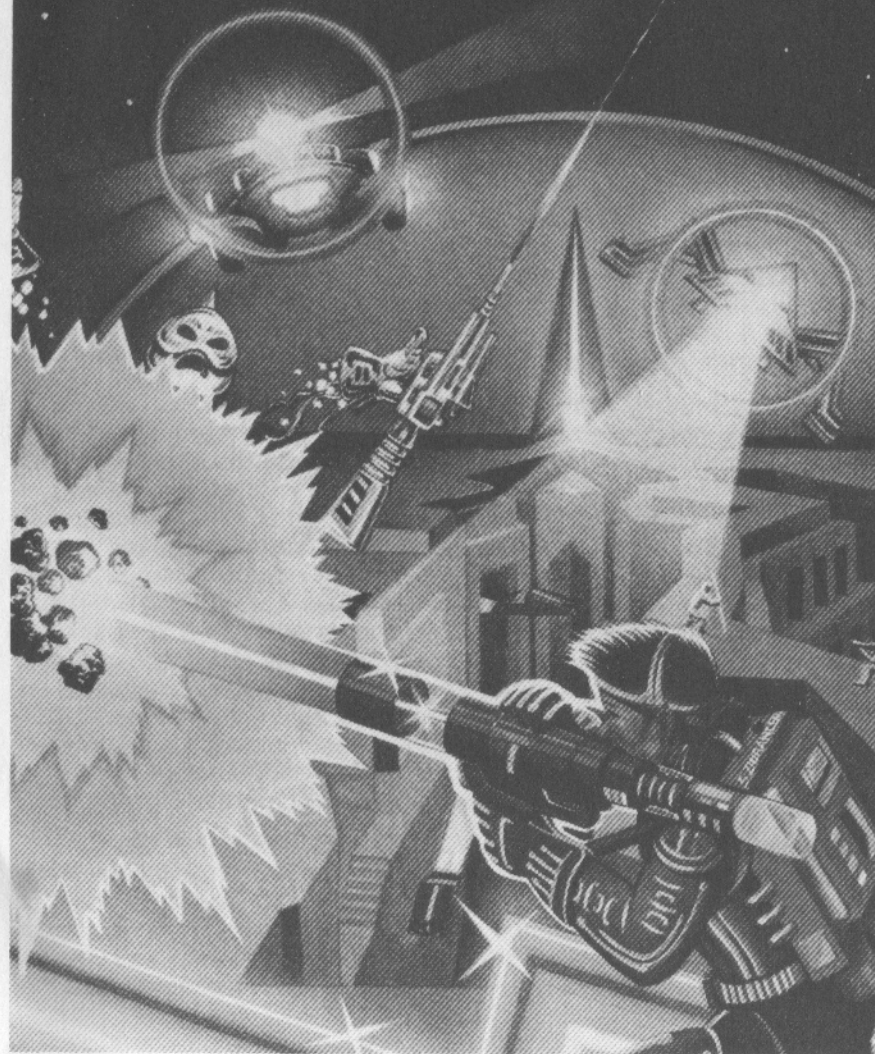
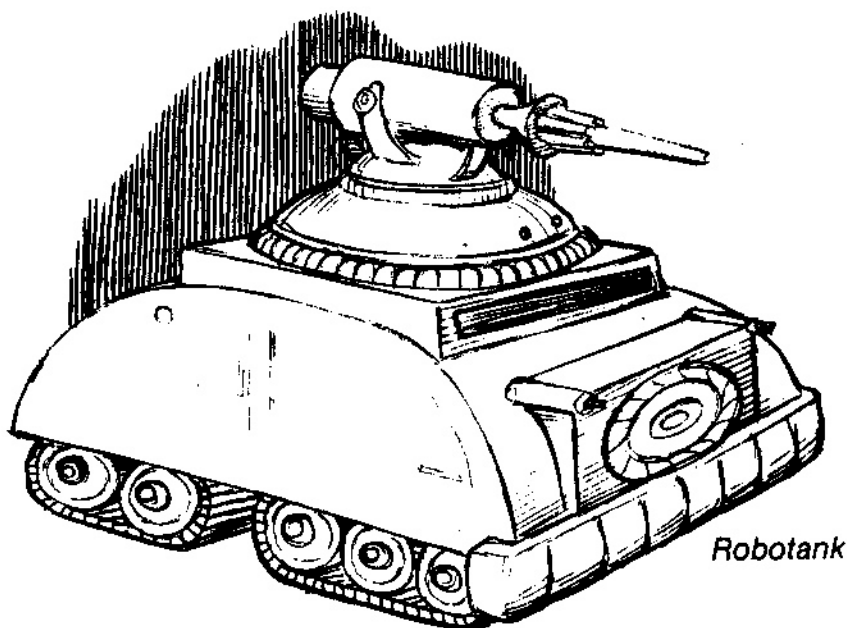


# ★ LE GUERRIER ★ ★ DES ÉTOILES ★





Robotank

## Crédits

**Conception du jeu:** J.W. Connelley (remerciements à Jeff Johnson)

**Développement du jeu et manuel de combat:** Jon Freeman

**Programmes:** J.W. Connelley

Michael Farren pour la version Apple

Toni Thompson pour les graphiques Apple

**Contrôle du jeu:** Jeff Johnson, Joyce Lane, Bill Miller, Brynn Ostin, Bill Richerson, Frank Robertson, Tony Sabado, Rik Wilson

**Dessins à l'intérieur:** George Barr

**Agencement:** Two Hands Advertising, Fremont, California

**Illustration de la couverture:** Suzanne Duranceau

**Design de la boîte:** Jacques Robert

**Traduit de l'anglais par:** Andrée Yanacopoulo

© Automated Simulations

© Sogiciel, éditeur Inc. pour la version française

# LE GUERRIER DES ÉTOILES

Pour l'Union Interstellaire, ce n'était qu'une guerre de conquête de plus. Pour le paisible peuple de Fornax, c'était le prélude à un an d'assujettissement, d'humiliations et de frustrations. Un jour, excédé, le peuple de Fornax fit appel aux Furies.

Les Furies ne se battaient pas pour l'argent mais pour la justice; soldats à gages, mercenaires, mais aussi paladins à la défense d'une cause, elles étaient liées par un code de l'honneur aussi exigeant que celui des Samouraïs ou des Chevalliers de la Table Ronde. À l'instar de leurs homonymes mythiques, les Furies châtiaient le crime.

Dans cette seconde Conquête du Cosmos, vous êtes l'une des Furies. Investi d'une mission de justice — non exempte de danger — vous entreprenez de venger le monde interplanétaire en affrontant, seul, les forces d'occupation de toute la planète. Bien qu'inférieur en nombre, vous n'êtes pas sans recours. Trois armures complètes énergisées sont à votre disposition, chacune avec ses avantages: la puissance du modèle Dragon, la rapidité du Maraudeur et la quasi-invisibilité du Ninja (et grâce à la version sur disquette, vous pouvez vous faire sur mesure l'armure de votre choix!). Chacune vous confère le pouvoir de tir d'un régiment, et ce sous la forme de trois dispositifs armés différents, capables de lutter contre tout, depuis les voltigeurs aériens et les glisseurs munis d'armes légères jusqu'aux lourds chars d'assaut, sans compter les pilonneurs porteurs de mort et les forteresses que, même avec un puissant atomiseur, vous n'arriveriez pas à égratigner.

LE GUERRIER DES ÉTOILES diffère nettement des jeux antérieurs: la **Conquête du Cosmos** et la **Conquête du Donjon**: il n'y a ni murs, ni portes, ni salles, ni souterrains. Ici, vous pouvez marcher, sauter ou voler; des marécages aux montagnes, l'espace vous est ouvert. Les notions de base ne présentent pour le débutant aucune difficulté, c'est la rapidité de l'action qui compte. Lorsque vous êtes

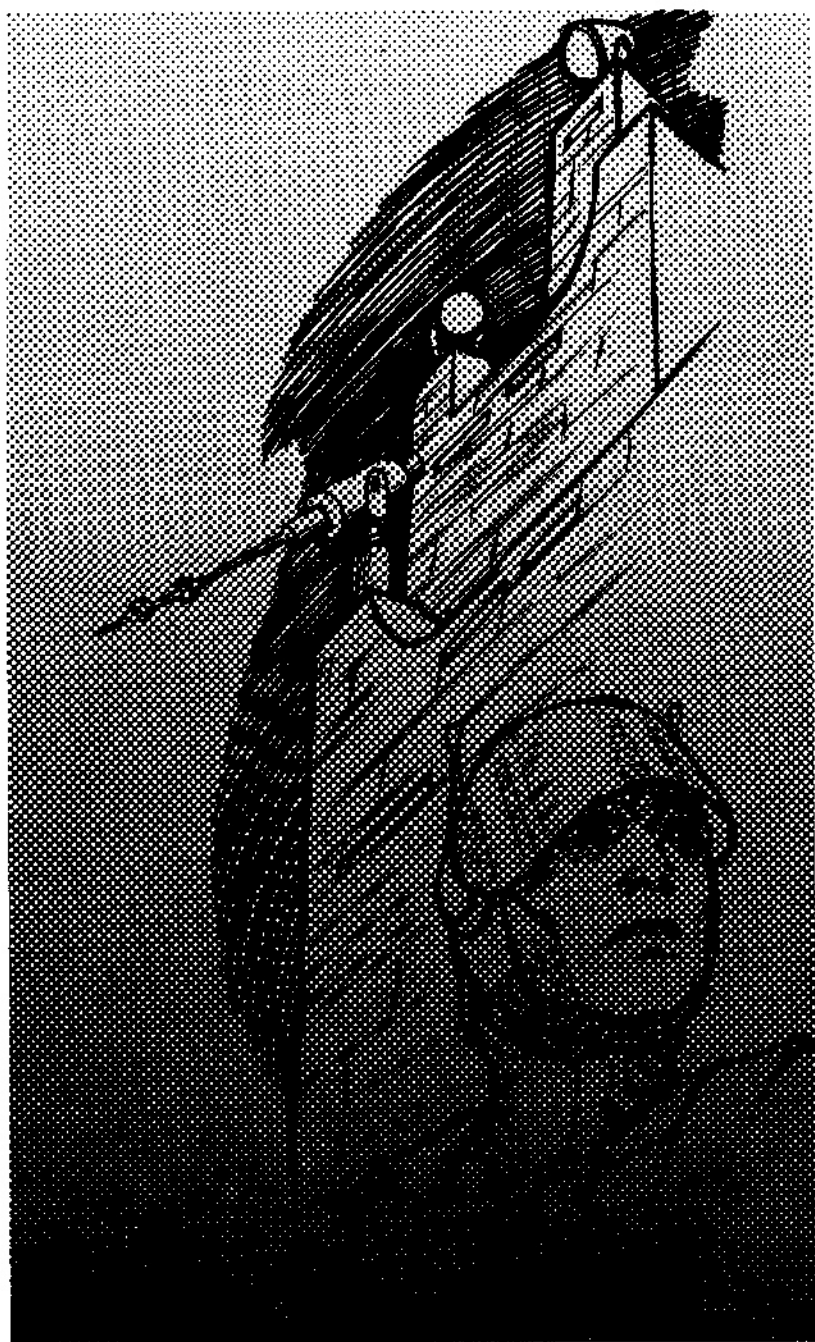
en vol, vous pouvez en même temps avancer et tirer, mais vous pouvez aussi vous retrouver aux prises à la fois avec une base fortifiée et une unité ennemie en mouvement.

Le jeu est simple, mais il est loin d'être simpliste. Vous avez le choix entre 19 commandes (toutes nouvelles, ou modifiées pour LE GUERRIER DES ÉTOILES), deux scénarios et cinq niveaux de difficulté. Les graphiques ont été grandement améliorés et, dans son rôle d'adversaire, l'ordinateur se comporte intelligemment. Les systèmes peuvent tomber en panne ou être réparés; de par la configuration des scènes, vous pouvez vous cacher d'un avion-patrouille ennemi tout comme vous pouvez être pulvérisé par des armes que vous ne voyez pas.

Dans le Scénario Un, dont l'action de diversion a été spécialement conçue pour vous initier au jeu, votre objectif premier est la destruction de bases et de véhicules militaires — l'excuse parfaite pour donner libre cours à tous vos fantasmes de tir sur l'adversaire. Si quelque chose bouge, vous pouvez le faire sauter, mais vous devez veiller à ne pas endommager les constructions civiles. Dans le Scénario Deux, il vous faut utiliser vos détecteurs pour repérer, puis détruire le tyrannique gouverneur militaire et son équipe. Comme ils ne restent pas toujours au même endroit et qu'ils sont protégés non seulement par les canons de leur base, mais aussi par des unités mobiles, ce scénario constitue à lui seul un double défi.

## TABLE DES MATIÈRES

Contexte : Furie à louer.....	7
Situation du jeu .....	11
Les scénarios .....	11
Le terrain .....	12
L'ennemi .....	12
Évaluation de la situation et combat .....	13
Contexte : une Furie sur Fornax .....	15
Comment jouer .....	17
Avant de commencer .....	17
Début du jeu .....	17
Affichage .....	20
Énergie .....	31
Dommages et blessures .....	32
Fin du jeu .....	33
Costumes et équipement .....	35
Costumes standard .....	35
Costumes sur mesure (versions sur disquette seulement) .....	36
Équipement .....	38



## CONTEXTE: FURIE À LOUER

Serrant fortement sa mallette contre lui, inspectant les alentours d'un oeil inquiet, Jacques Provost marchait rapidement sur les trottoirs de Port-Franc. C'était son premier voyage en Autarchie — et c'était la première fois qu'il quittait son pays natal, Fornax. Il se sentait perdu, terriblement loin de tout. Il se serait facilité la vie en prenant un jltney à l'aéroport, mais il ne voulait pas du tout laisser savoir où il allait — réaction paranoïde, bien sûr, mais il en était conscient.

La présence de tous ces gens armés ne pouvait en rien calmer son angoisse. Il avait pensé un moment se procurer un pistolet à l'aéroport, mais il n'en avait jamais eu de sa vie et cela n'aurait fait que le rendre encore plus nerveux. Il se demandait ce qui arriverait si quelqu'un essayait de lui prendre sa mallette; il n'avait guère pensé qu'à cela depuis qu'il avait quitté son vaisseau.

Sa façon de se tenir attirait les regards; il lui était impossible d'adopter la démarche fière, élastique et assurée des gens llbres. Sur Fornax, une tête non courbée était une tête non soumise; elle risquait de ne pas rester longtemps sur les épaules. Marcher la tête haute vous signalait comme refusant d'assumer votre part du fardeau. Aussi Jacques Provost arrondissait-il le dos, tout en essayant de voir l'agent secret qui, depuis un an, s'était tenu à la périphérie de son champ de vision.

Il sut qu'il était arrivé à destination lorsqu'il vit l'enseigne:

### **Les Furies**

« La vengeance, c'est notre affaire »

En quelques minutes, il trouva le bureau; les meubles, sans être opulents, étaient confortables, l'éclairage sympathique, l'atmosphère paisible, intime. L'illusion produite par le grand panoramique eût été parfaite si Jacques n'avait pas su qu'il se trouvait au-dessous du sol — à quelle profondeur, il ne savait pas et ne se souciait pas de le savoir.

Derrière le bureau qui lui faisait face se tenait une femme. Elle s'était présentée, avec un sourire de détective privé, comme étant

Tisiphone. Elle lisait maintenant, d'un sourcil froncé, les données qui apparaissaient sur son écran : « Fornax. Comparable à la terre, à deux décimales près. Pas de population autochtone, première colonisation 43 EE, population humaine 3,5 x 10<sup>9</sup>. Statut politique... » Elle fit une pause. « Protectorat classe IV de l'Union Interstellaire des Peuples Civilisés. Date d'annexion... il y a un peu plus d'un an. »

Sa voix était d'une neutralité voulue ; elle invitait toutefois aux commentaires. Jacques, sans trop savoir pourquoi, se sentait sur la défensive. « Nous étions — nous sommes — un peuple pacifique. Nous n'avons pas d'armée, seulement une police, et peu nombreuse. L'usage personnel des armes était interdit, et, jusqu'à tout récemment, la plupart d'entre nous n'avaient jamais vu un pistolet de près. Nous ne pouvions rien faire. »

« Personne ne s'est battu ? »

« Certains l'ont fait, un moment — ceux qui avaient gardé des armes des anciens temps et ne les avaient jamais rendues. Quelques autres aussi. Mais beaucoup trouvaient que c'était mal de résister, pour quelque cause que ce soit. »

« Qu'est-ce qui les a fait changer d'avis ? — J' imagine que c'est ce qui arriva, sinon vous ne seriez pas là. »

Jacques hocha la tête, et sa bouche se fit amère. « Les contrôles. La censure. Les vérifications par l'État. Des règlements que personne ne comprend. Des taxes sur tout : sur le revenu, sur les ventes, sur les services, des impôts indirects, des tarifs douaniers pour importer, des droits pour exporter — chaque semaine, il en arrive d'autres. Quand ce n'est pas pour soutenir les nouvelles conquêtes de l'Union Interstellaire, c'est pour payer davantage de percepteurs, et le reste s'en va garnir les poches du gouverneur. Bien entendu, il ne tient pas compte de nos plaintes, et quand nous en appelons à l'Union pour obtenir un changement de notre statut, ou un nouveau gouverneur, on ne nous entend pas davantage. »

La femme qui avait dit s'appeler Tisiphone eut un sourire sardonique. « Taxation sans représentation. »

« Qu'est-ce que c'est ? » demanda Jacques, qui se sentait confus.

« Une vieille histoire. Si c'est cela que vous voulez — être membre à part entière de l'Union Interstellaire, avoir le droit de vote (tel qu'il se pratique), la citoyenneté — , ce ne sont pas les Furies qui pourront vous aider. »

Jacques secoua la tête ; malgré lui, il avait du mal à parler. C'était exactement ce sur quoi ils discutaient depuis six mois, à mesure que les conditions sur Fornax se dégradèrent. Il n'y avait pas que les taxes et l'inflation et les règlements sans fin. La conscription, les arrestations de nuit et les « camps de rééducation » étaient bien pires. Mais néanmoins, ce n'était pas encore vraiment le cœur du problème. Comme quelqu'un l'avait dit, le problème n'était pas dans les étoiles, il était en eux. Ils n'avaient pas seulement perdu le contrôle de leur vie. C'était bien autre chose qui leur avait été pris cette dernière année : l'initiative, la fierté, la joie, l'espérance, toutes choses aisées à ressentir, mais difficiles à expliquer ; c'était comme si on avait ôté la vie à la vie. S'il est vrai que le respect doit se mériter, alors c'était peut-être l'absence de ce respect de soi qui engendrait la colère chez les jeunes, le désespoir chez les plus âgés, et la frustration chez tous. Dans ce cas, ce n'était pas en restant sous le joug de l'Union Interstellaire qu'ils arriveraient à le mériter. Poussant un soupir, il dit : « Non. Nous voulons être libres. »

La femme, après un moment de recherche, sourit et fit un signe de tête. « Bien. La seule chose qui soit pire que d'être taxé sans être représenté est d'être taxé et représenté. Mais la plupart des gens ne l'ont jamais appris. »

« Est-ce que vous allez nous aider ? »

« Bien sûr. La vengeance, c'est notre affaire », c'est bien ce que dit notre enseigne. Mais c'est vraiment toute une entreprise — qui comprend des risques et qui coûtera cher. »

Jacques risqua un sourire — faible mais sincère, et mit un doigt maladroit sur la serrure de sa mallette. « Nous payerons. » Être libre valait son pesant d'or, et il savait très bien qu'après une année d'esclavage, le peuple de Fornax n'avait plus les moyens de souffrir.

## SITUATION DU JEU

### Les scénarios

#### Scénario Un

Le Scénario Un est une manoeuvre de diversion avant la tentative d'assassinat qui fait l'objet du Scénario Deux. Vous n'avez pas à vous cacher ni à vous dérober aux regards ; vous voulez qu'on vous voie. Vous voulez donner l'alarme. Vous voulez porter des coups aux unités et aux bases ennemies, le plus possible et le plus vite possible. Vous pouvez errer en toute liberté mais, si vous voulez détourner l'attention de votre mission principale, vous devez avant tout vous fixer comme objectif d'aller le plus au nord possible. Ceci a l'avantage de distraire l'attention du vaisseau qui vous attend et — ce qui est loin d'être négligeable — d'augmenter vos points (Voir « Compte des points » dans la section FIN DU JEU). Vous continuez à harceler et à détruire l'ennemi jusqu'à ce que l'ordinateur annonce RAPPEL ! — qui est le mot par lequel l'autre Furie annonce la fin de sa mission. En principe, ceci devrait permettre aux deux Furies de battre en retraite au même moment et d'arriver à peu près ensemble au vaisseau qui doit les récupérer.

#### Scénario Deux

Dans le Scénario Deux, vous prenez véritablement en chasse le gouverneur militaire de Fornax et vous détruisez la base dans laquelle vous le trouvez. En dépit de nombreuses ressemblances, le terrain et les forces ennemies diffèrent quelque peu de ce qu'ils étaient dans le Scénario Un. Vos objectifs et votre tactique sont entièrement différents. Même si vous arrivez à obtenir des points pour la destruction des unités et des bases ennemies, vous pouvez passer le plus clair de votre temps à éviter le combat. Comme le gouverneur peut se déplacer, vous aurez souvent besoin de recourir à votre détecteur (commande E) pour contrôler ses allées et venues, et vous devrez, bien sûr, garder quelques missiles pour le détruire. Puisque vous êtes pressé par le temps et que vous devrez probablement faire plusieurs kilomètres en direction du nord, il vous faudra forcément passer beaucoup de temps dans les airs. C'est dangereux, mais la marche en terrain accidenté est lente et difficile. Une fois que vous avez fait

sauter la base du gouverneur, vous pouvez aller rejoindre le vaisseau qui vous attend. Le Scénario Deux est plus compliqué que le Scénario Un. Aussi nous suggérons-vous de ne pas vous lancer à la poursuite du gouverneur tant que le jeu et l'équipement ne vous sont pas devenus familiers.

## Le terrain

LE GUERRIER DES ÉTOILES ne se passe pas dans des labyrinthes souterrains ou des bases d'astéroïdes, mais à la surface de la planète Fornax. L'action de chaque scénario se déroule dans une zone de sept kilomètres de « large » (est-ouest) et neuf kilomètres de « haut » (nord-sud). La carte géographique — recto et verso — qui est fournie avec le jeu montre le terrain pour les deux scénarios. À proprement parler, les deux zones devraient « se faire face » dans des directions opposées, mais pour éviter toute confusion au cours du jeu, les deux scénarios ont été établis pour que le lieu de récupération se trouve au sud (soit au-dessous du bas de l'écran).

Pendant le jeu, la région présentée à l'écran sera d'une largeur d'un kilomètre; des symboles indiqueront s'il s'agit de montagnes, d'un marécage, de bois ou de terrain plat (prairie, exploitation agricole ou autre). C'est là l'unique fonction des symboles: le symbole des bois ne signifie pas tel arbre en particulier et n'offre donc pas plus de protection qu'un autre endroit appartenant au même terrain.

Chaque terrain influence différemment à la fois le mouvement et la vue. À pied (pas en sautant ni en volant), la vitesse maximale est de 3 dans un marécage, 4 dans les montagnes, 5 dans les bois et 9 en terrain plat. Les régions boisées offrent le meilleur abri, celles en terrain plat le moins bon. Vous aurez plus de difficulté à repérer une unité ennemie si vous êtes dans les bois que si vous êtes à découvert, mais inversement cette même unité aura plus de mal à vous découvrir si vous êtes dans les bois. Vous pouvez vous servir de la carte pour mieux préparer votre mission, éviter le terrain accidenté qui risque de vous ralentir, ou au contraire vous tenir loin des zones à découvert dans lesquelles vous avez plus de chances d'être repéré.

## L'ennemi

Il y a deux grandes classes de forces ennemies: les bases et les unités mobiles. Dans un kilomètre carré de terrain (c'est-à-dire la région couverte par votre écran) il peut y avoir l'une ou l'autre force, ou même les deux. Leurs positions changent d'une partie à l'autre, mais au cours d'une même partie, les bases ne peuvent pas bouger.

Il y a trois sortes de bases — CIVILE, MILITAIRE et FORTIFIÉE; chacune ne peut être endommagée que par les missiles. Leurs armements sont très différents mais comprennent dans les trois cas des canons, et ceux qui les manient sont vos adversaires. Toutefois, étant donné que les bases CIVILES (par exemple, les villes) sont en grande partie occupées par des colons sans armes et dépourvus de toute hostilité, vous serez sévèrement puni si vous les faites sauter. Sur l'écran, les bases CIVILES ressemblent aux MILITAIRES; la seule façon de les distinguer, c'est de se servir de la commande O (Voir « Commandes spéciales »). Un symbole distinctif est utilisé pour les bases FORTIFIÉES qui, étant puissamment armées et blindées, sont bien plus difficiles à anéantir que les autres. Dans le Scénario Deux, le gouverneur, en principe, peut se trouver dans n'importe laquelle de ces trois sortes de bases — ce qui risque de vous créer un dilemme, advenant le cas où vous le localiseriez dans une base CIVILE. Si, en entrant dans une nouvelle zone, vous rencontrez une base (de quelque type que ce soit) que vous avez déjà détruite, elle figurera sur votre écran sous une forme autre que celle qu'elle revêt à l'état normal. Il existe neuf types différents d'unité mobile, mais toutes n'apparaissent pas dans chacun des deux scénarios. Le VOLTIGEUR est un engin volant, qui tient davantage du bateau aérien ou du chariot céleste; il est armé, se déplace rapidement mais est vulnérable. Le VOLTIGEUR/L (lourd) en est une version plus grande et moins vulnérable. Le GLISSEUR est un hovercraft tout usage, un Véhicule Aéroglisseur rapide, mais peu armé. Le CHAR, pour sa part, est puissamment armé, puissamment blindé, résistant à la destruction. Le ROBOTANK est plus petit, et c'est un modèle cybernétique. Le PILONNEUR est un blindé plus léger encore, mais ses trois canons le rendent beaucoup plus dangereux. L'unité de SOLDATS est ce qu'il y a de plus dur à détruire mais son évolution lente et son armement restreint font que, face à une Furie en armure, il ne saurait être vraiment une menace. Les deux autres unités ne sont pas du tout « mobiles » au sens vrai du terme: elles sont fixées sur place, comme les bases. Le CANON - NITRON tire plus loin, mais les bouches multiples du CATARAK (le « foudroyeur ») sèment la dévastation.

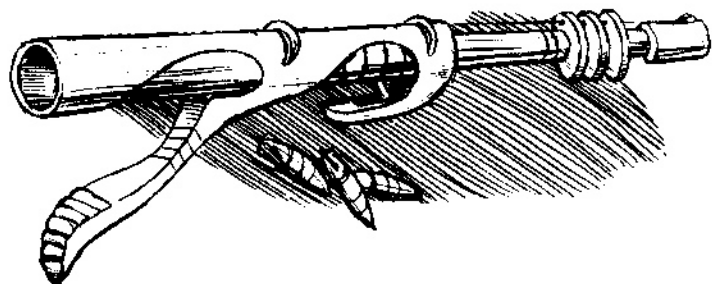
## Évaluation de la situation et combat

La plus grande différence entre LE GUERRIER DES ÉTOILES et les autres jeux de la série **Conquête du Donjon** est sans doute la complexité de l'évaluation de la situation. En bref, vous pouvez voir ou ne pas voir une unité ennemie, même si elle se trouve dans la même zone que vous; la situation de l'ennemi est par contre tout aussi difficile. Vous pouvez vous repérer l'un l'autre. Vous pouvez être mutuellement

dans l'ignorance de la présence l'un de l'autre. L'un de vous peut voir l'autre sans en être vu — ce qui revient à être attaqué par un ennemi invisible !

L'évaluation de l'ennemi dépend de plusieurs facteurs : la dimension de l'unité, la distance à laquelle elle se trouve, le terrain et les actions antérieures. Si vous vous cachez dans les arbres, vous serez plus difficile à repérer que si vous vous servez de votre atomiseur, tandis que si vous volez en ligne droite, vous constituerez une cible bien plus facile que si vous avancez lentement au sol. De manière générale, tout ce qui rend une unité (y compris vous-même) plus difficile à repérer la rend plus difficile à atteindre.

Si une unité ennemie vous perd de vue, elle fouillera la région où vous avez été vu en dernier ; si elle n'arrive pas à vous y trouver, elle ira patrouiller ailleurs. Elle aussi a besoin de se protéger ; en lui tirant dessus, vous pouvez la décourager de continuer à vous poursuivre (au moins pour un temps), brouiller les pistes ou l'inquiéter au point qu'elle ne tirera plus du tout ! De plus, si vous détruisez un ennemi *avant* qu'il ne vous repère (ou après lui avoir échappé), il ne pourra pas répondre à votre tir. Enfin, si vous le perdez de vue, vous avez intérêt à envoyer des missiles à proximité de l'endroit où vous l'avez localisé en dernier ; vous pourrez ainsi le détruire sans avoir à le repérer à nouveau.



## CONTEXTE : UNE FURIE SUR FORNAX

Alcide Beausang se blottit à l'abri de ce qui semblait être un chêne (mais qui n'en était sans doute pas un) et jeta un regard sur son détecteur d'émissions. Pas de bases à proximité. Il décida donc de se diriger vers le nord. Il commença à se frayer un chemin parmi les arbres, mais à forcer l'allure, il fut vite en nage, en dépit de la climatisation de son Maraudeur. Las de se dépenser, il sauta.

La puissance de sa ceinture de saut était déjà plus que normale ; avec le taux élevé d'adrénaline que lui valait son excitation, il sauta donc trop haut et se fit repérer. Alors qu'il retombait sur le sol, une explosion fulgurante vint heurter son écran magnétique. Le coup, qui venait d'un voltigeur en train de patrouiller, l'aveugla provisoirement, le temps que son masque lui permette de récupérer. Il plongea pour se couvrir, roula et parvint à mettre la main sur le dispositif de visée de son fusil. Le voltigeur passa à toute allure, cherchant toujours. Un second coup claqua dans l'air, semblable à un coup de tonnerre, faisant voler le bois en éclats et mettant le feu à un arbre. Ne tenant aucun compte des branches qui tombaient en cataractes et qui, n'eût été son armure, l'auraient littéralement écrasé, Beausang leva le cran d'arrêt et fit feu. Un pâle rayon en jaillit, et le voltigeur explosa en mille éclats incandescents.

Il était temps de bouger, et vite. Il tapota son bouton de vol, désireux de vérifier si les sous-systèmes étaient toujours en état de marche. À nouveau, l'impulseur de son costume le projeta vers le ciel.

Il ne vit jamais les canons qui, par leur souffle, le précipitèrent au sol ; il ne se souvint même pas d'avoir ramené ses jambes sous lui pour amortir sa chute. Il se retrouva brusquement sur le sol, dans les collines blotties au pied des montagnes, étourdi. Son sang coulait, il ne savait d'où, mais il n'était certes pas question d'enlever son armure, c'eût été pur suicide.

Il procéda rapidement à une vérification générale. Le système médical fonctionnait toujours. Ses idées s'éclaircissaient ; quant à ses blessures, elles guériraient avec le temps. Malheureusement, avec Janelle occupée à poursuivre le gouverneur militaire, il n'avait



aucune minute à perdre : elle avait absolument besoin de la diversion qu'il était censé provoquer *en ce moment*. Mais il y avait pire : son écran était hors d'usage. Il pouvait se débrouiller sans voler, il pouvait même se passer de son fusil-laser qui, de toute façon, ne fonctionnait plus, lui non plus ; mais sans la protection que lui conférait son écran magnétique, sa « diversion » ne durerait que le temps, pour une unité ennemie, de le prendre en chasse et de lui tirer dessus.

Il s'employait précipitamment à faire marcher les circuits auto-réparateurs quand apparut, à l'est, le museau d'un pilonneur, bardé des trois bouches de ses canons.

## COMMENT JOUER

### Avant de commencer

Étant donné que les règles du jeu sont programmées dans la mémoire de l'ordinateur, vous n'avez que peu de chose à connaître pour jouer à la **Conquête du Cosmos**. En fait, comme dans LE GUERRIER DES ÉTOILES l'accent est mis sur la rapidité de l'action, on peut dire que, de tous les jeux que nous avons lancés, celui-ci est le plus facile au début. Cependant, le jeu se joue en temps réel ; les attaquants ennemis ne vous attendront pas ; une erreur peut vous coûter cher. Pour mieux saisir les subtilités et les complexités du jeu et prendre les meilleures décisions possible en cours de partie, nous vous recommandons de lire soigneusement les paragraphes suivants.

Si vous savez jouer à la **Conquête du Donjon** ou à la **Conquête du Cosmos**, vous connaissez déjà un certain nombre de règles et de procédures. Mais faites attention : LE GUERRIER DES ÉTOILES est un jeu nouveau, et les choses ont changé ! C'est un jeu d'« extérieur » et non plus d'« intérieur ». Il n'y a ni murs, ni portes, ni pièges, ni trésors, ni prisonniers. Les sept Commandes spéciales sont toutes *nouvelles* et *aucune* des Commandes de mouvement ou de combat ne produit le même effet d'une fois à l'autre, contrairement à ce qui se passe dans nos autres jeux.

### Début du jeu

Une fois que vous avez chargé le jeu dans votre ordinateur et avant de commencer à jouer, il vous faut répondre à une courte série de questions. Grâce à cette rapide procédure, vous pouvez aménager des changements dans la situation du jeu, les conditions, la durée de la partie, et surtout le niveau de difficulté — ce qui fait du GUERRIER DES ÉTOILES une multitude de jeux en un seul.

**Son.** Certaines versions du GUERRIER DES ÉTOILES peuvent commencer en posant la question: DÉSIREZ-VOUS DES EFFETS SONORES? Si la question apparaît et que vous ayez un haut-parleur branché sur votre ordinateur, appuyez sur O puis sur la touche RETURN. Sinon, appuyez sur N puis sur la touche RETURN. (Cette option a été introduite afin que la partie « son » ne ralentisse pas le jeu pour ceux qui ne peuvent pas s'en servir. Si la question n'apparaît pas à l'écran, ne vous tracassez pas: vous avez sans doute le son automatiquement).

**Scénarios.** Le message APPUYEZ SUR 1 POUR LE SCÉNARIO DE DIVERSION OU 2 POUR L'ASSAUT vous offre le choix entre deux situations bien distinctes. Le Scénario Un est le plus simple (ce qui ne veut pas forcément dire le plus facile); il s'agit essentiellement de tirer. Vous allez comme vous l'entendez, vous faites sauter les bases et tout ce que vous apercevez. Dans le Scénario Deux, la destruction des unités ennemies est subordonnée au défi que vous vous êtes lancé: traquer le tyranique gouverneur militaire. (Pour la description détaillée de ces deux scénarios, voir plus haut LES SCÉNARIOS.) Nous vous suggérons de commencer avec le Scénario Un et de mettre de côté le Scénario Deux jusqu'à ce que vous vous sentiez rompu aux mécanismes du jeu. Pour choisir le Scénario Un, tapez le nombre 1 et appuyez sur la touche RETURN. Si vous voulez essayer le Scénario Deux, tapez 2 et appuyez sur la touche RETURN.

**Niveaux de difficulté.** Pour garder au GUERRIER DES ÉTOILES son caractère de défi tout au long des parties, vous pouvez choisir entre cinq niveaux de difficulté. Le niveau 1 est le plus facile; le niveau 5 est le plus difficile, il est même fait pour que vous ne « gagniez » pratiquement jamais (ou presque). Avec le niveau de difficulté augmentent le nombre de forts et d'unités ennemies, votre vulnérabilité et l'habileté au tir des forts, et (dans le Scénario Deux) la fréquence des déplacements du gouverneur — cependant que décroissent le temps qui vous est alloué pour effectuer vos mouvements et la résistance aux dommages de votre personnage. Autrement dit, plus vous choisissez la difficulté, plus votre mission sera dure et remplie d'écueils, mais plus aussi vous pourrez augmenter votre pointage. Votre première aventure sur Fornax durera probablement plus longtemps et aura plus de chances de succès si vous commencez avec le niveau 1 de difficulté; vous pourrez vous compliquer la tâche à la mesure de votre expérience, mais bien sûr, c'est à vous de choisir. Lorsque l'ordinateur demande: QUEL NIVEAU DE DIFFICULTÉ VOULEZ-VOUS (1 à 5)? appuyez sur le chiffre désiré et sur la touche RETURN.

**Durée du jeu.** Il n'y a pas de durée prévue pour le Scénario Deux; vous jouez jusqu'à ce que vous ayez détruit la base qui abrite le gouverneur et que vous soyez parti — ou que vous vous soyez fait tuer. Si vous avez choisi le Scénario Un, par contre, vous aurez le message: COMBIEN DE MINUTES ENVIRON DÉSIREZ-VOUS JOUER? Choisissez la longueur de temps qui vous va (20 minutes, par exemple); tapez le nombre choisi (20 dans ce cas), et appuyez sur la touche RETURN. Lorsque l'intervalle de temps est à peu près écoulé, l'ordinateur commencera à afficher le message RAPPEL!; vous pourrez alors retourner au point de rendez-vous et retrouver la sécurité du vaisseau qui vous a amené à Fornax. Pour établir une comparaison approximative avec le Scénario Deux, on peut dire que le temps « normal », dans le Scénario Un, devrait être de 20 à 30 minutes au moins.

**Choix d'un costume.** Pour finir, il faut en général choisir le genre d'armure que vous désirez porter. (Les détails des costumes et de leurs accessoires sont donnés plus loin, dans COSTUMES ET ÉQUIPEMENTS.) Le message suivant doit apparaître:

## CHOISISSEZ VOTRE COSTUME

- 1 - DRAGON
- 2 - MARAUDEUR
- 3 - NINJA

Pour choisir l'un de ces trois costumes standard, vous n'avez qu'à appuyer sur le numéro désiré (1, 2 ou 3) puis sur la touche RETURN. (C'est la dernière fois que vous aurez à vous servir de la touche RETURN, car aucune des commandes du jeu ne l'exige.) Il serait peut-être bon d'essayer les costumes dans l'ordre: le Dragon offre plus de protection que les autres, le Ninja demande plus de savoir-faire et il est aussi plus adapté au Scénario Deux qu'au Scénario Un.

Dans les versions *sur disquette seulement*, une option supplémentaire est offerte: 4 - SUR MESURE. Si vous avez envie de vous « faire » le costume de votre choix, appuyez sur 4 puis sur la touche RETURN. La procédure à suivre est expliquée au chapitre COSTUMES ET ÉQUIPEMENT, mais nous vous conseillons vivement de ne pas vous prévaloir de cette option avant d'avoir joué un certain temps au GUERRIER DES ÉTOILES, et de vous être familiarisé avec les équipements.

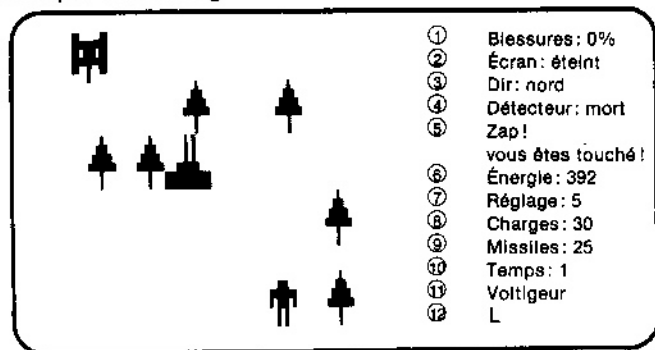
Lorsque vous aurez choisi votre costume (ou que vous vous en serez « fait » un), vous verrez affichées ses principales caractéristiques (niveau d'énergie, munitions, vitesse de vol). Après un court instant, l'écran se videra et le jeu commencera.

## Affichage

Sur la plus grande partie de l'écran, l'ordinateur dessine une carte stylisée représentant un kilomètre carré de la surface planétaire, avec les symboles rendant compte du type de terrain. La figure humaine qui, au début, se trouve au centre de la région, c'est *vous* — ou du moins votre alter ego dans le jeu. Si vous voyez sur l'écran un autre symbole, gros et immobile, c'est une base d'un des types indiqués à la rubrique L'ENNEMI ci-dessus. Si, en plus ou à la place du symbole précédent, vous voyez quelque chose d'autre qui, à certains moments, se déplace, il s'agit d'un véhicule ennemi ou d'une section de soldats. Si vous êtes repéré, *toutes* les bases et unités mobiles feront feu sur vous ; vous devez donc être prêt à prendre les mesures qui s'imposent. D'où vous vous trouvez, vous êtes libre d'aller où vous voulez, dans n'importe quelle direction ; mais si vous quittez la région pour avancer vers le sud (en bas de votre écran) ou vers tout autre endroit situé à l'est ou à l'ouest de la région — vous vous retrouverez à proximité de l'endroit où vous attend le vaisseau, et le jeu prendra fin (Voir la carte, sur feuille séparée).

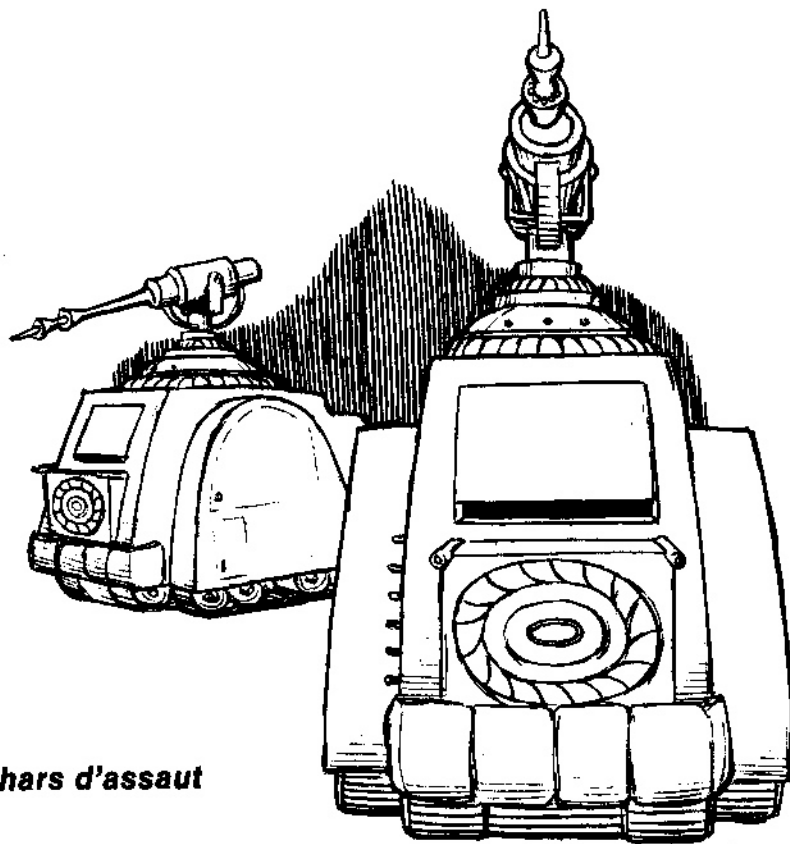
À droite de l'écran se trouve la partie écrite ; l'ordinateur vous indique votre condition, c'est-à-dire votre état physique (BLESSURES), la puissance dont dispose votre batterie (ÉNERGIE), le temps écoulé depuis le début de votre mission (TEMPS), la direction où vous allez (DIR), ainsi que d'autres renseignements importants. Une partie de l'écran est consacrée aux messages dont l'utilité pour vous est immédiate (Voir figure 1). Les messages que vous êtes susceptible de recevoir sont nombreux, et il peut en apparaître plusieurs en même temps. Ils sont faciles à comprendre, mais à titre d'exemple nous en expliquons certains dans le tableau ci-après. Notez que les chiffres encadrés ne font que renvoyer à l'exemple donné.

figure 1. Exemple de messages donnés à l'écran



## Légende

- ① Indique que, pour le moment, vous n'êtes pas blessé. Voir DOMMAGES ET BLESSURES.
- ② Indique que votre écran magnétique est éteint. Voir les sections intitulées commandes et COSTUMES ET ÉQUIPEMENT pour les détails et les appareils auxquels on fait référence dans les lignes 4 et 6-9.
- ③ Indique que vous vous dirigez vers le nord ou que vous lui faites face (soit en direction du haut de l'écran). Voir « Commandes de mouvement ».
- ④ Les lignes 4, 5 et 11 n'apparaissent que quand elles s'appliquent. La ligne 4 indique que l'attaque du voltigeur ennemi a endommagé votre détecteur d'émissions, le rendant provisoirement inutilisable. Sur cette même ligne peuvent apparaître d'autres messages concernant les réponses aux commandes M, R et O.
- ⑤ Ces deux messages indiquent comment vous vous êtes comporté pendant la première ronde du combat. La première ligne indique que vous avez touché le véhicule ennemi (un voltigeur, comme il est dit à la ligne 11) avec un rayon laser de votre fusil ; la seconde ligne indique qu'en retour, le feu du voltigeur vous a atteint. Les dommages dus à l'attaque du voltigeur seraient signifiés dans les lignes 1 et 4.
- ⑥ Indique le nombre d'unités d'énergie encore disponibles dans votre batterie. Voir ÉNERGIE.
- ⑦ Indique que votre fusil-laser est réglé pour une distance de 5 (ce qui donne une portée optimale de 500 mètres). Voir la commande R.
- ⑧ Indique qu'il vous reste 30 charges dans votre atomiseur.
- ⑨ Indique qu'il vous reste 25 missiles dans votre lance-missiles.
- ⑩ Indique qu'il s'est écoulé une minute depuis le début de votre mission.
- ⑪ Identifie la plus proche unité ennemie en vue.
- ⑫ Indique la dernière commande soumise. (Lorsque l'ordinateur sera prêt à recevoir une nouvelle commande, un « ? » apparaîtra à cet endroit.)



### Chars d'assaut

Vous avez en tout 20 commandes à votre disposition pour manoeuvrer votre personnage à travers la planète et accomplir votre mission. Elles sont regroupées en trois grandes catégories: Mouvement, Combat et Commandes spéciales. Les tables 1-3 résument ces commandes ainsi que leur signification, et nous allons les décrire une par une dans les paragraphes suivants. Veuillez noter qu'*aucune de ces commandes* ne doit être suivie de la touche RETURN; il suffit de taper la lettre ou le chiffre correspondant. À chaque tour et pendant un court instant, l'ordinateur affiche un point d'interrogation (?) dans le coin inférieur droit de l'écran, chaque fois qu'il est prêt à recevoir une nouvelle commande. Lorsque vous soumettez une commande, celle-ci est immédiatement affichée au même endroit (que le « ? »), vous aidant ainsi à visualiser ce que vous demandez. *Il est important de ne soumettre une commande que lorsque vous voyez le « ? »* (les seules exceptions sont les messages qui suivent les commandes R et M, pour lesquelles on répond par des nombres supplémentaires.) Ceci empêche toute confusion et vous évite notamment de perdre une commande en en soumettant trop à la fois.

### Table 1. Commandes de mouvements

Votre commande	Son effet
# 1 à 9	Marcher de 1 à 9 espaces
S	Sauter
T	S'envoler/ATterrir
D	Tourner à Droite de 45°
G	Tourner à Gauche de 45°
F	Faire volte-Face

### Table 2. Commandes de Combat

Votre commande	Son effet
M (+ 2 chiffres)	Missile lancé. Suivi du message: AZIMUT? Tapez le chiffre (1-8) correspondant à la direction désirée. Suivi du message: PORTÉE? Tapez le chiffre (1-0 ou SHIFT et 1-9) correspondant à la portée désirée.
A	Décharger l'Atomiseur
L	Décharger le Fusil-Laser
R	Régler le fusil-laser (portée). Suivi du message: À COMBIEN? Tapez le chiffre (1-9) correspondant à la nouvelle portée désirée.
B	Écran (bouclier) magnétique allumé/éteint (faible puissance)
X	Écran (bouclier) magnétique allumé. Puissance forte/faible.

### Table 3. Commandes spéciales

Votre commande	Son effet
I	Infravisibilité allumée/éteinte
U	Détacher un double
C	Se Cacher
E	Faire marcher le détecteur d'Émissions
O	Observer les bases
V	Vérifier l'état des sous-systèmes
H	Faire marcher le système auto-réparateur
P	Vérifier le Pointage (victoire?)

## Mouvements

Vous disposez de six commandes pour changer de direction ou vous déplacer d'un endroit à un autre (Voir table 1). Pour aucune d'elles vous n'avez à vous servir de la touche RETURN.

**Mouvement normal.** Le mouvement normal va de la marche lente à la course rapide, selon le chiffre que vous choisissez. Pour faire avancer votre personnage, vous n'avez qu'à taper un nombre de 1 à 9. N'utilisez ni fractions ni décimales, et ne tapez pas deux chiffres (par exemple 09). Ne faites pas précéder votre nombre d'un « + ». Tapez seulement le chiffre choisi : 9.

En général, le nombre que vous soumettez correspond au nombre d'espaces que parcourra le personnage sur l'écran. En termes de jeu, un espace représente 20 mètres. En terrain plat, une progression maximum de 9 équivaldrait à 180 mètres. Toutefois, comme la marche est plus difficile dans les bois, le marécage et les montagnes, la vitesse se trouve « limitée » à 5 (100 mètres) dans les bois, à 4 (80 mètres) dans les montagnes et elle tombe à 3 (60 mètres) dans un marécage. Ce qui fait que si vous soumettez 3, 6 ou même 9, vous ne pourrez pas aller plus vite que 3 espaces (60 mètres) à la fois, à moins de sauter ou de voler (voir plus bas).

Pour sortir de l'espace où vous vous trouvez, vous devez aller devant vous (c'est-à-dire avancer dans la direction à laquelle vous faites face). Par conséquent, pour reculer, disons de deux espaces, il vous faut d'abord faire volte-face (F) puis avancer de deux espaces en soumettant 2. Au prochain tour vous pouvez à nouveau vous retourner.

Vous pouvez aussi tourner à droite (D) ou à gauche (G). Notez qu'en utilisant ces commandes D ou G, vous ne tournez que de 45°. Vous avez parfaitement le droit de vous déplacer en « diagonale ». Si vous vous dirigez vers le nord, par exemple, en tapant D une première fois, vous vous retrouverez face au nord-est (NE); en tapant D une seconde fois, vous vous retrouverez face à l'est. Puisque, lorsque vous êtes à terre, tourner ne vous demande pas de temps, vous pouvez continuer à tourner jusqu'à ce que vous vous retrouviez dans la direction désirée, puis avancer sans plus attendre.

**Sauter et voler.** En sautant (commande S) vous pouvez avancer de 10 espaces, quel que soit le terrain, mais vous consommez 2 unités d'énergie de votre batterie et vous êtes plus facile à repérer que si vous avancez au sol.

Voler est la façon la plus rapide de voyager : 12 espaces (240 mètres) d'un coup pour le costume Dragon, 15 espaces (300 mètres)

d'un coup pour les modèles Maraudeur et Ninja — quel que soit le terrain au-dessus duquel vous volez. Mais le plus grand avantage n'est peut-être pas tant la vitesse que le fait que le mouvement est automatique : chaque fois que vous êtes en vol, vous avancerez de 15 (ou 12) espaces sans avoir à commander d'autres mouvements. Chaque fois que vous êtes dans les airs, vous pouvez utiliser n'importe quelle commande de combat ou commande spéciale, tout en continuant d'avancer automatiquement sans changer de vitesse.

Pour vous envoler — c'est-à-dire commencer à voler — taper T. Vous avez le droit — et c'est valable pour tous les tours que vous passerez dans les airs — d'utiliser une autre commande avant que votre personnage n'avance. Pour atterrir — pour arrêter de voler — vous n'avez qu'à taper à nouveau T. Atterrir prend un tour complet : vous ne pouvez pas, par exemple, dans le même tour atterrir et faire feu.

Pour changer de direction en vol, tapez simplement D (à droite) ou G (à gauche). Ce changement de direction s'effectue sur-le-champ, mais c'est la seule chose que vous pouvez faire pendant ce tour. Pour les autres commandes — faire feu, allumer votre bouclier ou même continuer à changer de direction — vous devez attendre le tour suivant. Vous ne pouvez pas faire demi-tour quand vous êtes en plein vol : la commande F agira comme les commandes D ou G, c'est-à-dire qu'elle infléchira votre course de 45°. Si vous voulez vous retourner, vous pouvez soit faire un grand cercle en volant, soit atterrir (T), faire volte-face (F) et décoller à nouveau (T).

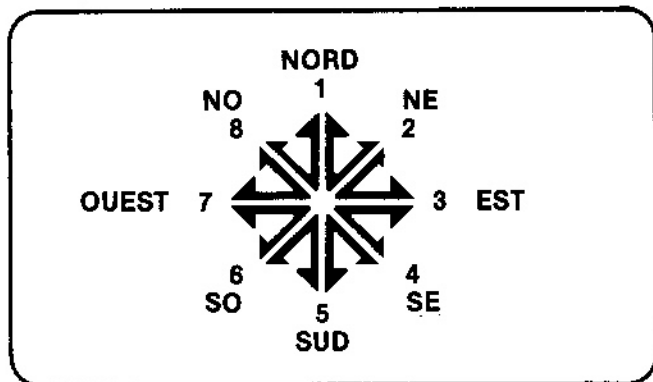
Notez enfin qu'en volant tour après tour en ligne droite, votre trajectoire est prévisible ; vous offrez donc une cible très facile à l'ennemi. En volant en zigzag — en tournant de part et d'autre à chaque tour — vous avez moins de chances que l'ennemi vous repère et vous tire dessus.

Votre sous-système de Vol ou de Saut peut être endommagé au cours du combat (Voir DOMMAGES ET BLESSURES). Si cela se produit, vous ne pourrez pas l'utiliser tant que vous ne l'aurez pas réparé (Voir **Réparation des systèmes** dans le paragraphe « Commandes spéciales »). Si, par exemple, votre sous-système de saut est endommagé et que vous tapiez S, vous recevrez un message démoralisant : SYSTÈME SAUT MORT, et vous perdrez effectivement votre tour. Si vous êtes en train de voler à l'instant où votre sous-système de vol tombe en panne, vous ferez un atterrissage forcé sans passer par la commande T. (Bien que cette méthode ne nécessite pas un tour à part, elle n'est généralement pas recommandée.) Pour reprendre votre vol, vous devrez réparer le sous-système de vol (en utilisant la commande H) puis décoller à nouveau (T).

## Commandes de combat

Dans un seul tour, vous avez le choix entre trois types d'attaque — vous pouvez vous servir du lance-missiles (**M**), de l'atomiseur (**A**) ou du fusil-laser (**L**) — et trois Commandes auxiliaires de combat — réglage du fusil-laser (**R**), allumage de l'écran magnétique à faible (**B**) ou forte (**X**) puissance, ou extinction de l'écran magnétique. Sauf pour **R**, toutes ces commandes peuvent être provisoirement inopérantes si le sous-système correspondant est endommagé au cours du combat (Voir **DOMMAGES ET BLESSURES**). Comme toujours, aucune de ces commandes ne doit être suivie de retour (donc, *n'appuyez pas* sur la touche RETURN).

**Lancer un missile (M).** Les missiles sont les armes les plus puissantes que vous ayez, et ce sont les seules qui pourront atteindre les bases. Pour lancer un missile, la première des trois étapes nécessaires consiste à taper **M**. Lorsque vous aurez fait cela, le message AZIMUT? apparaîtra à droite de l'écran. Vous tapez alors le chiffre (de 1 à 8) qui correspond à la direction dans laquelle vous voulez lancer votre missile. Les 8 directions possibles — et les chiffres correspondants — sont montrées ci-dessous. (Remarquez que ce sont les mêmes huit directions que vous pouvez prendre dans vos déplacements.)



Lorsque vous aurez tapé ce premier chiffre, un second message (PORTÉE?) apparaîtra. Afin d'éviter que vous vous fassiez sauter vous-même, vous n'avez pas le droit d'envoyer vos missiles à une distance inférieure à 11 espaces à partir de vous. Si vous tapez les chiffres 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 ou 0 (qui représente 10), vous aurez une portée de 11 à 20 espaces respectivement (soit 10 plus le chiffre demandé, en vous rappelant que 0 vaut 10). Si, au contraire, vous gardez la touche SHIFT enfoncée et qu'en même temps vous tapez un chiffre de 1 à 9, vous

aurez une portée allant de 21 à 29 espaces respectivement (soit 20 plus le chiffre demandé). Autrement dit, quand vous tapez 1, le missile parcourt 11 espaces (220 mètres) à partir de vous (dans une direction déterminée par le premier chiffre entré — après AZIMUT?). Quand vous tapez SHIFT 9, le missile explose à une distance de 29 espaces (580 mètres) à partir de vous.

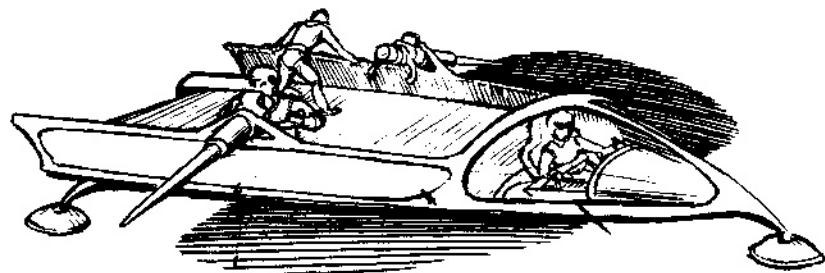
Cela peut vous paraître compliqué au premier abord, mais avec un peu d'entraînement, cela deviendra une seconde nature. De plus, comme le temps du jeu « s'arrête » lorsque vous êtes en train de « viser », vous pouvez prendre tout votre temps et vous assurer aussi que vous avez bien soumis les bons chiffres. Rappelez-vous quand même qu'une fois que vous avez tapé **M**, vous devez terminer la séquence du lancement des missiles avant de soumettre d'autres commandes.

Lorsque vous lancez un missile, vous verrez une explosion sur l'écran à l'endroit où le missile a atterri. Cela vous permettra d'ajuster votre tir, si besoin est, pour le prochain. À cause de la limitation des distances et des directions, vous devrez parfois manoeuvrer votre personnage de façon à lancer le missile droit sur sa cible. Il faut souvent plusieurs missiles pour détruire une base (surtout un fort), alors qu'un seul suffit pour détruire presque tous les véhicules, même si vous ne manquez que légèrement la cible. Il est même possible de détruire (accidentellement ou volontairement) une unité ennemie que vous n'avez pas repérée (une unité qui n'est pas visible à l'écran) avec un seul missile. Si cela se produit, vous verrez une seconde explosion.

**Décharger l'atomiseur (A).** Pour décharger l'atomiseur sur une unité ennemie, il vous suffit de taper **A**. Vous n'avez besoin ni de charger ni de viser, mais la cible doit être visible pendant le tour où vous désirez tirer. Vous ne pouvez jamais décharger votre atomiseur sur une base, et lorsque vous êtes à court de charges, vous ne pouvez plus tirer sur quoi que ce soit. Si vous touchez l'unité ennemie, le message OUAAMM!! apparaîtra dans la partie écrite de l'écran. Sinon, vous verrez le message MANQUÉ! Si votre coup d'atomiseur détruit l'unité, le message KABOUM!! apparaîtra, en même temps qu'une explosion à l'endroit où se trouvait (Initialement) l'unité. Un coup d'atomiseur standard (celui qui est fourni avec le costume Ninja) peut détruire la plupart des véhicules ; par contre, un char ou une unité de soldats peuvent survivre à deux coups. La plupart du temps, un triple coup provenant d'un atomiseur puissant (comme celui des costumes Dragon ou Maraudeur) détruira n'importe quoi. Mais, en dépit de son efficacité, l'atomiseur est bruyant, il trahira votre position et vous signalera à l'attention des autres unités ennemies.

**Utilisation du fusil-laser (L et R).** Pour vous servir du fusil-laser, la procédure ressemble à celle de l'atomiseur, excepté qu'au lieu de **A**, vous tapez **L** et que le coup sera indiqué par le message ZAP! Contrairement aux autres armes, cependant, le fusil-laser n'a pas de munitions à proprement parler. Silencieux en comparaison, il est tributaire de la batterie; il ne sert donc à rien lorsque vos ressources en énergie sont épuisées (Voir ÉNERGIE). Pour tirer avec le fusil-laser modèle standard, il vous faut 8 unités d'énergie; le fusil-laser grande puissance, le plus efficace (fourni uniquement avec le costume Dragon) demande 10 unités d'énergie. Autre différence: le cinquième rayon n'a pas plus de chances — ou moins de chances — d'achever une unité ennemie que le premier; les effets du fusil-laser ne sont pas cumulatifs. Enfin, le fusil-laser voit son efficacité diminuer avec la distance: il est moins susceptible de détruire une unité ennemie à 800 mètres qu'à 100 mètres. Vous pouvez en partie remédier à cela en ajustant le réglage du fusil.

Pour changer le réglage, tapez **R**. Lorsque le message À COMBIEN? est affiché, tapez le chiffre (1-9) qui correspond à la distance (en centaines de mètres) que vous estimez vous séparer de la cible. Un réglage à 3 optimise votre tir à 300 mètres (15 espaces), et un réglage à 7 optimise votre tir à 700 mètres (35 espaces). Par conséquent, les chances que vous avez de détruire une unité sont fonction à la fois de votre distance à l'ennemi et de l'exactitude de l'évaluation que vous en avez faite. En général, il vaut mieux surestimer que sous-estimer la distance. Notez que, contrairement au lance-missiles, avec le fusil-laser il n'est pas nécessaire de viser chaque fois que vous tirez; enfin, la commande **R** n'utilisant pas de temps, vous pouvez régler votre fusil et faire feu dans le même tour.



**L'écran (B et X).** L'écran magnétique est invisible, et le champ de protection qu'il vous offre diminue les risques de dommages que, sans lui, vous pourriez encourir lors d'une attaque ennemie. Malgré tout, il ne vous rend pas invulnérable. Pour allumer l'écran (à FAIBLE

PUISSANCE) tapez **B**. Cela nécessite un tour complet, mais votre écran restera allumé les tours suivants et tant que vous ne l'aurez pas éteint. Lorsque l'écran est allumé (que ce soit à FAIBLE ou à EXTRA puissance), vous pouvez l'éteindre en tapant **B**. Si votre costume est équipé d'un écran à grande puissance (comme le sont le Dragon et le Maraudeur), vous pouvez vous assurer une protection supplémentaire en faisant passer l'écran à la puissance supérieure (EXTRA). Pour cela, il faut taper **X** (ce qui est possible si l'écran est éteint ou à FAIBLE PUISSANCE). Si vous tapez **X** quand l'écran est à EXTRA, cela vous fait revenir à FAIBLE. Un écran soutire 1 unité d'énergie à la batterie pour chaque tour où il est à FAIBLE PUISSANCE, et 2 unités d'énergie pour chaque tour où il est à EXTRA PUISSANCE. Notez qu'avec le costume Ninja, vous ne pouvez pas utiliser la commande **X** puisqu'il n'a pas d'écran à grande puissance.

### Commandes spéciales

Les huit commandes spéciales vont de l'infravisibilité à la réparation des sous-systèmes. Ces commandes sont résumées dans la table 3 et décrites dans les paragraphes suivants. Aucune ne doit être suivie de RETURN.

**Infravisibilité (I).** Le costume Ninja est le seul à être équipé d'un appareil d'infravisibilité, lequel réduit considérablement les risques du porteur d'être vu ou atteint. Pour mettre en marche cet appareil, la procédure est la même que pour allumer et éteindre l'écran; seule la lettre change: il faut taper **I**. (Vous remarquerez alors que la représentation à l'écran de votre personnage est différente lorsque l'appareil d'infravisibilité fonctionne.) Si vous tapez **I** quand le système est allumé, il s'éteindra. Lorsqu'il est allumé, l'appareil d'infravisibilité consomme 4 unités d'énergie de la batterie à chaque tour.

**Les doubles (U).** Le costume de Maraudeur (lui seul) est équipé de trois doubles ou sosies — des leurres immatériels dont le rôle est de détourner du « véritable vous » le tir ennemi, pendant un tour ou deux. Pour libérer un de ces doubles, tapez **U** et un sosie apparaîtra à l'écran. Notez que l'ennemi ne se laissera pas prendre longtemps à ce jeu-là, et qu'une unité ennemie peut même ne tenir aucun compte de votre sosie si elle est très près de vous. Vous ne pouvez utiliser la commande **U** que trois fois au cours d'une partie.

**Se cacher (C).** Grâce à cette commande, vous pouvez vous tapir derrière un gros rocher, vous cacher derrière un arbre ou plonger dans les buissons. Son avantage est de réduire vos chances d'être vu ou touché, mais pas plus qu'avec le **I** ou le **U**, vous ne pouvez avoir la garantie que vous ne serez pas vu. Pour vous cacher, vous n'avez qu'à taper **C**.

**Le détecteur d'émissions (E).** La commande E, en réalité, est double; elle dépend du type de scénario que vous avez choisi. Dans le Scénario Un, si vous tapez E, vous saurez s'il y a une base quelconque dans chacun des huit kilomètres carrés contigus à celui où vous vous trouvez (y compris en diagonale). À la ligne 11 de l'affichage écrit, chacune des huit directions (NORD, NE, EST, etc.) clignotera, accompagnée du mot OUI ou NON. Par exemple, NORD: OUI signifie qu'il y a une installation quelque part dans la région directement au nord, donc qu'en avançant vers le haut de l'écran vous pourriez la voir.

Dans le Scénario Deux, si vous tapez E, vous aurez un relevé approximatif (en degrés) de l'endroit où se trouvent le gouverneur et son équipe. Le nord (en haut de l'écran) correspond à 0° ou 360°; l'est, à 90° (à droite); le sud, à 180° (en bas); et l'ouest, à 270° (à gauche). Donc, le message RLV: 311, par exemple, signifie qu'en ce moment le gouverneur se trouve à peu près au nord-ouest de votre position actuelle, mais ce peut être à 50 ou à 5000 mètres de vous. (La rose des vents imprimée sur la carte vous aidera à interpréter le relevé et à situer convenablement la base.) Il faut bien savoir que le relevé est approximatif, que dans certains cas vous serez incapable de faire une lecture: vous verrez alors le message PAS DE SIGNAL. Si le message PAS DE SIGNAL persiste, c'est que vous avez probablement réussi à détruire la bonne base — et le tyrannique gouverneur avec.

Dans les deux scénarios, l'usage du détecteur prend 1 unité d'énergie à la batterie. Si le détecteur est endommagé au cours du combat, vous ne pourrez rien tirer de la commande E tant que vous ne l'aurez pas réparé (grâce à la commande H).

**Observation des bases (O).** Pour identifier le type de base qui est sur l'écran, ou pour savoir si vous avez réussi à détruire une base, utilisez la commande O. Si vous n'arrivez pas à obtenir les détails nécessaires — à cause de la distance, de quelque chose qui vous empêche de voir ou tout simplement par malchance — vous aurez comme message RIEN. Approchez-vous, envoyez-vous ou tout simplement recommencez. (Il est plus facile — mais plus dangereux — d'observer une base du haut des airs.) Si vous y arrivez et que la base fonctionne toujours, vous aurez un de ces trois messages: FORT, MILITAIRE ou CIVIL. Le FORT se reconnaît à sa forme (et normalement vous ne devriez pas avoir besoin de la commande O pour l'identifier). Par contre, il est important de pouvoir distinguer les bases MILITAIRES des bases CIVILES (car elles se ressemblent vraiment) puisque vous gagnerez des points si vous détruisez une base MILITAIRE, alors que vous en PERDREZ (et davantage) si vous faites sauter une base CIVILE. Le message DÉTRUITE signifie que vous pouvez, pour le moment, laisser de côté votre lanceur de missiles.

**Vérification de l'état des sous-systèmes (V).** Si vous ne savez pas trop lesquels de vos sous-systèmes sont endommagés et lesquels marchent bien, tapez C. Les sous-systèmes apparaîtront rapidement dans l'ordre suivant: MÉDICAL, VOL, LANCEMENT, ÉCRAN, FUSIL-LASER, ATOMISEUR, DÉTECTEUR, SAUT. (Ce sont les seuls sous-systèmes qui peuvent être endommagés.) Après chacun des noms apparaîtra une mention: soit PARFAIT (fonctionne), soit MORT (endommagé, ne fonctionne pas). Si un sous-système est MORT, la ou les commandes qui lui sont associées sont inopérantes. Par exemple, si votre ÉCRAN est MORT, la commande B et la commande X n'auront aucun effet.

**Réparation des sous-systèmes (H).** Vous pouvez essayer de repérer les sous-systèmes endommagés au cours du combat (Voir DOMMAGES ET BLESSURES) en tapant H. La mise en action des circuits autoréparateurs de votre costume vous permet de réparer un des sous-systèmes endommagés (par tour d'utilisation). La commande H consomme 1 unité d'énergie de la batterie chaque fois qu'elle est utilisée — même si rien n'est réparé. Si vous avez plus d'un sous-système endommagé, vous ne pouvez prévoir ni contrôler lequel sera réparé en premier; mais si vous utilisez de façon continue la commande H, vous finirez par tous les réparer. Lorsque, grâce à la commande H, un sous-système se remet à fonctionner, un message adéquat sera brièvement affiché; par exemple, DÉTECTEUR PARFAIT.

**Vérification du pointage actuel (P).** À n'importe quel moment du jeu, vous pouvez vérifier votre pointage en tapant P. Cela n'utilise pas le temps de votre partie et ne compte pas comme un tour. Par ailleurs, si vous perdez trop de temps après RAPPEL! — ou si vous vous faites tuer — votre pointage final *peut être inférieur* à celui obtenu en cours de partie.

## Énergie

Une grande partie de votre équipement — le fusil-laser, l'écran, le détecteur d'émissions ainsi que les systèmes de saut, d'infravisibilité et d'autoréparation — est alimentée par l'énergie emmagasinée dans votre batterie. L'utilisation de ces appareils consomme de l'énergie. Les commandes E (détecteur d'émissions) et H (autoréparation) soutirent à la batterie 1 unité d'énergie chaque fois que vous vous en servez. La commande S (saut) en soutire 2. La commande R (réglage du fusil-laser) ne demande pas d'énergie, mais lorsque vous tirez (L), vous prenez 8 unités d'énergie (10 pour le fusil-laser grande puissance). Les commandes pour l'écran (B et X) n'en prennent pas



directement, mais l'écran magnétique lui-même utilise à chaque tour 1 unité s'il est à FAIBLE PUISSANCE et 2 unités s'il est à EXTRA PUISSANCE. De même, la commande I (infravisibilité) ne nécessite pas d'énergie, mais son utilisation consomme 4 unités d'énergie par tour.

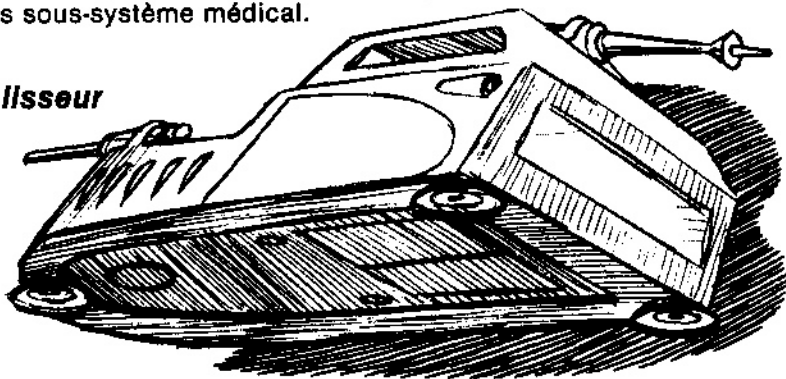
L'ordinateur garde en mémoire et affiche, après ÉNERGIE, la quantité d'énergie restante. Contrairement aux BLESSURES, il ne la donne pas en pourcentage, mais en chiffre absolu d'unités. Par exemple, si vous lisez à l'écran :

**Énergie : 25**

cela signifie qu'il ne vous reste que 25 unités d'énergie ; votre batterie est presque à plat.

Vous ne pouvez utiliser plus d'énergie que vous n'en avez, et lorsque votre batterie est vide (ÉNERGIE : 0) vous ne pouvez plus vous servir des commandes S, L, B, X, I, E et H. (En fait, vous pouvez même avoir du mal à vous servir du dernier erg — de la dernière unité d'énergie.) Si vous avez allumé votre écran ou votre système d'infravisibilité, ils s'arrêteront d'eux-mêmes. De plus, contrairement aux blessures et aux dommages subis par un sous-système, il n'y a pas moyen de recharger la batterie — pour augmenter le chiffre donné après ÉNERGIE. Néanmoins, avec une batterie vide, vous pouvez encore avancer, voler, lancer des missiles, décharger votre atomiseur, utiliser la plupart des Commandes spéciales et vous faire soigner par les sous-système médical.

**Glisseur**



### **Dommages et blessures**

Chaque fois que les canons des bases ou des unités ennemies vous attaquent, vous courez le risque — même avec votre écran magnétique — d'être blessé et/ou que l'un de vos sous-systèmes soit

endommagé. Les puissants canons d'un fort ou d'un char vous feront subir des dommages plus importants que les petits canons d'une base civile. L'ordinateur garde en mémoire et affiche, après BLESSURES, le pourcentage de dommages que vous (pas vos sous-systèmes) avez encourus. Par exemple, si vous lisez à l'écran

**Blessures : 10%**

vous êtes encore relativement en bon état, puisque vous n'êtes blessé qu'à 10%. (Vous rappellerez que ce système d'affichage est à l'inverse de celui utilisé dans nos précédents jeux de LA CONQUÊTE DU DONJON.)

Le premier dommage infligé à un sous-système sera affiché brièvement à l'instant où il se produit. Par exemple, ATOMISEUR MORT signifie que votre atomiseur vient d'être abîmé et qu'il ne pourra plus servir tant qu'il n'aura pas été réparé. Comme vous ne pouvez pas toujours remarquer l'apparition de ces messages (surtout si vous avez plus d'un sous-système endommagé au cours du même tour), il vous reste la possibilité de vérifier l'état de vos sous-systèmes en utilisant la commande V. N'oubliez pas que, dans les rondes de combat subséquentes, un sous-système déjà endommagé peut l'être davantage ; l'affichage ne rendra pas compte des dommages de façon séparée, ce qui risque de rendre la réparation beaucoup plus difficile.

Vous pouvez essayer de réparer les dommages infligés à vos sous-systèmes en vous servant de la commande H. Automatiquement vos blessures seront peu à peu guéries par le sous-système médical — aussi longtemps qu'il sera en état de fonctionner (MÉDICAL MORT entraîne en général de rapides commandes H). Il n'existe pas de commande séparée pour « la guérison », et d'autre part le fait d'être en période de guérison ne vous empêche pas d'utiliser les autres commandes comme à l'accoutumée.

Vous pouvez continuer à fonctionner plus ou moins normalement tant que vos blessures n'atteignent pas, ou ne dépassent pas, 100%. Rendu à ce point, vous êtes mort et votre mission est terminée.

### **Fin du jeu**

Quel que soit le succès relatif de votre mission, il n'y a que deux façons de terminer le jeu. La première consiste à faire avancer votre personnage jusqu'à l'extrême bord sud de la région de jeu. Vous pouvez, bien sûr, aller au sud de l'écran (c'est-à-dire d'un kilomètre carré particulier de territoire) à différents moments de la partie — tout comme vous pouvez aller dans n'importe quelle autre direction. Mais si vous franchissez la frontière sud du territoire de jeu — le bas de

l'écran, là où vous avez commencé ou en tout autre point équivalent sur le plan horizontal — le jeu prend fin. (Si vous ne comprenez pas très bien, prenez la carte, ce sera beaucoup plus clair.) Si vous quittez le territoire de cette façon, vous ne pouvez plus rentrer : vous devez recommencer.

Si vous en sortez vivant, votre récompense sera de voir le message SAIN ET SAUF. La façon la plus courante de finir le jeu est, hélas, involontaire : vous vous faites tuer. Si cela se produit, vous en serez informé : MISSION TERMINÉE PAR LA PERTE DE L'OPÉRATEUR.

Dans les deux cas, vos points et le temps qu'a duré la partie seront affichés. (À cette étape vous ne pouvez pas accroître vos points ni continuer la partie, mais vous pouvez en commencer une autre en tapant RUN et en appuyant sur la touche RETURN.)

### Compte des points

Le Scénario Un étant une mission de diversion, le pointage dépend de la distance que vous aurez parcourue en direction nord, du nombre de forts, de bases militaires et d'unités ennemies que vous aurez détruits et du nombre de fois où vous vous serez fait repérer. N'oubliez pas, toutefois, que vous perdez des points lorsque vous faites sauter une base civile — en fait davantage que vous n'en gagnez en faisant sauter une base militaire. Vous recevez une prime si vous en sortez vivant et une autre prime si vous quittez le territoire après le RAPPEL. Si vous tardez trop après le RAPPEL, votre pointage diminuera parce que vous mettez en danger le vaisseau qui vous attend, et vos collègues Furies.

Dans le Scénario Deux, le pointage repose essentiellement sur l'élimination du gouverneur militaire. Vous ne ferez pas beaucoup de points en détruisant simplement des unités ennemies, et si vous ne parvenez pas à trouver puis anéantir le gouverneur, votre total sera faible. Le temps est important : la prime que vous touchez pour avoir complété votre mission avec succès (même si vous n'arrivez pas à rejoindre votre vaisseau — bien que, si vous y arrivez, cela vous donne des points en plus) décroît régulièrement après vingt minutes.

En moyenne, les points obtenus dans les deux scénarios sont à peu près comparables. Dans les deux cas, votre pointage maximum possible est plus élevé si vous choisissez un niveau plus élevé de difficulté — mais vous risquez aussi d'en faire moins parce que les dangers sont plus grands. Pour vos toutes premières missions, vous pouvez vous attendre à des scores de 100 à 300 points. Avec de l'entraînement, vous pouvez dépasser 1000 points. Nous attendons toujours le premier — ou la première — qui atteindra 2000.

## COSTUMES ET ÉQUIPEMENT

Les costumes portés par les Furies sont quelque chose d'intermédiaire entre la combinaison spatiale et l'armure de métal du chevalier du Moyen Âge. Beaucoup plus élaborés et efficaces que la tenue rudimentaire des troupes d'assaut de l'Empire dans *La Guerre des étoiles*, ces vêtements se rapprochent davantage de l'équipement décrit dans des livres comme *Starship Troopers (Les Soldats des étoiles)* de Robert A. Heinlein ou *The Forever War (La Guerre sans fin)* de Joe Haldeman. Armés, blindés, autonomes, les costumes énergisés des Furies donnent au combattant isolé bien plus que la mobilité d'un hélicoptère et la puissance massive d'un char d'assaut.

### Costumes standard

Les caractéristiques de chacun des trois costumes standard — le Dragon, le Maraudeur et le Ninja — sont données ci-après.

Table 4. Caractéristiques des costumes standard

	<i>Dragon</i>	<i>Maraudeur</i>	<i>Ninja</i>
<b>Sous-système médical</b>	Oui	Oui	Oui
<b>Détecteur d'émissions</b>	Oui	Oui	Oui
<b>Capacité de saut</b>	Oui	Oui	Oui
<b>Vitesse de vol</b>	240m/tour	300m/tour	300m/tour
<b>Armure</b>	Puissante	Standard	Standard
<b>Écran</b>	Haute puissance	Haute puissance	Standard
<b>Infravisibilité</b>	Non	Non	Oui
<b>Doubles</b>	0	3	0
<b>Lance-missiles</b>	Oui	Oui	Oui
<b>Atomiseur</b>	Haute puissance	Haute puissance	Haute puissance
<b>Fusil-laser</b>	Haute puissance	Standard	Standard
<b>Missiles</b>	30	25	22
<b>Charges d'atomiseur</b>	30	30	12
<b>Énergie</b>	300	400	500

## Costumes sur mesure (versions sur disquette seulement)

Table 5. Costumes sur mesure — options

Questions	Réponses	Prix
Voulez-vous le sous-système médical ?	O ou N	200
Voulez-vous le sous-système de vol ?	O ou N	200
Voulez-vous le lance-missiles ?	O ou N	200
Voulez-vous le bouclier ?	O ou N	200
* Voulez-vous le modèle haute puissance ?	O ou N	100
Voulez-vous le fusil-laser ?	O ou N	100
* Voulez-vous le modèle haute puissance ?	O ou N	50
Voulez-vous l'atomiseur ?	O ou N	150
* Voulez-vous le modèle haute puissance ?	O ou N	***
Voulez-vous le détecteur d'émissions ?	O ou N	100
Voulez-vous le sous-système de saut ?	O ou N	100
Voulez-vous une armure puissante ?	O ou N	***
Voulez-vous des doubles ?	O ou N	50
Voulez-vous le sous-système d'infravisibilité ?	O ou N	200
** Combien de missiles voulez-vous ?	2 chiffres	20 chacun
Combien de charges d'atomiseur voulez-vous ?	2 chiffres	5 chacune

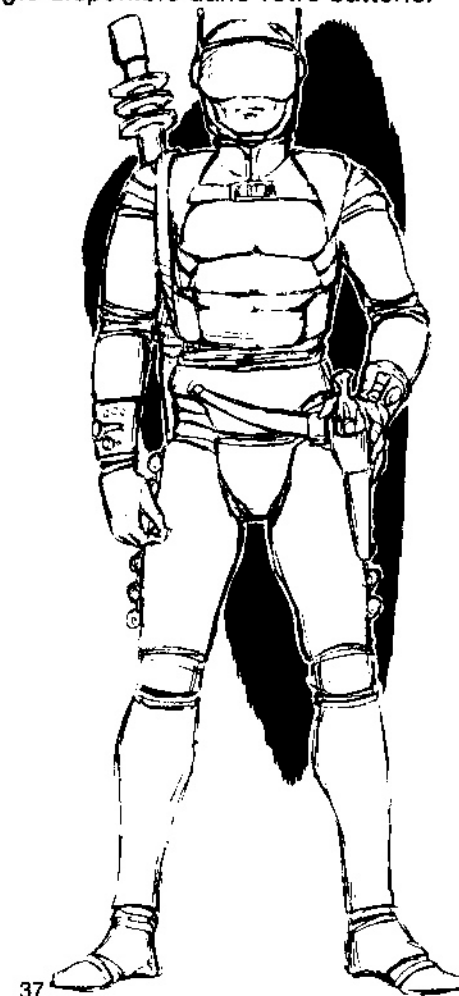
Dans les versions sur disquette (*seulement*) du GUERRIER DES ÉTOILES, vous avez la possibilité de vous faire un costume sur mesure, plutôt que de prendre l'un des trois modèles standard décrits plus haut. Si vous prenez cette option, vous recevrez un « crédit » de 2500 points avec lequel vous pourrez « acheter » des sous-systèmes et des fournitures. La table 5 énumère les questions auxquelles vous aurez à répondre, les réponses que vous serez susceptible de donner (et dont aucune n'exige l'utilisation de la touche RETURN) et le prix de chaque article. Important: il n'y a pas de question à part pour l'énergie; le nombre de points qui vous restent à la fin des questions correspond à la quantité d'énergie disponible dans votre batterie.

### Explications :

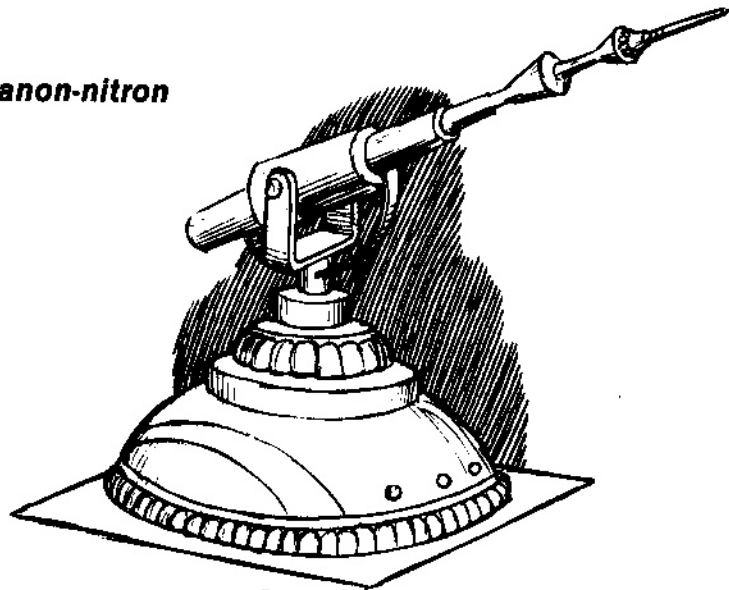
\* ne s'applique que si vous avez répondu O à la question précédente. Le coût du modèle grande puissance vient en supplément du prix du modèle courant.

\*\* ne s'applique que si vous avez « acheté » les sous-systèmes appropriés. Dans chaque cas, la réponse doit comporter deux chiffres (par ex. 15); si vous désirez un nombre de charges ou de missiles inférieur à 10, soumettez le nombre désiré en le faisant précéder d'un 0 (par ex., si vous désirez 5 missiles, tapez 05). Si vous avez un atomiseur à grande puissance, le nombre de charges devra être divisible par 3 (par ex. 12, 15, 18, etc.)

\*\*\* Il n'y a pas, pour ces articles, de coût supplémentaire comme tel. Le prix réel de l'atomiseur à grande puissance, c'est la plus forte dépense de munitions qu'il entraîne (trois charges par coup tiré au lieu d'une seule); de même, le « prix » à payer pour une armure lourde est sa vitesse de vol réduite (l'une ne va pas sans l'autre): 12 espaces par tour au lieu de 15.



## Canon-nitron



## ÉQUIPEMENT

Les doubles, les sous-systèmes de vol, de détection, de saut et d'infravisibilité sont décrits en détail dans la section des commandes — respectivement U, T, E, S et I. Rappelez-vous que si le costume que vous avez choisi ne comporte pas l'un de ces sous-systèmes, vous *ne pouvez pas* utiliser la commande correspondante. Le sous-système médical (décrit dans DOMMAGES ET BLESSURES) est la seule méthode disponible dans le jeu pour guérir vos blessures ; il n'exige pas de commande spéciale et fonctionne automatiquement, tant qu'il est en état de marche. La batterie qui, pratiquement, peut être considérée comme un super-accumulateur fournissant leur énergie au fusil-laser, au bouclier et à d'autres accessoires, est décrite dans le chapitre ÉNERGIE.

L'armure du costume confère une protection, et cela, que le bouclier soit allumé ou éteint. La différence entre une armure standard et une armure puissante peut se comparer à celle qui existe entre un bouclier standard et un bouclier haute-puissance. En fait, un costume équipé d'une armure puissante et d'un bouclier standard (mis à FAIBLE PUISSANCE) confère la même protection qu'un costume équipé d'une armure standard et un bouclier à haute puissance mis à EXTRA PUISSANCE. Contrairement à l'écran magnétique, l'armure n'utilise pas l'énergie de la batterie, mais le poids supplémentaire d'une armure puissante ralentit la vitesse de vol (de 15 espaces par tour à 12). Le bouclier haute puissance offre une

grande souplesse d'utilisation — sans compter la protection qu'il confère — puisque vous pouvez le mettre à FAIBLE PUISSANCE (ou même l'éteindre) dans les conditions normales, et passer à la position EXTRA (qui consomme beaucoup d'énergie) en cas de besoin.

Les trois armes sont tout à fait différentes. Les petits missiles projetés par le lance-missiles Cyclope (un descendant du bazooka de la Seconde Guerre mondiale) ont un pouvoir destructeur supérieur à celui des deux autres armes et sont les seuls à pouvoir endommager les bases. Néanmoins il faut, pour les lancer, bien viser, bien les placer et par ailleurs, même si leurs effets peuvent se faire ressentir sur un large territoire, c'est surtout à leur point d'impact qu'ils se révèlent vraiment destructeurs.

Les atomiseurs sont efficaces contre les unités mobiles ; il n'est pas besoin de viser et la distance n'atténue pas leur force (bien que, à longue distance, ils risquent davantage de manquer leur but). L'atomiseur une-main standard Colt et Remington «Thunderbolt» Mark III utilise une charge pour un coup très puissant, tandis que le Mark IV deux-mains haute-puissance en émet trois d'un coup, chacune faisant presque autant de dégâts (en moyenne) que l'atomiseur standard. En ne tirant qu'une fois, il est difficile de détruire, avec l'atomiseur standard, un char et impossible d'éliminer une section de soldats — mais avec deux ou trois coups, on y parviendra *toujours*. Le Mark IV grande-puissance revient plus cher mais, grâce à son triple coup, rien ne peut lui résister, sauf les bases. Contre des unités plus petites, il ne fait que donner une marge de sécurité supplémentaire, au cas où l'objectif aurait été manqué parce que trop éloigné. Malheureusement, tous les atomiseurs sont bruyants et attirent l'attention.

Les fusils-lasers Larcher que portent les Furies nécessitent de fréquents ajustements (commande R) et, à grande distance, perdent de leur efficacité (surtout contre les chars d'assaut et les soldats) ; toutefois, ils sont silencieux, très puissants à courte portée et peuvent être utilisés beaucoup plus souvent que les atomiseurs. À presque toutes les distances, le Larcher «HD» long canon a un peu plus de chances de détruire sa cible que le modèle standard, plus léger ; mais, chaque fois qu'on l'utilise, il prend à la batterie 10 unités d'énergie au lieu de 8.

LITHO CANADA 