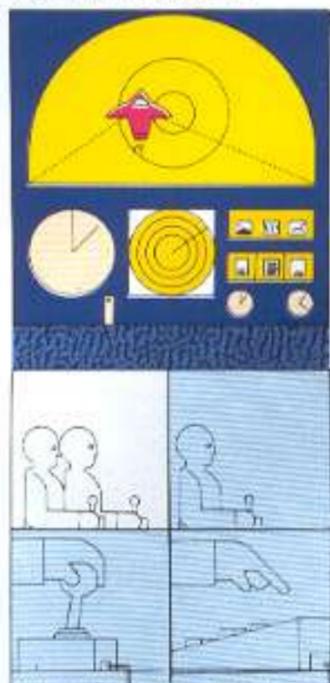


ACTION-SIMULATION



Starstrike II : Encore plus loin, plus fort, plus haut !

Harry
Ford

A la découverte des galaxies

Tout commença il y a quinze milliards d'années quand une phénoménale explosion, le big bang, engendra la création de l'univers. Pour comprendre l'histoire de notre planète nous sommes réduits à étudier l'évolution d'autres systèmes solaires que le nôtre.

Dans le futur nous aurons peut-être un rôle actif dans les découvertes que nous pouvons faire. Certains vaisseaux spatiaux, à l'instar de celui que nous dirigeons dans Starstrike, pourront sûrement passer en hyperspace et ainsi voyager de galaxie en galaxie. Pour l'instant, il faut nous contenter des limites de notre propre système. Nous pouvons en revanche explorer les galaxies les plus lointaines grâce à nos télescopes. Chose magnifique que la vue puisqu'elle nous permet de voyager dans le temps. Comment ? La solution de l'énigme se trouve dans la vitesse de la lumière (300 000 km à la seconde), le soleil nous apparaît tel qu'il était réellement il y a huit minutes et l'étoile la plus proche telle qu'elle était il y a quatre ans... Ainsi en regardant le plus loin possible nous remontons d'autant dans le temps. Imaginez nos possibilités de découvertes quand nous aurons atteint le big bang. Nous n'en sommes plus très loin actuellement et le futur télescope spatial devrait nous permettre de l'atteindre. En attendant, les astrophysiciens se passionnent pour la naissance des galaxies. Une galaxie est la dernière étape du big bang, la matière se forme en étoiles autour desquelles gravitent des ensembles de planètes. Si l'on regarde suffisamment loin, nous assistons à la naissance des plus lointaines.



Choisissez la planète de votre destination

galaxies. Les chasseurs de galaxies de tous les observatoires du monde essayent de voyager dans le temps grâce à l'informatique et aux rayons infra-rouges. Le record de l'épreuve est détenu par la galaxie 40.41/17, que l'on peut observer dans la forme où elle était un milliard d'années après la naissance de l'univers...

Telle était la devise des programmeurs de Firebird quand ils ont réalisé Starstrike II. Ils voulaient faire de ce jeu un must, un truc incontournable qui marquerait l'histoire des softs spatiaux, un standard, une référence absolue. Force est de constater qu'ils ont gagné leur pari. Ainsi, après Starstrike premier du nom, voici Starstrike II. Dans cette nouvelle version, vous retrouverez, bien sûr, des graphismes en 3D, mais en 3D faces pleines, avec des couleurs éclatantes, une animation rapide, de nombreux tableaux où vos réflexes, votre habileté et votre intelligence seront mis à rude épreuve. Bref, tout est réuni pour vous emmener toujours plus loin, toujours plus fort, toujours plus haut... Place à l'action.



Quittez la station orbitale

Votre mission

Votre mission, si vous l'acceptez, est de désactiver les défenses des 22 planètes ennemies qui composent l'univers de Starstrike II, afin de permettre leur colonisation par les forces de l'alliance. Pour accomplir votre mission, l'alliance a mis à votre disposition le dernier-né des vaisseaux intergalactiques, le Starstrike II. Muni d'une double batterie de canons à laser qui se rechargent automatiquement dès que vous cessez le feu, votre engin est aussi doté d'un bouclier énergétique qui s'épuise progressivement lorsque vous êtes touché par un tir adverse ou quand vous entrez en collision avec un obstacle, ce qui risque de vous arriver très souvent. Pour parer à cet inconvénient, l'alliance a mis au point un système permettant de transformer votre énergie motrice en force protectrice ; vous pouvez utiliser cette technique chaque fois que vous aurez traversé les barrières aériennes des planètes attaquées, sinon, il vous faudra attendre la fin d'une mission et rentrer à votre base pour refaire le plein. Attention ! ce



Photo 1



Photo 2

message ne s'autodétruit pas dans les cinq secondes, d'abord parce que nous n'avons pas les moyens de mettre un système d'autodestruction dans chacun des numéros de Logistrad, et ensuite parce que ces pages vous seront d'une aide précieuse si vous voulez vaincre les forces du mal... Lisez plutôt la suite...

Embarquement

Dès la page de présentation, vous vous trouvez dans le poste de pilotage du Starstrike II, qui est garé dans un des hangars de votre base. Pas de précipitation, étudions d'abord les différents tableaux qui se présentent à vos yeux éblouis. Dans le bas de l'écran, entre deux canons laser se trouvent vos niveaux d'énergie : à gauche le laser, au milieu le fuel et à droite votre écran protecteur. Surveillez ces deux derniers tout au long de vos différentes missions car, si l'un ou l'autre se trouvait par malheur à sec, cela entraînerait votre destruction. En dessous et légèrement à droite de ces trois niveaux se place votre indicateur de



Photo 3

vitesse. Passons maintenant aux options. Vous avez le choix entre le joystick, les touches du clavier ou les flèches du pavé numérique (pour plus de détails, voir le mémento qui se trouve à la fin de l'article). Les mélomanes peuvent choisir de garder la musique qui les accompagnera à chaque retour triomphal dans leur base ; quant aux autres, ceux qui préfèrent le silence sidéral, ils peuvent couper la musique. On pourra noter au passage que cette page de présentation est extrêmement claire et pratique, et que bon nombre de jeux devraient s'en inspirer. Encore un détail, mais qui ravira tous les vrais amateurs : une fois vos sélections effectuées, n'appuyez pas immédiatement sur la touche Enter, vous aurez alors droit à une des plus belles démos qu'il m'ait été donné de voir. Ne la ratez sous aucun prétexte.

C'est parti !

Au début de chaque mission, votre ordinateur de bord vous donne automatiquement le relevé des systèmes et planètes à attaquer. Les systèmes ont pour deux noms : alpha, bêta, gamma, et epsilon. Sous chacun de ces noms s'affichent des ronds jaunes qui correspondent au nombre de planètes se trouvant dans chaque système. Choisissons le système alpha, qui contient cinq planètes. C'est parti... Le Starstrike II est éjecté de sa base ; aussitôt l'ordinateur de bord vous présente une carte du système sélectionné. Quand on commence une mission, il est préférable de ne pas s'attaquer immédiatement aux plus puissants. Les planètes agricoles sont en cela un excellent terrain d'entraînement. Choisissons donc la seule pla-

Photo 1 : ... et traversez les premiers barrages.

Photo 2 : La chasse commence !

Photo 3 : Soyez sans pitié

nète agricole du système Alpha. Après un bref saut en hyperspace vous voilà face aux champs de force qui protègent la stratosphère de la planète. Ces champs de force ressemblent à de vastes filets percés en leur centre d'un losange où il vous faudra vous frayer un chemin. Evidemment cette sortie est bien gardée. Des tourelles indestructibles vous envoient des étoiles d'énergie qui entament votre bouclier, et des plaques d'acier inattaquables tournoient dangereusement dans cet espace restreint. Soyez précis et choisissez le bon moment pour vous faufiler en accélérant ou en réduisant votre vitesse. Une fois cette première épreuve passée, vous vous retrouvez face à la flotte des vaisseaux ennemis, qui entament un véritable ballet aérien autour de vous.

Alerte !

Automatiquement, votre radar se met en action. Il vous indique la position et l'altitude des vaisseaux adverses. Quand un + s'affiche en bas à gauche de votre radar, il s'agit d'un vaisseau ennemi ; placez-vous à sa hauteur, derrière lui, et tirez quand il apparaît dans votre viseur. Quand vous avez détruit un vaisseau, il libère sa réserve de fuel dans l'espace, réserve que vous pouvez repérer sur votre radar (elle est indiquée par le signe -). Surtout ne la détruisez pas, car vous allez pouvoir la récupérer en allant droit sur elle. Pour cela, aidez-vous des touches z pour ralentir et x pour accélérer. Cette réserve de carburant reprise à l'ennemi augmentera votre propre énergie motrice. Mais il vous faudra être rapide car des vaisseaux affectés au ramassage d'épaves (désignés par



Photo 1

un x sur votre radar) pourraient bien vous priver de votre prise... Au-dessus de l'indicateur de votre vitesse figure le nombre de vaisseaux qu'il vous reste à abattre. Cette partie de jeu, réalisée en mode 1, est d'un réalisme saisissant, surtout lorsque vous prenez en chasse un vaisseau pour le détruire. Les graphismes en 3D faces pleines (comme tout le reste du jeu d'ailleurs) reproduisent à merveille les évolutions des vaisseaux dans l'espace, on s'y croirait...

Tout le monde descend

Lorsque vous avez abattu le dernier engin des forces des ténèbres, vous pouvez enfin descendre sur la planète pour désactiver le générateur de force, ce qui permettra la colonisation pacifique de cette planète. Avant de pénétrer dans le couloir menant au générateur, vous passez une nouvelle fois par une phase de transfert d'énergie. Convertissez votre fuel (gardez-en un peu quand même) en écran de protection, vous allez en avoir besoin. Après ces quelques instants de répit, vous voici dans le fameux couloir. Peut-être avez-vous l'impression d'avoir déjà vu tout ce que l'on peut faire avec un CPC, mais là, vous allez être étonné ; pourtant ce n'est pas le moment, car pour échapper aux ballons captifs, aux tourelles crachant des étoiles, aux lasers et autres amuse-gueules vous aurez besoin de toute votre concentration. Il faut noter que cette partie du jeu n'est pas identique pour toutes les planètes. Le principe reste le même,



Photo 2

vous vous trouvez dans un couloir assez étroit et devez éviter, ou détruire, des ennemis et des obstacles. Mais la disposition, les mouvements, voire la nature, de ces adversaires sont différents suivant la planète où vous évoluez.

Pas de panique...

Dans tous les cas, une croix sur le sol matérialise l'impact de votre laser ; vous devrez slalomer entre des plaques de métal indestructibles, éviter des champs d'énergie en mouvement qui prennent un malin plaisir à venir à votre rencontre, détruire au passage des espèces de chars qui se déplacent au sol, plus tout un attirail de vilaines bêtes. Un conseil : ne paniquez pas, gardez votre calme, et utilisez à bon escient les accélérations puissantes de votre Starstrike II. En fait, il n'est pas très difficile de passer cette épreuve, et si vous avez pris soin de reconstituer quelque peu votre champ de protection avant de passer à l'action, vous devriez vous en sortir sans trop de problèmes. Mais ce n'est pas fini, vous entrez dans un tunnel encore plus étroit que le précédent, quelques champs d'énergie se présentent à vous, mais avec l'expérience désormais acquise vous pourrez facilement les éviter. Au bout du tunnel s'ouvre une salle dans laquelle se trouve le générateur. Visez le centre du générateur et tirez ; il s'arrêtera de fonctionner immédiatement et une porte s'ouvrira derrière lui. Engagez-vous dans le passage, vous venez d'accomplir votre première mission. Ce niveau est, à mon goût, le meilleur du jeu, les animations sont fluides, les actions à effectuer sont diverses et font appel à vos

Photo 1 : Un ennemi détruit.
Photo 2 : A l'intérieur de la base ennemie...

réflexes autant qu'à votre lucidité. Les graphismes sont magnifiques, colorés, imaginatifs, et variés. A lui seul ce passage justifierait des milliers de descriptions tant il est riche et passionnant. De ma longue vie d'explorateur de jeux de toute sorte, c'est un de ceux qui m'a procuré le plus de plaisir.

Le plein et les niveaux

De retour au bercail vous décidez que les gentilles ont assez duré. Que les planètes militaires se préparent ! Elles vont avoir l'insigne honneur de recevoir la visite du foudroyant Starstrike II. Avant de partir, il est impératif de refaire le plein de carburant et d'énergie en appuyant sur le bouton de feu après vous être placé sur la position de transfert. Cette opération effectuée, vous sélectionnez votre système, puis une planète militaire ; nouveau saut dans l'hyperespace, et vous voilà face à une station orbitale en forme d'étoile qui tourne sur elle-même dans le vide interstellaire. Ne vous laissez pas distraire par la beauté du spectacle et faites feu sur les cinq extrémités de la station. Une porte s'ouvre au centre de l'étoile. Vous devez diriger alors le Starstrike II vers cette ouverture, puis le stabiliser dans l'alignement horizontal de la porte. Si vous ratez la manoeuvre, vous perdez aussitôt un tiers de votre champ de protection et quasiment toute chance de terminer votre mission. Par contre, si vous réussissez, vous arrivez directement dans le hangar de la station ; profitez de cette occasion pour détruire le vaisseau qui y est entreposé avant de prendre la poudre d'escampette. Pour ce faire, vous devez d'abord repérer une porte qui s'ouvre et se ferme auto-



Photo 1



Photo 2

Photo 1 : ... détruisez les défenses et...
Photo 2 : ressortez avant que le diaphragme ne se ferme.

matiquement. Trois centres de contrôle la commandent. Détruisez les deux premiers le plus rapidement possible ; quant au dernier, attendez que la porte soit ouverte et faites feu. Le passage reste ainsi bloqué en position ouverte.

Mission impossible

Pas tout à fait quand même, mais ce jeu donnera sans doute du fil à retordre à tous ceux qui se mettront aux commandes du Starstrike II. Ils découvriront que l'espace est un lieu plein de dangers, et que l'hyperespace n'est pas non plus très sûr car on peut être pris dans un champ de force si dense qu'il est pratiquement impossible de s'en sortir sans trop de dommages... Starstrike II est sans doute l'un des meilleurs jeux d'exploration spatiale alliant action et stratégie. Nous l'avons sélectionné pour cette raison dans nos programmes. A vous de jouer maintenant, bonne chance et que la force soit avec vous...

L'élite d'Elite

Si un jour vous croisez la route d'un «mortel» ou d'un «élite», méfiez-vous, ils sont très dangereux. Pour les initiés, être mortel signifie avoir atteint l'avant-dernier niveau du jeu qualifié de jeu du siècle par une bonne partie de la presse spécialisée. J'ai nommé Elite de Firebird, le seul à pouvoir concurrencer sérieusement Starstrike II dans le genre combat spatial. Si vous êtes élite, alors bravo et bienvenue au club (dont je fais moi-même partie !) Peu de gens sont dans ce cas. La Grande-Bretagne est le pays européen qui en compte le plus ; certains se sont même regroupés en Elite Fan Clubs. En

France il existe quelques personnes parvenues à ce niveau. Pourquoi un tel enthousiasme ? Elite est un jeu spatio-commercial dans lequel vous interprétez le rôle d'un jeune pilote tout frais émoulu de l'académie et prenez possession d'un vaisseau, le Cobra MKIII. Pour progresser, il vous faudra vous rendre dans différentes planètes et acheter des marchandises, puis vous déplacer à nouveau à travers l'espace pour revendre votre cargaison sur une autre planète ; avec l'argent gagné lors de la transaction, vous pouvez acheter des armes supplémentaires et de nouvelles marchandises que vous vendrez plus cher ailleurs. Au cours de ces voyages dans l'espace qui vous mènent de planète en planète, vous rencontrerez d'autres marchands, mais aussi des pirates et la police de la galaxie. Les pirates risquent de vous attaquer si vous transportez une cargaison de valeur ; quant aux patrouilles de police, elles vous laisseront tranquille si votre casier judiciaire est vide. Si, en revanche, vous transportez des esclaves ou

de la drogue, vous avez de grandes chances de devenir leur cible. Rester dans la légalité, c'est très bien ! Mais s'enrichir rapidement et pouvoir s'équiper d'armes toujours plus puissantes, ce n'est pas mal non plus. Pour cela vous devrez attaquer des marchands et des pirates qui, au terme du combat, vous livreront leur cargaison. Elite sur CPC possède des graphismes en 3D faces pleines d'une beauté somptueuse, ainsi que des innovations ludiques étonnantes ; je pense notamment au système de radar et à la possibilité d'avoir quatre points de vue différents. Mais attention, ce jeu est dangereux ! Une fois pris, vous ne pourrez plus en sortir, vos jours et vos nuits y passeront. Disponible également sur PC, Atari et bientôt Amiga, je connais des joueurs accro dont la seule ambition est de réaliser le grand chelem sur les quatre machines. Voilà ce que risque tout jeune pilote qui prend possession d'un Cobra MKIII, et croyez-moi, ce danger est bien plus traître que n'importe quel pirate...

MEMENTO

Pour jouer, vous avez le choix entre trois possibilités :

- 1) joystick + bouton de feu.
- 2) clavier Q : haut - A : bas - O : gauche - P : droite
Barre d'espace : Tir.
- 3) les flèches du pavé numérique et copy pour tirer.

Quel que soit votre choix, les touches suivantes gardent leur fonction :

- Z : décélérer - X : accélérer
H : radar permanent - J : radar automatique - D : permet les manœuvres d'entrée dans les stations orbitales - ESC : pause - ENTER : supprime la pause - DEL : arrête le jeu quand il est sur pause