

La Guerre Du Cosmos

3.0 LE CHAMP DE BATAILLE, LE TEMPS, L'ECHELLE ET LES DIRECTIONS

TABLE DES MATIERES

PREMIERE PARTIE:

1	1.0 Description générale
1	2.0 Inventaire des pièces
1	3.0 Le champ de bataille, le temps, L'échelle et les directions
2	4.0 Les nationalités
2	5.0 Les armes: attaque et défense
4	6.0 Les vaisseaux
5	7.0 Dommages aux vaisseaux

DEUXIEME PARTIE

6	1.0 Vérification des entrés
6	2.0 Pour commencer le jeu
6	3.0 Routine de jeu
6	4.0 Phase de commande
11	5.0 Phase d'exécution
11	6.0 Evaluation de la bataille
11	7.0 Epilogue

ANNEXES

11	A.0 Notes sur les tactiques pratiques
11	A.1 Les principes du combat spatial
12	A.2 Tactiques pour chasseurs
12	A.3 L'abordage des vaisseaux ennemis
12	A.4 Commentaires sur les commandes de flotte
13	B.0 Scénarios pour plusieurs joueurs
14	Selection du jeu

PREMIERE PARTIE:

INTRODUCTION *****

1.0 DESCRIPTION GENERALE

LA GUERRE DU COSMOS est un jeu de bataille spatiale impliquant des vaisseaux, des bases et des vaisseaux d'attaque semblables à ceux que l'on peut voir à la télévision et au cinéma. Avec ce logiciel, votre ordinateur Apple peut simuler une bataille entre 10 vaisseaux différents à la fois. Pour obtenir le maximum de réalisme, le programme exécute les commandes de tous les vaisseaux simultanément, évitant le jeu illogique à tour de rôle caractéristique des jeux de ce genre.

En un sens, ceci n'est pas un "jeu", mais bien un simulateur de bataille spatiale qui pourrait servir à l'entraînement des pilotes du futur. Les vaisseaux et leurs activités ont été recréés jusque dans leurs moindres détails, incluant leurs structures internes et leurs fonctions. Le personnel en charge des armes peut recevoir des commandes de tir sophistiquées, des écrans protecteurs peuvent être renforcés individuellement et certains vaisseaux peuvent même devenir invisibles. Les probabilités de frapper une cible sont en fonctions de la puissance et de la portée de l'arme, de l'efficacité des déchiffreurs et des détecteurs et de la vitesse de la cible. Bref, tous les facteurs critiques d'une bataille spatiale ont été incorporés dans LA GUERRE DU COSMOS et le résultat de la bataille dépend uniquement de la compréhension des tactiques de guerre que possède le commandant!

2.0 INVENTAIRE DES PIECES

- A. Manuel d'instructions
- B. Disque du jeu (13cm)
- C. 3 Cartes de données sur les vaisseaux

Les distances dans l'espace interstellaire sont mesurées en années-lumières (AL) qui représentent la distance que voyage la lumière en un an (approximativement 160 000 000 000 Kilomètres). La bataille procède par périodes de 30 secondes (appelés "tours") entre lesquels les commandants donnent des ordres à leurs flottes. La vitesse du vaisseau est exprimée en "AL par tour", c'est-à-dire le nombre d'années-lumières que voyage un vaisseau en 30 secondes de jeu.

Le champ de bataille est une région nue de l'espace, dépourvue d'étoiles, de planètes, d'astéroïdes, de comètes et de nébuleuses. (Des manoeuvres à haute vitesse sont dangereuses dans les environs de tels obstacles.) La position des vaisseaux est donnée selon les coordonnées cartésiennes standards (X,Y), exprimant la distance au centre du champ de bataille en années-lumières (voir fig. 1). La bataille a généralement lieu au centre de ce champ, près des coordonnées X=0, Y=0. Les vaisseaux peuvent s'aventurer à approximativement 1000 AL du centre dans toutes les directions avant d'être détruits par des débris. Ceci représente une distance qui ne peut pas être franchie en moins de 20 tours par les vaisseaux les plus rapides, cela ne devrait donc pas trop inquiéter les joueurs.

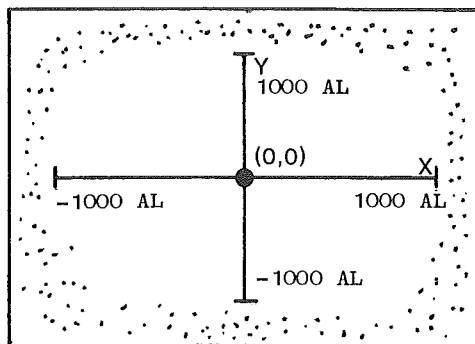


FIGURE 1: L'aire de bataille est une région de l'espace interstellaire de 2000 années-lumières de diamètre. Les positions des vaisseaux sont données par des coordonnées cartésiennes (X,Y) standards. Faites attention aux débris interstellaires bordant l'aire de bataille.

Les directions dans le champ de bataille sont données en degrés (0 à 360), 0 étant le nord galactique (voir fig. 2). Veuillez prendre note que le nord galactique se trouve toujours au haut de l'écran, peu importe la direction que prend un vaisseau.

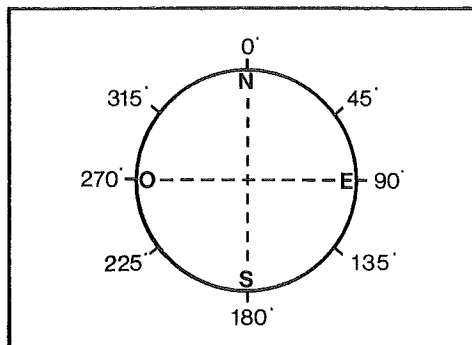


FIGURE 2: Dans tous les déploiements, le Nord galactique se trouve toujours au haut de l'écran. Toutes les routes et directions sont définies par la notation standard de 360°.

4.0 LES NATIONALITES

Le logiciel simule l'activité de vaisseaux appartenant à six nationalités interstellaires: l'Alliance, l'Empire Klargon, les Maraudeurs Rémans, les Pirates Impériaux, les Frémans et les Starbases.

4.1 L'ALLIANCE

L'Alliance Unie des Planètes est une association de plus de mille planètes habitées, la majorité peuplées par des colons terriens. L'Alliance est vouée à la protection des droits des créatures intelligentes dans la galaxie et pour défendre ces droits, les planètes-membres ont une flotte de cuirassés et de croiseurs lourds. Au début de la bataille, un des croiseurs s'était distingué en revenant glorieusement d'une mission d'exploration de cinq ans dans des régions où nul homme ne s'était aventuré.

4.2 L'EMPIRE KLARGON

Les Klargons sont une race guerrière qui croit que leur race est destinée à diriger l'univers étant donné leur supériorité évidente... Cette supériorité ne semble pas tellement évidente aux autres habitants de l'univers. Les Klargons se déplacent dans des vaisseaux armés jusqu'aux dents, prêts pour la conquête. Même si un cuirassé klargon possède deux fois la puissance militaire de la majorité des autres vaisseaux, les commandants ennemis ont appris que l'agressivité et l'intelligence inférieure des Klargons compromettent drôlement leur avantage en armement. Mais, il ne faut tout de même pas tourner le dos à un Klargon...

4.3 LES MARAUDEURS REMANS

Les Rémans sont une race mystérieuse qui s'aventure rarement en espace interstellaire. Cependant, quand ils le font, la violence en est le résultat inévitable. Issus d'un système stellaire binaire, les Rémans sont d'une intelligence élevée, ils possèdent une force physique supérieure en combat main à main et ils ont une tradition martiale vénérée, mais ils sont handicapés par une flotte spatiale limitée à une vitesse relativement basse. Malgré cela, les Rémans peuvent être des adversaires de taille grâce à leur voile qui les rend invisibles et à leurs torpilles à tête chercheuse très puissantes.

En ce moment, les Rémans sont confinés à leur système solaire par un traité de non-agressivité avec l'Alliance. Une zone démilitarisée entoure les systèmes et une pénétration d'un côté ou d'un autre constitue une déclaration de guerre. (Selon les rumeurs, les Rémans ont acheté les plans d'un réacteur hyper-rapide et sont en train d'équiper leurs vaisseaux avec ces réacteurs.)

4.4 STARBASES

Eparpillées un peu partout dans la galaxie, se trouvent des bases spatiales indépendantes, dirigées par des membres de différentes nationalités. Certaines de ces bases sont des postes de traite pour le commerce interplanétaire, tandis que d'autres servent de bases militaires pour les vaisseaux. Grâce à leur taille immense, les "Starbases" peuvent porter des quantités énormes d'armements et sont très difficiles à attaquer et à détruire. Les avant-postes (Starbases de 2ième classe) sont moins difficile à capturer. Les Starbases et les avant-postes ne peuvent se déplacer, mais ils peuvent tourner comme un carrousel.

4.5 PIRATES IMPERIAUX

Les Pirates impériaux sont un groupe de survivants d'un empire qui existait, jadis, dans une galaxie

lointaine. Actuellement, ces guerriers infames s'occupent en attaquant galement les vaisseaux de charge de l'Alliance et les avant-postes. Quoique la plupart des combats interstellaires se font avec des croiseurs, les Impériaux pilotent des petits vaisseaux d'attaque, dirigés par 1 ou 3 hommes. Individuellement, ces vaisseaux sont insignifiants, mais en bandes, ils peuvent créer des dégâts considérables.

Les Impériaux sont surtout nuisibles aux vaisseaux de charge indépendants et aux systèmes stellaires isolés où le secours que représente les vaisseaux alliés est trop loin pour avoir de l'effet. Un point intéressant au sujet des Impériaux est qu'ils ressemblent à des robots humanoïdes. Personne n'est certain de savoir si les Impériaux sont des hommes vêtus d'une armure ou s'ils sont vraiment des organismes cybernétiques.

4.6 FREMANS

En réponse aux attaques des Klargons et des Impériaux, les colons spatiaux ont commencé à armer leurs vaisseaux de charge et à construire des petites flottes de chasseurs monoplaces pour la défense locale. Les jeunes gens qui pilotent ces vaisseaux sont vénérés comme étant des héros par les colons. Malgré que l'occasion ne se présente pas souvent, il n'y a rien au monde que les Frémans aiment plus que de rencontrer un détachement d'Impériaux dans les profondeurs de l'espace interstellaire où l'espace nécessaire au combat abonde.

5.0 LES ARMES: ATTAQUE ET DEFENSE

Les vaisseaux dans LA GUERRE DU COSMOS utilisent une variété d'armes sophistiquées lors de leurs attaques et défenses. Les caractéristiques principales des armes sont données ci-dessous.

5.1 LASERS

L'arme d'attaque de base de la majorité des vaisseaux est un projecteur qui lance instantanément un rayon laser à travers l'espace interplanétaire. Le rayon d'énergie diminue après approximativement 40 AL, mais ces armes n'ont pas de portée minimale. En fait, certains vaisseaux peuvent tirer sur eux-même pour éviter de se faire capturer!

Trois sortes de lasers sont généralement utilisés. Les lasers légers sont les armes principales des petits chasseurs et les armes secondaires des croiseurs. Les lasers moyens sont les armes principales des vaisseaux de charge, des croiseurs et des cuirassés. Les lasers lourds sont des armes immenses utilisées pour la défense des Starbases. Occasionnellement, un cuirassé sera armé d'un seul laser lourd pour attaquer une Starbase. Dans la majorité des cas, les lasers ont un champ de tir limité par la forme du vaisseau (vous ne pouvez pas tirer au travers de votre propre coque!). Un des défis du jeu est de coordonner la position de votre vaisseau avec le champ de tir de vos lasers pour obtenir un rendement maximum contre votre cible. (Voir la section 6 ci-dessous pour les détails sur le champ de tir des lasers.)

5.2 TORPILLES A PHOTONS

Les Starbases et les vaisseaux de l'Alliance sont armés de torpilles "matière-antimatière" qui sont projetées instantanément au travers l'espace interstellaire vers les vaisseaux ennemis. Même si elles sont très puissantes, ces torpilles ont une portée limitée à approximativement 20 AL, elles sont lentes à recharger et n'ont aucun effet à une distance de moins de 2 AL (parce qu'elles s'arment automatiquement à cette distance du vaisseau qui l'a lancé). A courte distance, ces torpilles peuvent être "surchargées", ce qui double leur puissance

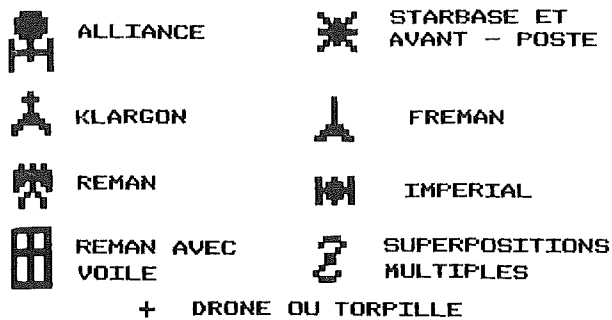


FIGURE 4: Les vaisseaux sont représentés par les symboles ci-haut.

6.6 DESTROYER REMAN

Ces petits vaisseaux sont une source d'ennuis constants pour l'Alliance. Ils n'ont jamais été vu voyageant à plus d'une AL/tour, ne transportent aucun laser et possèdent tellement peu de puissance qu'il devrait être faciles de les vaincre, mais tel n'est pas le cas. Leurs voiles d'invisibilité et leurs énormes torpilles protoplasmiques les rendent difficiles à frapper et dangereux à combattre. Les commandants ennemis s'en approchent très prudemment.

Un destroyer réman peut tourner de 368 degrés en un tour et atteindre sa vitesse maximale quasi instantanément. Leurs noms semblent refléter leur fierté envers leur célèbre voile. Ils se nomment Spectre, Ombrage, etc.

6.7 STARBASE

Les Starbases ne se déplacent jamais, mais elles peuvent tourner sur elles-mêmes à un rythme de 64 degrés/tour. Elles ont un total de neuf lasers lourds et six projecteurs de torpilles à photons. Toutes ces armes tournent sur la Starbase et peuvent donc faire feu dans n'importe quelle direction. Il y a cinquante équipes d'abordage sur une Starbase et l'énergie renforçant les boucliers de 60 unités est énorme. Personne n'attaque une Starbase sans avoir un bon motif... et plusieurs cuirassés! Les Starbases sont identifiées par un numéro, Starbase 6, par exemple.

6.8 AVANT-POSTE

Un avant-poste est une Starbase de deuxième classe qui possède six lasers lourds et un projecteur de torpilles à photons. Les torpilles peuvent être lancées dans n'importe quelle direction mais les lasers ne le peuvent pas. Pas plus de quatre lasers peuvent lancer vers une même cible à la fois. (Sur certaines lignes de feu, ce nombre est réduit à deux.) Les avant-postes abritent douze équipes d'abordage. La seule façon de faire feu avec toutes les armes en même temps, est de ne pas renforcer les boucliers (qui sont de 30 unités), car l'énergie disponible à un avant-poste est très limitée.

La défense d'un avant-poste n'est pas une tâche facile, étant donné qu'un avant-poste est limité à une vitesse de rotation de 64 degrés/tour, il est évident qu'un ennemi intelligent peut manœuvrer de façon à minimiser son exposition aux lasers de l'avant-poste tout en attaquant. Comme les Starbases, les avant-postes sont identifiés par des numéros, avant-poste 4, par exemple.

6.9 RAIDER IMPERIAL

Un raider impérial est un genre de soucoupe volante ayant deux lasers légers et un projecteur de rayons perturbateurs à l'avant. Il est piloté par trois hommes et peut atteindre une vitesse de 34 AL/tour et accélérer de 12 AL/tour. Il peut tourner de 480

degrés en un tour. Ses boucliers sont faits pour endurer 3 unités de dommage de façon uniforme sur tous les côtés. Contrairement aux autres vaisseaux, les raiders ont une énorme réserve de piles. Ceci a un effet bizarre sur l'allocation d'énergie lors d'une bataille. Les raiders ont des numéros de séries plutôt que des noms. Exemple: K9ARF, 31416.

6.10 CHASSEUR IMPERIAL

Les chasseurs impériaux sont des vaisseaux monoplaces qui possèdent deux lasers légers à l'avant et qui transportent deux drones (un du Genre 1 pour utiliser contre d'autres chasseurs et un du Genre 2 pour utiliser lors des attaques contre un avant-poste ou un grand vaisseau). Les boucliers avant et arrière sont de puissance 3, tandis que les boucliers des côtés sont de puissance 1.

Un chasseur impérial peut faire 32 AL/tour au maximum, accélérer de 16 AL/tour et tourner de 720 degrés (deux rotations complètes) en un tour (30 secondes). Un chasseur impérial est habituellement identifié par la position dans la chaîne de commande qu'occupe son pilote, voir Premier Commandant, etc.

6.11 VAISSEAU DE CHARGE FREMAN

Les vaisseaux de charge fréman ont habituellement un équipage de deux à cinq membres. Le vaisseau lui-même a une forme bizarre, un genre de croisement hybride entre une soucoupe et un fer à cheval. Ce vaisseau est le seul de la galaxie fait pour se battre en retraite... Ceci reflète la philosophie de combat des marchands spatiaux.

Les vaisseaux de charge fréman ont deux lasers lourds qui tirent de chaque côté et vers l'arrière si nécessaire. Ils ont également un drone du Genre 1 pour décourager les chasseurs. Les boucliers arrière sont de puissance 10 tandis que les autres boucliers sont de puissance 7.

Un vaisseau comme celui-ci peut voyager à une vitesse de 40 AL/tour, accélérer à un rythme de 12 AL/tour et tourner au rythme de 400 degrés/tour. Les vaisseaux de charge sont pilotés par des équipes quasi-légales qui ont tendance à choisir des noms colorés comme Faisant Doré, Baie des Tonnerres, etc.

6.12 CHASSEUR FREMAN

Les chasseurs fréman sont presque identiques aux chasseurs impériaux, la seule différence apparente étant leur minceur relative. La différence principale en performance est la présence d'un drone double du Genre 1, fait pour protéger les vaisseaux de charge contre les Pirates Impériaux. Étant donné que les Fréman n'attaquent pas les avant-postes, ils préfèrent utiliser les drones du Genre 1 qui sont plus rapides, plutôt que d'utiliser les drones du Genre 2 qui sont plus puissants.

La vitesse maximale de ce vaisseau est de 32 AL/tour, il accélère à un rythme de 16 AL/tour et peut tourner à un rythme de 720 degrés/tour. Ses boucliers, comme ceux du chasseur impérial sont forts en avant et en arrière (3 unités) et faibles sur les côtés (1 unité). Les pilotes donnent leurs noms à leurs vaisseaux, comme Roger, Mathias, etc.

7.0 DOMMAGES AUX VAISSEAUX

Lorsqu'un vaisseau est frappé par des armes ennemies, les dommages peuvent être subis par n'importe quelle partie de l'intérieur du vaisseau. Le programme donne deux genres de dommages. Les dommages généraux représentent les dommages généraux occasionnés aux parties fonctionnelles du vaisseau. Ce genre de dommages peut amoindrir les réserves d'énergie, la disponibilité des armes ou le fonctionnement d'appareils comme les déchiffreurs.

Les dommages critiques, cependant, indiquent la destruction des parties vitales du vaisseau, parties sans lesquelles le vaisseau ne peut fonctionner. Il est possible qu'un vaisseau subisse tellement de dommages généraux à ses boucliers, détecteurs et armes qu'il ne puisse plus contribuer à la bataille, théoriquement, il est encore capable d'aller se faire réparer sur une Starbase. Trop de coups directs résultent en la destruction totale du vaisseau. Ceci est généralement le but des ennemis.

La distinction entre dommages généraux et critiques explique les rapports de situation qui sont parfois paradoxaux, montrant que tous les lasers et torpilles sont détruits mais que les dommages critiques sont insignifiants. Le vaisseau ne peut pas attaquer ni se défendre, mais il peut encore être navigable. D'un autre côté, un vaisseau peut ne plus naviguer tout en ayant toutes ses armes.

L'ordinateur prend note des dommages aux six boucliers, à l'armure du vaisseau (boucliers internes pour protéger les parties importantes), aux laboratoires, aux équipes d'abordage, aux lasers, aux torpilles, aux voiles, etc.

Evidemment, tous les vaisseaux ne peuvent subir des dommages dans toutes les catégories! Les chasseurs monoplaces, par exemple, ne contiennent que des armes, des réacteurs et des détecteurs et presque rien d'autre!

DEUXIEME PARTIE:

COMMENT FAIRE FONCTIONNER LE PROGRAMME *****

1.0 VERIFICATION DES ENTREES

LA GUERRE DU COSMOS accepte habituellement des commandes d'une ou deux frappes aussitôt qu'elles sont données, sans que vous ayez à appuyer sur la touche "RETURN". Cependant, certaines commandes requièrent un nombre incertain de frappes. (Pour établir une route, vous pouvez taper une, deux ou trois frappes pour indiquer une route à 1, 10 ou 100 degrés respectivement.) Dans de tels cas, l'ordinateur montre un curseur clignotant qui vous indique qu'il faut appuyer "RETURN" sur quand vous êtes prêt.

Le programme à été fait de façon à interpréter un "RETURN" solitaire comme étant un zéro (Exception: voir 4.3.2). De cette façon, vous pouvez passer rapidement au travers des commandes que vous ne voulez pas utiliser, en appuyant simplement sur "RETURN". Soyez avertis, cependant, qu'il n'y a aucune façon de revenir en arrière. Les erreurs, même un "RETURN" tapé au mauvais moment, seront exécutées!

2.0 POUR COMMENCER LE JEU

Pour jouer à LA GUERRE DU COSMOS, vous faites démarrer le logiciel, puis vous répondez à une série de questions qui expliquent à l'ordinateur le genre de jeu que vous désirez jouer.

2.1 POUR DEMARRER LE PROGRAMME

Insérez le disque du jeu dans votre lecteur de disques et mettez l'ordinateur en marche. LA GUERRE DU COSMOS se met en marche automatiquement. Ici, vous pouvez débiter une nouvelle partie ou en continuer une déjà conservée.

2.2 SELECTION DE LA NATIONALITE

Dans la majorité des cas, l'ordinateur vous demandera de choisir la nationalité contre laquelle vous voulez jouer, vous donnant le choix entre Alliance, Klargons,

Rémans, Starbases, Impériaux ou Frémans. (Quelques fois, le choix du scénario vous empêche de choisir votre adversaire.) Faites votre sélection en entrant les deux premières lettres du nom de la nationalité.

2.3 Dans le jeu pour deux joueurs (humains!), l'ordinateur vous demandera de donner un mot de passe secret. Au moment de jouer votre tour, l'ordinateur vous demandera votre mot de passe pour s'assurer que l'autre joueur n'essaie pas de saboter vos vaisseaux; Utilisez n'importe quel mot (court) qui sera facile à retenir, puis appuyez la touche "RETURN".

2.4 SELECTION ET NOM DES VAISSEAUX

Lorsque vous avez choisi une nationalité, l'ordinateur vous demande combien de vaisseaux vous voulez. Entrez un nombre ne dépassant pas celui indiqué par l'ordinateur. Un ou deux vaisseaux suffisent pour un débutant.

Ensuite, l'ordinateur vous demandera de lui indiquer la classe (1ère ou 2ème) de chacun des vaisseaux et de baptiser chaque vaisseau d'un nom différent. Vous pouvez utiliser le nom de votre choix, mais vous ne pouvez avoir deux vaisseaux portant des noms commençant par la même lettre. L'ordinateur vérifiera chaque nom comme il est entré et rejettera les noms qui répètent une initiale déjà utilisée.

3.0 ROUTINE DE JEU

Dans LA GUERRE DU COSMOS, le jeu procède par "tours", qui représentent 30 secondes d'action. Un tour consiste en une phase de commande durant laquelle les commandants donnent des ordres à tous leurs vaisseaux et d'une phase d'exécution lors de laquelle l'ordinateur exécute tous les ordres simultanément.

4.0 PHASE DE COMMANDE

Dans la phase de commande, chaque joueur a l'occasion de donner ses ordres à ses vaisseaux pendant que l'autre joueur garde respectueusement ses distances de l'ordinateur. L'ordinateur annoncera le début de la phase de commande de chaque joueur en demandant le mot de passe celui-ci. (Si vous jouez seul contre l'ordinateur, aucun mot de passe n'est requis.)

Chaque phase de commande d'un joueur est divisée en trois parties: le dialogue de départ, le dialogue d'énergie et le dialogue de manoeuvres et tir pour chacun des vaisseaux de sa flotte.

4.1 DIALOGUE DE DEPART

Au début de la phase de commande de chaque joueur, l'ordinateur demande:

VERIFICATION DE L'ETAT DU VAISSEAU (O OU N) ?

Ici, vous avez le droit de vérifier l'état de n'importe quel vaisseau de votre flotte avant de donner des commandes. Une fois que vous aurez vérifié vos vaisseaux, on vous demandera:

VOULEZ-VOUS DONNER COMMANDES DE FLOTTE?

Référez à la section 4 pour les détails concernant les commandes de flotte. Une fois que vous avez choisi votre flotte (ou une fois que vous avez décidé de ne pas donner de commandes à vos vaisseaux en tant que flotte), les commandes suivantes vous sont offertes:

Vos Ordres: (DE=DEPLOIEMENT, VE=VERIFICATION, EN=ENERGIE, ID=IDENTIFICATION, FJ=FIN DU JEU)?

Les options DE, ID et VE sont expliquées en détails plus bas. N'utilisez pas la commande EN avant d'être absolument certain que vous êtes prêts

à allouer de l'énergie. Une fois embarqué dans un dialogue d'énergie, vous devez le finir et il n'y a aucun moyen de revenir en arrière pour effectuer des changements. N'entrez FJ que lorsque vous voulez terminer le jeu.

4.1.1 DE (Déploiement)

Cette commande fait voir à l'écran une vue de la situation tactique. Quand vous entrez DE, l'ordinateur vous demande:

NOUVELLE ORIGINE CENTREE SUR LA NOUVELLE POSITION DU VAISSEAU (O OU N)?

Dans la plupart des cas, la meilleure chose à faire est d'appuyer la touche O, ce qui centre le déploiement sur le vaisseau que vous commandez à ce moment. Si vous appuyez la touche N ou si vous appuyez la touche "RETURN", on vous demandera:

COORDONNEE X?
COORDONNEE Y?

Avec un peu de pratique, vous pourrez centrer le déploiement sur n'importe quel point du champ de bataille, mais pour l'instant, entrez O et O. Ceci centre le déploiement sur le point milieu du champ de bataille. La question suivante sera:

GROSSISSEMENT (-5 A 5)?

Un grossissement de -5 montre une petite partie du champ de bataille, tandis qu'un grossissement de 5 montre une partie immense (quasi 500 AL de diamètre). Essayez un grossissement de 2 ou 3 pour commencer, puis expérimentez un peu. Si rien apparaît à l'écran, essayez un grossissement plus élevé. (Voir fig 5 pour des exemples.)

Au tout début d'une partie, la meilleure perspective de la situation est obtenue en entrant DE,RETURN,RETURN,RETURN,1,RETURN en réponse à ces questions. Ceci centre le déploiement aux coordonnées (0,0) et donne le grossissement maximum qui montre les vaisseaux sur les deux côtés de l'écran.

4.1.2 ID (Identification)

La commande ID vous permet de voir l'information recueillie par les détecteurs au sujet des vaisseaux qui apparaissent à l'écran. Aussitôt que vous entrez ID, l'image de chaque vaisseau à l'écran est remplacée par son initiale. (Si l'image n'est pas visible quand vous commandez ID, l'ordinateur vous fera passer au travers d'une partie du dialogue de déploiement avant d'arriver au dialogue d'identification de vaisseau.) L'ordinateur demande alors:

VERIFIER QUEL VAISSEAU?

Entrez l'initiale du vaisseau qui vous intéresse, ou appuyez sur "RETURN" si vous avez terminé. Le programme vous présentera un déploiement semblable à celui-ci:

NOM DU VAI S	CLS	RTE	VTE	PTE	BCL	DIRECT
TERRA UNIO	1	225	10	41	1	47

(APPUYEZ SUR "RETURN" POUR VERIFIER UN AUTRE VAISSEAU.)

Ce déploiement vous donne le nom, la classe (1ère ou 2ième), la route, la vitesse et la portée du vaisseau ennemi, lequel de vos boucliers y fait face et la direction de la route la plus courte de votre vaisseau au vaisseau ennemi. Appuyez sur la touche "RETURN" pour vérifier un autre vaisseau.

Quand vous avez terminé la vérification des vaisseaux qui vous intéressent, appuyez sur la touche "RETURN"

lorsqu'on vous demande l'initiale du vaisseau suivant. L'écran déploiera à nouveau les images des vaisseaux.

4.1.3 VE (Vérification)

La vérification donne une lecture de la condition physique de vos vaisseaux. On vous demande:

QUEL VAISSEAU?

(APPUYEZ SUR "RETURN" POUR CONTINUER)

Entrez l'initiale du vaisseau que vous voulez vérifier, puis "RETURN". Appuyez sur "RETURN" pour revenir à la liste des commandes. Le tableau de vérification vous donne l'information suivante:

Bouclier: l'état de chacun des six boucliers du vaisseau. Si la force du bouclier est à zéro, le bouclier est baissé.

Laser: si le laser est opérationnel, le déploiement vous indique de quel genre de laser il s'agit (léger, moyen ou lourd). Une série d'étoiles (****) indique que le laser a été endommagé.

Torpille: les chiffres dans cette colonne vous indiquent combien de fois chaque projecteur de torpilles a été chargé. Ceci est très important étant donné que les torpilles à photons de l'Alliance doivent être chargées deux fois avant d'être lancées, les torpilles protoplasmiques des Rémans, trois fois. Une étoile à côté du nombre de charges indique que l'arme a été surchargée; une série d'étoiles (****) indique que le projecteur a été détruit.

Perturbateur: La colonne "Perturb." remplace la colonne "Torpille" chez certains vaisseaux. Le chiffre "1" indique que l'arme est prête; une étoile indique qu'elle est surchargée.

Drones: Indique le nombre de drones utilisables.

Détecteurs et Déchiffreurs: Indique l'efficacité de ceux-ci.

Route et Vitesse: La route et la vitesse actuelle du vaisseau.

Energie de Lasers: Avant de faire feu avec les lasers, vous devez charger leurs piles. Une fois chargées, les piles gardent leurs charges indéfiniment, jusqu'à ce que les lasers soient lancés. Le chiffre ici indique le nombre de lasers que vous pouvez lancer avant de recharger les piles. Veuillez noter que les lasers lourds utilisent deux unités d'énergie par lancement.

Force (Réacteurs): Ceci représente l'énergie totale disponible de tous les réacteurs fonctionnels.

Nombre de Piles: Une partie de la force du vaisseau peut être entreposée dans les piles. Les vaisseaux débutent le jeu avec des piles pleines. Si vous allouez plus d'énergie que peuvent en fournir vos réacteurs, cette énergie sera puisée de vos piles. Si vous allouez moins d'énergie que peuvent en fournir vos réacteurs, l'énergie supplémentaire sera utilisée pour recharger les piles.

Transporteurs: Ce chiffre indique le nombre maximum actuel d'équipes d'abordage que vous pouvez transporter dans un vaisseau ennemi par tour.

Domages: Ce pourcentage reflète l'impact général des armes ennemies sur les parties non-critiques du vaisseau (i.e., 25% indique que 1/4 des régions non-essentiels du vaisseau ont été détruites).

Niveau Critique: Mesure des dommages qui menacent la

survie du vaisseau.

Troupes: Le nombre d'équipes d'abordage à bord du vaisseau.

Troupes ennemies: Le nombre d'équipes d'abordage ennemies à bord du vaisseau.

Voile fonctionnel: Si le voile des vaisseaux rémans est fonctionnel.

Ces données vous fourniront l'information critique nécessaire pour prendre vos décisions.

4.1.4 FJ (Fin du jeu)

Cette commande termine le jeu et permet aux joueurs de déterminer un gagnant et donne également la possibilité de conserver le jeu pour le reprendre plus tard.

4.2 DIALOGUE D'ENERGIE

La commande DE vous permet d'allouer de l'énergie, mais vous ne pouvez pas revenir sur vos pas, alors n'utilisez cette commande que si vous êtes prêt à allouer de l'énergie. Veuillez noter qu'il est habituellement pratique d'entreprendre le dialogue d'énergie après avoir examiné l'état du vaisseau.

Pour entreprendre le dialogue d'énergie, entrez DE. L'ordinateur répondra en donnant un message semblable au suivant:

```
DECHIFFREUR, EQUIPEMENT DE VIE EN MARCHÉ  
ENERGIE-RESERVE = 45  
ENERGIE AUX LASERS (O A 6)?
```

L'ordinateur alloue automatiquement de l'énergie à l'équipement de vie et aux déchiffreurs, puis il montre la puissance totale actuelle des réacteurs et des piles. Enfin, l'ordinateur vous demande combien d'unités d'énergie vous voulez allouer aux piles des lasers et vous donne les valeurs maximales et minimales possibles. Habituellement, il est préférable de garder les lasers chargés à pleine capacité. Appuyez sur la touche "6", puis sur "RETURN".

NOTE: Les vaisseaux rémans devront répondre à la question suivante avant de pouvoir allouer de l'énergie aux lasers:

VOILE EN MARCHÉ (O OU N)?

Les vaisseaux rémans ont l'option d'utiliser une unité d'énergie pour leur voile. Si le voile est en marche, les vaisseaux ennemis seront incapables de déterminer la portée, la route et la vitesse du vaisseau réman, donc les coups tirés contre ce vaisseau seront quasi sans effet. Cependant, le vaisseau ne pourra pas riposter. Vous devez allouer une unité d'énergie par tour au voile, sinon ce dernier se dissipe automatiquement. Ceci peut être désastreux si vous ne vous y attendez pas! La prochaine question:

```
ENERGIE-RESERVE=39  
ENERGIE AUX TORPILLES (O OU N)?
```

(Certains vaisseaux ont des perturbateurs à la place des torpilles.) Si vous ne voulez pas allouer d'énergie aux torpilles, appuyez sur la touche "RETURN". Autrement, appuyez sur "O" puis sur "RETURN".

CHARGE NORMALE QUELLES TORPILLES?

A fin de charger un projecteur de torpilles pour charge normale, entrez le numéro de chaque projecteur suivi de "RETURN" comme ceci:

1234 "RETURN"

"RETURN" voulant dire qu'il faut appuyer sur la touche "RETURN". Cette commande charge les projecteurs 1 à 4. Si vous ne voulez pas charger de torpilles, appuyez sur la touche "RETURN".

SURCHARGER QUELLES TORPILLES?

Si la cible est à huit AL, ou moins, de votre vaisseau et que les torpilles (ou perturbateurs) n'ont besoin que d'une dernière charge avant d'être lancées, vous pouvez les "surcharger" pour accroître leur puissance. Tapez le nombre de torpilles que vous voulez surcharger, et appuyez sur "RETURN". Si vous ne voulez pas surcharger de torpilles, appuyez uniquement la touche "RETURN".

ENERGIE POUR BOUCLIER(S)?

Entrez le nombre de points d'énergie que vous voulez allouer au renfort général des boucliers, puis appuyez sur la touche "RETURN". Pour chaque deux unités accordées, les boucliers réfléchiront une unité de dommage. L'énergie de renfort général est appliquée également dans tous les boucliers et est le plus utile dans une situation de bataille complexe lorsque vous ne savez pas quel bouclier sera frappé. Autrement, il est préférable de ne pas allouer d'énergie (n'appuyez que sur la touche "RETURN").

RENFORCER BOUCLIER(S)?

Ceci renforce un (des) bouclier(s) particulier(s). Chaque unité d'énergie allouée à un bouclier particulier réfléchira une unité de dommage. Habituellement, ce genre de renfort est utilisé lorsque vous savez quel(s) bouclier(s) sera(ont) atteint(s) par les tirs ennemis. Pour renforcer un bouclier, entrez "O" puis "RETURN". Vous verrez:

ENERGIE POUR BOUCLIER #1?

Entrez le nombre d'unités d'énergie que vous voulez allouer au bouclier #1, puis appuyez sur la touche "RETURN". Ensuite vous passez au bouclier #2, etc. Pour allouer de l'énergie à tous les boucliers, appuyez uniquement sur la touche "RETURN". Si vous voulez sortir du dialogue d'énergie pour boucliers sans avoir à passer par les six boucliers, appuyez sur la touche "X" puis sur la touche "RETURN".

A QUELLE VITESSE VOULEZ-VOUS ALLER?

Entrez la vitesse (nombre d'années-lumières par tour) à laquelle vous voulez faire voyager votre vaisseau, puis appuyez sur la touche "RETURN". La quantité d'énergie requise est fonction de la masse et de la vitesse du vaisseau (voir diagramme d'énergie). Un vaisseau peut voyager aussi vite que le permettent ses réacteurs, mais une vitesse dépassant 30 AL/tour a tendance à être difficile à manier. Veuillez noter que les vaisseaux ont un rythme d'accélération qui leur est propre et que peu importe la quantité d'énergie que vous allouez, ils ne dépasseront pas leur rythme d'accélération. (L'énergie supplémentaire est perdue.) L'accélération, par contre, n'est pas limitée. Les vaisseaux peuvent s'arrêter sur un cheveu si vous le voulez.

Si vous voulez faire reculer le vaisseau, vous pouvez demander une vitesse négative. Un vaisseau ne peut pas commencer son tour avec une vitesse plus grande que 0 s'il veut reculer (i.e. un vaisseau doit être arrêté avant de pouvoir reculer). Pour entrer une vitesse de zéro, n'appuyez que sur "RETURN". Un vaisseau voyageant à une vitesse de zéro possède trois fois son rythme de virage normale.

NOTE: Vous pouvez entamer le dialogue d'énergie à n'importe quel point dans la partie en entrant "X" suivi de "RETURN". Un niveau d'énergie de zéro sera alloué à toutes les fonctions à l'exception des piles qui seront automatiquement rechargées s'il reste

suffisamment d'énergie. Le programme termine le dialogue automatiquement quand vous avez alloué toute l'énergie disponible.

D I A G R A M M E D ' E N E R G I E

VITESSE	MASS			
	1/2	2/3	1	4/3
0	0	0	0	0
1	0	0	1	1
2	0	0	2	3
3	0	1	3	5
4	1	1	4	7
5	1	2	5	8
6	1	2	6	10
7	1	3	7	12
8	2	3	8	14
9	2	4	9	16
10	2	4	10	17
11	2	4	11	19
12	3	5	12	21
13	3	5	13	23
14	3	6	14	24
15	3	6	15	26
16	4	7	16	28
17	4	7	17	30
18	4	8	18	32
19	4	8	19	33
20	5	8	20	35
21	5	9	21	37
22	5	9	22	39
23	5	10	23	40
24	6	10	24	42
25	6	11	25	44
26	6	11	26	46
27	6	12	27	48
28	7	12	28	49
29	7	12	29	51
30	7	13	30	53
31	7	13	31	55
32	8	14	32	56
33	8	14	33	58
34	8	15	34	60
35	8	15	35	62
36	9	16	36	64
37	9	16	37	65
38	9	16	38	67
39	9	17	39	69
40	10	17	40	71

Ex: Un vaisseau de masse 4/3 veut voyager à 20.
L'énergie requise se trouve à l'intersection de la colonne Masse 4/3 et de la rangée Vitesse 20:
Energie = 35

ENERGIE POUR CME (0 à 6)?

Habituellement, vous voudrez allouer le plus d'énergie possible aux contre-mesures électroniques, car l'énergie dépensée ici peut affecter les systèmes de tir de l'ennemi.

ENERGIE POUR CCME (0 à 6)?

Les contre-contre-mesures électroniques vous permettent de franchir l'"écran" créé par les CME de l'ennemi.

ENERGIE POUR TRANSPORTEURS (0 à 3)?

L'énergie allouée aux transporteurs représente une tentative d'envoyer des équipes d'abordage sur un autre vaisseau (une unité d'énergie par équipe d'abordage). Vous pouvez transporter une équipe d'abordage entre deux vaisseaux alliés à n'importe quel moments mais pour envoyer une équipe dans un vaisseau ennemi, vous devez transporter l'équipe au travers d'un bouclier détruit. Autrement, la tentative échoue et l'énergie est perdue. La cible d'une attaque par transporteur ne peut être un vaisseau impérial de deuxième classe, ni un vaisseau

fréman de deuxième classe. (Les équipes ne sont pas blessées par une tentative échouée.) Si vous allouez de l'énergie au transporteurs, on vous demandera:

CIBLE?

Entrez l'initiale du vaisseau-cible et puis appuyez sur "RETURN".

Ceci termine le dialogue d'énergie. Ici, l'ordinateur passe directement au dialogue de manoeuvres et tir.

4.3 DIALOGUE DE MANOEUVRES ET TIR

Une fois que vous avez fini d'allouer de l'énergie, l'ordinateur vous donnera le choix des commandes suivantes:

Vos ordres: (DV=DEPLACER VAISSEAU, DE=DEPLOIEMENT, ID=IDENTIFICATION, VE=VERIFICATION, FF=FAIRE FEU)?

Les commandes "déploiement", "identification" et "vérification" sont identiques à celles expliquées ci-haut. Cette fois, par contre, vous ne pouvez allouer d'énergie, mais vous pouvez déplacer le vaisseau et utiliser vos armes.

4.3.1 FF (Faire Feu)

Pendant chaque "tour" de 30 secondes, chacun de vos vaisseaux peut tirer jusqu'à trois salves utilisant la combinaison d'armes et d'ennemis de votre choix. Veuillez noter qu'une arme particulière ne peut tirer qu'une seule fois par tour. ATTENTION: la commande FF ne peut être donnée qu'une seule fois par vaisseau. Lorsque vous donnez la commande FF, l'ordinateur vous demande:

LANCER QUELLES TORPILLES?

(Pour certains vaisseaux, les torpilles sont remplacées par des perturbateurs.) Spécifiez quelles torpilles vous voulez lancer en entrant le numéro de chaque projecteur suivi de "RETURN" comme ceci:

1234 "RETURN"

"RETURN" signifiant que vous appuyez sur la touche "RETURN". On vous demande ensuite:

TIRER QUELS LASERS?

Vous utilisez le même processus pour désigner les lasers que celui utilisé pour désigner les torpilles.

CIBLE?

Entrez l'initiale du vaisseau-cible de la première salve, puis appuyez sur "RETURN". (S'il n'y a qu'un vaisseau ennemi, cette question n'apparaîtra pas.)

FAITES FEU à (P)ORTEEE, (T)EMPS OU (D)ERNIER INSTANT?

C'est ici que vous pouvez donner des ordres très sophistiqués à vos vaisseaux. Ici, une bataille peut être gagnée ou perdue. Vos options sont:

(P)ortée: Cette commande fait tirer les armes aussitôt que la cible se trouve à une portée spécifique. Cette commande a deux résultats utiles.

Si vous lancez des torpilles surchargées, vous devez faire feu quand la cible se trouve entre deux et huit années-lumières, sinon, les torpilles n'auront aucun effet (si la cible est à moins de deux AL, la torpille la frappera sans exploser. A plus de huit AL, la torpille épuise ses réserves de carburant.) La commande "P" assure que la torpille explose au bon moment.

L'autre avantage de cette commande implique l'utilisation de vos lasers arrières. La commande

"P" met l'équipage des lasers en alerte, lui disant de faire feu sur la cible aussitôt qu'elle se trouve à portée. Par exemple, lors d'une attaque sur un avant-poste, vous pouvez dire à votre équipage de faire feu à une AL, puis manoeuvrer votre vaisseau au-dessus de l'avant-poste de façon à ce que lors de l'approche les lasers avants tirent et que lors de la retraite, les lasers arrières prennent la relève!

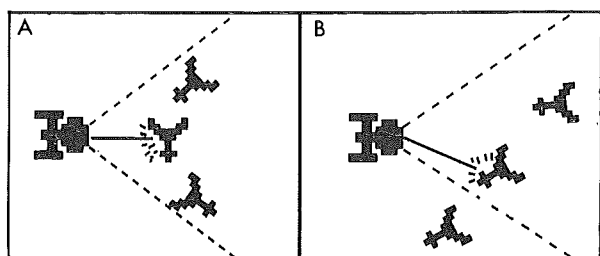
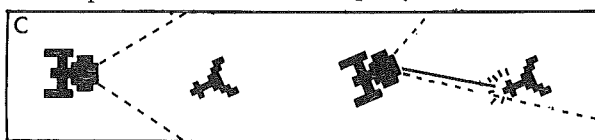


FIGURE 6: Faire feu au "Dernier Instant" peut vouloir dire:

- A) Faire feu au moment d'approche le plus proche.
 B) Faire feu avant que la cible ne quitte l'aire couvert par votre bouclier qui y fait face.



- C) Faire feu avant que vos déplacements ne fassent qu'un nouveau bouclier fasse face à la cible.

(T)emps: Chaque "tour" de bataille de 30 secondes est divisé en seize "unités temporelles". La commande "T" vous permet de désigner le moment de tir exacte. Cette commande vous permet de coordonner le tir de plusieurs vaisseaux pour faire feu sur un même bouclier d'un même vaisseau. Elle vous permet également de tirer "immédiatement" (temps=1), avant que le vaisseau ennemi puisse tirer. Si un vaisseau ne peut tirer au point temporel indiqué, à cause de l'angle de tir, l'arme ne tirera pas du tout pendant ce tour.

(D)ernier instant: Ceci fait faire feu au vaisseau au dernier instant possible, ce qui peut vouloir dire une des trois possibilités suivantes (voir fig 6):

- 1) Votre vaisseau ne fera rien tant que le vaisseau ennemi s'approchera, mais il fera feu aussitôt que l'ennemi commencera de s'éloigner (c'est-à-dire qu'il fera feu au point le plus proche).
- 2) Votre vaisseau fera feu aussitôt que l'ennemi sortira de la zone que protège votre bouclier avant (ce dernier étant le bouclier qui serait frappé si l'ennemi faisait feu).
- 3) Si aucun des événements ci-haut mentionnés n'ont lieu, votre vaisseau fera feu au dernier instant du tour.

Lorsque vous avez fini de donner des commandes pour la première salve, vous passez à la deuxième, puis la troisième. Si vous voulez faire moins de trois salves, appuyez simplement sur la touche "RETURN" deux fois.

Si vous commandez un vaisseau équipé de drones, la dernière étape du dialogue de tir sera:

LANCER DES DRONES (O OU N)?

Si oui, appuyez sur la touche "O". On vous demande alors:

QUELLE SORTE (1 OU 2)?

Les drones du Genre 1 sont rapides, de très courte durée et possèdent une tête nucléaire capable de créer 10 unités de dommage. Les drones du Genre 2 sont plus lents, vivent plus vieux et sont deux fois plus puissants. Entrez "1" ou "2" pour lancer le drone approprié. (Si vous n'avez qu'un genre de drone à votre disposition, l'ordinateur ne vous demandera pas quel genre vous voulez lancer.) Un drone peut dépasser sa cible avant de faire explosion, frappant ainsi un bouclier qui ne fait pas face au vaisseau attaquant. Si l'ordinateur vous demande d'identifier votre cible, entrez l'initiale du vaisseau en question.

La dernière étape pour les vaisseaux rémans, c'est le lancement d'une torpille protoplasmique. Si le projecteur de torpilles est chargé, l'ordinateur demandera:

LANCER UNE TORPILLE PROTOPLASMIQUE?

Commandez "O" pour faire feu, "N" ou "RETURN" dans le cas contraire. Souvenez-vous, les torpilles protoplasmiques doivent être lancées aussitôt qu'elles sont chargées, sinon vous perdez l'énergie accumulée et vous devez recharger (trois fois...). Si vous faites face à plus d'un adversaire, on vous demandera d'identifier votre victime en entrant son initiale.

4.3.2 DV (Déplacer Vaisseau)

La commande DV vous permet de modifier la route du vaisseau, mais pas sa vitesse (qui a été réglée lors du dialogue d'énergie).

Quand vous donnez des commandes DV, il est important de comprendre que le programme divise chaque "tour" en seize "points temporels", chacun égalant approximativement deux secondes. Le dialogue de déplacement du vaisseau utilise fortement ces points temporels pour décrire le vol entre les chagements de route.

Lorsque vous donnez la commande DV, l'ordinateur vous montre:

```
PTS TEMP. ROUTE VITESSE COORD X COORD Y
16          45    10      -13      -15
VOTRE NOUVELLE ROUTE (0 à 360)?
```

Ceci vous indique qu'il reste 16 points temporels au tour et que le vaisseau se déplace suivant un angle de 45 degrés à une vitesse de 10 AL/tour. Vous retrouvez également la position du vaisseau selon les coordonnées X et Y. Entrez la prochaine route désirée et appuyez sur la touche "RETURN".

NOTE: Si vous appuyez sur "RETURN" sans changer la route, le vaisseau suivra l'ancienne route.

COMBIEN DE POINTS TEMPORELS (1 à 16)?

Cette question vous permet d'établir la durée du vol selon une route particulière. Vous pouvez entrer jusqu'à 16 changements de route pour chaque tour (un changement par point temporel), ou encore, vous pouvez garder la même route pour un tour complet (16 points temporels). Souvenez-vous que les vaisseaux ne sont pas très maniables et qu'il est possible qu'ils nécessitent les 16 points temporels d'un tour (sinon plus) pour effectuer un changement de route.

Chaque fois que vous avez tracé une nouvelle route (avec sa durée), l'ordinateur calcule la nouvelle position du vaisseau à l'écran, puis vous donne la liste de commandes. Vous aurez à redonner la commande DV pour entrer un autre changement d'orientation et de durée. Quand vous faites ceci, le déploiement vous montre vos NOUVEAUX temps restant, route, vitesse et position. Ceci vous permet de voir

exactement où se dirige votre vaisseau et de faire les corrections de route nécessaires. (Voir fig 7 pour un exemple.)

ATTENTION! Une fois que vous avez donné les commandes de déplacement pour le seizième point temporel, la phase de commande pour ce vaisseau est **TERMINÉE!** Assurez-vous d'avoir donné les commandes de tir avant d'avoir fini les commandes de déplacement!

Quand la phase de commandes est terminée, l'ordinateur passe automatiquement à votre vaisseau suivant, aux vaisseaux ennemis ou à la phase d'exécution.

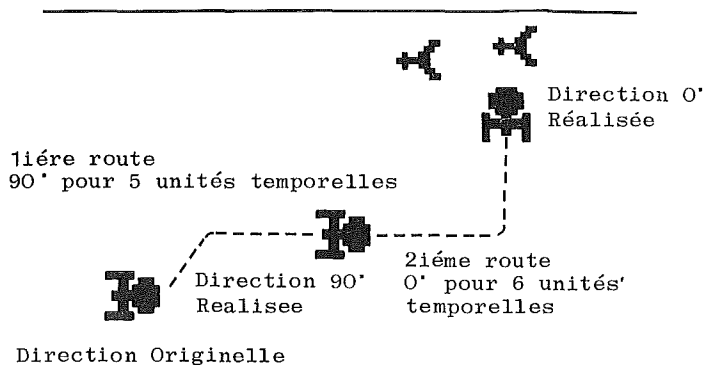


FIGURE 7: Ce croiseur de l'Alliance nécessite deux commandes DV successives pour réaliser cette courbe en S. La commande DV vire le vaisseau à un angle de 90° pour 5 unités temporelles. La deuxième commande ajuste le vaisseau à 0° pour 6 unités temporelles. Au moins une dernière commande DV est requise pour compléter les 5 autres unités temporelles.

4.4 COMMANDES DE FLOTTE

Pendant la phase de commandes de chaque tour, un commandant peut désigner certains de ses vaisseaux comme faisant partie d'une "flotte" à laquelle il donne des "commandes de flotte". Chaque flotte comprend un vaisseau amiral et plusieurs vaisseaux subalternes. Le commandant donne ses ordres au vaisseau amiral comme s'il donnait des commandes à un vaisseau individuel, puis l'ordinateur donne ces mêmes ordres aux autres vaisseaux de la flotte.

À chaque tour, un commandant peut commander des vaisseaux individuels, donner des commandes de flotte à tous les vaisseaux (divisés en une ou plusieurs flottes), ou encore, il peut mettre certains vaisseaux dans une (ou plusieurs) flotte(s) et opérer d'autres vaisseaux comme vaisseaux individuels.

On vous demandera de temps en temps:

VOULEZ-VOUS DONNER DES COMMANDES DE FLOTTE (O OU N)?

Si non, appuyez sur "N" ou sur "RETURN" et donnez des ordres à des vaisseaux tel qu'expliqué ci-dessus. Pour donner des commandes de flotte, entrez "O". L'ordinateur vous donnera alors la liste de tous les vaisseaux disponibles, donnant un chiffre de 0 à 9 pour chaque vaisseau. Il vous demandera alors:

VAISSEAUX DISPONIBLES:

- 0 ENDURANCE
- 1 VAILLANT
- 2 TERRA UNIO
- 3 INTREPIDE

QUELS VAISSEAUX DANS VOTRE FLOTTE?

Entrez le numéro correspondant au vaisseau amiral, suivi des numéros correspondants aux vaisseaux subalternes, puis appuyez sur la touche "RETURN". Par exemple:

203 RETURN

ce qui signifie que vous désignez le Terra Unio comme vaisseau amiral et l'Endurance et l'Intrépide comme vaisseaux subalternes.

Maintenant l'ordinateur reprend les dialogues d'énergie et de manœuvres et tir pour le vaisseau amiral (le Terra Unio). Lorsque vous avez fini de donner des ordres pour ce vaisseau, l'ordinateur transmet ces ordres aux vaisseaux subalternes (l'Endurance et l'Intrépide).

S'il vous reste des vaisseaux (qui ne font pas partie de cette flotte), l'ordinateur vous donne l'occasion de construire une autre flotte ou de donner des ordres aux autres vaisseaux comme vaisseaux individuels. Un joueur peut construire jusqu'à quatre flottes (de deux vaisseaux chacune) s'il possède assez de vaisseaux.

5.0 PHASE D'EXECUTION

Une fois que toutes les commandes ont été données, le programme passe à la phase d'exécution. Durant cette phase, l'ordinateur exécute toutes les commandes en ordre, déplaçant tous les vaisseaux simultanément et faisant tirer les vaisseaux aux moments appropriés. L'ordinateur annonce tous les événements importants à mesure qu'ils surviennent, détermine le niveau de dommages et passe automatiquement à la phase de commande du prochain tour.

6.0 EVALUATION DE LA BATAILLE

Quand un des deux adversaires a capturé ou détruit tous les vaisseaux ennemis, l'ordinateur termine le jeu et évalue le gagnant selon son habileté. En faisant cette évaluation, le programme prend en considération la force initiale de l'adversaire et le résultat de la bataille. Ainsi, la victoire de six Klargons dans une bataille contre un vaisseau de charge frémant est moins bien vue que si le vaisseau de charge sortait victorieux.

Pour de plus amples informations sur les conditions de victoire, référez à la carte de sélection de jeu.

7.0 EPILOGUE

Quand la partie est finie, l'ordinateur vous offre l'option d'examiner l'état final des vaisseaux.

Les tableaux de vérification de l'épilogue ne sont pas comme ceux utilisés dans le reste du jeu. Ces nouveaux tableaux détaillent les dommages internes de chacun des vaisseaux. Les dommages sont exprimés en pourcentage, 0% signifie que l'appareil en question a été complètement détruit. Les étoiles (*) représentent les appareils qui n'ont jamais existés dans ce genre de vaisseau et qui, par voie de conséquences, ne peuvent être endommagés.

ANNEXES

A.0 NOTES SUR LES TACTIQUES PRATIQUES

Les principes de base d'un bon déploiement tactique tiennent dans l'espace, mais la nature des armes offensives et défensives font que certains événements se passant en orbite n'auront pas lieu sur la terre, sur l'eau ni dans les airs. Voici quelques observations faites par un commandant décoré à la suite de plusieurs victoires.

A.1 LES PRINCIPES DU COMBAT SPATIAL

Vous êtes toujours à l'offensive dans une bataille spatiale. Il n'y a pas de territoire à défendre et pas d'endroit pour se cacher. Ainsi, la majorité des confrontations sont des combats agressifs qui finissent habituellement avec la mort d'un des deux

adversaires. La seule exception est la fuite d'un vaisseau de charge qui essaie de semer ses persécuteurs, mais, il ne s'agit pas là d'une vraie bataille.

La première règle du combat spatial: concentrez vos forces autant que possible. L'attaque idéale consiste en une attaque lors de laquelle tous les vaisseaux à votre charge manoeuvrent de façon à faire feu simultanément sur un même bouclier d'un vaisseau ennemi, habituellement le plus proche. Ce genre d'attaque peut détruire le vaisseau-cible instantanément, surtout si le commandant ennemi s'attend à ce que l'attaque vienne d'ailleurs. Un exemple dramatique de ce principe est la "nuée de drones" Klargons en attaque contre une Starbase (voir fig 8).

Lors de cette attaque, les vaisseaux s'assemblent à 29 AL de la base. Une fois réunis, ils lancent une nuée de drones du genre 2 et se dirigent directement vers la base à une vitesse de 10 AL/tour, utilisant toute la force disponible pour renforcer leurs boucliers avants.

Au deuxième tour, ils lancent une deuxième ronde de drones et continuent leur chemin vers la cible à une vitesse de 10 AL/tour. Au tour numéro trois, les Klargons lancent une troisième ronde de drones, survolent la cible et lancent leurs lasers et leurs perturbateurs à portée minimale. Si la flotte est bien coordonnée, cette attaque concentre 27 drones, 54 perturbateurs et 45 lasers sur un même bouclier au même moment... une attaque qui ne peut pas être survécue, même pas par une Starbase. (L'attaque concentre approximativement 1000 unités d'énergie sur un seul bouclier!)

Si vous notez les boucliers ennemis que vous attaquez, vous pourrez vous arranger pour attaquer le même bouclier plusieurs tours d'affilée. Ce n'est pas facile, mais en étudiant la direction du vaisseau ennemi, vous pouvez manœuvrer pour réussir ce coup.

La deuxième règle, est d'utiliser votre puissance de tir maximale. Ceci veut dire de coordonner le plus grand nombre d'armes possible de façon à ce qu'elles tirent dans le plus court délais et à la portée la plus courte. Ceci est difficile, étant donné qu'il se peut que certaines armes se voient dans l'impossibilité de tirer à cause de l'angle de tir. Voici quatre ruses qui vous aideront à solutionner ce problème.

1) L'attaque en J: dirigez-vous directement sur la cible et faites feu avec vos lasers avants puis tournez abruptement d'un côté et faites feu avec vos lasers arrières.

2) L'attaque survolée: survolez la cible en faisant feu avec vos lasers avants à l'approche et en faisant feu avec vos lasers arrières en vous éloignant.

3) Le carousel: faites tourner sur lui-même un vaisseau immobile et faites feu avec toutes vos armes quand l'ennemi est à votre portée.

4) La percée: Pour utiliser votre puissance au maximum tout en réduisant celle de votre ennemi au minimum, volez directement au centre de sa flotte! Ceci vous permet d'attaquer toutes les cibles qui vous entourent, tandis que celles-ci ne peuvent faire feu qu'au centre de leur formation!

Troisièmement, minimisez vos dommages. La "Percée" vous permet de réaliser ceci, ne laissant pas votre ennemi concentrer plusieurs armes sur un même bouclier.

Le commandant ennemi ne connaît pas l'étendue des dommages occasionnés à votre vaisseau jusqu'à ce

que ce dernier soit détruit. Si vous avez un vaisseau qui ne peut plus tirer, mais qui peut encore se déplacer, placez-le à la pointe pour qu'il attire le tir ennemi. En tournant ses boucliers les plus puissants vers l'ennemi et en allouant toute l'énergie disponible aux renforts de ces boucliers, ce vaisseau devient encore plus puissant qu'un vaisseau en parfaite santé vu que ce dernier ne peut pas se permettre de placer toute son énergie dans ses boucliers.

Une autre façon de limiter vos dommages, est de faire un nombre de changements à 90 degrés dans votre route à des moments qui sembleront illogiques. Ceci expose plusieurs boucliers au feu ennemi, ainsi, 2 ou 3 boucliers absorbent les dommages qui auraient normalement été absorbés par un seul bouclier.

A.2 TACTIQUES POUR CHASSEURS

Les chasseurs monoplaces impériaux et frémans ont des lasers avants et des drones à têtes chercheuses et quasi rien d'autre. Un chasseur doit voler directement vers une cible pour l'attaquer, mais le pilote doit éviter les drones ennemis à tout prix. Si l'ennemi vous lance un drone, la seule défense qui vous est offerte est la fuite et vous ne pouvez faire feu en vous sauvant! Ceci donne des batailles excitantes...

Une situation qui peut surgir lors d'une bataille entre chasseurs: un chasseur ennemi vous poursuit et vous ne pouvez pas faire demi-tour pour riposter car un drone vous poursuit aussi. Evidemment, vous pouvez discrètement laisser tomber un drone adressé à votre ennemi, mais vue la vitesse à laquelle votre ennemi se déplace, il est possible que votre drone ne l'atteigne pas. La meilleure tactique est de régler votre vitesse à zéro et renforcer vos boucliers arrières et attendre que votre ennemi vous dépasse pour faire feu à votre tour (il est fort probable qu'il n'ait pas renforcé ses boucliers arrières).

A.3 L'ABORDAGE DES VAISSEUX ENNEMIS

L'abordage de vaisseaux ennemis est dangereux, mais généralement profitable. Une Starbase, capable d'envoyer 22 équipes d'abordage à la fois, peut capturer un vaisseau sans trop de problèmes. Vous devez cependant vous rappeler que l'équipage d'un vaisseau est dans une position avantageuse lors d'une bataille contre une équipe d'abordage. Les membres de l'équipe d'abordage devraient être au moins trois fois plus nombreux que les membres de l'équipage du vaisseau abordé.

A.4 COMMENTAIRES SUR LES COMMANDES DE FLOTTE

Vous ne pouvez donner de commandes qu'au vaisseau amiral d'une flotte; les autres vaisseaux de cette flotte essaieront d'imiter les manoeuvres du vaisseau amiral. Si le vaisseau amiral est endommagé ou s'il est d'un type différent des vaisseaux subalternes, les "mimiques" de ces derniers peuvent être affectées. Si les lasers du vaisseau amiral sont détruits, les lasers des vaisseaux subalternes ne pourront pas fonctionner!

Un autre problème rencontré avec les flottes, c'est que vous pouvez (par inadvertance) vous retrouver dans la situation suivante: un vaisseau amiral perd les vaisseaux subalternes dans la brume, le vaisseau amiral étant plus rapide. Le contraire aussi peut se produire. Faites attention aux rythmes d'accélération des différents vaisseaux.

Vous devez donc choisir votre vaisseau amiral avec soins. Souvenez-vous que les vaisseaux subalternes suivent le vaisseau amiral de façon aveugle.

Les commandes de flotte requièrent un soin

particulier de la part du commandant. Voici quelques suggestions pour faciliter votre tâche:

Flotte de vaisseaux Klargons ou de l'Alliance: utilisez des cuirassés en excellent état comme vaisseau amiral. Ne mettez pas un croiseur en tête d'une flotte de cuirassés, ceci nuit au tir du cuirassé.

Flotte de Rémans: Gardez les croiseurs dans des flottes à part des destroyers; ne les mêlez JAMAIS.

Starbases: Essayez de ne pas mêler des Starbases à des avant-postes dans une même flotte. Leurs champs de tir sont trop différents pour bien coordonner. Si vous devez les mêler, mettez une Starbase en charge d'une flotte d'avant-postes et non le contraire.

Flottes d'Impériaux: Il est conseillé de ne pas mêler des chasseurs à des raiders, mais ceci peut se faire si vous ne lancez pas de drones. Utilisez un raider (Impérial 1ère classe) à la tête d'une flotte de chasseurs.

Flottes de Frémans: Ne mêlez jamais, au grand JAMAIS des chasseurs à des vaisseaux de charge. Des lasers qui pointent vers l'avant se coordonnent très mal avec des lasers qui pointent vers l'arrière!

B.O SCENARIOS POUR PLUSIEURS JOUEURS

Même si le programme n'est pas fait pour être joué par plusieurs personnes à la fois, vous pouvez faire quelques ajustements qui vous permettront de faire jouer un maximum de huit joueurs à la fois.

Pour ce faire, jouez au jeu pour deux adversaires, mais donnez huit vaisseaux identiques au "premier joueur". Ensuite, donnez exactement deux vaisseaux au "deuxième joueur". Les joueurs peuvent contrôler chacun un des vaisseaux du "premier joueur". Pour le "deuxième joueur", accordez un niveau d'énergie de zéro pour toutes les fonctions et envoyez-les dans des directions choisies au hasard. Le dernier vaisseau survivant à la fin de la bataille est le gagnant.

Pour une autre version de ce jeu, donnez la commande des vaisseaux du "deuxième joueur" à l'ordinateur...

CARTE DE SELECTION DU JEU

Il y a cinq scénarios différents dans LA GUERRE DU COSMOS. Quatre de ceux-ci sont faits pour un seul joueur. Il s'agit de: La Chasse Au Réman, L'Attaque d'un Avant-Poste, L'Attaque d'Une Starbase et La Bataille Libre. Le cinquième scénario est une bataille libre, mais elle se passe entre deux joueurs humains qui choisissent leurs vaisseaux et qui luttent pour le contrôle de l'espace.

1) CHASSE AUX REMANS

Ce scénario oppose un croiseur de l'Alliance à un destroyer des Rémans. Le joueur commande le croiseur. Celui-ci a pour mission de détruire le vaisseau réman avant que l'ordinateur puisse piloter le destroyer dans la zone neutre Alliance/Réman. Le joueur gagne s'il détruit le vaisseau réman. L'ordinateur gagne s'il détruit le vaisseau de l'Alliance, même si le vaisseau réman a été détruit. Egalement, l'ordinateur gagne si le vaisseau réman se rend dans la zone neutre, ou si le vaisseau de l'Alliance traverse la zone neutre. (Note: à cause d'une pénurie de carburant, les réacteurs du croiseur de l'Alliance ne fonctionnent qu'au 2/3 de leur puissance. Conséquemment, le croiseur doit allouer 10 points d'énergie de moins à chaque tour.)

2) ATTAQUE SUR UN AVANT-POSTE

Ce scénario permet au joueur de choisir ses vaisseaux (voir COMMENT CHOISIR VOS VAISSEAUX) tandis que l'ordinateur reçoit un avant-poste. Votre performance est évaluée par l'ordinateur tel que décrit dans la section CONDITIONS DE VICTOIRE.

3) ATTAQUE SUR UN STARBASE

Ce scénario est semblable au scénario no. 2, la seule différence étant que l'ordinateur commande une Starbase au lieu d'un avant-poste, et c'est toute une différence!

4) BATAILLE LIBRE

Ici, le joueur choisi ses vaisseaux ainsi que ceux de l'ordinateur (voir COMMENT CHOISIR VOS VAISSEAUX). L'ordinateur évalue le gagnant tel qu'expliqué dans la section CONDITIONS DE VICTOIRE.

5) BATAILLE LIBRE à DEUX

C'est le scénario no. 4, opposant deux joueurs humains. (N'ayez point crainte, l'ordinateur sert encore d'arbitre!)

COMMENT CHOISIR VOS VAISSEAUX

Dans les scénarios 2 à 5, le joueur doit choisir ses vaisseaux (et peut-être ceux de l'ordinateur). Chaque vaisseau se voit accordé une cote, une évaluation de sa force relative. Ces valeurs sont les suivantes:

VAISSEAU	VALEUR
Starbase.....	21
Cuirassé de l'Alliance.....	9
Cuirassé Klargon.....	9
Croiseur réman.....	9
Croiseur de l'Alliance.....	6
Croiseur Klargon.....	6
Avant-poste.....	6
Destroyer réman.....	5
Vaisseau de charge fréman.....	3
Raider impérial.....	2
Chasseur fréman.....	1
Chasseur impérial.....	1

Lorsque vous choisissez vos vaisseaux, ayez en tête que vous pouvez choisir des vaisseaux qui totalisent jusqu'à 20% de plus que la valeur totale des vaisseaux de votre adversaire (en fait, vous pouvez avoir un avantage plus grand que 20%, mais l'algorithme de points de victoire ne donnera pas nécessairement la victoire au côté avantagé, même si tous les vaisseaux ennemis ont été capturés). Exemple no. 1: dans le scénario no. 4, un joueur pourrait donner deux cuirassés et un croiseur Klargon (9+9+6=24 points) à l'ordinateur tandis qu'il se donne un cuirassé et deux croiseurs de l'Alliance (9+6+6=21 points). Même si le joueur est désavantagé, l'ordinateur tient compte de ceci, rendant le scénario acceptable. Exemple no. 2: dans le scénario no. 2, le joueur peut choisir des vaisseaux qui sont évalués entre 5 et 7 points.

Note: Souvenez-vous que chaque joueur ne peut avoir qu'une seule nationalité sous son aile (c'est-à-dire que vous ne pouvez pas mêler les nationalités).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour déterminer le gagnant dans une partie, l'ordinateur évalue la performance des joueurs en totalisant la quantité de dommages subits et la force initiale des nationalités. A la fin de la partie, l'ordinateur annoncera au(x) joueur(s) qui a eu la meilleure performance. Les joueurs peuvent référer à la charte suivante pour déterminer le niveau de victoire:

Victoire Décisive.....	4.0+
Victoire Substantive.....	2.01 à 3.99
Victoire Marginale.....	1.25 à 1.99
Match Nul.....	1.00 à 1.24

Pour déterminer la victoire, un vaisseau capturé vaut 2 X (la valeur du vaisseau), un vaisseau détruit vaut 1 X (la valeur du vaisseau), un vaisseau endommagé vaut 0.5 X (la valeur du vaisseau) X ((% des dommages généraux occasionnés au vaisseau) X 0.1). Le joueur qui décide de mettre fin à une partie (désistement), perd la moitié de la valeur de ses vaisseaux survivants (mais ne perd pas de points à cause des dommages causés à ses vaisseaux). Quand le jeu est terminé de cette façon, l'ordinateur demande quel joueur fait terminer le jeu. Si les deux joueurs décident de se retirer, aucun joueur n'est pénalisé. En décidant de la victoire, l'ordinateur prend également en considération la force initiale des deux partis (le plus faible reçoit un handicap). Exemple: un croiseur de l'Alliance détruit un croiseur Klargon tout en recevant 60% de dommages généraux. Le résultat: victoire marginale pour le vaisseau de l'Alliance.

La Guerre Du Cosmos

LA FLOTTE SPATIALE EST SOUS VOS ORDRES

Tel un amiral des années futures, vous sillonnez l'espace interstellaire et êtes impliqués dans un combat où l'on met en cause la suprématie de l'univers.

LA GUERRE DU COSMOS contient tout ce que les amateurs de guerres spatiales attendaient impatiemment. Grace à sa forme innovatrice, ce jeu se situe à des années-lumières de tous les autres jeux de combat. Il n'encombre pas l'écran de votre ordinateur de figures inutiles. LA GUERRE DU COSMOS est un jeu de tactiques où votre poste de commandant exigera de vous des décisions concernant les différents paramètres du combat spatial tel l'énergie allouée aux armes (lasers, perturbateurs, torpilles protoplasmiques, etc.) les boucliers, les réacteurs et une foule d'autres éléments.

LES VAISSEAUX. Vous avez le choix de douze modèles de vaisseaux représentant chacun un des cinq empires galactiques. Vous aurez ainsi la possibilité de former un nombre considérable de combinaisons vous permettant de livrer combat à un autre joueur, ou, si celui-ci fait défaut, à l'ordinateur!

Chacun des vaisseaux est évalué selon sa puissance relative. Ceci vous permet de former des flottes à puissances égales et donne lieu à un jeu équilibré. Evidemment, vous avez aussi le choix du héros intrépide défenseur de l'univers, n'ayant pour livrer combat que quelques petits chasseurs!

Vous avez le choix d'utiliser jusqu'à dix vaisseaux à commandes individuelles ou par groupe. Les commandes de flotte vous permettent de déplacer vos vaisseaux comme s'il s'agissait d'une seule unité.

L'ORDINATEUR, en plus d'être un arbitre sans pareil, peut aussi tenir le rôle d'adversaire lors de parties jouées en solitaire. La version à deux joueurs (humains) est essentiellement un jeu libre puisque l'ordinateur ne joue qu'un rôle d'arbitre impartial. Les scénarios impliquant deux joueurs vous permettent de participer à des batailles n'opposant que de simples chasseurs ou à une guerre ouverte entre des flottes entières.

LA GUERRE DU COSMOS est sans aucun doute le jeu de simulation de combat spatial le plus complet sur le marché. Ce jeu comprend un disque de 13cm, un manuel d'instructions et trois cartes de données sur les vaisseaux.

L'univers n'attend plus que vos ordres.

Pour les ordinateurs Apple II+, Apple IIe ou les ordinateurs compatibles avec Apple, avec une mémoire minimum de 48K et un lecteur de disques.

COMPUTERRE

(C) 1983 COMPUTERRE

C.P. 782
St. Laurent, Québec
H4L 4W2
[514] 747-9130
Printed in the U.S.A