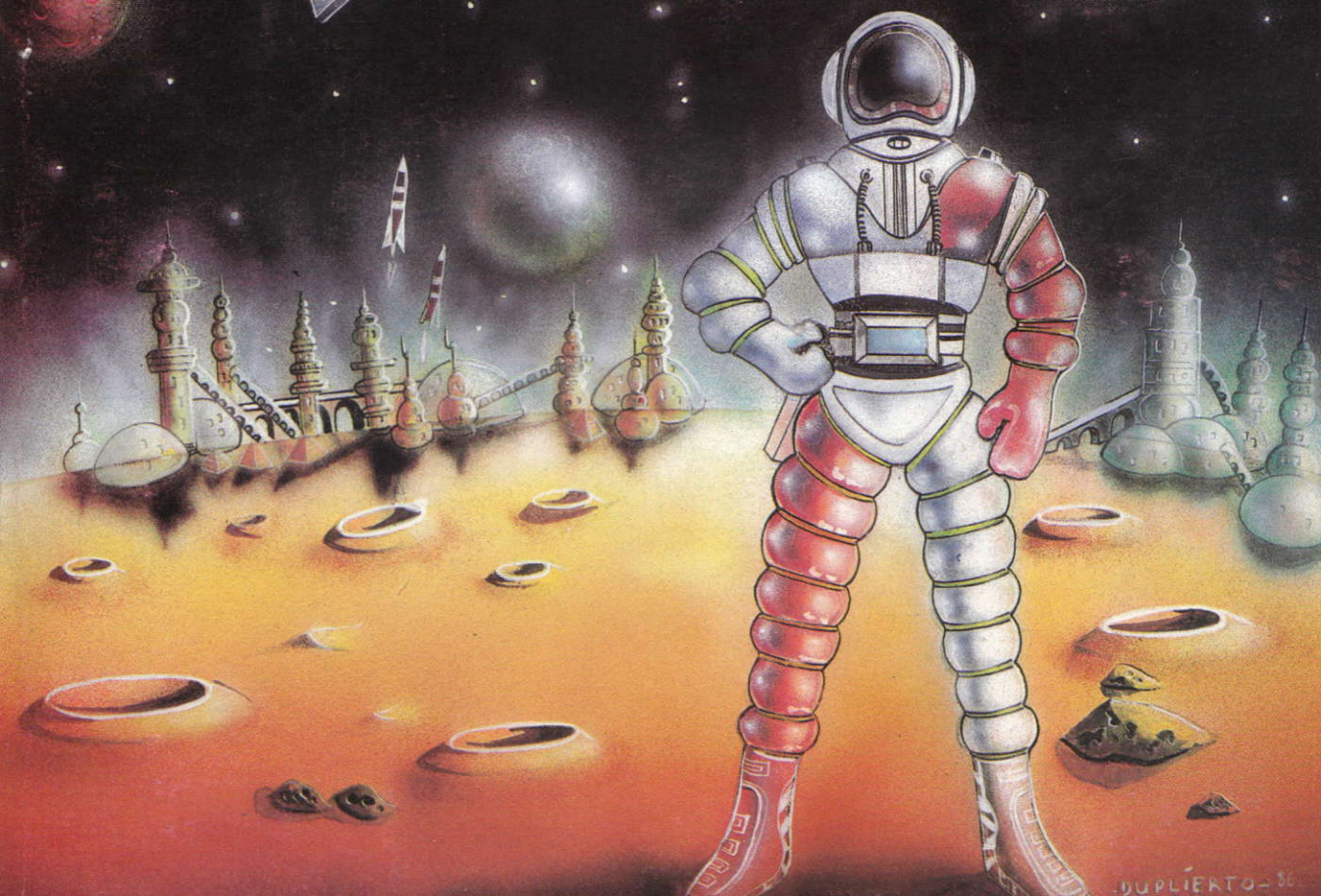


Chip

H DEMAIN HOLOCAUSTE



**Manuel
de
l'utilisateur**



H DEMAIN HOLOCAUSTE

est une création de C. Perconti, C. Gagnère, P. Duplierto

Sommaire

| | |
|-----------------------------------------------------------|-------|
| Introduction | |
| • Scénario | p. 4 |
| Chargement et fonctionnement du logiciel | p. 8 |
| Face 1 : | |
| éditeur | p. 10 |
| Nomenclature des instruments de bord | p. 16 |
| Face 2 : | |
| jeu | |
| • Mode avion | p. 56 |
| • Mode option | p. 60 |
| • Mode combat | p. 62 |
| • Mode personnage | p. 64 |
| • Mode analyseur | p. 68 |
| Manuel de l'ordinateur de bord | p. 72 |
| La galaxie | |
| • Téra | p. 78 |
| • Acia | p. 80 |
| • Alfa | p. 82 |
| • Luna | p. 84 |
| • Pira | p. 86 |

Introduction : Scénario

« La confrérie des cinq planètes avait toujours été enviée par les autres systèmes solaires, certains même n'hésitaient pas à lui donner le titre de paradis stellaire. La confrérie était fière de ce titre et faisait tout pour l'honorer, elle était la seule à pouvoir se glorifier de posséder cinq planètes constituant la synthèse parfaite d'une osmose jamais égalée. Les différentes civilisations de colons avaient, dans le passé, choisi une optique, une éthique de vie, basée sur des thèmes comme l'amour, le respect de la vie et le progrès scientifique. Toutes guerres avaient été définitivement bannies et il semble que cela fut une décision importante qui pesa fortement sur le développement intellectuel et l'évolution de la race humanoïde dans les autres colonies avoisinantes.

Les colons purent développer leurs aptitudes scientifiques et vaincre la maladie, la thérapeutique du cancer n'était plus une utopie. Les plus grandes découvertes et les plus grands progrès réalisés dans le domaine de la vie avaient pour source la confrérie des cinq planètes.

Bien que différentes, les cinq colonies possédaient les mêmes sources, les mêmes ancêtres issus d'une lointaine planète dont peu de gens semblaient encore connaître le nom, certains sages parlaient souvent d'un peuple venu d'un monde en feu qui se serait autodétruit dans une folie guerrière et meurtrière. Ce peuple constitué pour la plupart de savants et d'élus aurait atteint, au bout d'un long périple de 80 ans, cinq planètes situées dans la constellation de VEGA. Ce peuple décida d'une volonté commune de stopper le long exode que fut le leur pour enfin se reposer et fonder une nouvelle civilisation. Selon les sages, il y aurait eu cinq arches stellaires, une arche se posa sur chaque planète, et de ces cinq arches descendirent des hommes et des femmes prêts à ensemençer ces nouveaux mondes vierges et accueillants.

Les plus hauts dignitaires après concertation baptisèrent les cinq planètes du nom de chaque arche stellaire porteuse de vie, c'est ainsi que furent baptisées TERA, ACIA, LUNA, ALFA et PIRA.

Au fil des années, les colons accomplirent des travaux surhumains et beaucoup d'entre-eux faillirent renoncer, mais lorsque la fatigue ou le découragement venait, les colons puisaient de nouvelles forces nécessaires à l'accomplissement de leur tâche dans l'espoir sans cesse grandissant d'un monde nouveau et pur. C'est fini pour aujourd'hui, apprenez bien votre leçon et à demain. »

Je ne sais pas pourquoi mais cette dernière phrase me mettait mal à l'aise ce soir. D'habitude elle aurait provoqué chez moi un sentiment de joie intense, sentiment partagé d'ailleurs par tous mes camarades, mais pour la première fois, je ressentais l'envie d'apprendre, d'en savoir plus sur ces ancêtres et sur nos origines.

Le fait de savoir que je pouvais être le descendant d'un peuple venu des étoiles provoquait en moi un grand vide, une soif de connaissance, ma vie, soudainement, devenait plus importante à mes yeux. Comment pouvait-on rester insensible au travail énorme qu'avaient accompli ces colons ?

Je n'eus pas le temps d'y répondre car Eric venait de me tirer de ma chaise en me disant : « alors tu te dépêches, on va être en retard à la maison ». Je pensais qu'il n'avait pas tout à fait tort surtout que je ne voulais pas manquer les vidéo-informations de 16 heures.

Tout au long du trajet en mobilbulle, je dois bien reconnaître que j'ai dédaigné quelque peu la conversation de mon frère Eric car j'étais trop absorbé dans mes pensées. Les stations et les tunnels défilaient à grande vitesse en engendrant une danse frénétique où se mêlait toute une multitude de couleurs comme dans un kaléidoscope géant, je me complaisais à essayer de me rappeler à l'avance les noms des différentes stations qui séparaient l'université des sciences de notre grande cité sous dôme.

Encore une fois, ce fut mon frère qui me poussa à l'extérieur du mobilbulle, nous étions arrivés et je ne m'en étais même pas rendu compte. Tout en marchant sur le tapis roulant mécanisé, mon frère me harcela de questions à propos du cours sur la relativité, je promis de lui expliquer après les vidéo-informations tout ce qu'il n'avait pas compris.

Arrivés devant notre maison, je composai comme d'habitude les neuf chiffres sur le clavier de la serrure codée ce qui entraîna l'ouverture instantanée de la porte, celle-ci se referma derrière notre passage. Une fois avoir embrassé mes parents, je me jetai sur le fauteuil autosustentatoire et d'un coup de pouce sur la vidéocommande je commençai à visualiser les vidéo-informations de 16 heures. Le ton grave du présentateur attira mon attention :

« ...Mesdames, Mesdemoiselles, Messieurs, bonsoir ! Nous venons d'apprendre par une dépêche qui vient de tomber sur nos téléscripteurs qu'une vague de radiations d'origine inconnue a fait entrée dans notre galaxie. Les plus grands savants de la confrérie des cinq planètes se penchent actuellement sur leurs instruments dans le but de déterminer la cause de cette vague de radiations et le moyen pour permettre à court terme sa totale annihilation. Les gouvernements de chaque planète implorent de ne pas céder à la panique et de garder confiance dans le savoir immense de nos scientifiques. Une première estimation prévoit que si la vitesse du nuage radioactif ne progresse pas et qu'aucun procédé ne puisse permettre sa destruction, la confrérie des cinq planètes a encore 180 heures à vivre. Météo, ... »

La nouvelle nous laissa sans voix, pendant quelques secondes, nous n'arrivions pas à y croire, notre galaxie était donc menacée et notre durée de vie réduite à 180 malheureuses petites heures, je ne pus rester une seconde de plus assis dans le fauteuil tant elles me semblaient précieuses. Il fallait faire quelque chose, oui mais quoi ? Je me sentais bien impuissant face à cette catastrophe, pourtant, comme mes ancêtres, une force me poussait à me battre pour sauver ce qu'ils avaient eu tant de mal à édifier. Je ne sais si c'est cette force qui me poussa à ouvrir le livre sur les origines de la confrérie mais un passage précis relatait exactement les faits catastrophiques que nous subissions. Ce passage m'apprirent que d'après les dires de certains sages, il semblerait qu'une vague de radiations similaires à la nôtre menaçait nos ancêtres et que ceux-ci, forts de leur science infinie, purent procéder à la construction d'une arme défensive qui malheureusement aurait été perdue dans un quelconque lieu au fil des années. Ce minuscule passage me gonfla d'un espoir qui me poussa à prendre une décision sans appel : je me jurai de ne retourner chez moi qu'en possession de l'arme défensive ARX 11.

Tout alla très vite, je mis mes 5 000 crédits d'économie dans ma poche, sortis et me dirigeai en direction de la base de TERA, je savais que j'y trouverai tout ce dont j'aurai besoin...

C. Perconti

H DEMAIN HOLOCAUSTE

Manuel de l'utilisateur

***Chargement
et marche à suivre
pour le bon
fonctionnement
du logiciel***

1. Description

Tout d'abord, nous vous remercions de nous avoir fait confiance en achetant ce logiciel de jeu et espérons qu'il permettra de vous divertir pendant un très long moment.

Le logiciel "DEMAIN HOLOCAUSTE" est constitué d'une boîte en carton contenant les éléments suivants :

- **1 Disquette "DEMAIN HOLOCAUSTE" double-face format AMSTRAD.**

Face 1 : elle supporte l'éditeur et le programme servant à lancer le jeu, c'est cette face que vous devrez introduire dans votre lecteur au début de chaque nouvelle partie.

Une fois la face 1 introduite, tapez : RUN "JEU"
puis appuyez sur la touche ENTER.

Face 2 : elle supporte le programme principal et toutes les données inhérentes aux planètes, c'est le programme éditeur qui vous demandera au bon moment de retourner votre disquette.

- **1 Manuel "DEMAIN HOLOCAUSTE".**

- **1 Grille sur papier.**

Cette grille servira plus tard au cours du jeu à inscrire les différents mots codés que vous découvrirez.

2. Marche à suivre pendant le jeu

En règle générale, vous devez suivre exactement les ordres que vous donnera le logiciel au cours du jeu, le non-respect de ces ordres risquerait d'entraîner la destruction de certains fichiers et l'impossibilité de pouvoir rejouer.

3. Les recommandations pour le bon fonctionnement du logiciel

- a. Ne pas poser la disquette près d'une quelconque source magnétique.
- b. Bien attendre que le lecteur se soit arrêté de fonctionner pour enlever la disquette.
- c. Toujours s'assurer que les protections contre l'écriture sur les deux faces de la disquette soient en position inopérante.
- d. Ne pas éteindre ou réinitialiser l'ordinateur tant que le lecteur n'est pas complètement arrêté.

4. Garantie

Chip garantit en règle générale votre logiciel contre toutes mauvaises manipulations.

Pour tout échange standard, les retours devront nous parvenir complets dans leur emballage d'origine au :
9, passage de la Main d'or 75011 PARIS.

Face 1, l'éditeur

Généralité sur les éditeurs

On a communément l'habitude d'appeler éditeur tout logiciel permettant la saisie de différentes informations dans le but de les placer sous un format spécial réutilisable par un logiciel maître, exemple : (éditeur assembleur, éditeur de texte, etc.).

Les éditeurs peuvent procéder de plusieurs façons à la saisie des informations, celle qui nous intéresse est certainement celle qui a bouleversé le monde des éditeurs, je veux bien entendu parler des saisies par icônes, fenêtres graphiques, menus déroulants et souris.

Dans ce type d'éditeur, l'utilisateur déplace le plus souvent, par le biais d'une souris ou d'un joystick, un pointeur qu'il pourra placer directement sur l'information dont il aura besoin, l'accès à l'information est donc simplifié et accéléré.

Le logiciel "DEMAIN HOLOCAUSTE" utilise un tel éditeur.

L'éditeur de "DEMAIN HOLOCAUSTE"

En règle générale l'éditeur simule dans le jeu l'accès aux différents magasins se trouvant sur la base de TERA. Au début du jeu, vous disposez de 5 000 crédits qui vont vous permettre d'acheter l'équipement nécessaire pour mener à bien votre mission.

L'écran est donc divisé à ce moment-là en trois parties :

- **1^{re} partie**, la ligne de commande en blanc sur fond gris vous offrant les commandes DISQUE, ACHETER, VENDRE et FIN.

- **2^e partie**, la représentation graphique du hangar où s'afficheront toutes les icônes lorsque vous les achèterez.

- **3^e partie**, la représentation graphique du tableau de bord de votre avion où viendront se loger les différents instruments que vous déciderez d'acheter.

A l'initialisation de l'éditeur, le tableau de bord est vidé à l'exception du module crédits invendable qui vous indique en permanence le nombre de crédits encore disponibles.

Lorsque vous êtes sous l'éditeur, vous pouvez donc utiliser quatre commandes, ces commandes, une fois sélectionnées, ouvriront un menu déroulant vous offrant des sous-options de cette commande. Pour sélectionner une commande, placez la flèche sur la commande et gardez le bouton du joystick ou de la souris enfoncé.

1. La commande DISQUE

L'éditeur vous permet l'accès à une plage sur la disquette réservée à l'utilisateur, cette plage servira à sauvegarder et à récupérer une configuration prédéfinie et vous évitera de tout recommencer lors d'une nouvelle partie par exemple.

La commande DISQUE vous offre quatre sous-options :

a. Catalogue

Cette option vous permet de visualiser les noms des configurations sauvegardées (cinq maximum).

b. Sauvegarde

Cette option vous permet de sauvegarder sous un nom de votre choix votre configuration.

c. Chargement

Cette option vous permet de récupérer une configuration.

d. Efface

Cette option vous permet d'effacer une configuration du catalogue.

Lors de l'utilisation de la commande DISQUE, le système peut générer quatre messages d'erreur :

Erreur 1 : le catalogue est plein

Erreur 2 : ce nom existe déjà

Erreur 3 : ce nom n'existe pas

Erreur 4 : toute autre erreur relative au lecteur de disquettes.

Attention, la commande DISQUE n'est utilisable qu'en début de jeu et pas lors d'un retour sur la base de TERA durant le jeu.

2. La commande ACHETER

L'éditeur vous permet d'acheter toutes sortes de choses nécessaires à votre quête, la commande ACHETER vous offre sept sous-options :

a. Ordinateur

Cette option vous permet de choisir la puissance de votre ordinateur de bord, celui-ci peut recevoir trois cartes mémoires :

ME1 : carte mémoire de 256 Ko

ME2 : carte mémoire de 512 Ko

ME3 : carte mémoire de 1024 Ko

Plus la puissance de votre ordinateur de bord sera élevée, plus vous pourrez stocker de fichiers dans sa mémoire.

b. Moteur

Cette option vous permet de choisir le type de moteur qui équipera votre avion, trois types de moteur sont à vendre :

M01 : moteur à hélice, c'est le moins cher mais aussi le moins rapide

M02 : moteur à simple réacteur

M03 : moteur à double réacteur.

c. Fuselage

Cette option vous permet de choisir le type de fuselage de votre avion et par là même de choisir sa résistance au laser ennemi, quatre fuselages sont à vendre :

F01 : peut encaisser 2 coups sans bouclier

F02 : peut encaisser 4 coups sans bouclier

F03 : peut encaisser 6 coups sans bouclier

F04 : peut encaisser 8 coups sans bouclier.

d. Instruments de bord

Cette option vous permet de choisir la totalité de votre tableau de bord en achetant seulement les instruments que vous voulez.

Une fois choisie, la place de l'instrument se dessine sur le tableau de bord, vous pouvez modifier cet emplacement en déplaçant le joystick ou la souris vers la gauche ou vers la droite, une pression sur le bouton du joystick ou de la souris posera l'instrument à l'emplacement choisi.

Notez qu'à tout moment vous pouvez déplacer un instrument acheté en positionnant la flèche dessus, en appuyant sur le bouton du joystick ou de la souris puis en suivant les instructions comme indiqué ci-dessus. Les instruments de bord sont détaillés dans le chapitre NOMENCLATURE DES INSTRUMENTS DE BORD.

e. Armements

Cette option vous permet de définir le type et le nombre d'armes qui constitueront votre armement, cinq types d'armes sont à vendre :

Armes offensives

BOM : caisse contenant 10 bombes au napalm

ROC : caisse contenant 10 roquettes thermonucléaires

Armes défensives

L01 : caisse contenant 10 leurres détournant les missiles attirés par la chaleur (tout type de moteur dégage de la chaleur)

L02 : caisse contenant 10 leurres détournant les missiles attirés par le bruit (le moteur à hélice fait un bruit épouvantable)

L03 : caisse contenant 10 leurres détournant les missiles attirés par les moteurs à réaction.

Attention, le module LEURRE (voir NOMENCLATURE DES INSTRUMENTS DE BORD) est obligatoire pour utiliser les leurres.

f. Energie

Cette option vous permet de faire le plein en énergie :

FUE : bidon contenant 10 unités de fuel (le fuel est nécessaire au déplacement de l'avion)

BAT : batterie contenant 10 unités électriques (l'électricité est nécessaire à l'alimentation des instruments de bord).

Une pénurie en fuel entraînera la chute de votre avion, une pénurie en électricité entraînera la mise hors-service de vos instruments de bord.

g. Protections

Lors des multiples atterrissages que vous ferez, vous aurez besoin dans certains cas d'une protection individuelle, il en existe deux sortes :

C01 : combinaison individuelle pressurisée (la planète ALFA ne possède pas d'atmosphère respirable)

C02 : combinaison individuelle pressurisée et anti-radioactivité (nécessaire pour les planètes irradiées par le nuage).

3. La commande VENDRE

En règle générale, tout ce qui peut être acheté peut être vendu.

Il faut néanmoins noter que les commerçants de la base de TERA ne rachètent qu'à moitié prix (ils ont le sens des affaires).

4. La commande FIN

Cette commande vous offre deux sous-options :

a. Accès jeu

Cette option vous permet de commencer réellement le jeu. Pour pouvoir la valider, il vous faudra avoir au moins acheté les choses suivantes :

- Un fuselage
- Un moteur
- Un bidon de fuel
- Une batterie électrique
- Une carte mémoire.

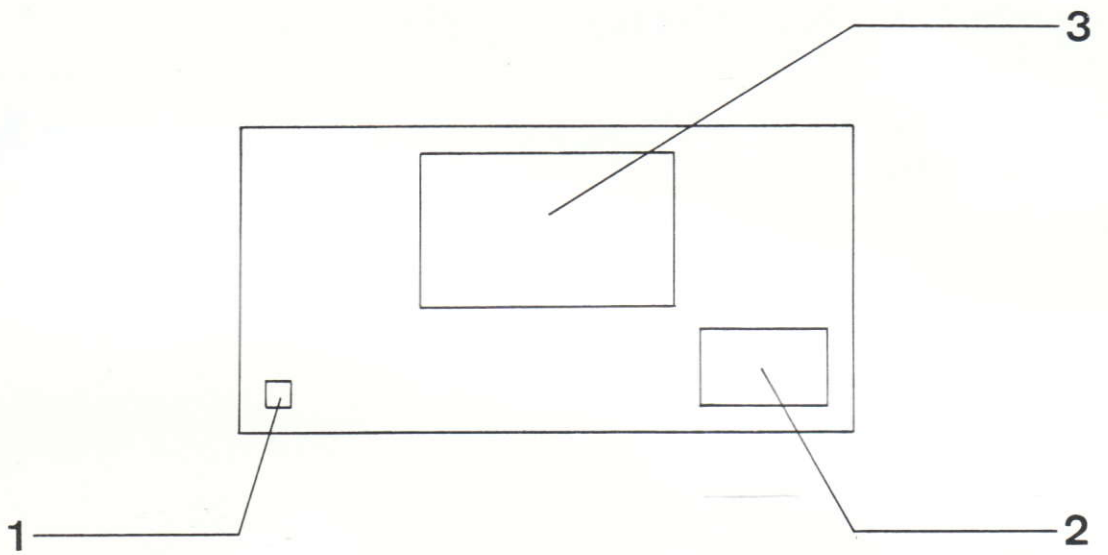
Une fois l'option validée, vous pourrez changer l'hostilité des cinq planètes, c'est-à-dire que vous pourrez décider, si vous le voulez, de jouer dans des conditions plus ou moins difficiles.

b. Réinitialiser le jeu

Cette option vous permet de réinitialiser l'éditeur.

Nomenclature des instruments de bord

*COMPTEUR DE ROQUETTES
MODULE INFRAROUGE
MONTRE
BOUSSOLE
NIVEAU D'ENERGIE
RADAR 1
ZOOM
INDICATEUR DE TEMPERATURE
DETECTEUR DE MISSILES SOL-AIR
RADAR 2
BOUCLIER
MODULE LEURRE
COMPTEUR DE BOMBES
INDICATEUR DE MEMOIRE
MODEM
MODULE LIMIER
NIVEAU DE FUEL
MODULE ANTI-RADIATION
ALTIMETRE*



COMPTEUR DE ROQUETTES

Réf. : I01

Prix : 100

Commandes et leurs fonctions

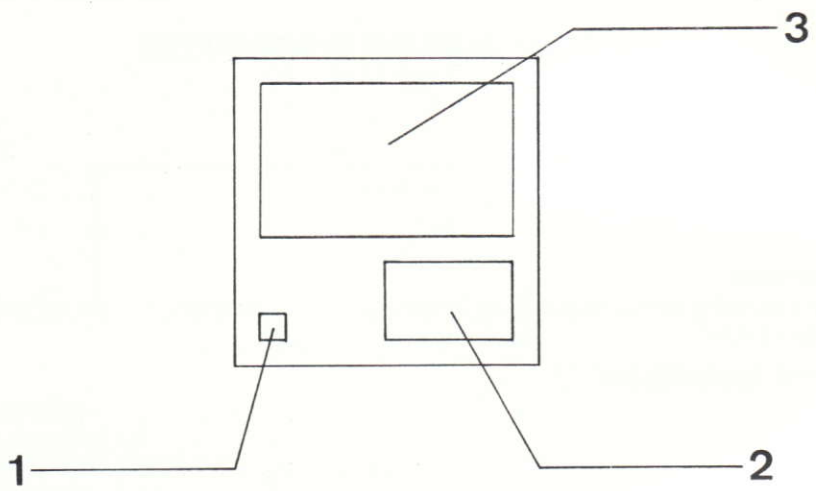
1. Led de sélection
2. Bouton Marche/Arrêt
3. Afficheur numérique.

Fonctionnement

Ce module est automatiquement raccordé au lance-roquettes, sa fonction première est d'indiquer le nombre de roquettes disponibles.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|-------------------------|
| Type | Afficheur digital |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 50 Watts/heure |
| Dimensions | H 50 x L 100 x P 150 mm |
| Année de fabrication | 2570 |



MODULE INFRAROUGE

Réf. : I02

Prix : 1 500

Commandes et leurs fonctions

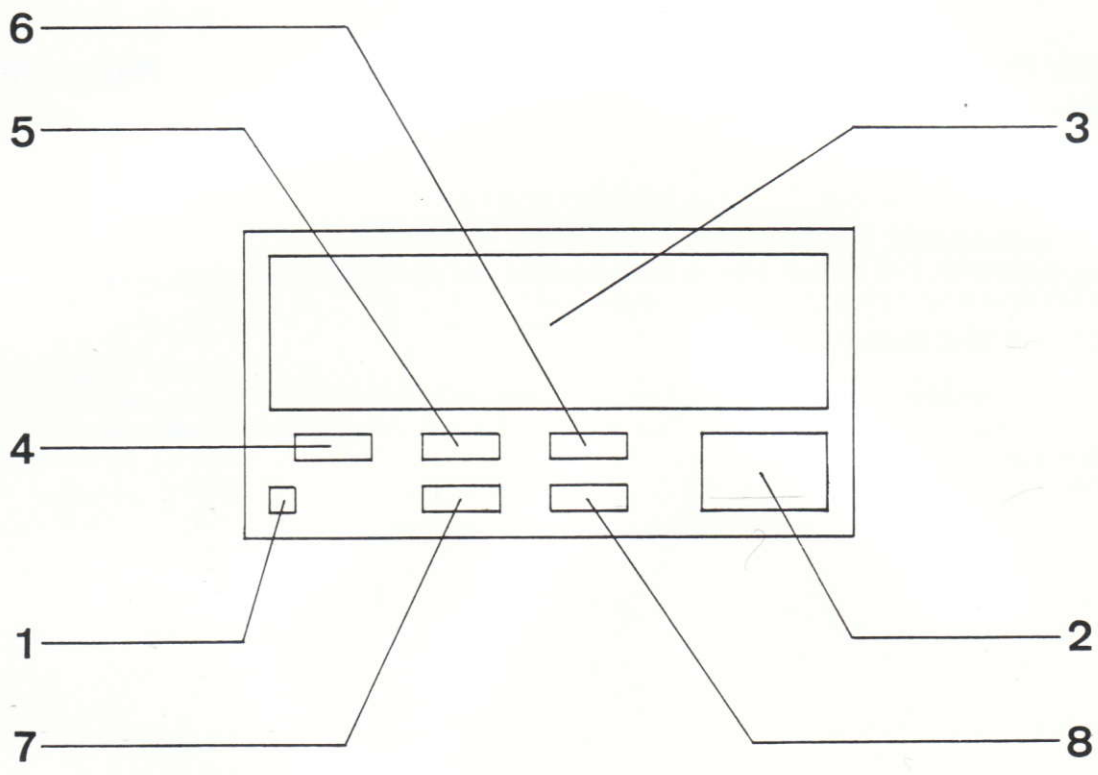
1. Led de sélection
2. Bouton Marche/Arrêt
3. Afficheur alphanumérique.

Fonctionnement

Ce module permet dans le mode avion de voir quand il fait nuit. Sa mise en service est visualisée par l'indication ON figurée sur l'afficheur alphanumérique.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|------------------------|
| Type | Afficheur digital |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 25 Watts/heure |
| Dimensions | H 50 x L 50 x P 150 mm |
| Année de fabrication | 2865 |



MONTRE

Réf. : 103

Prix : 250

Commandes et leurs fonctions

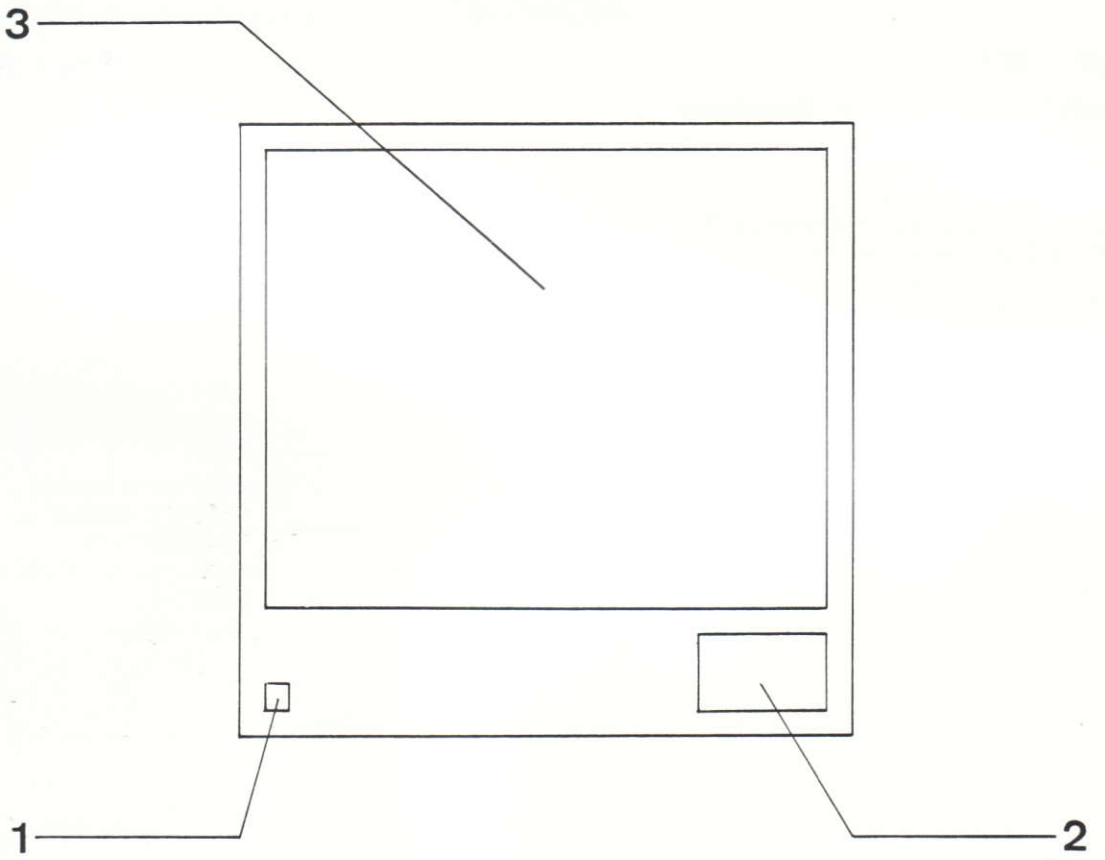
1. Led de sélection
2. Bouton Marche/Arrêt
3. Afficheur numérique.
4. Permet de sélectionner l'heure de TERA
5. Permet de sélectionner l'heure de ACIA
6. Permet de sélectionner l'heure de LUNA
7. Permet de sélectionner l'heure de ALFA
8. Permet de sélectionner l'heure de PIRA

Fonctionnement

Ce module indique l'heure des cinq planètes de la Galaxie.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|-------------------------|
| Type | Afficheur à cristaux |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 50 Watts/heure |
| Dimensions | H 50 × L 100 × P 150 mm |
| Année de fabrication | 2520 |



BOUSSOLE

Réf. : 104

Prix : 600

Commandes et leurs fonctions

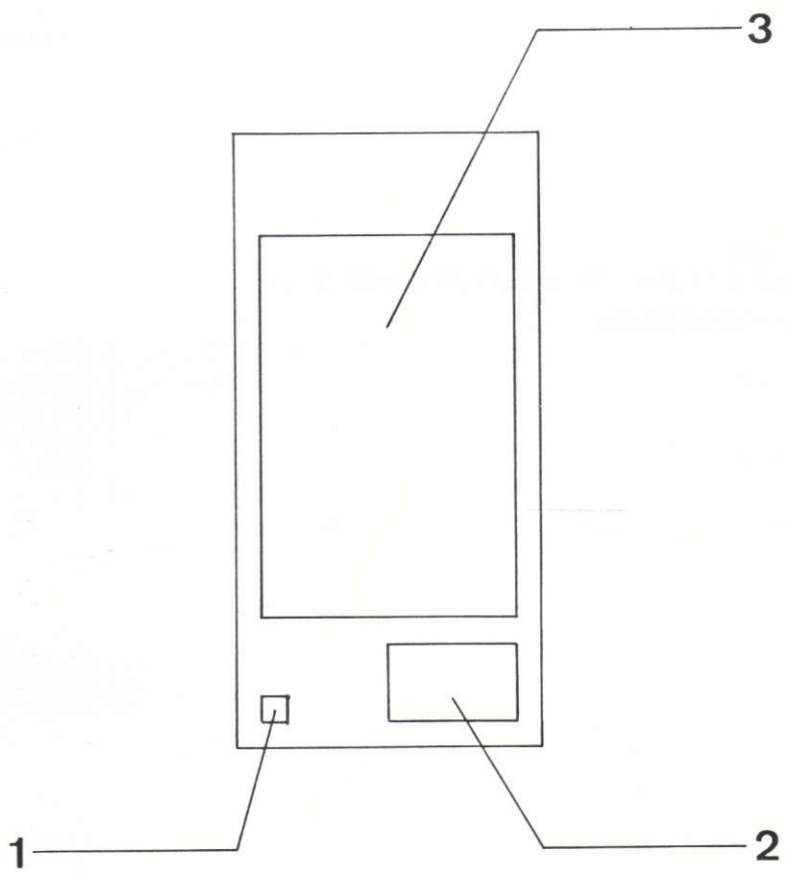
1. Led de sélection
2. Bouton Marche/Arrêt
3. Afficheur numérique.

Fonctionnement

Ce module indique la direction vers laquelle votre avion se dirige.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|--------------------------|
| Type | Afficheur digital |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 100 Watts/heure |
| Dimensions | H 100 x L 100 x P 150 mm |
| Année de fabrication | 2535 |



NIVEAU D'ENERGIE

Réf. : 105

Prix : 150

Commandes et leurs fonctions

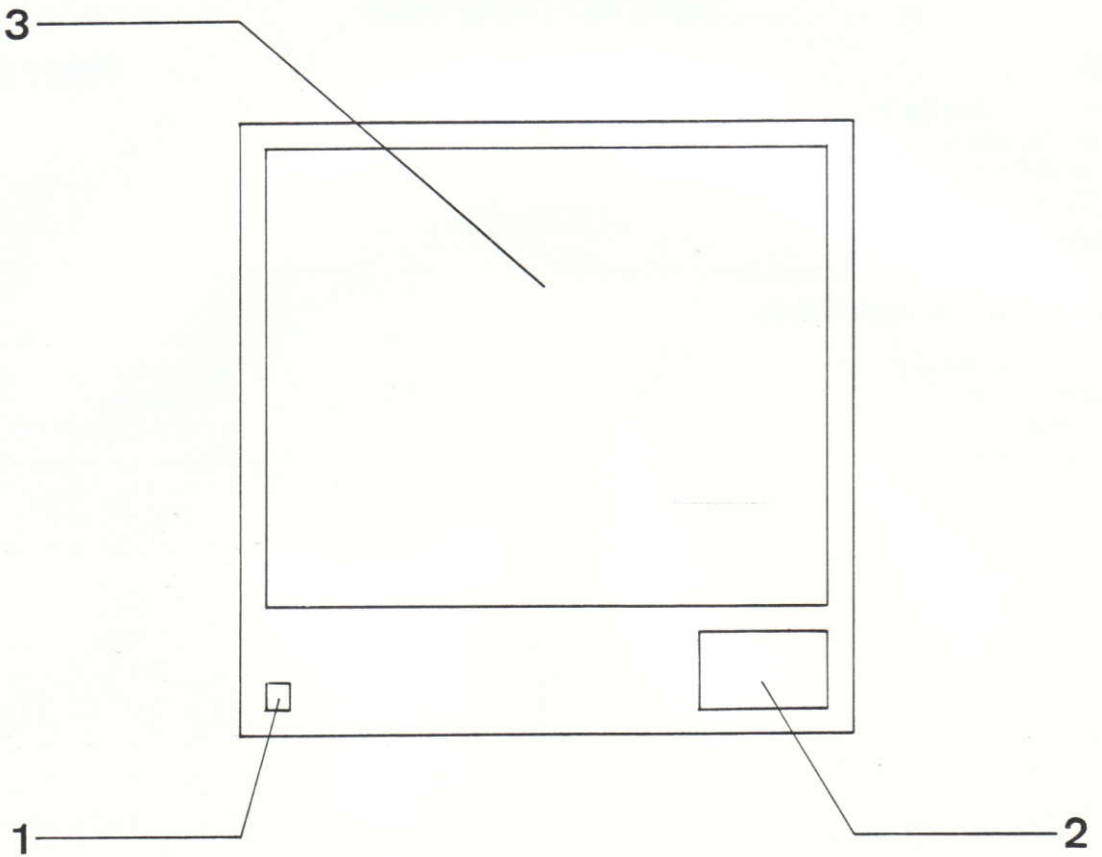
1. Led de sélection
2. Bouton Marche/Arrêt
3. Vu-mètre à diode électro-luminescente.

Fonctionnement

Ce module indique la réserve d'énergie disponible.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|-------------------------|
| Type | Afficheur à vu-mètre |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 75 Watts/heure |
| Dimensions | H 100 × L 50 × P 150 mm |
| Année de fabrication | 2610 |



RADAR 1

Réf. : 106

Prix : 500

Commandes et leurs fonctions

1. Led de sélection
2. Bouton Marche/Arrêt
3. Ecran vidéo.

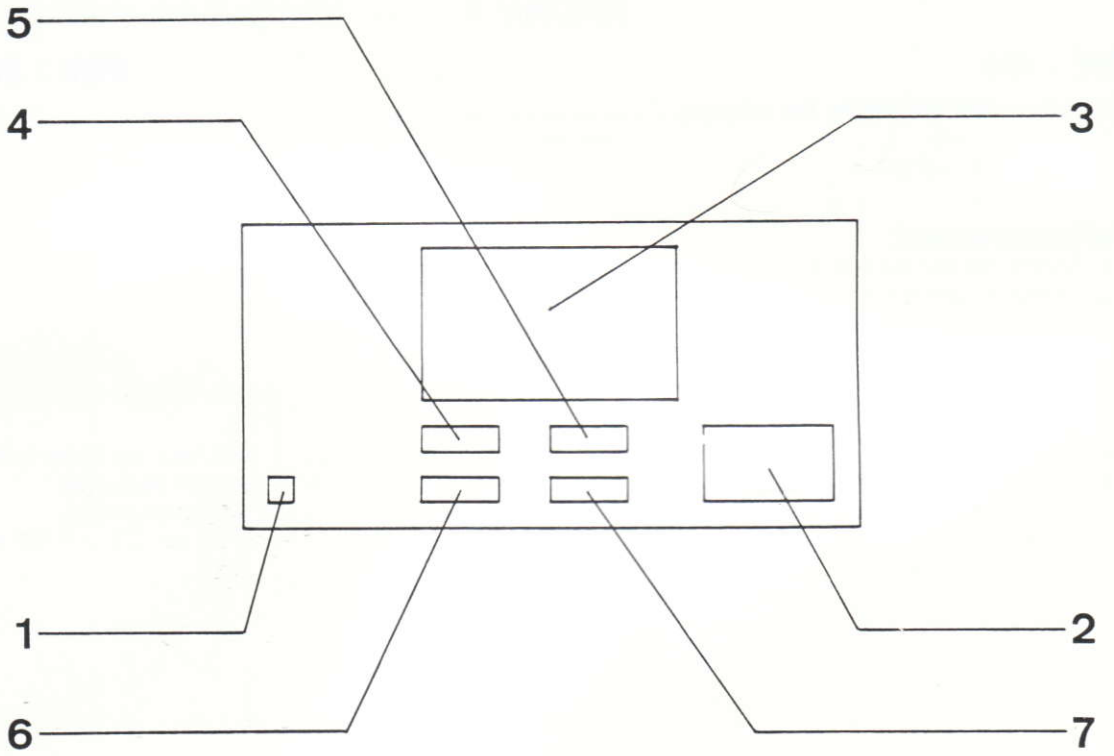
Fonctionnement

Ce module permet de voir tout ce qui se trouve au-dessus et au-dessous de l'avion.

- Les spots rouges représentent des portes interplanétaires
- Les spots bleus représentent des mines
- Les spots blancs représentent des soucoupes
- Les spots jaunes représentent des missiles sol-air.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|---------------------------|
| Type | Afficheur sur écran vidéo |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 100 Watts/heure |
| Dimensions | H 100 x L 100 x P 150 mm |
| Année de fabrication | 2730 |



ZOOM

Réf. : 107

Prix : 350

Commandes et leurs fonctions

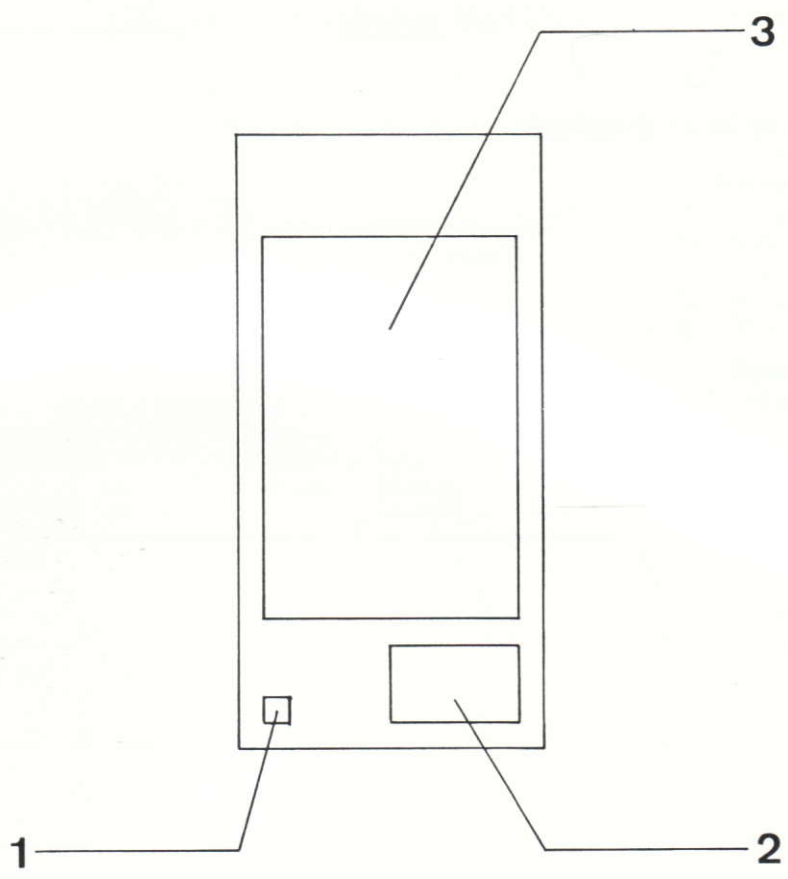
1. Led de sélection
2. Bouton Marche/Arrêt
3. Afficheur digital
4. Sélectionne le zoom $\times 1$
5. Sélectionne le zoom $\times 2$
6. Sélectionne le zoom $\times 4$
7. Sélectionne le zoom $\times 8$.

Fonctionnement

Ce module permet d'effectuer un zoom sur le décor et d'afficher une cible à l'endroit précis où les bombes feront leur impact.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|---------------------------------------|
| Type | Afficheur digital |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 50 Watts/heure |
| Dimensions | H 50 \times L 100 \times P 150 mm |
| Année de fabrication | 2770 |



INDICATEUR DE TEMPERATURE

Réf. : 108

Prix : 150

Commandes et leurs fonctions

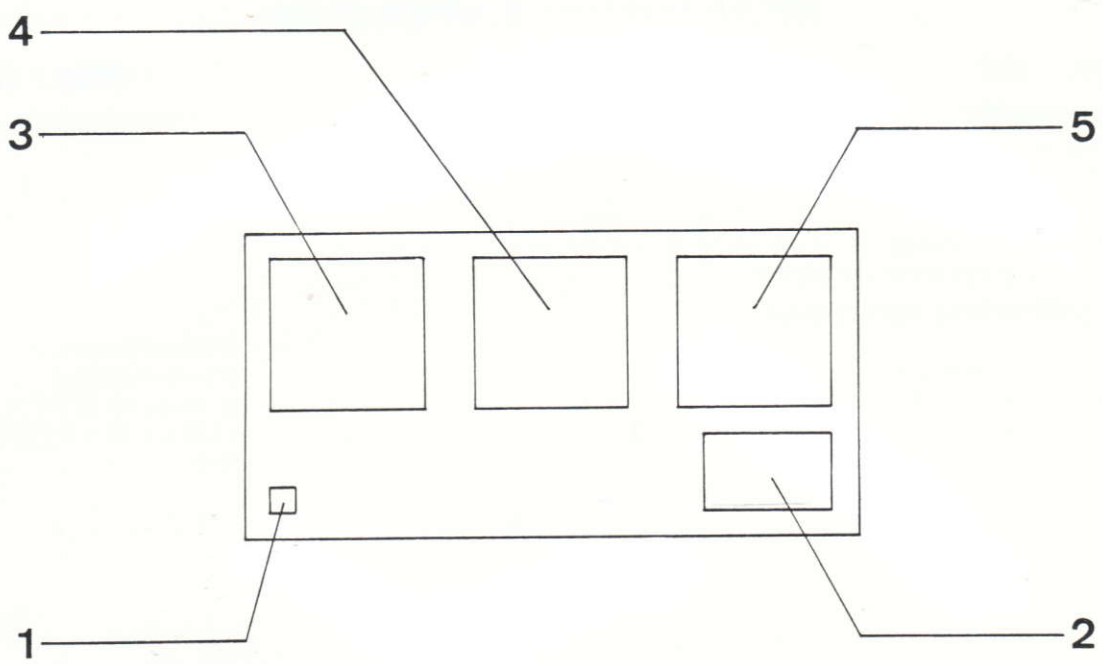
1. Led de sélection
2. Bouton Marche/Arrêt
3. Vu-mètre à diode électro-luminescente.

Fonctionnement

Indique la température du moteur.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|-------------------------|
| Type | Afficheur à vu-mètre |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 75 Watts/heure |
| Dimensions | H 100 x L 50 x P 150 mm |
| Année de fabrication | 2610 |



DETECTEUR DE MISSILES SOL-AIR

Réf. : 109

Prix : 2 000

Commandes et leurs fonctions

1. Led de sélection
2. Bouton Marche/Arrêt
3. Témoin lumineux A
4. Témoin lumineux B
5. Témoin lumineux C

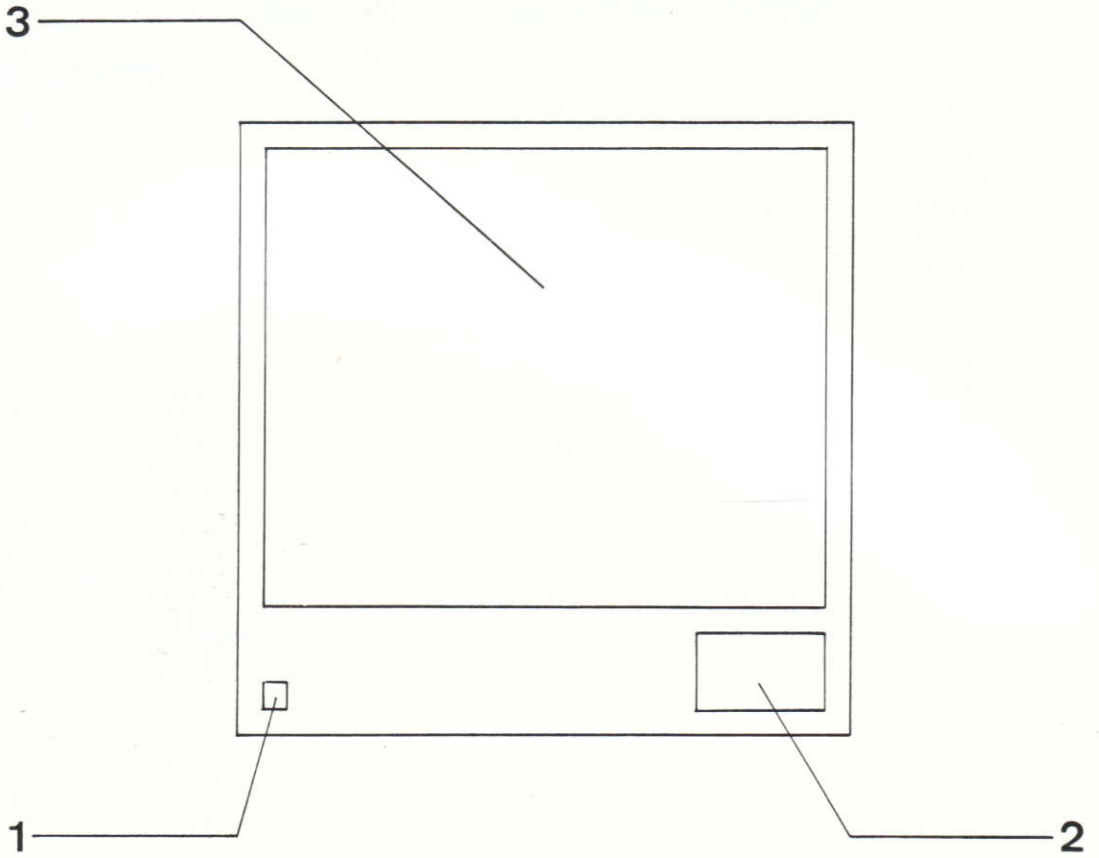
Fonctionnement

Ce module vous indique, en cas d'attaque ennemie, le type de missile sol-air qui vous poursuit :

- A+B+C : un missile normal à progression verticale.
A : un missile attiré par la chaleur.
B : un missile attiré par le bruit.
C : un missile attiré par les moteurs à réaction.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|-------------------------|
| Type | Témoin lumineux |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 50 Watts/heure |
| Dimensions | H 100 × L 50 × P 150 mm |
| Année de fabrication | 2800 |



RADAR 2

Réf. : I10

Prix : 500

Commandes et leurs fonctions

1. Led de sélection
2. Bouton Marche/Arrêt
3. Ecran vidéo.

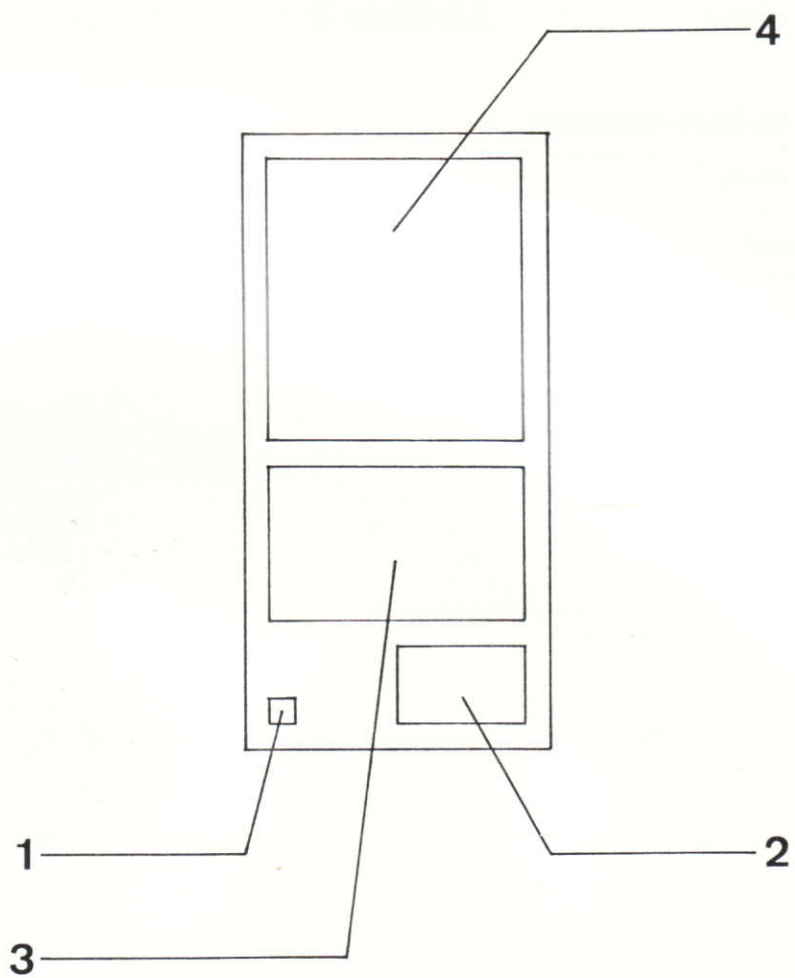
Fonctionnement

Ce module permet de voir tout ce qui se trouve autour de l'avion.

- Les spots rouges représentent des portes interplanétaires
- Les spots bleus représentent des mines
- Les spots blancs représentent des soucoupes
- Les spots jaunes représentent des missiles sol-air.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|---------------------------|
| Type | Affichage sur écran vidéo |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 100 Watts/heure |
| Dimensions | H 100 x L 100 x P 150 mm |
| Année de fabrication | 2790 |



BOUCLIER

Réf. : 111

Prix : 800

Commandes et leurs fonctions

1. Led de sélection
2. Bouton Marche/Arrêt
3. Afficheur digital
4. Vu-mètre à diode électro-luminescente.

Fonctionnement

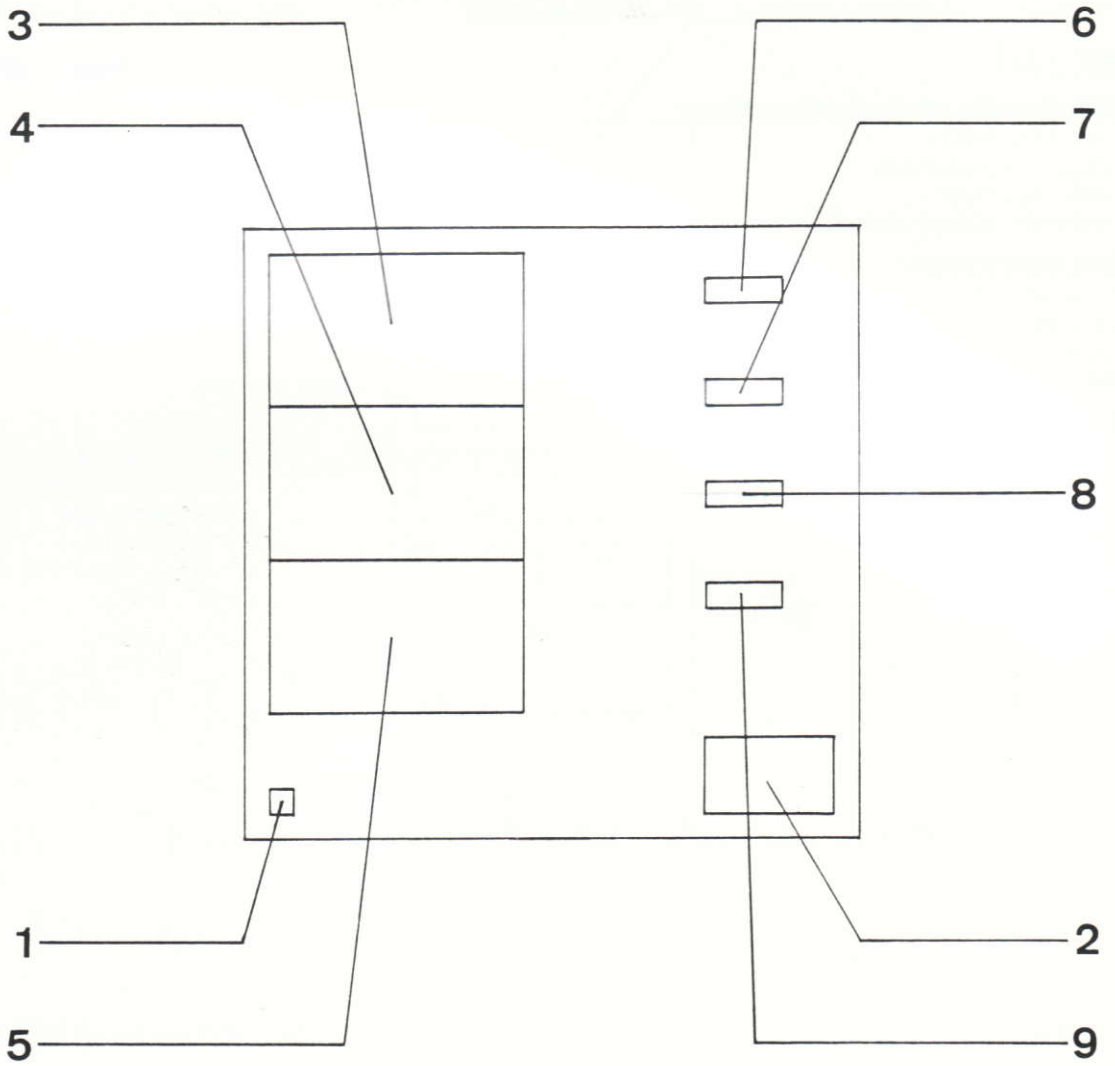
Le bouclier a pour fonction de vous protéger lors des combats avec les ennemis ;

- Le chiffre indique le nombre de coups encaissables
- Le vu-mètre indique le niveau de charge.

Lorsque le bouclier est activé le nombre de coups encaissables est multiplié par cinq.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|-------------------------------------------|
| Type | Afficheur digital Afficheur à vu-mètre |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 75 Watts/heure |
| Dimensions | H 100 x L 50 x P 150 mm |
| Année de fabrication | 2690 |



MODULE LEURRE

Réf. : 112

Prix : 1000

Commandes et leurs fonctions

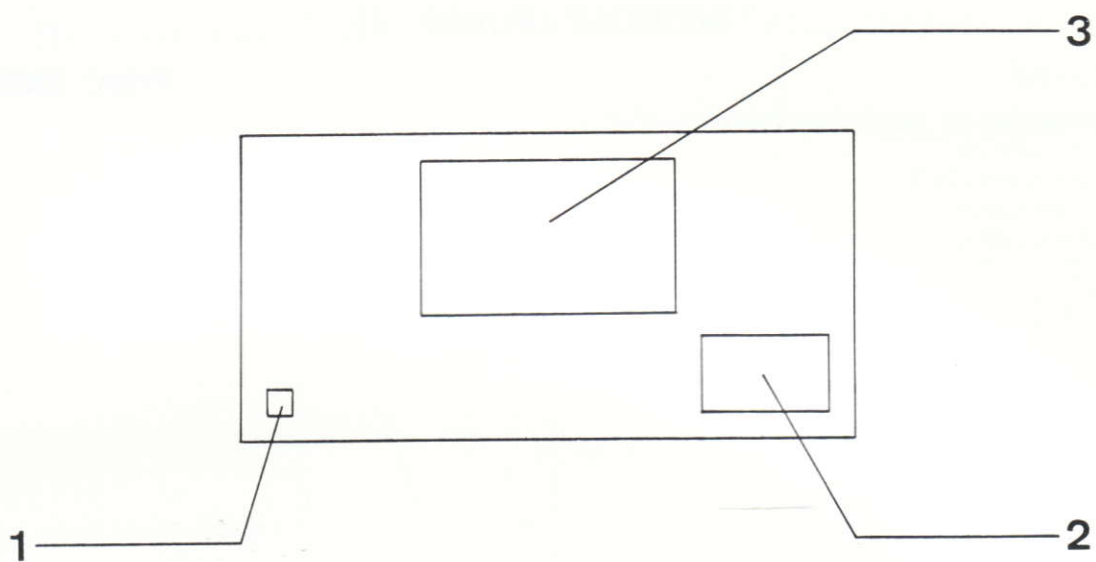
1. Led de sélection
2. Bouton Marche/Arrêt
3. Afficheur digital
4. Afficheur digital
5. Afficheur digital
6. Permet de sélectionner les leurres pour la chaleur
7. Permet de sélectionner les leurres pour le bruit
8. Permet de sélectionner les leurres pour les moteurs à réaction
9. Permet de sélectionner les roquettes normales.

Fonctionnement

Pour actionner les leurres, se reporter au MODE AVION.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|--------------------------|
| Type | Afficheur digital |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 100 Watts/heure |
| Dimensions | H 100 x L 100 x P 150 mm |
| Année de fabrication | 2700 |



COMPTEUR DE BOMBES

Réf. : 113

Prix : 100

Commandes et leurs fonctions

1. Led de sélection
2. Bouton Marche/Arrêt
3. Afficheur digital.

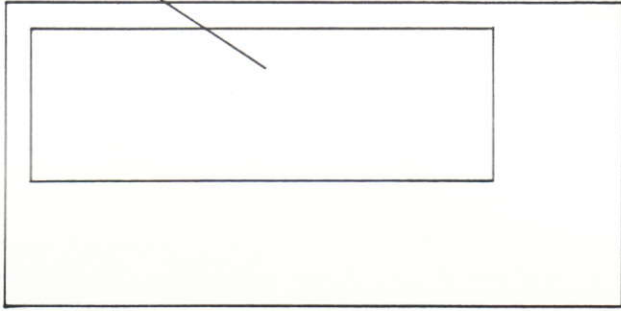
Fonctionnement

La fonction de ce module est d'indiquer le nombre de bombes disponibles.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|-------------------------|
| Type | Afficheur digital |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 50 Watts/heure |
| Dimensions | H 50 × L 100 × P 150 mm |
| Année de fabrication | 2570 |

1



INDICATEUR DE MEMOIRE

Réf. : 114

Prix : 50

Commandes et leurs fonctions

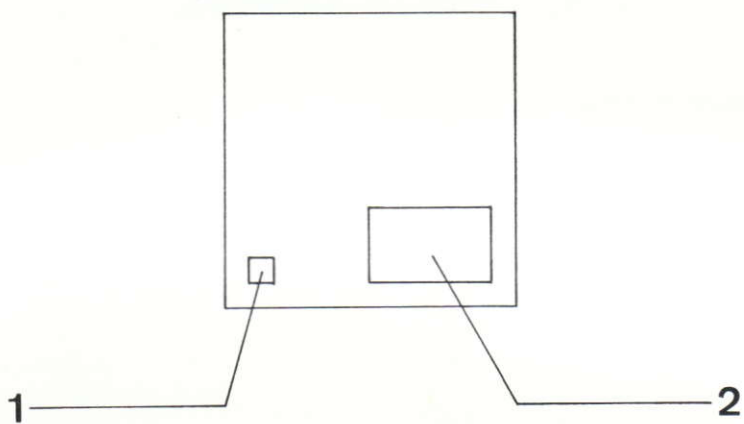
1. Afficheur digital.

Fonctionnement

Ce module indique la version de l'ordinateur possédé. Il est obligatoire de l'avoir pour utiliser l'ordinateur.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|-------------------------|
| Type | Afficheur digital |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 50 Watts/heure |
| Dimensions | H 50 x L 100 x P 150 mm |
| Année de fabrication | 2600 |



MODEM

Réf. : I15

Prix : 800

Commandes et leurs fonctions

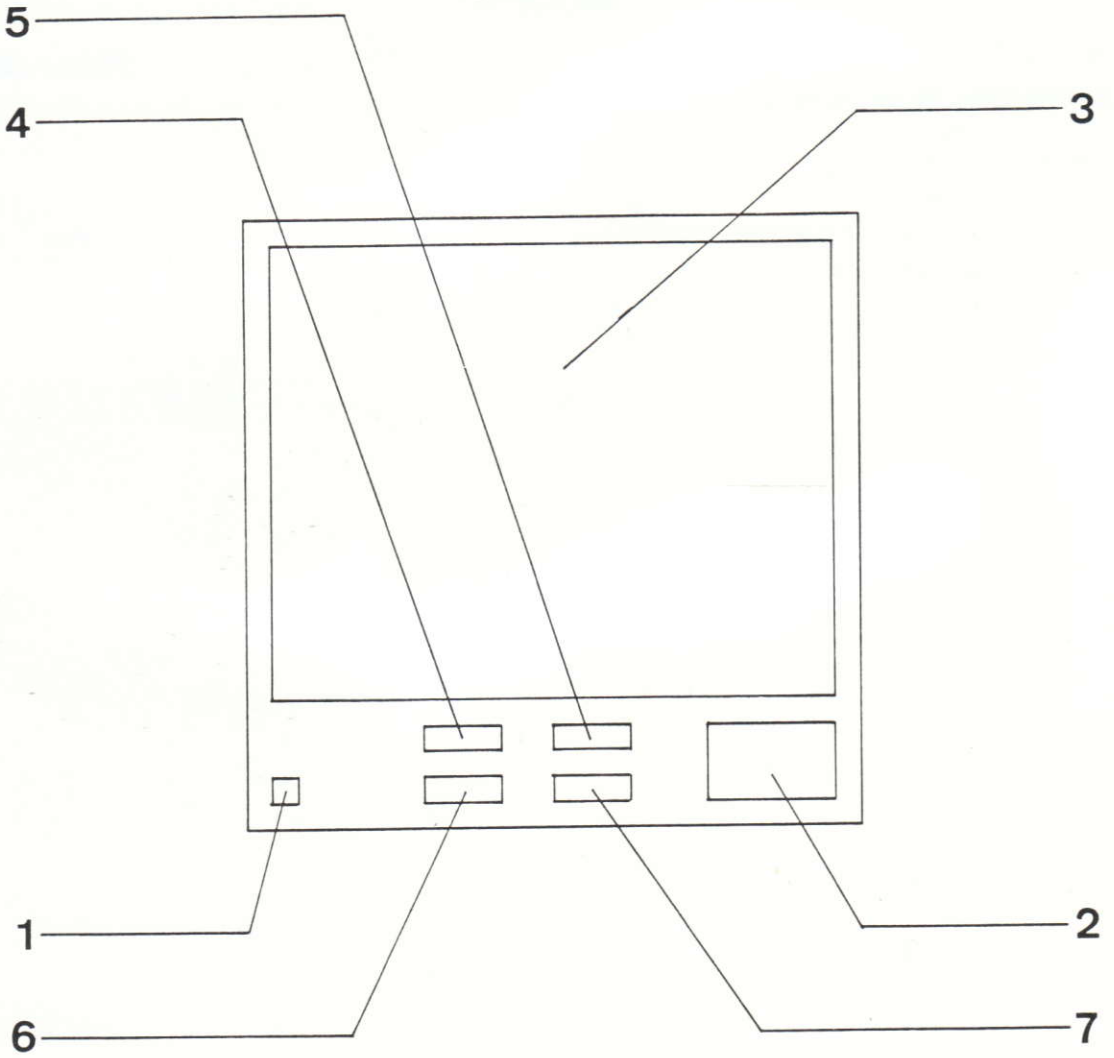
1. Led de sélection
2. Bouton Marche/Arrêt.

Fonctionnement

Ce module permet de communiquer avec l'ordinateur de la base en utilisant la transmission série.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|------------------------|
| Type | Afficheur digital |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 25 Watts/heure |
| Dimensions | H 50 x L 50 x P 150 mm |
| Année de fabrication | 2650 |



MODULE LIMIER

Réf. : 116

Prix : 1 500

Commandes et leurs fonctions

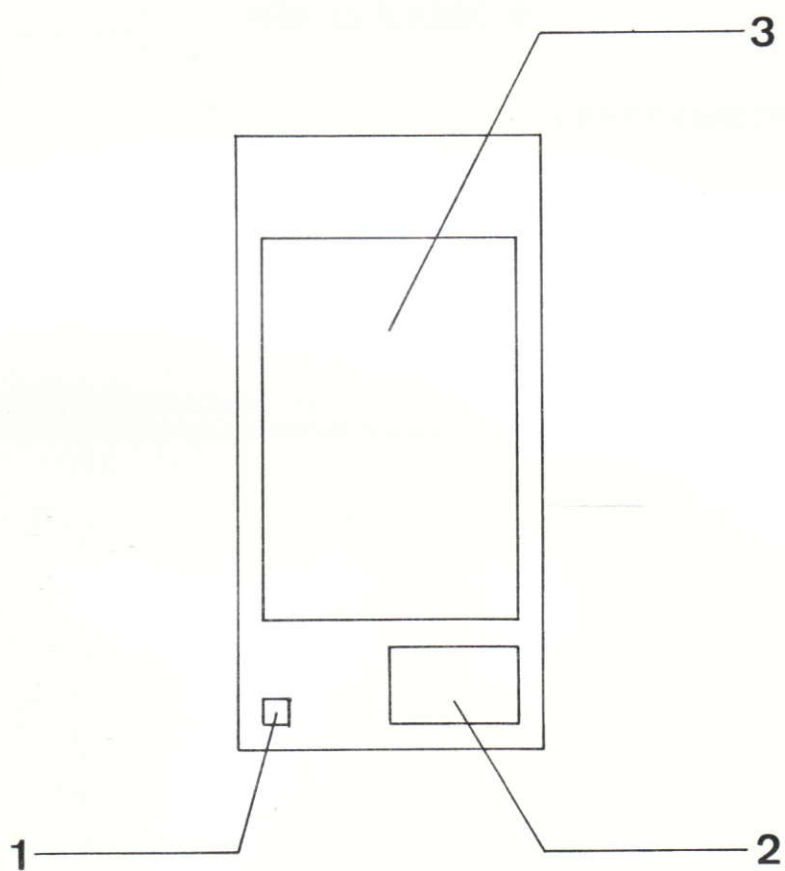
1. Led de sélection
2. Bouton Marche/Arrêt
3. Afficheur digital
4. Permet de déposer un limier
5. Permet de reprendre un limier
6. Permet de rechercher un limier en mode manuel.
7. Permet de rechercher un limier en mode automatique.

Fonctionnement

Ce module permet de déposer une balise sur la planète et de retrouver cette balise. En mode manuel, l'afficheur indique la direction à suivre pour retrouver la balise. En mode automatique, l'avion est piloté par l'ordinateur de bord.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|--------------------------|
| Type | Afficheur digital |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 100 Watts/heure |
| Dimensions | H 100 x L 100 x P 150 mm |
| Année de fabrication | 2880 |



NIVEAU DE FUEL

Réf. : 117

Prix : 150

Commandes et leurs fonctions

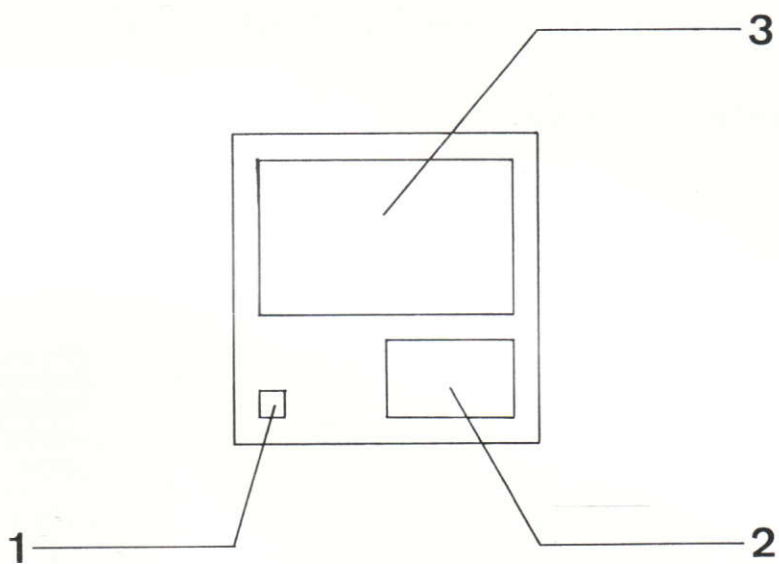
1. Led de sélection
2. Bouton Marche/Arrêt
3. Vu-mètre à diode électro-luminescente.

Fonctionnement

Ce module indique le niveau de fuel restant.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|-------------------------|
| Type | Affichage par vu-mètre |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 75 Watts/heure |
| Dimensions | H 100 x L 50 x P 150 mm |
| Année de fabrication | 2610 |



MODULE ANTI-RADIATION

Réf. : 118

Prix : 1500

Commandes et leurs fonctions

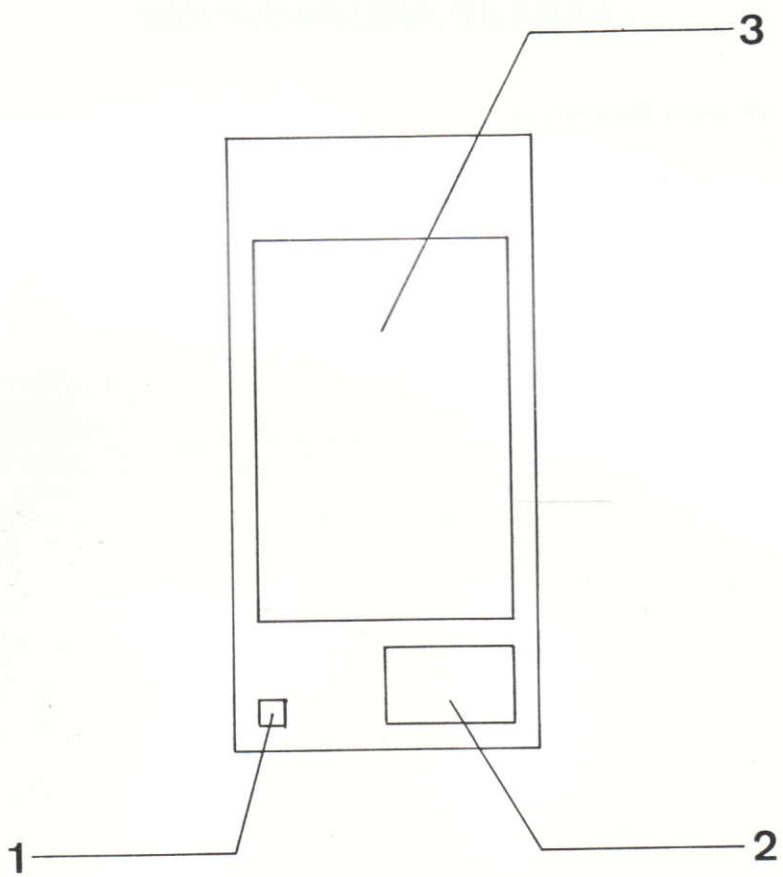
1. Led de sélection
2. Bouton Marche/Arrêt
3. Afficheur numérique.

Fonctionnement

Ce module permet de visiter des planètes irradiées. Lorsqu'il est allumé, un symbole est affiché sur l'afficheur digital.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|------------------------|
| Type | Afficheur digital |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 25 Watts/heure |
| Dimensions | H 50 x L 50 x P 150 mm |
| Année de fabrication | 2970 |



ALTIMETRE

Réf. : 119

Prix : 150

Commandes et leurs fonctions

1. Led de sélection
2. Bouton Marche/Arrêt
3. Vu-mètre à diode électro-luminescente.

Fonctionnement

Ce module indique l'altitude à laquelle se trouve l'avion.

Spécifications techniques

| | |
|-----------------------------|-------------------------|
| Type | Affichage par vu-mètre |
| Source d'alimentation | Batterie électrique |
| Consommation | 75 Watts/heure |
| Dimensions | H 100 x L 50 x P 150 mm |
| Année de fabrication | 2640 |

Mode avion

1. Mode avion

Dans la partie éditeur, vous avez pu construire un avion plus ou moins sophistiqué. Cet avion va vous permettre de vous déplacer sur une planète et même de voyager de planète en planète.

Tous les déplacements que vous aurez besoin de faire pour mener à bien votre mission se feront par le biais de votre avion. Autant dire que vous devez en prendre soin.

La destruction de votre avion entraînera automatiquement l'échec de votre mission.

a. Le pilotage

Le pilotage de votre avion se commande à partir du clavier et du joystick en respectant les instructions suivantes :

- **Accélération**

Pour augmenter la vitesse de votre avion, appuyez sur la TOUCHE >.

- **Décélération**

Pour diminuer la vitesse de votre avion, appuyez sur la TOUCHE <.

- **Changement de cap**

Pour changer la direction de votre avion, poussez le joystick vers la gauche ou vers la droite.

- **Prendre de l'altitude**

Pour augmenter l'altitude de votre avion, tirez le joystick vers vous.

- **Perdre de l'altitude**

Pour diminuer l'altitude de votre avion, poussez le joystick devant vous.

- **Larguer les bombes**

Pour lancer les bombes, pressez le bouton FEU (FIRE) du joystick.

- **Lancer un leurre**

Pour lancer un leurre (sous réserve qu'il soit armé ; voir NOMENCLATURE DES INSTRUMENTS DE BORD), appuyez sur la BARRE D'ESPACE.

- **Passer en mode option**

Pour passer en MODE OPTION, appuyez sur la TOUCHE ENTER.

b. L'aire d'évolution

Votre avion évolue, se déplace sur une planète matérialisée par une surface de 1 000 points sur 1 000 points. Votre avion ne peut se déplacer que sur une seule planète à la fois mais peut parcourir si vous le désirez cinq planètes.

La planète sur laquelle vous évoluez est considérée comme un rouleau. Quand vous sortez à droite, vous réapparaîsez à gauche, et quand vous sortez en bas, vous réapparaîsez en haut, la réciproque étant vraie. La couleur du sol et les différents éléments constituant le décor de la planète vous permettront un peu plus tard de savoir en permanence sur quelle planète vous vous déplacez (pour avoir plus de renseignements sur les différentes planètes, consultez en fin de manuel le chapitre consacré à la galaxie des cinq planètes).

c. Le décor

Lorsque vous vous déplacerez sur une planète, vous serez amené à voir différents éléments de décoration. Certains ne sont là que pour décorer, nous les appellerons "inactifs" et d'autres seront appelés à jouer un rôle important dans le déroulement de votre mission, nous les appellerons "actifs".

Les "inactifs" peuvent changer de planète en planète mais pour des raisons de compréhension et de mémorisation, les "actifs" sont toujours représentés par les mêmes symboles graphiques.

Parmi les "inactifs" on peut dénombrer des pylônes, des usines, des capteurs solaires, des arbres, des mines aériennes, etc.

Les "actifs" sont au nombre de cinq :

- **Les portes interplanétaires**
- **Les hangars de repos**
- **La base de Téra**
- **Les villes**
- **Les pyramides.**

Nous allons vous décrire en détail chaque "actif", vous donner son rôle dans le déroulement de votre mission et sa représentation graphique sur les cartes graphiques visualisables par votre ordinateur de bord ;

• La porte interplanétaire

Elle est représentée dans la fenêtre de gauche par quatre petites boules grises au-dessus d'un socle rouge. Tout contact avec une porte interplanétaire aura pour résultat de vous téléporter à l'autre bout du couloir. Il faut noter que certaines portes communiquent entre-elles sur une même planète. Sur une carte graphique, une porte interplanétaire est représentée par un petit "o" rouge.

• Le hangar de repos

Il est représenté dans la fenêtre de gauche par une petite maison bleue au toit marron. Après atterrissage, votre avion sera sur une aire de repos en sécurité, le temps se déroulera aussi six fois plus vite que la normale. Vous pouvez utiliser les hangars pour attendre, par exemple, que la nuit tombe sur une planète.

Pour décoller du hangar de repos, pressez le bouton FEU (FIRE) de votre joystick.

Sur une carte graphique, un hangar de repos est représenté par un petit "H" marron.

• La base de Téra

Elle ne se trouve que sur la planète TERA et est représentée dans la fenêtre de gauche par un petit bâtiment bleu avec plusieurs petites fenêtres jaunes.

C'est ici que vous pourrez acheter ou vendre l'équipement dont vous aurez besoin au cours du jeu et c'est aussi ici que vous devrez ramener l'arme défensive ARX11 lorsque vous la posséderez.

Sur une carte graphique, la base de Téra est représentée par une petite croix blanche.

• La ville

Elle est représentée dans la fenêtre de gauche par une petite ville sous un dôme bleu-ciel.

C'est ici, entre autre, que votre héros pourra découvrir des informations importantes, mais il faudra faire attention aux monstres rôdeurs qui hantent les villes maintenant désertes.

Sur une carte graphique, une ville est représentée par un petit "v" bleu.

• La pyramide

Elle est représentée dans la fenêtre de gauche par une petite pyramide jaune et orange.

C'est ici, entre autre, que votre héros pourra découvrir des informations importantes, mais il faudra faire attention aux monstres rôdeurs qui ont toujours aimé hanter ces anciennes pyramides.

Sur une carte graphique, une pyramide est représentée par un petit triangle jaune.

Le hangar de repos, la pyramide, la ville et la base de Téra ont pour point commun une petite piste d'atterrissage bleue située sur leur droite. Un atterrissage délicat à faible vitesse sur la piste sera nécessaire pour déclencher l'action de l'"actif".

Mode option

1. Mode option

Maintenant vous devez être impatient d'utiliser vos instruments de bord. Pour ce faire vous devez suivre les instructions suivantes :

a. La sélection de l'instrument de bord.

Une fois dans le MODE OPTION il vous faut sélectionner le module qui vous intéresse. Ce dernier est repérable car sa led de sélection est allumée. Le changement de module se fait tout simplement en appuyant sur la touche FLECHE VERS LA DROITE.

b. Action du bouton M/A et des boutons blancs.

Une fois sélectionné le module qui vous intéresse, vous pouvez l'allumer ou l'éteindre en appuyant sur la touche COPY, vous remarquerez que le bouton M/A est éclairé une fois le module allumé. Pour actionner les boutons blancs, vous devez utiliser les touches 1, 2, 3, 4 et 5, les boutons correspondants s'enfonceront et apparaîtront en gris.

c. Mise en service de l'ordinateur de bord.

L'ordinateur s'allume de la même façon que les autres instruments de bord.

2. Retour au mode avion

Pour quitter le MODE OPTION et retourner au MODE AVION, il vous suffira de réappuyer sur la touche ENTER, les instruments de bord allumés seront alors opérationnels.

Mode combat

1. Pourquoi une soucoupe m'attaque-t-elle ?

Lors de vos passages sur les différentes planètes de la CONFRERIE, il peut arriver que vous soyez attaqué par les forces de l'ordre de cette planète. Comme cela est fort inconfortable pour mener à bien une mission, nous allons vous expliquer les raisons de cette hostilité et les causes qui peuvent la déclencher :

En règle générale, une planète vous attaquera si elle vous est hostile, elle n'arrêtera pas de vous harceler tant qu'il lui restera des BASES SOUCOUPES d'où partent les forces de l'ordre (une planète sans BASES SOUCOUPES n'est plus une planète dangereuse).

Voici une liste exhaustive des actions pouvant déclencher l'hostilité sur une planète :

- a.** Toute action de destruction de n'importe quel édifice à l'aide de vos bombes au napalm déclenchera immédiatement l'alerte générale chez les forces de l'ordre.
- b.** D'un accord commun, les cinq planètes ont décidé il y a bien longtemps de cela de placer les anciennes pyramides dans le patrimoine historique de la CONFRERIE. Un décret de première importance stipule donc que les pyramides ne doivent être violées, sous aucun prétexte, sous peine d'être recherché pour atteinte au patrimoine historique (un petit renseignement utile, les pyramides pour des raisons de personnel ne sont pas surveillées la nuit).
- c.** Une première étude des effets du nuage radioactif sur des organismes vivants montre une phase assez longue de folie collective avant que la mort ne survienne. Ces expériences laissent présager que la population des planètes atteintes de cette même radioactivité pourrait présenter les mêmes symptômes et se comporter d'une manière hostile.
- d.** Une planète peut aussi être hostile si vous l'avez choisie ainsi lors de la sélection des planètes hostiles en début de jeu.

2. Mode combat

Lorsqu'une planète hostile envoie ses soucoupes à votre recherche, le jeu peut se placer en MODE COMBAT si une ou plusieurs soucoupes se sont rapprochées assez de votre avion.

En MODE COMBAT, la fenêtre en haut à gauche affiche une cible et la soucoupe ennemie que vous allez combattre. A ce moment, deux options sont possibles :

a. Combattre

A chaque pression sur le bouton du joystick, une salve de roquettes partira en direction de la cible et entamera le bouclier plus ou moins résistant de la soucoupe si vous la touchez.

En cas de gain du combat, vous récupérez quelques crédits et diverses armes qui s'ajouteront aux vôtres. En cas de perte du combat, votre avion est irrémédiablement détruit.

b. La fuite

En appuyant sur la touche ENTER, vous avez la possibilité de payer un certain prix pour que la soucoupe vous laisse la vie sauve.

Si vous décidez de payer une somme que vous ne possédez pas, la soucoupe ennemie s'emparera de tout ce qui peut avoir une valeur marchande à ses yeux.

ATTENTION, en MODE COMBAT vous ne pouvez pas avoir accès à vos instruments de bord, prenez bien soin d'allumer votre bouclier de protection avant tout contact avec les ennemis.

Mode personnage

1. Généralités

La puissance de ce logiciel est sans conteste la possibilité offerte à votre héros de pouvoir poser son avion sur différents lieux et de visiter tour à tour les multiples salles constituant les pyramides et les villes.

Le logiciel "DEMAIN HOLOCAUSTE" possède en effet, un univers composé de :

- 9 villes sous dôme incluant 16 salles d'intérieur ou d'extérieur
- 6 pyramides incluant 16 salles d'intérieur.

soit un total de 240 salles, autant dire que cet univers est complexe et ardu à explorer.

2. Mode personnage

Lorsque votre avion aura atterri sur la piste d'atterrissage d'un des lieux à visiter, le logiciel ira chercher sur la disquette les différentes informations sur ce lieu et placera votre personnage dans la première salle.

a. Description

En MODE PERSONNAGE, seule la partie supérieure de l'écran est importante (les instruments de bord n'étant plus utilisés).

Deux fenêtres se partagent cette partie supérieure :

- la fenêtre de gauche sert à afficher le graphisme des salles, votre personnage, votre score et en règle générale toutes les animations qui pourront survenir au cours de vos déplacements ;
- la fenêtre de droite sert à afficher l'écran de contrôle, l'inventaire et les objets cachés dans les coffres.

Les flèches blanches clignotantes au sol ne sont là que pour vous indiquer et vous aider dans le choix de votre direction.

Repérez bien la salle où vous commencez car une des directions possibles vous permettra de retourner à bord de votre avion.

b. L'écran de contrôle

En règle générale, la fenêtre de droite affiche en permanence, sauf lors d'un inventaire ou lors de l'ouverture d'un coffre, un écran de contrôle qui a pour fonction de vous communiquer les informations suivantes :

- le nom du lieu visité
- la condition du lieu : A → lieu non irradié
B → lieu irradié (nécessite combinaison)
- arme pour détruire les monstres qui hantent le lieu : OUI → armé
NON → non armé
- l'énergie potentielle de votre héros (tout contact avec les monstres provoquera une baisse de votre énergie)

c. L'inventaire

A tout moment, vous pouvez afficher dans la fenêtre de droite un inventaire des objets que vous possédez en appuyant sur la touche I.

ATTENTION, vous ne pouvez pas porter plus de cinq objets simultanément.

Pour sortir de l'inventaire, appuyez simplement sur la touche ENTER.

d. Les coffres

Lors de vos explorations, il est fort probable que vous aperceviez des coffres, ces coffres contiennent des objets qui pourront se révéler fort utiles pour mener à bien votre mission.

Pour provoquer l'ouverture d'un coffre et visualiser ce qu'il contient, il suffit simplement que votre personnage entre en contact avec le coffre. Une fois le coffre ouvert, la fenêtre de droite affiche ce qu'il contient, vous pouvez alors soit prendre l'objet en appuyant sur la touche P, soit le laisser en appuyant sur la touche L.

Si vous prenez l'objet et que votre inventaire le permet, il sera alors en votre possession.

Pour vous aider, voici une liste des différents objets que vous pourriez trouver et leur utilité :

- 1 sac d'or : celui-ci augmentera de 1000 vos crédits.
- 1 batterie : celle-ci augmentera de 10 votre potentiel électrique.
- 1 bidon de fuel : celui-ci augmentera de 10 votre réserve de carburant.
- 1 combinaison 1 : une combinaison pressurisée.
- 1 combinaison 2 : une combinaison pressurisée et anti-radioactive.
- 1 fiole potion x : celle-ci régénérera votre énergie en cas de mort.
- 1 roquette : celle-ci augmentera de 10 le nombre de vos roquettes.
- 1 fuseur : celui-ci vous armera pour contrer les monstres.
- 1 arx11 : tout simplement le but de votre mission.
- 1 disquette : informations pour votre ordinateur de bord.

e. La destruction des monstres

Si vous êtes armé (si vous possédez un fuseur), vous êtes en mesure de détruire les monstres qui vous gênent.

Placez-vous en contact avec le monstre puis pressez le BOUTON du joystick, cela provoquera la mort du monstre.

ATTENTION, votre fuseur ne sert qu'une seule et unique fois, pour détruire un autre monstre il vous faudra trouver un autre fuseur.

3. Retour au mode avion

Pour quitter le MODE PERSONNAGE et repasser en MODE AVION, il vous suffit simplement de rechercher la salle dans laquelle vous êtes arrivé puis d'emprunter la bonne direction.

ATTENTION, si vous possédez des disquettes d'informations, le jeu se placera d'abord en MODE ANALYSEUR pour vous permettre de faire un choix sur celles que vous garderez.

Mode analyseur

1. Généralités

Lors des explorations en MODE PERSONNAGE, il est possible que vous trouviez des informations sous forme de disquettes destinées à votre ordinateur de bord et qui peuvent être très importantes pour mener à bien votre mission.

Ces informations peuvent être de trois formes différentes :

- des informations graphiques ;
- des informations textes ;
- des programmes traducteur.

Chaque disquette contient uniquement une information. Voyons en détail chaque type d'information.

a. Les informations graphiques

Les informations graphiques représentent des dessins de carte planétaire. Chaque planète possède sa propre carte stockée sur disquette et cette disquette est placée dans un coffre quelconque.

L'information graphique contenue sur la disquette se présente sous la forme d'un fichier graphique qui peut être sauvegardé dans la mémoire de votre ordinateur de bord sous réserve que celle-ci soit suffisante.

Les fichiers graphiques nécessitent chacun une place de 64 Ko dans la mémoire de votre ordinateur de bord pour pouvoir être sauvegardés et ensuite visualisés, une extension du nom <HGR> apparaîtra lors d'une demande de catalogue.

Voici les différents fichiers graphiques que vous pourrez trouver :

- fichier CARTE 1 : carte de la planète TERA (livré avec l'ordinateur)
- fichier CARTE 2 : carte de la planète ACIA
- fichier CARTE 3 : carte de la planète LUNA
- fichier CARTE 4 : carte de la planète ALFA
- fichier CARTE 5 : carte de la planète PIRA

L'utilité première de ces fichiers est de vous permettre un repérage rapide de votre avion sur une planète.

b. Les informations textes

Les informations textes représentent une suite de mots ayant rapport avec le monde de l'informatique. Ces mots devront être placés dans la grille fournie avec le jeu dans le but de découvrir le code secret qui permettra d'ouvrir la salle contenant l'arme arx11.

ATTENTION, seuls les fichiers textes issus de la planète TERA seront lisibles, les autres nécessiteront l'utilisation d'un programme traducteur.

Les fichiers issus de TERA sont écrits en couleur violette.

Les fichiers issus de ACIA sont écrits en couleur bleue.

Les fichiers issus de LUNA sont écrits en couleur grise.

Les fichiers issus de ALFA sont écrits en couleur verte.

Les fichiers issus de PIRA sont écrits en couleur marron.

L'information texte contenue sur la disquette se présente sous la forme d'un fichier texte qui peut être sauvegardé dans la mémoire de votre ordinateur de bord sous réserve que celle-ci soit suffisante.

Les fichiers texte nécessitent chacun une place de 20 Ko dans la mémoire de votre ordinateur de bord pour pouvoir être sauvegardés et ensuite visualisés, une extension du nom <TXT> apparaîtra lors d'une demande de catalogue.

Vous pourrez trouver dans le jeu, 15 fichiers texte de 5 mots nommés de FICH01 à FICH15.

c) Les programmes traducteur

Les programmes traducteur s'apparentent à des logiciels pouvant traduire en langage TERA des informations texte écrites avec un autre langage.

Il existe quatre sortes de programmes traducteur :

- le programme ACIATR traduit les fichiers texte issus de ACIA ;
- le programme LUNATR traduit les fichiers texte issus de LUNA ;
- le programme PIRATR traduit les fichiers texte issus de PIRA ;
- le programme ALFATR traduit les fichiers texte issus de ALFA.

Le programme traducteur se présente sous la forme d'un fichier traducteur qui peut être sauvegardé dans la mémoire de votre ordinateur de bord si celle-ci est suffisante.

Les fichiers traducteur nécessitent chacun une place de 100 Ko dans la mémoire de votre ordinateur de bord pour pouvoir être sauvegardés et utilisés, une extension au nom <PRG> apparaîtra lors d'une demande de catalogue.

2. Mode analyseur

Lors du passage du MODE PERSONNAGE au MODE AVION, vous transitez dans le MODE ANALYSEUR. Ce mode a pour but d'identifier les disquettes que vous avez trouvées et de vous demander si oui ou non vous voulez les sauvegarder dans la mémoire de votre ordinateur de bord.

Les disquettes peuvent être soit :—

- vierges ;
- des fichiers texte ;
- des fichiers graphique ;
- des programmes traducteur.

Une disquette ne pourra être sauvegardée que si l'ordinateur de bord possède une mémoire suffisante.

Appuyez sur la touche :

- ENTER pour sauvegarder la disquette ;
- BARRE D'ESPACE pour la laisser.

La sauvegarde des fichiers pourra être confirmée en visualisant le catalogue de l'ordinateur de bord (voir ORDINATEUR DE BORD).

Ordinateur de bord

Pour vous aider dans votre tâche, votre avion possède un ordinateur de bord qui pourra mémoriser toutes sortes de fichiers et de renseignements que vous collecterez au cours du jeu. Sa parfaite maîtrise vous permettra de bénéficier d'un système puissant et performant.

1. Spécifications techniques

| | |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Modèle | CHIP002. |
| Microprocesseur | IAPCHIP 86 à 5 MHz. |
| RAM | 256 Ko, 512 Ko, 1024 Ko suivant cartes. |
| ROM | 9,2 Ko. |
| Clavier | Qwerty 37 touches. |
| Affichage | Ecran 5" couleur ; mode texte : 9x13 caractères, mode graphique 84x92 en 16 couleurs. |
| Mémoires de masse | Une unité de disquettes 3" de 160 Ko avec option de sauvegarde. |
| Système d'exploitation | C.O.S. (Chip Operating System). |
| Entrées/sorties | 1 port série, une interface parallèle Centronics. |

2. Guide de référence aux mots-clefs du CHIP002

Une liste de mots-clefs du CHIP002, illustrée par des exemples, donnant le type d'utilisation, Types de données.

Les chaînes peuvent avoir de 0 à 6 caractères et sont désignées par <chaîne alphanumérique>. Toute chaîne dépassant les 6 caractères ne sera significative que sur les 6 premiers caractères.

Les entiers varient de 0 à 255.

3. Mots-clefs

Nous allons donner les mots-clefs sous la forme suivante :

MOT-CLEF

Présentation

Exemple

Description

IMPORTANT

Des espaces doivent séparer obligatoirement les expressions telles que : mots-clefs, variables entières, chaînes alphanumériques, etc.

a. PAPER

PAPER < valeur entière >

PAPER 4

Commande : établit la couleur du fond pour les caractères, la valeur entière doit être comprise entre 0 et 15.

b. PEN

PEN < valeur entière >

PEN 12

Commande : établit la couleur de l'encre pour les caractères, la valeur entière doit être comprise entre 0 et 15.

c. CLS

CLS

CLS

Commande : pour effacer l'écran et lui donner la couleur du fond.

d. CAT

CAT

CAT

Commande : affiche le nom des fichiers enregistrés sur la disquette de l'ordinateur de bord, ces fichiers peuvent être de trois types :

Type 1 < chaîne alphanumérique > HGR

Type 2 < chaîne alphanumérique > TXT

Type 3 < chaîne alphanumérique > PRG

Le fichier de type 1 nécessitera 64 Ko pour sa sauvegarde.

Le fichier de type 2 nécessitera 20 Ko pour sa sauvegarde.

Le fichier de type 3 nécessitera 100 Ko pour sa sauvegarde.

Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre ANALYSEUR.

e. ERASE

ERASE < chaîne alphanumérique >

ERASE CARTE1

Commande : détruit le fichier nommé du catalogue de la disquette de l'ordinateur de bord.

f. PRINT

PRINT < chaîne alphanumérique > < valeur entière >

PRINT FICH01 0

Commande : affiche le fichier nommé sur périphérique sélectionné.

• Si < valeur entière > = 0 alors l'écran est sélectionné.

• Si < valeur entière > = 1 alors l'imprimante est sélectionnée.

Seuls les fichiers texte pourront s'afficher sur l'imprimante.

g. RUN

RUN < chaîne 1 alphanumérique > < chaîne 2 alphanumérique > < valeur entière >

RUN LUNATR FICH01 1

Commande : traduit le fichier codé chaîne 2 suivant le traducteur chaîne 1 et affiche le résultat sur le périphérique sélectionné.

Chaîne 1 doit être un fichier de type PRG.

Chaîne 2 doit être un fichier de type TXT.

h. AUTODEST

AUTODEST
AUTODEST

Commande : ordonne l'autodestruction immédiate de votre avion.

i. SAVE

SAVE
SAVE

Commande : sauvegarde d'une partie en cours de jeu, nécessite une disquette vierge (disk copy).
ATTENTION, la sauvegarde ne pourra fonctionner que sur la machine qui l'aura effectuée.

j. LOAD

LOAD
LOAD

Commande : chargement d'une partie sauvegardée précédemment.

k. MODEM ON

MODEM ON
MODEM ON

Commande : branche la communication avec le modem si ce dernier est allumé.

l. OFF

OFF
OFF

Commande : éteint l'ordinateur et replace le jeu en MODE AVION.

ATTENTION, les commandes suivantes ne fonctionnent qu'avec le modem connecté :

m. STATUS

STATUS
STATUS

Commande : affiche la carte détaillée de la galaxie avec la progression du nuage radioactif (en orange sur la carte).

Une planète est irradiée lorsqu'elle est complètement submergée par le nuage.

n. RADAR

RADAR
RADAR

Commande : affiche la position exacte de votre avion, pour plus d'efficacité une carte graphique devra être affichée (ex. : PRINT CARTEI).

o. MODEM OFF

MODEM OFF
MODEM OFF

Commande : déconnecte la communication avec le modem.

La galaxie

*TERA
ACIA
ALFA
LUNA
PIRA*

TERA

Planète située à 1 540 000 km du soleil ; possède une superficie totale de 5 000 000 km² répartis de la façon suivante :

- 3 700 000 km² de surface solide
- 800 000 km² de surface liquide
- 500 000 km² de surface gazeuse

1 milliard d'habitants dont l'activité principale est la ressource minière.

Caractéristiques :

- Temps nécessaire pour que la planète effectue une rotation complète sur elle-même : 24 h dont 12 h de nuit.
- Estimation du temps nécessaire au nuage radioactif pour irradier la totalité de la planète : 180 h.
- Relief apparent : dominante de plaines avec quelques lacs et montagnes.
- Sa composition géologique :

77 % de téranium

20 % de nitride-téracsite

3 % de silicium

La couleur violette du sol est due à la présence de cristaux de dilithium dans le minerai de téranium.

- La composition de son atmosphère :

2/4 d'oxygène

1/4 d'azote

1/4 de gaz rares

Cette atmosphère ne pose aucun problème respiratoire aux humanoïdes.

Nombre de villes 4

Nombre de pyramides 4

Nombre de portes interplanétaires 5

Nombre de hangars 6

Nombre de bases soucoupes secret militaire

ACIA

Planète située à 1 330 000 km du soleil ; possède une superficie totale de 2 500 000 km² répartis de la façon suivante :

- 1 000 km² de surface solide
- 2 010 000 km² de surface liquide
- 489 000 km² de surface gazeuse

500 000 habitants dont l'activité principale est l'aquaculture et l'hydroénergétisation de la planète.

Caractéristiques :

- Temps nécessaire pour que la planète effectue une rotation complète sur elle-même : 30 h dont 15 h de nuit.
- Estimation du temps nécessaire au nuage radioactif pour irradier la totalité de la planète : 110 h.
- Relief apparent : dominante de mer.
- Sa composition géologique :

60 % d'eau

30 % d'hydraciate-chlorhydrique

10 % d'hydrochlorure-sulfaminé

La couleur bleue du sol est due à l'importance des surfaces liquides.

- La composition de son atmosphère :

2/4 d'oxygène

1/4 d'azote

1/4 de gaz rares

Cette atmosphère ne pose aucun problème respiratoire aux humanoïdes.

Nombre de villes 2

Nombre de pyramide 1

Nombre de portes interplanétaires 2

Nombre de hangars 5

Nombre de bases soucoupes secret militaire

ALFA

Planète située à 1 156 000 km du soleil ; possède une superficie totale de 200 000 km² répartis de la façon suivante :

- 115 000 km² de surface solide
- 5 000 km² de surface liquide
- 80 000 km² de surface gazeuse

25 000 habitants dont l'activité principale est la recherche scientifique.

Caractéristiques :

- Temps nécessaire pour que la planète effectue une rotation complète sur elle-même : 10 h dont 5 h de nuit.
- Estimation du temps nécessaire au nuage radioactif pour irradier la totalité de la planète : 52 h.
- Relief apparent : beaucoup de verdure recouvre la planète.
- Sa composition géologique :

73 % de chloralfarium

17 % de dioxy-potaêdre nitrique

10 % de nitro-sulfadium

La couleur verte du sol est due à la verdure qui recouvre cette planète.

- La composition de son atmosphère :

1/4 d'azote

3/4 de gaz rares

Cette atmosphère pose un problème respiratoire aux humanoïdes.

Nombre de ville 0

Nombre de pyramide 1

Nombre de portes interplanétaires 5

Nombre de hangars 3

Nombre de bases soucoupes secret militaire

LUNA

Planète située à 1 162 000 km du soleil ; possède une superficie totale de 3 000 000 km² répartis de la façon suivante :

- 2 500 000 km² de surface solide
- 10 000 km² de surface liquide
- 490 000 km² de surface gazeuse

1 milliard d'habitants dont l'activité principale est la ressource minière.

Caractéristiques :

- Temps nécessaire pour que la planète effectue une rotation complète sur elle-même : 44 h dont 22 h de nuit.
- Estimation du temps nécessaire au nuage radioactif pour irradier la totalité de la planète : 54 h.
- Relief apparent : une grande partie de la planète est recouverte de poussière stellaire, l'autre partie est composée de failles, de cratères et de roches en fusion.

• Sa composition géologique :

73 % d'oxylunorium

20 % de polychromium oxydé

7 % d'oxylunadride chromiodé

La couleur grise du sol est due à une roche poreuse qui ne fixe pas la poussière stellaire.

• La composition de son atmosphère :

2/4 d'oxygène

1/4 d'azote

1/4 de gaz rares

Cette atmosphère ne pose aucun problème respiratoire aux humanoïdes.

Nombre de villes 2

Nombre de pyramides 4

Nombre de portes interplanétaires 4

Nombre de hangars 2

Nombre de bases soucoupes secret militaire

PIRA

Planète située à 1 378 000 km du soleil ; possède une superficie totale de 4 859 600 km² répartis de la façon suivante :

- 4 053 152 km² de surface solide
- 806 448 km² de surface gazeuse

997 647 000 habitants dont l'activité principale est l'utilisation de l'énergie solaire et de ses dérivés énergétiques.

Caractéristiques :

- Temps nécessaire pour que la planète effectue une rotation complète sur elle-même : 6 h dont 3 h de nuit.
- Estimation du temps nécessaire au nuage radioactif pour irradier la totalité de la planète : 126 h.
- Relief apparent : dominante de surface sableuse.
- Sa composition géologique :

82 % de ditripiradium
9 % de piradiate sulfureux
9 % de chloritoxite-piraxyde

La couleur rouge du sol est due aux émanations gazeuses non toxiques du minerai de ditripiradium.

- La composition de son atmosphère :
- 2/4 d'oxygène
1/4 d'azote
1/4 de gaz rares

Cette atmosphère ne pose aucun problème respiratoire aux humanoïdes.

Nombre de ville 1
Nombre de pyramide 0
Nombre de portes interplanétaires 4
Nombre de hangars 4
Nombre de bases soucoupes secret militaire

Si vous avez créé un programme de jeu pour Amstrad
et que vous jugez qu'il peut être commercialisé,
n'hésitez pas à nous contacter,
ce sera peut-être le début d'une grande coopération.

Tél. : 43.57.26.03

COPYRIGHT **Chip** novembre 1986.
Reproductions strictement interdites ; loi du 11 mars 1957.
Tous droits de reproduction, traduction, adaptation et location
réservés pour tous pays.

Chip

9, PASSAGE DE LA MAIN D'OR – 75011 PARIS
TEL. : 43.57.26.03