NOVAGEN

MERCENARY

par Paul Woakes

Evasion de Targ

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT A DE CASSETTE

Introduisez la cassette dans le magnétophone, étiquette vers le haut.
Vérifiez que la cassette est totalement rembobinée.

Allumez l'ordinateur.

Avec une unité de disquette connectée—tapez **!** TAPE
(**! = <SHIFT> @**)

Tapez RUN"

Enfoncez la touche de lecture PLAY du magnétone lorsqu'on vous le demande.

Frappez **<RETURN>**

Une copie identique du programme est enregistrée sur l'autre face de la cassette.

Copyright © 1987 Novagen Software Ltd.

LES COMMANDES

Le Tableau de bord de Benson

ELEV (SITE)—Enregistre, en cours de vol, votre attitude par rapport à l'horizontale à 0 degré, 90° pour s'orienter verticalement vers le haut et -90° pour s'orienter verticalement vers le bas.

COMP (COMPAS)—Enregistre continuellement votre cap horizontal par rapport aux directions.
Les couleurs du cadran rotatif indiquent la direction suivie:
Rouge = Nord, Blanc/Rouge = Ouest, Blanc = Sud, Rouge/Blanc = Est

ALTITUDE—Votre altitude de vol en mètres.

SPEED (VITESSE)—Votre vitesse de déplacement à bord de tout véhicule/astronef.

LOCATION (POSITION)—En surface ou en vol, Benson reçoit les transmissions locales LOCREF, qui vous donnent vos coordonnées par rapport à la cité la plus proche. Elles sont exprimées en chiffres noirs de 00 à 99 (Ouest-Est) × 00 à 99 (Nord-Sud). Les chiffres rouges signalent une coordonnée négative, et ** est hors limites.

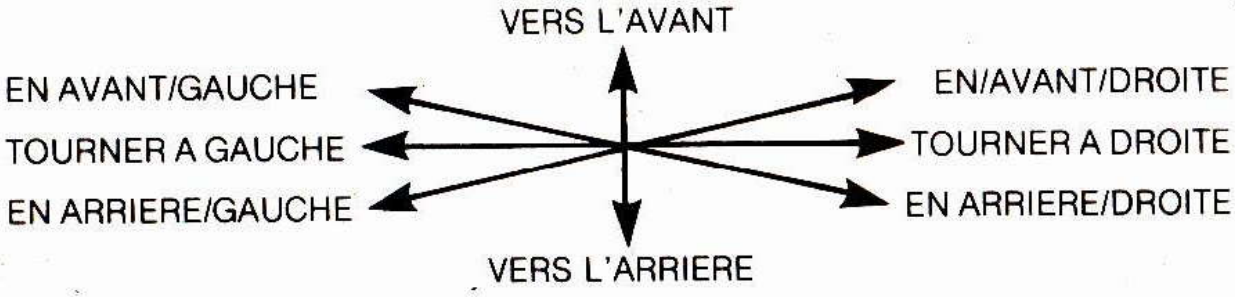
Benson vous donne des informations et relaie les messages reçus sur le tableau des communications. Vous disposez également de deux indicateurs d'état qui réagissent à des conditions diverses.

Communications

Quand Benson est en mode 'Communications', il vous demandera peut-être de répondre—ceci est signalé par un point d'interrogation (?) après le texte. Appuyez sur **'O'** pour répondre OUI, sans quoi 'non' est la réponse implicite.

Pour Marcher

Pour commencer à marcher, utilisez votre joystick comme suit:

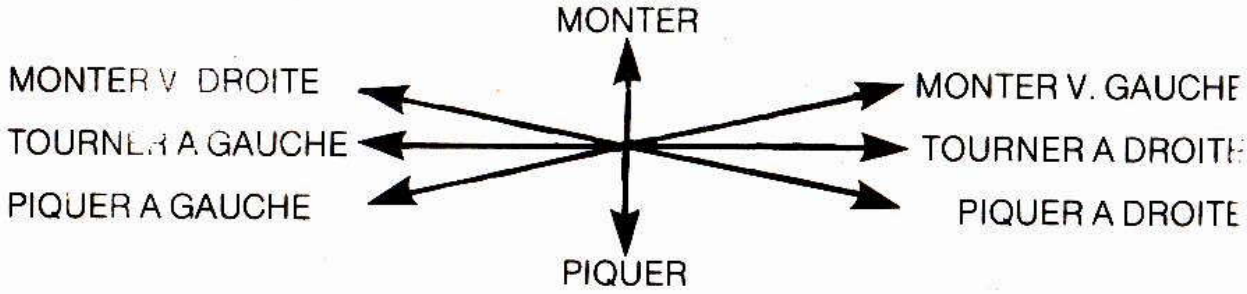


Transport

Il existe deux types de véhicules basés au sol (VBS) et quatre types de véhicules aériens—dont les possibilités varient. Il existe aussi un aéronef intergalactique.
Pour GRIMPER dans un véhicule où aéronef—avancez-vous en marchant jusqu'au milieu et appuyez sur **'G'**.
Pour SORTIR un véhicule garé (pour vous en écarter en marchant)—Appuyez sur **'S'**.

Les VBS se déplacent au moyen d'une puissance slectionnée comme ci-dessous. Pour freiner, appuyez sur la barre d'espacement **<Space Bar>**. La direction se fait par joystick.

Les VEHICULES AERIENS ont besoin de prendre de la vitesse pour pouvoir décoller. S'ils atterrissent trop rapidement, il survient un crash. Au sol, ils se comportent comme les VBS, mais les commandes en vol sont les suivantes:



Pour sélectionner la PUISSANCE d'avance, appuyez sur une touche numérique (du clavier principal ou du mini-clavier), de 1 à 9; 0 = poussée maximale. Pour inverser la poussée, appuyez simultanément sur <**SHIFT**> et une touche quelconque. Les réglagles précis s'effectuent en appuyant sur la touche '→' pour accélérer, et sur la touche '←" pour décélérer. Pour la poussée avant nulle, qui autorise le vol stationnaire pour certains appareils, appuyez sur la barre d'espacement <**Space Bar**>.

ASCENSEURS: Les Complexes Souterrains sont accessibles à partir de la surface. Recherchez une cage à trois côtés et placez-vous (ou votre véhicule) sur le plancher de la cage. Appuyez sur **'E'** pour employer l'ascenseur. Il existe par ailleurs une entrée d'ascenseur sur le plan supérieur du spationef Colony Craft. Placez-vous sur l'aire carrée adjacente à la piste d'atterrissage et appuyez sur **'E'** pour pouvoir entrer dans le hangar qui se trouve au-dessous.

Combat

Dans n'importe quel véhicule (hors d'un hangar), enfoncez le bouton de tir de votre joystick pour lancer votre missile. Pour détruire des installations au sol, tirez vers leur base. Si vous êtes vous-même attaqué sera incessante.Si vous n'arrivez pas à abattre le véhicule/astronef ennemi, il finira par vous trouver et vous serez perdu (ou presque...).

Objets

Sous les ordres de Benson, plusieurs objets peuvent être pris en charge et portés. Ils ne sont pas tous utiles. Vous pouvez porter simultanément dix objets au maximum. Appuyez sur **'R'** pour un RAMASSER, et sur **'D'** pour le DEPOSER. Les objets doivent être déposés dans l'ordre inverse de celui dans lequel ils ont été pris (le dernier ramassé est le premier déposé).

Pour sortir d'une situation

Il serait fort possible de continuer à jouer Mercenary jusqu'a la fin des temps! Vous ne serez jamais 'tue' bien que, si votre véhicule est touché par un missile, cela puisse vous coûter cher. Ceci, et bien d'autres facteurs encore, peut vous forcer à marcher, parfois pendant des heures, pour revenir à un véhicule nouveau ou atteindre un complexe souterrain. Mercenary est plein de surprises. Mais vous pouvez préférer échapper à une situation quelconque. Il vous suffit alors d'appuyer simultanèment sur les touches <**CONTROL**> et <**ESC**> pour être renvoyé dans un cité, et retrouver un véhicule. MAIS ceci a son prix...Tous les objets que vous portez à ce moment seront dispersés aux alentours.

MERCENARY — SAUVEGARDE DE LA PARTIE
(Cassette)

Vous pouvez sauvegarder la partie en cours et la reprendre par la suite à l'endroit où vous l'avez quittée.

Avant de poursuivre, sortez la cassette Mercenary du magnétone et remplacez-la par une cassette de données qui n'est pas protégée en écriture.

Appuyez simultanment sur les touches <**CONTROL**> et **'S'** pour sauvegarder la partie.

Réponse de Benson:
SAUVEGARDE NUMERO 0-9?
Choisissez un numéro compris entre 1 et 9 pour identifier le fichier sauvegardé.

Réponse de Benson: RETURN QUAND PRET

Avant de frapper <**RETURN**>, vous avez donc le temps de rembobiner la cassette jusqu'au bon endroit. Enfoncez ensuite les touches de lecture et d'enregistrement PLAY et RECORD de votre magnétophone, puis frappez <**RETURN**> pour sauvegarder la partie (ou toute autre touche pour abandonner la procdure). La partie en cours peut maintenant se poursuivre.

CHARGEMENT D'UNE PARTIE SAUVEGARDE

Vous pouvez recharger une partie sauvegardée plus tôt à tout instant au cours du jeu (aprés la séquence d'atterrissage initiale):

Appuyez simultanément sur <**CONTROL**> et **'C'.**

Réponse de Benson:
CHARGE NUMERO 0-9?
Frappez le numéro du fichier requis.

Réponse de Benson: RETURN QUAND PRET

Vous avez le temps de rembobiner la cassette jusqu'au bon endroit avant de frapper <**RETURN**>. Lorsque vous êtes prêt à charger la partie, enfoncez la touche de lecture PLAY du magnétophone et frappez <**RETURN**>.

Notes:

Les formats de sauvegarde sur disquette et cassette ne sont pas compatibles.

Les versions anglaise/française/allemande ne sont pas compatibles en elles.

Mercenary II

Si vous parvenez à vous 'Evasion de Targ', Benson vous suggère de sauvegarder vos résultats, car ces sauvegardes de 'victoire' devraient avoir un effet intéressant dans la suite prvue pour ce jeu: 'Mercenary II'.

EMPLOI DU CLAVIER

G	Grimperà bord d'un véhicule	**0-9**	Niveau de puissance, avance
S	Sortir un véhicule	**<SHIFT> 0-9**	Niveau de puissance, recul
E	Employer l'ascenseur	→	Pour augmenter la puissance
R	Ramasser un objet	←	Pour réduire la puissance
D	Déposer un objet	**<SPACE BAR>**	Pour arrêter
		<CTRL><ESC>	Pour abandonner

DESCRIPTION DE JEU

Les choses se passent, en majeure partie, dans les principaux secteurs urbains de la planète Targ — les belles et mystérieuses cités, et les complexes souterrains conçus par le fameux architecte Walton. Après des années de guerre entre les Mechanoids usurpateurs (une race de robots 'extra-Targestres') et les anciens occupants, les aimables Palyars, ces zones sont devenues pratiquement désertes. Il est plus que probable que vous allez vous trouver impliqué dans cet incessant conflit.

A vous de vous échapper de la planète, après avoir découvert comment y parvenir. Il existe diverses méthodes, qui dépendront de l'attitude adoptée par le joueur envers cette aventure. Au fur et à mesure que vous apprenez comment vous sortir d'affaire, vous désirerez amasser de plus en plus de butin. La méthode et le moment que vous choisirez pour vous évader? C'est à vous seul d'en décider.

Votre seule aide, c'est Benson, votre O.P. casqué, de la 9ème génération. Benson présente vos systèmes de guidage, et vous offre une interprétation, en graphiques vectoriels époustouflants, de votre vue des événements. Ceci vous permet d'acquérir un aperçu de la forme physique des choses dont lêtre humain était jusqu'ici incapable. En outre, Benson peut vous remettre plusieurs des objets qui existent sur la planète, et en identifier certains. Beaucoup vous seront utiles durant votre évasion.

Très haut dans l'orbite de Targ, vous allez découvrir le spationef de la Colonie des Palyars, dans lequel les derniers vestiges de cette race autrefois fière mais pacifique complotent leur vengeance contre l'envahisseur Mechanoid.

Alors...? Comment vous évader? La portée de vos communications vous interdit de demander de l'aide à vos amis. Et, dans votre métier, les amis coûtent gros. Pour l'instant, de toutes façons, vous n'en avez pas beaucoup! Vos réussites au profit de l'un ou l'autre parti pourraient éventuellement vous procurer un astronef intergalactique approprié, témoignant de leur reconnaissance. Il doit bien en exister un quelque part. Mais où ...? Et c'est ainsi que votre aventure commence...