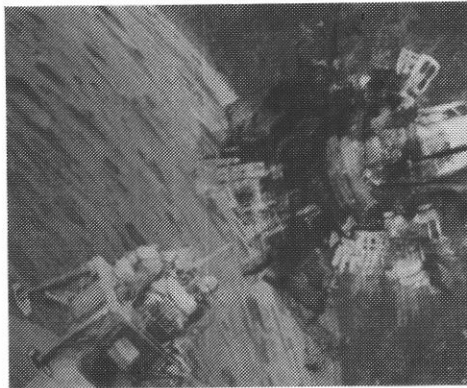
Si la fonction exploration longue portée est endommagée, vous aurez une image inversée de tout ce qui se trouve dans le secteur. (Voir la section décrivant le Long-Range Scan (Exploration longue portée)).

H — Hyperwarp Engines Engaged (Mise en marche des moteurs à saut galactique)

Vous devez servir de cette touche pour vous déplacer d'un secteur à un autre. À l'aide du manche à balai, vous placez le point sur la carte galactique dans le secteur désiré (voir section sur la carte galactique).



Au niveau Novice (Novice), vous n'avez pas à voler dans l'espace galactique, comme aux niveaux Pilot (Pilote), Warrior (Guerrier) et Commander (Commandant). Afin d'entreprendre un saut, il faut d'abord s'assurer d'être en vue avant (F). Appuyer ensuite sur la touche H (hyperwarp - saut galactique). Le marqueur de cible est alors affiché milieu du "réticule, (voir schéma).



À l'aide du manche à balai, garder le marqueur de cible bien aligné entre les barres du réticule, lorsque le saut est engagé. Si vous ne pouvez le faire, vous allez peut-être vous retrouver dans un mauvais secteur. La difficulté de cette manoeuvre augmente avec la distance.

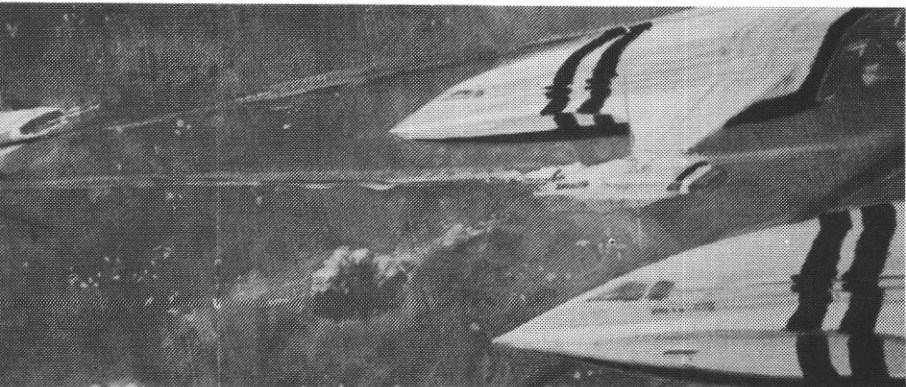
Une alerte rouge se déclenche lorsque vous entrez dans un secteur occupé par des ennemis.

Plus vous sautez près du centre du secteur, plus vous êtes près des cibles. Pour annuler le saut, appuyer sur n'importe quelle touche de commande des bipulseurs (0-9).

L — Long-Range Scan (Exploration longue portée)

Cette fonction vous permet d'obtenir une vue en plongée du secteur occupé par l'appareil. Votre vaisseau se trouve au centre et tous les autres objets gravitent autour de lui (voir schéma). Les cibles ennemies (et les météores) sont représentées par des carrés scintillants plus gros que les autres objets symbolisant des étoiles. Voici comment utiliser cette fonction:

1. Choisir une cible.
2. Déplacer le manche à balai à gauche (les objets gravitent autour de vous), jusqu'à ce que la cible choisie se trouve directement en face de vous.
3. Actionner le manche vers l'avant ou l'arrière (selon la position de la cible sur l'écran), jusqu'à ce que la cible soit le plus loin possible de vous (vers le haut de l'écran).
4. S'approcher de la cible au moyen des moteurs.
5. Il peut être nécessaire d'effectuer certaines corrections mineures de parcours lors de l'approche. Répéter les étapes 2 et 3 si nécessaire.
6. Lorsque la cible est très près de votre appareil, arrêter les moteurs. La cible devrait être maintenant visible sur la vue avant.





Lorsque la fonction Long-Range Scan (Exploration longue portée) est endommagée, vous obtenez l'image inversée de tous les objets balayés. Choisissez une cible et suivez les instructions 2, 3 et 4. Si la cible s'éloigne de vous (au lieu de s'approcher), vous avez choisi le reflet au lieu de la véritable cible.

M — Manual Target Selector (Sélecteur manuel de cible)

Lorsque vous sautez dans un secteur comportant plusieurs ennemis, l'ordinateur doit choisir l'ennemi à afficher sur le dispositif d'affichage de l'ordinateur d'attaque (avec les coordonnées \ominus , \oplus , R sur le dispositif d'affichage du tableau de commande).

La sélection de la cible se fait alors automatiquement, pourvu que l'ordinateur ne soit pas détruit. Ce dernier choisit une cible au hasard, sauf si vous êtes en plein combat; il choisit alors l'ennemi qui tire sur vous.

En appuyant sur M, vous pouvez sélectionner manuellement une autre cible. Normalement, seulement deux Zylons attaquent simultanément. Ils sont affichés comme cible 0 ou cible 1. L'ordinateur peut choisir $T = 0$. En appuyant sur M, vous pouvez choisir plutôt $T = 1$ (indiqués sur l'affichage du tableau de commande).

Lorsqu'une base alliée est repérée, $T =$

2; au cours d'un saut, $T = 3$ (Remarque: $T = 2$ l'emporte sur $T = 3$).

S — Shields (Écrans)

Les écrans protègent votre appareil. Lorsqu'ils sont mis en place, l'espace prend une teinte bleuâtre. Sinon, l'espace est noir. Votre vaisseau sera détruit s'il est touché sans écran protecteur. L'affichage du tableau de commande et la carte galactique sont jaunes lorsque vos écrans sont endommagés ou détruits.

T — Tracking Computer (Ordinateur de repérage)

Lorsque vous appuyez sur cette touche, l'ordinateur (s'il n'a pas été détruit) repère automatiquement la cible choisie à mesure qu'elle se déplace de la vue avant à la vue arrière selon des déplacements de l'ennemi.

Attention: Cette fonction devrait être réservée aux pilotes expérimentés, car il est possible de se retrouver pris entre deux feux: un ennemi à l'avant, un ennemi à l'arrière. À mesure que ceux-ci tirent sur vous, l'ordinateur modifie la vue affichée (avant à arrière ou arrière à avant). L'action est alors très rapide et seuls les Star Raiders chevronnés seront en mesure de survivre.

P — Pause (Pause)

Cette touche arrête la mission temporairement. Pour reprendre la mission, déplacer le manche à balai dans n'importe quelle direction. La touche Pause peut être employée n'importe quand au cours d'une mission, notamment pour suspendre un saut.

Attention: Si vous n'appuyez sur aucune touche de commande ou si vous ne lancez aucune torpille à photons pendant neuf minutes, la mission est automatiquement annulée et est reportée au mode attraction. Seul l'espace étoilé est alors affiché.

Affichage du Tableau de Commande

Ce dispositif affiche les informations des indicateurs du tableau de commande. Ces derniers sont situés au bas de l'écran des vues avant, arrière et longue portée.

V:12 (vitesse) K:18) engins détruits)
E:8260 (réserve d'énergie) T:2 (cible choisie; passe à C:2 lorsqu'on utilise l'ordinateur de repérage)

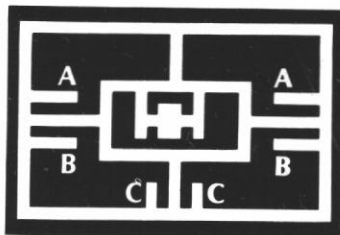
⊖ :12 (Thêta représente le décalage horizontal de la cible en gradons)

⊕ : + 10 (Phi représente le décalage vertical de la cible en gradons)

R: + 236 (Portée de la cible en centrons)

+ = Cible à l'avant de l'appareil

- = Cible à l'arrière de l'appareil



Remarque: L'utilisation de la commande informatisée représente le meilleur moyen de détruire une BASE Zylon.

Remarquez que $\ominus = +0$ et que $\oplus = +0$ lorsque la cible est centrée. Si le secteur est vide, l'affichage de l'ordinateur d'attaque est vide aussi. De même, si vous anéantissez tous les ennemis dans un secteur, le marqueur de cible disparaît de l'écran.

L'image montre un tableau de commande numérique avec les valeurs suivantes : V: 12, K: 18, T: 2, ⊖: +12, ⊕: +10, +236.

Affichage de l'ordinateur d'attaque

L'affichage de l'ordinateur d'attaque apparaît au coin inférieur droit de l'écran avec la vue avant. En plaçant le marqueur de cible au milieu de cet affichage, vous pouvez repérer les cibles ennemies et les bases alliées.

Lorsque vous centrez le marqueur de cible, certaines marques apparaissent sur les bords de l'écran. Ces repères servent à la commande automatique de vos torpilles à photons.

Les marques A indiquent que l'ordinateur a bien orienté vos torpilles par rapport à l'axe horizontal de la cible. Les marques B indiquent que les axes horizontaux et verticaux de la cible ont bien été localisés. Lorsque les marques C apparaissent, cela signifie que vos torpilles ont été orientées en fonction des axes horizontaux et verticaux, et de la portée de la cible. Il s'agit là du temps propice pour lancer vos torpilles. Ces dernières pourront détruire la cible ennemie dans une proportion de 90%.

Sub-Space Radio (Radio Spatiale)

La Radio Spatiale sert à mettre à jour la Carte galactique. Elle transmet les messages "Starbase surrounded" (Base encerclée) et "Starbase destroyed" (Base détruite). Elle fournit également l'indicateur de cibles, affiché sur la carte galactique. Si la radio spatiale est endommagée, la carte galactique ne peut être mise à jour. Si elle est détruite, aucune communication radio n'est possible.

En cas de dommages à la radio, vous pouvez déplacer le curseur sur la carte galactique; cela permet d'afficher le nombre d'ennemis dans chaque secteur, sur l'indicateur de Cibles situé au bas de l'écran.

V Utilisation de l'énergie

Au début de chaque mission, vous disposez de 9999 unités d'énergie. Chacune de vos opérations nécessite une certaine quantité d'énergie. Cette quantité varie cependant selon des différentes manoeuvres effectuées. Vous pouvez obtenir de nouvelles réserves d'énergie (à condition de ne pas être totalement à sec) en vous amarrant à une base alliée (voir la section suivante VI-Amarage à une base, pour obtenir plus de détails). Si votre réservoir est totalement à sec, la mission est automatiquement annulée.

Remarque: À titre d'avertissement, l'affichage du tableau de commande émet une lumière rouge lorsque votre réserve d'énergie est inférieure à 1000 unités.

Perte d'énergie

Cause	Unités Perdues
Chaque torpille encaissée	100
Chaque torpille tirée	10
Chaque seconde où les écrans (S) sont en place	2
Chaque seconde où l'ordinateur fonctionne	1/2
Chaque seconde où le système de survie fonctionne (il fonctionne tout au long de la mission)	1/4

Énergie utilisée par les bipulseurs ioniques

Vitesse	Énergie (en unités)
0	0
1	1
2	1.5
3	2
4	2.5
5	3
6*	3.5
7	7.5
8	11.25
9	15

* La vitesse la plus avantageuse est 6 (V = 12), en terme d'énergie utilisée et de distance parcourue.

Énergie utilisée pour les sauts


Distance (en secteurs)	Énergie (en unités)
0	100
1	130
2	160
3	200
4	230
5	500
6	700
7	800
8	900
9	1200
10	1250
11	1300
12	1350
13	1400
14	1550
15	1700
16	1840
17	2000
18	2080
19	2160
20	2230
21	2320
22	2410
23	2500

Remarque: Les sauts d'une distance supérieure à cinq secteurs sont très coûteux. Si vous devez parcourir une grande distance, il est préférable d'effectuer plusieurs petits sauts au lieu d'un seul grand. Notons que ces chiffres sont approximatifs. Il est possible de trouver des points nuls dans un secteur, ce qui fait varier légèrement les valeurs présentées.

VI Amarrage à une base

Lorsque vous devez effectuer des réparations sur votre navire ou que vous devez faire le plein, il est nécessaire de s'amarrer à une base.

Après avoir sauté dans un secteur comprenant une base, centrer le marqueur de cible sur l'affichage de l'ordinateur d'attaque. Vérifier l'indication de la portée (R) sur l'affichage du tableau de commande pour déterminer la distance qui vous sépare de la base alliée. S'assurer que R indique + (devant votre vaisseau). Les coordonnées \ominus et \oplus doivent avoir une valeur rapprochée de 0 (inférieure à ± 3). Utiliser les bipropulseurs ioniques pour approcher de la base.

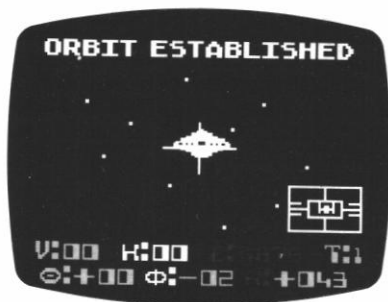
Vous aurez peut-être à utiliser la fonction Exploration longue portée du secteur (L) pour localiser la base, si votre ordinateur est détruit. Si c'est le cas, suivre la méthode décrite à la section IV. Exploration longue portée du secteur. La base prend la forme  sur l'affichage d'exploration.

L'amarrage s'effectue lorsque la base est au centre du réticule, à une distance minimale de votre appareil. Quand trois petites fenêtres apparaissent sur les deux côtes de la base et quand celle-ci est bien centrée au milieu du réticule, réduire la vitesse des moteurs à 0. Le message Orbit established (Amarrage réussi) apparaît à l'écran, suivi du message Stand by (Attente). Lorsque vous apercevez le message Transfer complete (Fin du transfert) vous êtes prêt à sauter dans un autre secteur.

Remarque: Si vous appuyez sur un bouton ou une touche (autre que G) ou si vous vous servez du manche à balai

avant la fin du transfert, la manoeuvre sera interrompue et le message Docking aborted (Amarrage annulé) fera son apparition à l'écran. Reprendre les étapes précédentes pour terminer le transfert.

L'approche doit être réalisée à vitesse réduite (1, 2 ou 3) pour obtenir les meilleurs résultats.



VII Évaluation

À la fin de chaque mission, l'ordinateur évalue automatiquement votre rendement. Cette évaluation est établie à partir des cinq facteurs suivants:

1. Type de mission, (novice, pilote, guerrier, commandant)
2. Nombre d'ennemis détruits
3. Quantité d'énergie utilisée
4. Durée de la mission
5. Nombre de bases détruites (par l'ennemi)

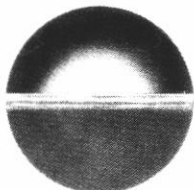
Ces cinq facteurs entrent dans la composition de la formule suivante servant à évaluer votre rendement: $M + 6$ (nombre d'ennemis détruits) - énergie utilisée/100 - Durée de la mission/100 - 18 (nombre de bases détruites par l'ennemi) - 3 (nombre de bases que vous avez détruites)

Valeurs de M

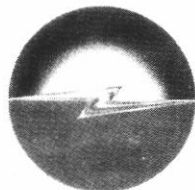
Type de mission	Prime pour mission accomplie	Mission interrompue	Pénalité pour appareil détruit
Novice (Novice)	M = 80	M = 60	M = 40
Pilot (Pilote)	M = 76	M = 60	M = 50
Warrior (Guerrier)	M = 80	M = 50	M = 40
Commander (Commandant)	M = 111	M = 100	M = 90



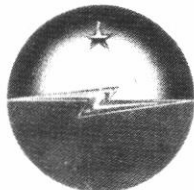
NOVICE



PILOTE



GUERRIER



COMMANDANT

Votre évaluation est établie en grades et en classes. Le rang inférieur est celui de Recrue et le rang supérieur celui de Commandant suprême, entre lesquels se trouve toute une série d'autres grades (voir plus bas). Il y a cinq classes: 1 est la classe supérieure et 5 la classe inférieure. Ces classes divisent chaque grade en cinq parties égales.

Évaluation	Pointage
Recrue	48-79
Novice	80-111
Enseigne	112-143
Pilote	144-175
As	176-191
Lieutenant	192-207
Guerrier	208-223
Capitaine	224-239
Commandant	240-271
Commandant suprême	273-303

Si vous ne réussissez pas à obtenir au moins 48 points au cours d'une mission, vous obtenez un grade bidon tel Garbage scow captain (Capitaine de chaland) ou Galactic cook (Cuisot galactique). Si vous recevez ce grade régulièrement, cela signifie qu'on vous a confié un type de mission trop complexe. Il faut descendre à un niveau inférieur.

VIII Description des différents types de mission

Instructions simplifiées pour novice

- Si nécessaire, utiliser le bouton Select (Choix) pour obtenir la mission novice à l'écran.
- Appuyer sur Start (Début)
- Appuyer sur S et C sur le clavier (utiliser des écrans protecteurs et de l'affichage d'attaque informatisée).
- Appuyer sur la touche G pour obtenir la Carte Galactique. À l'aide du manche à balai, placer le point de saut dans un secteur ennemi.
- Abaisser la touche F (vue avant) et déclencher ensuite la manœuvre de saut en appuyant sur la touche H. Votre appareil saute alors automatiquement dans le secteur désiré.
- Afin de trouver les cibles ennemies dans un secteur:
 - Centrer le marqueur de cible au milieu de l'affichage de l'ordinateur d'attaque.
 - S'assurer que $\ominus = +0$, $\Phi = +0$ et R = chiffre positif peu élevé, lorsque les cibles ennemies apparaissent à l'écran.
- À l'aide de vos torpilles à photons, détruire toutes les cibles du secteur.
- Aller dans un autre secteur et répéter la même opération. Vous devriez vous attaquer d'abord aux cibles les plus rapprochées de vos bases alliées ou qui les menacent. Vous

devez vous rappeler que si une base est encerclée, vous ne disposez alors que de 100 centons (une minute) pour dégager un secteur adjacent à la base et sauver cette dernière.

Toujours surveiller les indicateurs du tableau de commande et la Galactic Chart (carte galactique) de façon à être continuellement renseigné sur l'évolution de la mission. Il y a 3 bases et 27 navires ennemis au niveau novice.

La mission est terminée lorsque: (1) vous avez détruit toutes les cibles ennemies, (2) votre réservoir est à sec ou (3) votre appareil est anéanti.

Remarque: Votre appareil ne peut subir aucun dommage au cours d'une mission novice.

Mission pilot (pilote)

Il y a 4 bases et 36 navires ennemis au niveau pilot (pilote). Vous devez conduire votre appareil au cours du saut, ce qui, vous verrez, complique le vol. Votre vaisseau peut être attaqué par l'ennemi et vous trouverez la mission plus difficile en général.

Remarque: Conduire le vaisseau au cours du saut est nécessaire pour les missions pilot (pilote), warrior (guerrier) et commander (commandant). Votre appareil peut également subir des dommages au cours de ces missions.

Mission warrior (guerrier)

Vous trouverez ce niveau encore plus difficile. Il y a 5 bases et 45 navires ennemis dans la mission warrior (guerrier). Vous devez vous déplacer rapidement car l'ennemi attaque de façon plus fréquente et généralement plus dévastatrice.

Mission commander (commandant)

Ce type de mission est réservé aux star

raiders les plus expérimentés. Il y a 6 bases et 54 navires ennemis. Le seul fait de survivre constitue un exploit en soi. Vous n'avez pas le temps d'hésiter; vous serez constamment attaqué. Assurez-vous que vous êtes capable de faire face aux situations les plus dangereuses avant d'accepter la mission commander (commandant).

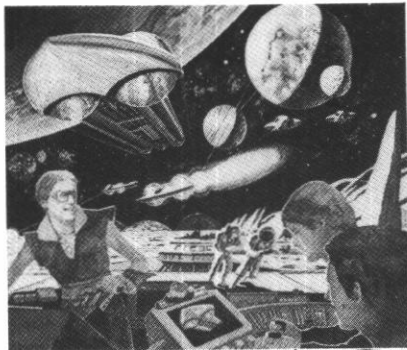
IX Stratégies de survie

Voici quelques stratégies qui pourront vous aider à augmenter vos chances de survie et à mériter un meilleur grade. Après être devenu un star raider expérimenté, vous pourrez sans doute alors développer vos propres stratégies.

Une fois vos écrans protecteurs détruits, la prochaine torpille ennemie qui vous atteint anéantit votre navire. Une bonne façon de vous tirer d'impasse consiste à sauter immédiatement dans un autre secteur en appuyant sur la touche H. Cette manoeuvre peut être effectuée sans avoir à regarder la Galactic Chart (carte galactique). Après avoir quitté le secteur dangereux, consultez la Galactic Chart (carte galactique) pour localiser une base où vous pourriez effectuer les réparations (nouveaux écrans).

Il est même possible de perfectionner cette stratégie. Vos écrans sont détruits à la suite d'une attaque. Vous savez qu'une base se trouve dans un secteur adjacent à votre appareil. Appuyez sur la touche H (sans regarder la Galactic Chart (carte galactique) et placez le marqueur de cible au bord du réticule dans la direction du secteur de base.

Par exemple, si la base est située dans le secteur à droite, placez le marqueur de cible au bord de la base du réticule droit, tel qu'indiqué sur le schéma.



Si vous dirigez bien votre appareil (mission novice (novice) exclue), vous réussirez à sauter dans le secteur désiré sans regarder la Galactic Chart (carte galactique), tout en économisant temps et énergie et en sauvant vraisemblablement la mission.

Dans les cas où vous craigniez de manquer d'énergie pour vous amarrer à une base alliée, appuyez sur la touche S pour retirer temporairement vos écrans. (une fois hors de la portée de l'ennemi). Vous pourrez ainsi économiser deux unités d'énergie par seconde. Ensuite, après avoir refait le plein, vous replacerez vos écrans protecteurs et continuerez votre mission.

Si une base est encerclée et que vous ne pensez pas pouvoir la sauver, il est préférable de la détruire plutôt que de la laisser aux mains de l'ennemi (voir section VII évaluation). De plus, deux vaisseaux Zylon émergeront des débris, si vous laissez l'ennemi détruire une base alliée.

Si votre ordinateur est détruit, le réticule disparaît de la vue avant. Il est alors très difficile d'effectuer des sauts galactiques. Lorsque vous appuyez sur H, rappelez-vous la position initiale où vous voulez sauter et essayez de vous tenir près de ce point sur l'écran.

Lorsque votre radio spatiale est détruite en début de mission, vous devez vous amarrer immédiatement. Sinon, vous découvrirez peut-être que plusieurs bases on été anéanties sans que vous le sachiez.

Si vos bipropulseurs sont détruits, votre vitesse sera très réduite. Vous pouvez cependant vous servir de vos moteurs à saut pour vous déplacer dans un secteur. Annulez le saut lorsque vous êtes près de la cible.

Remarque: L'annulation d'un saut coûte 100 unités, d'énergie.

X Informations techniques

Unités

Temps en centons/100 centons = 1 centor

Distance en métrons/100 métrons = 1 centron

Vitesse en métrons par seconde
(V = métrons/s)

Accélération en métrons par seconde²
(A = métrons/s²)

Angles en gradons (0-99)

Énergie en mergs