



DEUTEROS

DEUTEROS
THE · NEXT · MILLENNIUM

ACTIVISION

D E U T E R O S

LE MILLENAIRE SUIVANT

Conçu et programmé par Ian Bird

Produit en association avec MarJacq Micros

Dessins par Jai Redman

Musique par Matt Bates

Musique ST par Martin Walker

Essais du jeu par Dave Cummins, Matt Bates, Richard Gallagher

© Activision Europe 1991

Pour toute information sur nos produits, écrivez-nous en mentionnant sur l'enveloppe l'objet de votre courrier à :

ACTIVISION EUROPE
BP 40
92101 Boulogne-Billancourt
FRANCE

NE PAS EFFECTUER DE COPIE ILLÉGALE DE CE LOGICIEL

Ce logiciel a été réalisé grâce aux efforts de toute une équipe. Parmi eux, des concepteurs, des artistes, des programmeurs, des distributeurs et des vendeurs.

En tant que membre de la Software Publishers Association (SPA), Activision soutient les efforts de la profession dans sa lutte contre la copie illégale de logiciels.

Toute fraude en matière de copie illégale est à communiquer à :

SPA Europe,
2, Place de la Défense / World Trade Center
CNIT BP 416
92053 Paris La Défense France

INDEX

QUELQUES MOTS D'HISTOIRE

COMMENT DEMARRER

PANNEAU DE CONTROLE PRINCIPAL

- Avance Temps
- Accès disque
- Bulletins Infos
- Terre-Ville
- Contrôle principale
- Analyse des gisements
- Etat des stocks

PANNEAU DE CONTROLE DES DEPARTEMENTS

- Production
- Magasins
- Ressource
- Formation
- Recherche
- Soutes d'entretien
- Navette

REFERENCE DES MATERIELS ET DES DONNEES

Unités d'exploitation minière (Derrick)
Structure et propulseur de navetteS
Nacelles
Nacelle fret
Nacelle outillage
Nacelle cryogénique
Elément d'usine orbitale (Elément UO)
CCF
CCE
Structure et propulseur de VOI
Elément de station de surface (Elément SS)

COMMENT CONSTRUIRE UNE USINE ORBITALE

ADDENDUM A — Extraits de "Principes" Vol XXI, Dr. D. Trout

ADDENDUM B — GLOSSAIRE

QUELQUES MOTS D'HISTOIRE

En 2200 après Jésus-Christ, un gigantesque astéroïde s'écrasa dans l'Océan Pacifique produisant des effets dévastateurs. Toute vie humaine disparut dans le cataclysme qui s'ensuivit, à l'exception d'une petite colonie de chercheurs basés sur la Lune. Leur mission fut alors de recoloniser la Terre et de redonner à ses terres et océans dévastés leur apparence hospitalière d'autrefois.

Des ressources considérables étaient nécessaires mais ces matières premières n'étaient pas disponibles dans les maigres gisements lunaires. Le commandant de la Base Lunaire établit un plan qui visait à coloniser planètes et lunes dans tout le système solaire. La technologie d'alors permettait une connaissance approfondie de tout le génome humain et les scientifiques étaient capables de créer des mutations humaines spécifiques pouvant vivre et se multiplier sur d'autres planètes.

Lorsqu'enfin la planète Mère fut de nouveau habitable, le commandant ordonna un exode massif vers la terre. Tous les hommes, toutes les femmes et tous les enfants étaient indispensables à la reconstruction de la civilisation détruite par l'impact. Tous les efforts furent concentrés vers cet objectif et la Base Lunaire, qui avait joué un rôle si important pour la survie de l'espèce, fut abandonnée. Les colonies lointaines, et avec elles leurs différentes races de mutants, furent oubliées.

Au cours des deux premiers siècles, il se passa très peu de chose sur les colonies lointaines. Les différentes races prospérèrent et se lancèrent dans les échanges commerciaux, chacune développant sa culture unique. Puis un litige sans importance survint entre les deux races les plus avancées et les plus puissantes, les Hydroïdes et les Méthanoïdes. Les Hydroïdes étaient une forme de vie d'aspect plutôt repoussant qui semblait n'avoir conservé que les traits les plus dé-

plaisants de l'homme. Les Méthanoïdes étaient en revanche une culture calme, intelligente et pleine de ressources, ayant une véritable passion pour la musique. Et tant que les Hydroïdes restèrent sur leur planète, les Méthanoïdes vécurent heureux.

Depuis quelques années, les Hydroïdes étudiaient une petite lune dans l'orbite de Saturne et étaient maintenant prêts à la coloniser. Les Méthanoïdes étaient hostiles à ce projet, car la rapide expansion des Hydroïdes les inquiétait. La situation fut compliquée par un incident qui survint à l'occasion d'un concert donné par Ulta ben-Cthug, compositeur Méthanoïde. Une ambassade Hydroïde avait été invitée au concert, mais était partie au bout de quelques minutes, se plaignant de ce que le morceau d'ouverture de ben-Cthug leur avait causé une véritable souffrance physique. Les Méthanoïdes étaient furieux, et la situation dégénéra rapidement en guerre, une guerre longue et impitoyable qui devait durer un siècle.

L'intelligence des Méthanoïdes devait leur donner l'avantage décisif. Leurs tactiques et leur armement s'améliorait avec chaque bataille, tandis que les Hydroïdes perdaient de plus en plus de leurs colonies, et avec elles les ressources qui leur auraient permis de reconstruire leurs flottes de combat. Finalement les Hydroïdes furent confinés à leur dernière place forte, le disque jaune de Jupiter. Les Méthanoïdes étaient prêts pour l'assaut final. Leur formidable flotte s'approchait de la colonie encerclée, les gros vaisseaux flanqués de centaines de drones de combat. L'hymne de bataille des Méthanoïdes retentit sur les ondes radio, et la dernière bataille s'engagea.

Pendant ce temps, sur Terre, les siècles qui s'étaient écoulés avaient vu l'émergence d'une nouvelle civilisation humaine. La vie sur la nouvelle Terre était extrêmement dure, et les humains étaient en outre ramollis par des générations de dépendance technologique et scientifique. Toute idée de vol spatial était oubliée depuis longtemps et personne n'avait plus aucun contact

avec les colonies lointaines. Personne n'avait entendu parler du terrible conflit qui opposait Hydroïdes et Méthanoïdes ; de toute manière, cela n'aurait intéressé personne. Leur vie était une lutte permanente et n'avait qu'un objectif : la recolonisation de ce monde nouveau et hostile. Même la Base Lunaire n'excitait plus les imaginations ; il n'existait aucune trace d'un tel endroit, aucune preuve qu'il avait existé, et le berceau de la nouvelle Humanité devint une légende.

Mais tout ceci devait changer, grâce aux travaux d'un certain Docteur Darrill Trout. Né au 29ème siècle, il devint directeur de recherche à l'université du Nouveau Monde, et révolutionna le mode de pensée du monde par ses travaux sur le vol spatial, la politique et l'histoire.

Le Docteur Trout croyait à la Base Lunaire. Il avait des preuves de son existence ainsi que de celle d'autres colonies situées au-delà de la ceinture des astéroïdes. Après de nombreuses années de dur labeur, il publia "Principes", une thèse en vingt-six volumes sur la conception et la construction des vaisseaux spatiaux. Les deux derniers volumes traitaient d'un plan visant à construire une deuxième "Base Lunaire" sur la Terre qui servirait à établir une base orbitale destinée à servir de tête de pont vers la Lune et au-delà.

L'effet de "Principes" fut spectaculaire. Les travaux sur la nouvelle Terre-Ville commencèrent immédiatement. En dépit de l'opinion d'une partie de la population qui pensait que les voyages spatiaux étaient à la fois peu naturels et peu souhaitables, le projet représentait un objectif indispensable maintenant que les objectifs initiaux étaient atteints. En 3100 après JC la Ville était terminée. Les recrues étaient prêtes pour l'entraînement et attendaient avec impatience l'arrivée du nouveau commandant...

L'opération "Deuteros" commençait.

COMMENT DEMARRER

AMIGA : déconnectez de votre ordinateur tous périphériques tels qu'imprimante avant de procéder au chargement. Mettez le moniteur puis l'ordinateur sous tension. Lorsque vous y êtes invité, introduisez le disque de démarrage Deuteros dans le lecteur DF0 (les propriétaires de A1000 doivent d'abord démarrer avec le disque Kickstart). Si vous disposez d'un deuxième lecteur, vous pouvez l'utiliser pour sauvegarder ou charger le jeu sans changer de disque. Avant de commencer, assurez-vous que vous disposez d'un disque vierge, mais il n'est pas nécessaire que celui-ci soit initialisé.

ATARI ST : déconnectez de votre ordinateur tous périphériques tels qu'imprimante avant de procéder au chargement. Introduisez le disque de démarrage Deuteros dans le lecteur 1 et allumez votre moniteur puis votre ordinateur.

Le jeu se charge automatiquement, et l'écran de titre apparaît. Appuyez sur le bouton de droite de la souris pour afficher la séquence de présentation. Si vous souhaitez passer directement au jeu, appuyez sur le bouton de gauche de la souris.

MODE D'EMPLOI DE CE MANUEL

Si vous êtes un joueur expérimenté, vous pouvez commencer à jouer en explorant tout seul les départements de Terre-Ville. Toutes les informations essentielles sont données dans le jeu et il peut être très gratifiant de découvrir par soi-même comment utiliser son matériel.

Les explications relatives aux icônes de commande et aux descriptions de chacun des départements de Terre-Ville sont données dans les pages suivantes. Un chapitre de référence classé en ordre alphabétique est également proposé. Il décrit les différents matériels que l'on rencontre dans le jeu Deuteros et donne des instructions quant à leur utilisation (voir index en page 3). Chaque fois que le développement d'un nouvel article est lancé, vous pouvez consulter sa description dans les MAGASINS de Terre-Ville (voir page 20)

Un guide de construction progressive de votre première Usine Orbitale est également donné à partir de la page 38.

COMMANDES

Le jeu Deuteros se commande au moyen de la souris. Pointer le curseur sur les diverses **ICÔNES DE COMMANDE**, puis appuyer sur le bouton de gauche pour activer l'icône. Lorsque le curseur passe sur une icône, son objet s'inscrit en clair dans le coin supérieur gauche de l'écran. Occasionnellement, on utilise le bouton de droite de la souris pour quitter un menu. Le clavier ne sert qu'à nommer des vaisseaux ou des parties sauvegardées.

TERRE-VILLE

L'ORDINATEUR MAÎTRE

Au cœur de Terre-Ville se trouve un immense réseau de systèmes de contrôle et d'information. Ces systèmes ont pour but de permettre le commandement centralisé de toutes les activités. Le réseau dans son ensemble est relié à l'Ordinateur Maître.

L'Ordinateur Maître a été conçu pour permettre au Contrôle d'accéder aux usines orbitales, aux stations de surface, aux vaisseaux spatiaux et aux communications au moyen d'écrans activés par diverses icônes graphiques. Il donne également des informations sur les stocks, l'analyse des gisements planétaires et sur le personnel.

PANNEAU DE CONTROLE PRINCIPAL

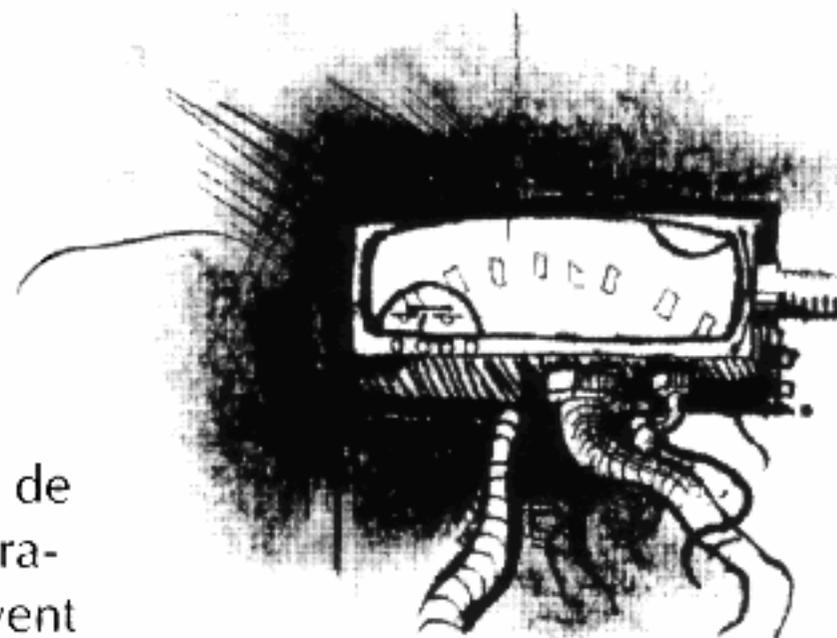
Le Panneau de Contrôle Principal est l'interface principale avec l'ordinateur maître. Il se compose d'une série d'icônes dont seules les quatre premières seront affichées au départ. L'icône de commande en service s'anime pour servir de référence au Contrôle.

AVANCE TEMPS

En bas de l'affichage se trouve une indication numérique de la date et de l'heure qui donne l'heure courante. Les opérations comme la production et l'exploitation minière peuvent prendre plusieurs heures ou plusieurs jours, aussi avez-vous l'option d'avancer le temps au moyen de cette icône.

Lorsque vous activez cette icône, le temps est avancé d'une quantité fixe. Pour arrêter l'avance, appuyez de nouveau sur le bouton de gauche de la souris jusqu'à ce que le curseur réapparaisse.

Vous pouvez également avancer le temps en positionnant le curseur sur l'affichage de l'heure lui-même et en appuyant sur le bouton de gauche de la souris. L'avance s'arrête lorsque vous relâchez le bouton.

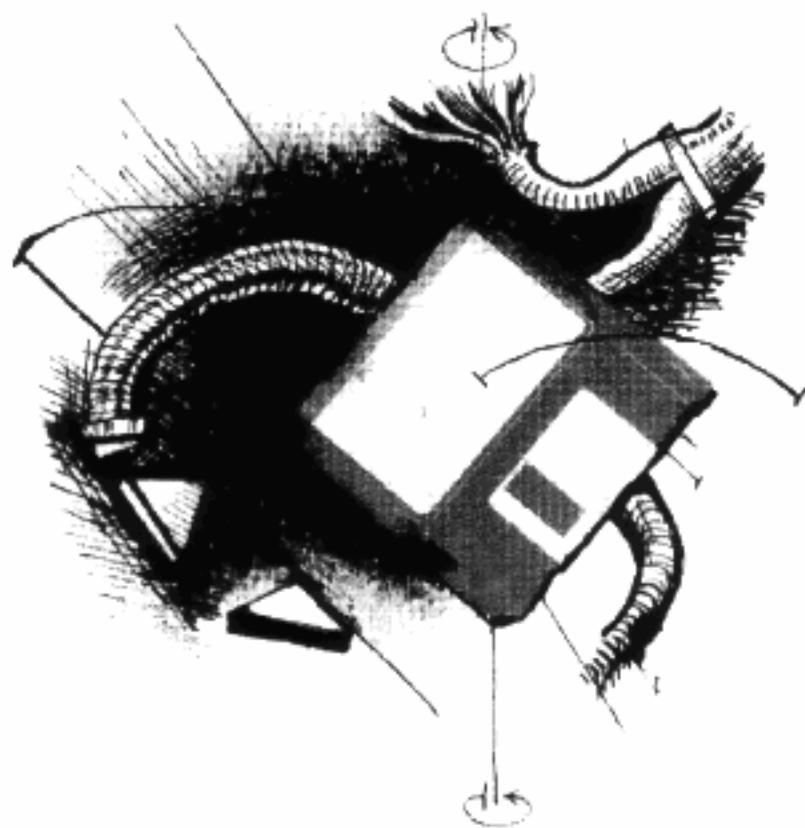


ACCES DISQUE

Cette icône vous permet de sauvegarder et de charger votre position. Un disque séparé est nécessaire et doit être formaté au moyen de la fonction formatage de cet écran. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à cinq positions sur un disque. Chacune peut recevoir un nom de dix caractères maximum.

Le chronomètre mesure combien de temps vous avez travaillé en jours, heures et minutes. L'heure est sauvegardée avec votre jeu et affichée dans la boîte d'index. Si vous changez de disque, souvenez-vous de mettre l'index à jour en cliquant sur l'icône Répertoire du disque.

Pour sauvegarder ou charger une position, cliquez simplement sur l'icône située en face du label de l'index correspondant. Si la demande est valide, vous vous verrez demander de confirmer l'opération. Toute réponse incorrecte annule la demande.



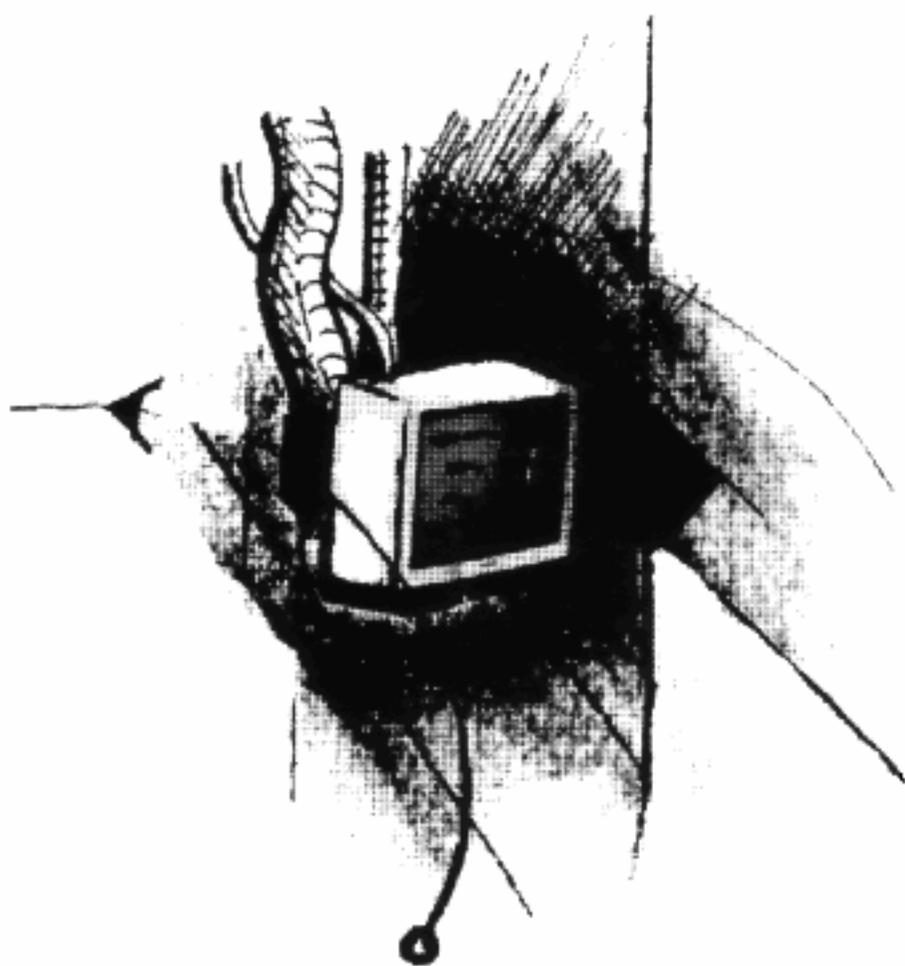
SI VOTRE SYSTEME COMPORTE DEUX LECTEURS DE DISQUETTES, le système utilisera toujours le deuxième lecteur pour les opérations sur le disque de sauvegarde (DF1 : pour l'Amiga, lecteur B pour le ST). Ceci réduit la nécessité de changer de disque (pour les propriétaires de ST, cette option n'est disponible que si vous disposez de 1 Mo de mémoire, ou plus).

Lorsque le CCF est disponible, vous pouvez fixer les seuils de ravitaillement en carburant des navettes et des IOS. Cela vous donne, pour chaque vaisseau, le poids de carburant pour lequel le CCF continuera à fonctionner. En dessous de ce ni-

veau, le vaisseau sera gardé dans le dock jusqu'à ce que du carburant soit disponible. Ces réglages sont sauvegardés avec votre position.

Les propriétaires d'Amiga ont la possibilité de basculer le voyant Power et les filtres pour améliorer la qualité sonore. Réglez à votre convenance. Il est fortement recommandé de connecter le système à une chaîne haute-fidélité ou à un casque.

Pour quitter l'écran Accès disque, appuyez sur le bouton de droite de la souris.



BULLETINS INFOS

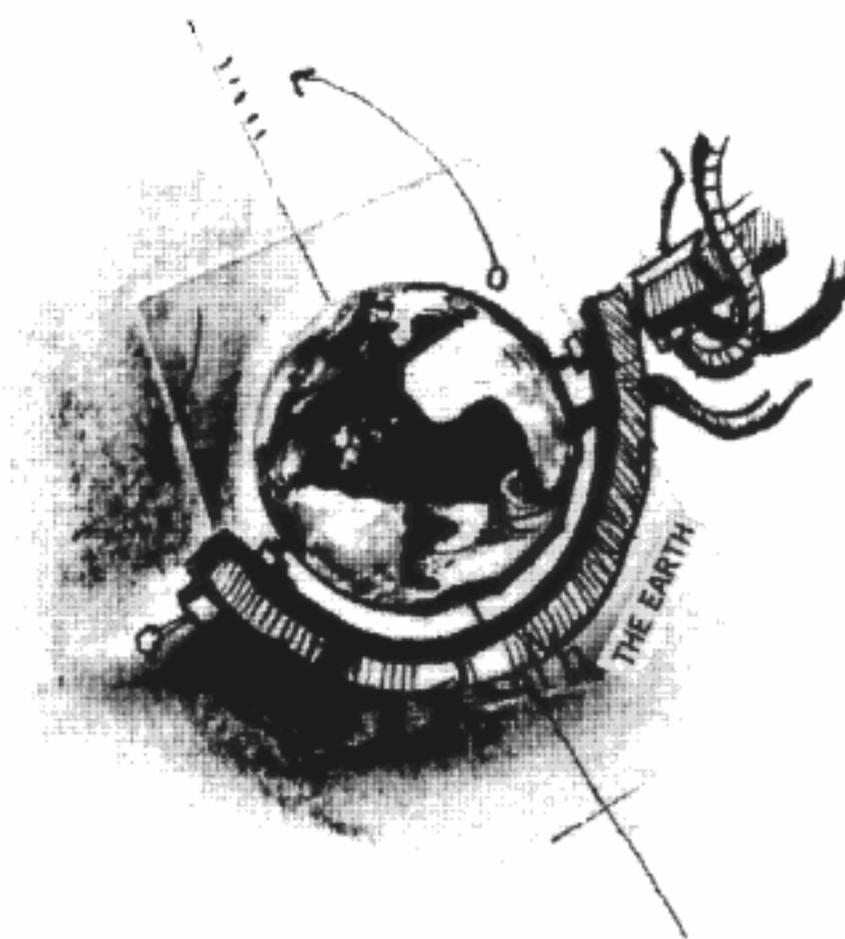
Il s'agit d'un écran affichant les dernières informations. Les dernières nouvelles sont en surbrillance. Chaque message est précédé de la date à laquelle l'événement s'est produit. Au début du jeu, le tableau d'affichage peut paraître superflu, mais son importance augmente à mesure que vos systèmes s'étendent. Il peut également servir de rappel lorsqu'une position préalablement sauvegardée est chargée à partir d'un disque.

Les compte rendus urgents font clignoter l'icône Bulletin Infos et retentir une alarme sonore ; l'avance du temps sera arrêtée automatiquement. Dans ce cas, il est recommandé de consulter les bulletins d'information !

En dessous de la fenêtre des compte rendus, se trouve une icône isolée qui peut être utilisée pour répéter le Bulletin Spécial le plus récent (s'il y a lieu).

TERRE-VILLE

Si vous activez cette icône, vous passez directement à Terre-Ville et au PANNEAU DE CONTRÔLE DES DÉPARTEMENTS qui affiche toutes les icônes qui vous permettent d'accéder à ses départements (voir ci-dessous). Ce panneau vous permet de retourner à la surface de la Terre, d'où que ce soit et à tout moment.



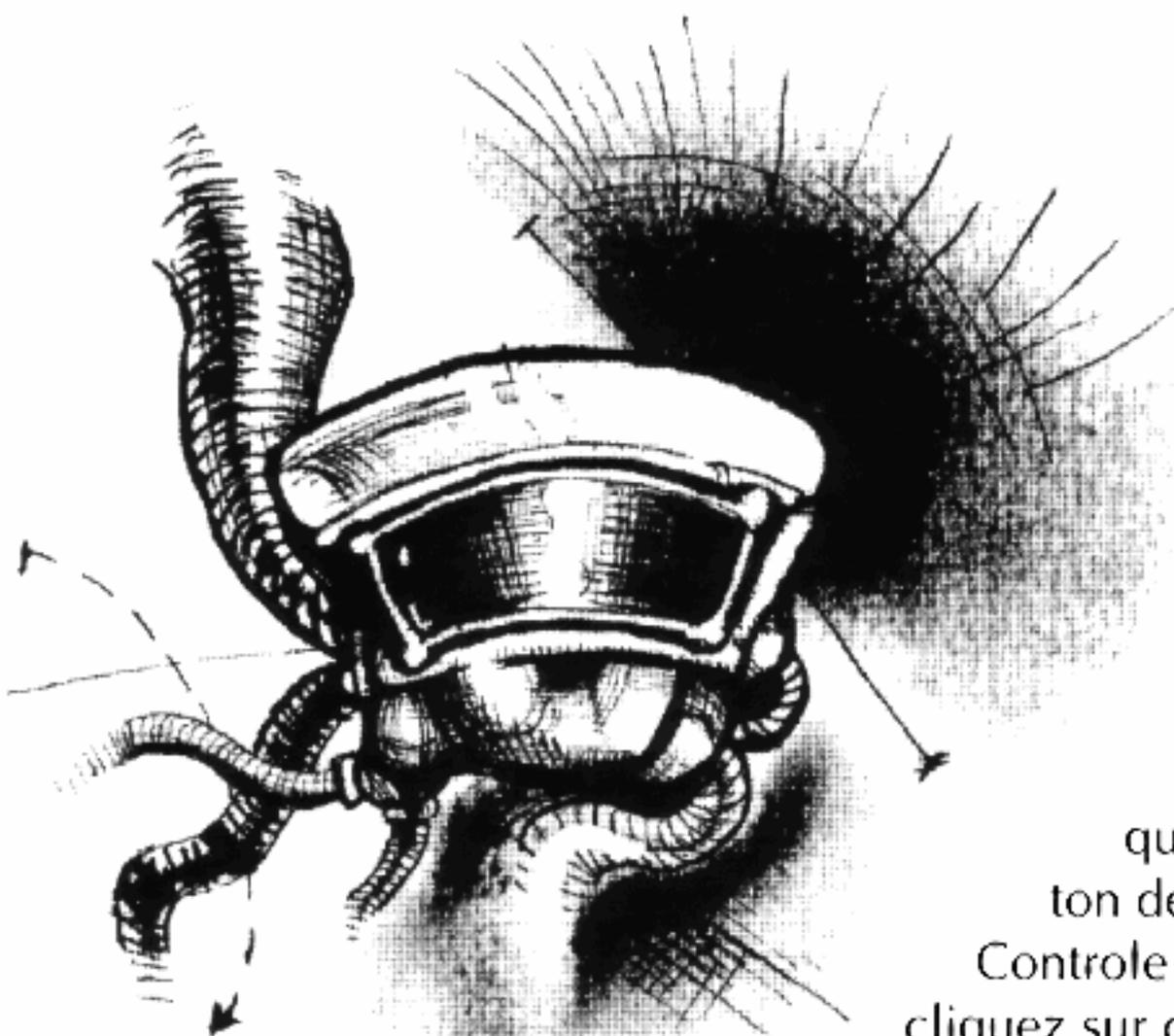
CONTROLE PRINCIPAL

Cette icône apparaîtra lorsque votre première usine orbitale sera construite au-dessus de la Terre. Elle affiche toutes les usines ainsi que leur état actuel. Les usines sont nommées d'après leur planète ou lune d'accueil. Cliquez sur l'une des usines affichées pour accéder aux départements de ce site, via le PANNEAU DE CONTROLE DES DEPARTEMENTS. Vous ne pouvez accéder

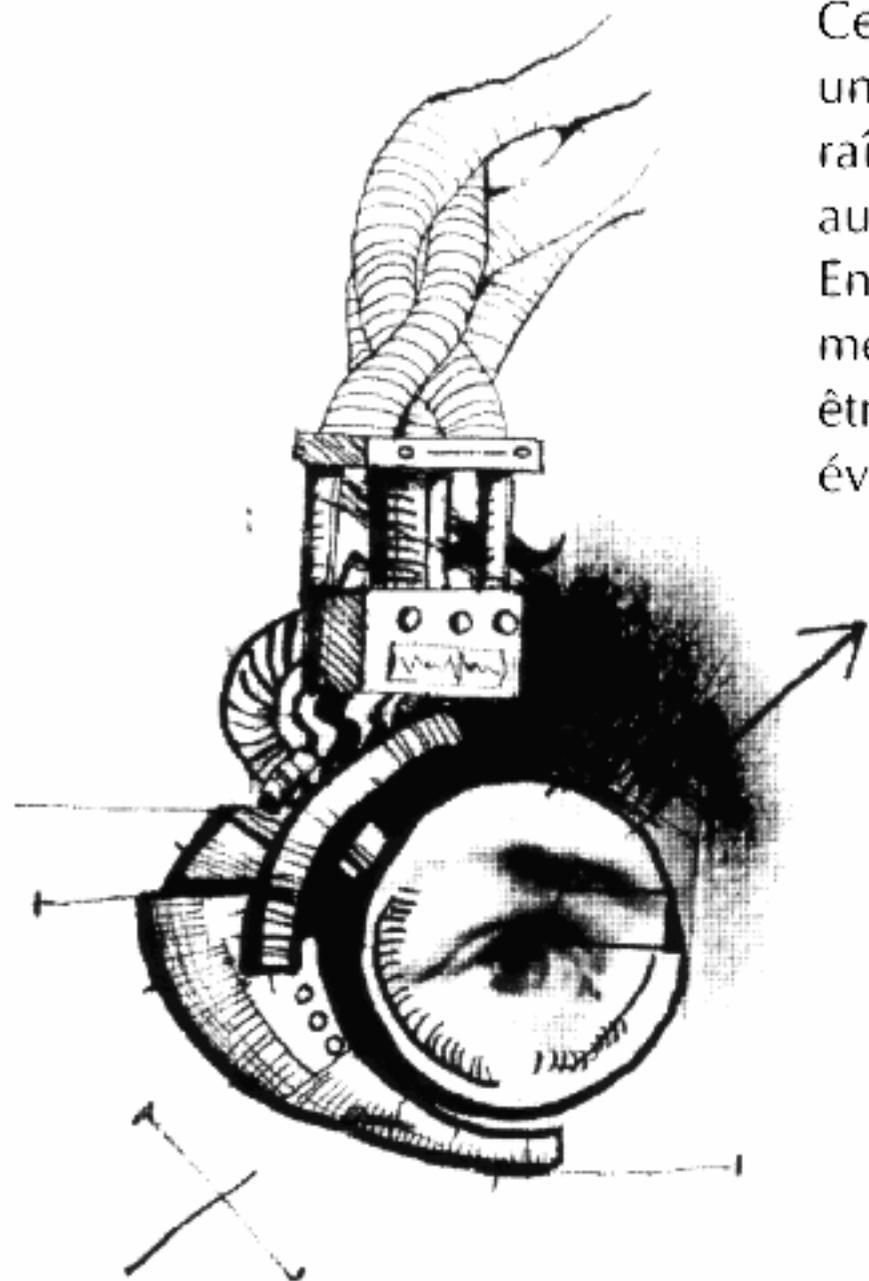
aux stations de surface que par l'intermédiaire de leur usine orbitale respective. Notez que la Terre constitue un cas particulier. Terre-Ville n'est pas contrôlée par son usine orbitale et vous ne pouvez y accéder que via l'icône Terre-Ville.

L'écran propose également un affichage de tous vos VOI ainsi que leur état actuel. Cliquez sur l'icône du vaisseau pour accéder au poste de pilotage de l'appareil.

En raison du grand nombre de possibilités qu'il donne, cet écran est très utilisé. Le bouton de droite de la souris est raccordé à l'icône Contrôle Principal, et dans la plupart des cas, si vous cliquez sur ce bouton, vous accéderez à cet écran, exactement comme si vous aviez activé l'icône Contrôle Principal.



ANALYSE DES GISEMENTS



Cette icône sera à votre disposition en temps opportun, uniquement pour information. Elle permet de faire apparaître des cartes des satellites et des systèmes, identiques aux systèmes de navigation des vaisseaux spatiaux VOI. En dessous du tableau se trouve une analyse des gisements portant sur les minerais les plus abondants pouvant être exploités, ainsi qu'une indication de la présence éventuelle d'une usine orbitale.

Pour afficher l'analyse d'une planète ou d'une lune, déplacez le curseur sur l'emplacement désiré et appuyez sur le bouton de gauche de la souris. Si vous êtes sur une carte des satellites et que vous cliquez sur la planète, la carte du système apparaît, qui répertorie toutes les planètes du système. Si vous sélectionnez une planète sur la carte du système, le tableau des satellites apparaît, qui répertorie toutes les lunes de cette planète. L'analyse du dernier site sélectionné sera alors affichée.

ETAT DES STOCKS

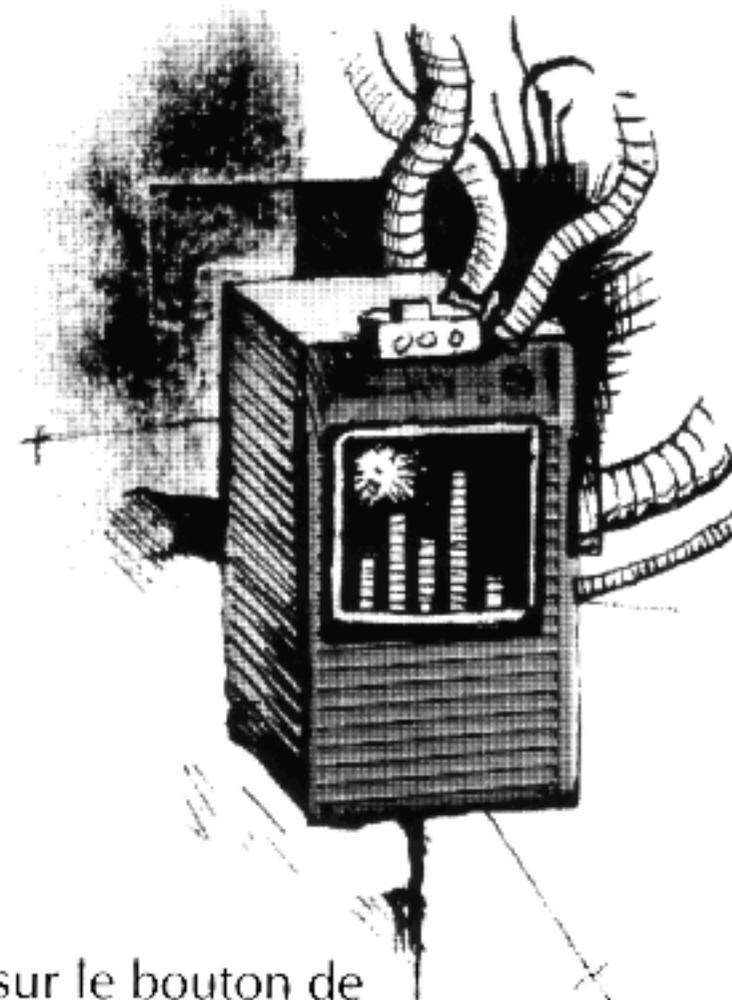
Il s'agit de la base de données principale fournie par l'Ordinateur Maître. Elle donne des informations sur les stocks de matières premières et de matériel de toutes les usines orbitales du système. Une autre fonction donne la liste de toutes les équipes de personnel ainsi que leur implantation et leur état actuels.

CHANGER DE SALLE permet de passer du stock des matières premières au stock des matériels et vice versa.

STOCKS MATIERES permet d'afficher une liste de tous les minerais exploitables ainsi que les sites où des usines en service sont en orbite. Les chiffres qui précèdent chaque site indiquent le tonnage de la matière affichée en rouge dans les magasins de l'usine orbitale. Déplacez le curseur sur les noms de matières et appuyez sur le bouton de gauche pour en sélectionner une. Les chiffres seront mis à jour en fonction de l'évolution des stocks.

STOCKS MATERIEL permet d'afficher un panneau de sélection à droite de l'écran ainsi que les endroits où des usines en service sont en orbite. Pour effectuer une sélection, déplacez le curseur sur l'article désiré dans le panneau et cliquez sur le bouton.

ROLE EQUIPE n'est disponible qu'à partir de l'écran Stocks Matières. Cliquez sur l'icône ROLE EQUIPE pour afficher la liste des équipes. La liste est codée en couleurs : les noms d'équipes de couleur blanche correspondent aux Navigateurs, les noms en bleu correspondent aux équipes de production alors que les ingénieurs sont en gris. Chaque ligne donne le grade et le nom du



chef d'équipe ainsi que le nombre de personnes qui restent dans son équipe. Les petits symboles indiquent leur état : un petit buste indique qu'il s'agit de l'équipage en service d'un vaisseau. La silhouette d'homme couché indique que l'équipe se trouve dans une nacelle cryogénique à bord d'un vaisseau. Les noms de planètes et de lunes indiquent que l'équipe est probablement dans les installations cryogéniques de l'usine orbitale située à cet endroit. Les noms de vaisseaux sont également codés en couleurs : le vert correspond à une navette et le rouge à un VOI. Utilisez les icônes **DEFILE HAUT** et **DEFILE BAS** pour faire apparaître d'autres équipes si plus de douze équipes sont en service.

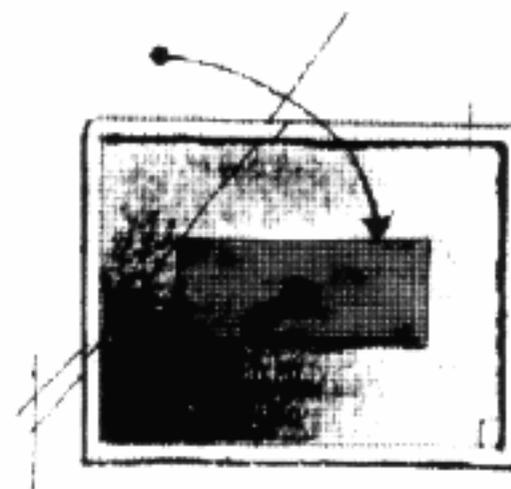
PANNEAU DE CONTROLE DES DEPARTEMENTS

En dessous du Panneau de Contrôle Principal se trouve une rangée d'icônes qui donnent accès aux différents départements de Terre-Ville et des Usines Orbitales. L'Ordinateur Maître génère les icônes correspondant à chaque site. Si vous ne vous trouvez pas sur un site particulier, aucune icône ne sera affichée. En cas de doute quant à votre situation, celle-ci est indiquée en bas à droite de l'écran.

PRODUCTION

Sélectionnez cette icône pour faire apparaître le département Production de ce site. Celui-ci comprend tout à fait à droite un panneau de sélection d'articles, un livre des plans, un indicateur d'avancement de la production et une boîte d'état des équipes.

Déplacez le curseur sur le panneau de sélection pour faire apparaître



le plan et le nom de chaque article. Cliquez sur ce panneau pour lancer la production de cet article. Au début du jeu, seuls sont disponibles pour la production le Derrick ou le Derrick Resources. Pour que d'autres articles puissent apparaître sur le panneau de sélection, il convient d'abord de les faire développer par le département Recherche.

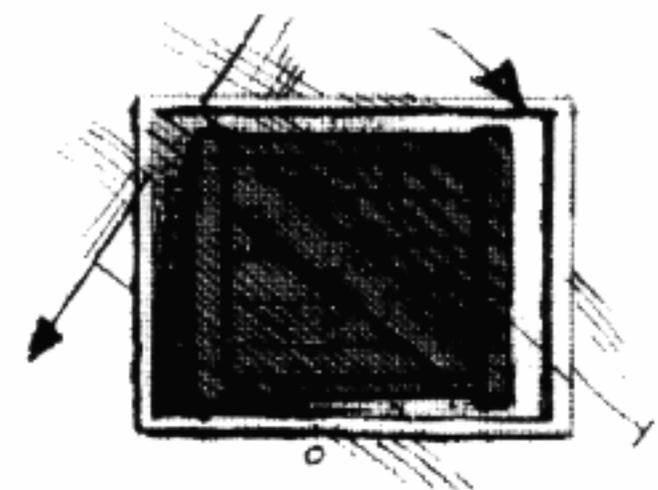
Pour pouvoir produire quoi que ce soit, vous devez d'abord disposer d'une équipe de Producteurs pour le contrôle de la production. Ceux-ci peuvent être fournis directement par le Département Formation sur Terre ou par les Soutes d'entretien des vaisseaux des usines orbitales. La plupart des articles ont un Niveau Technique. Le chef de l'équipe de contrôle doit avoir au moins le grade correspondant à chaque Niveau Technique. Les chefs d'équipe seront promus à mesure qu'ils acquièrent de l'expérience en produisant des articles. Plus le grade des Producteurs est élevé, plus vite ils sont capables de produire les articles sélectionnés. La vitesse est également affectée par le nombre de personnes constituant l'équipe. Chaque chef d'équipe de Producteurs peut superviser jusqu'à 200 personnes. Enfin, les équipes de production peuvent être déplacées vers les Soutes d'entretien des vaisseaux pour être transportées sur d'autres sites. Cliquez sur l'icône située à gauche de la boîte d'état des équipes. S'il y a de la place, l'équipe sera transférée dans la Soute d'entretien et la production sera interrompue.

Toute production exige des matières premières. Lorsque la production d'un article est demandée, un contrôle des stocks est effectué pour s'assurer que les matières nécessaires sont disponibles en suffisance. L'affichage indique toute pénurie éventuelle. Sinon les stocks sont retirés des magasins et la production commence. Lorsqu'il est terminé, l'article est transféré directement aux Magasins Matériels, pour être

utilisé. Il faut noter que certains articles, comme par exemple le CCE, sont fabriqués sur place et ne passent pas par les magasins.

MAGASINS

Terre-Ville, les usines orbitales et les stations de surface sont toutes dotées de capacités de stockage de matières premières et de matériel. Sur l'écran des Magasins on peut passer d'un type de magasin à l'autre au moyen de l'icône située en bas de l'écran.



MAGASIN MATIERES donne une liste de toutes les matières premières possibles. A gauche de chacune d'entre elles se trouve la quantité actuellement en stock, qui peut s'élever à 50 000 tonnes au maximum. Les flèches bleues indiquent les gisements disponibles sur la lune ou la planète locale. Le panneau de sélection des articles vous permet de savoir combien d'unités d'un article donné peuvent être produites à partir des stocks actuels. Lorsqu'un article est sélectionné, les chiffres des stocks sont codés en couleurs pour indiquer quelles sont les matières nécessaires. Le vert indique que les stocks sont suffisants pour produire au moins un article, alors que le rouge indique une pénurie. Les chiffres en gris indiquent que ces matières ne sont pas nécessaires à la production de l'article en question.

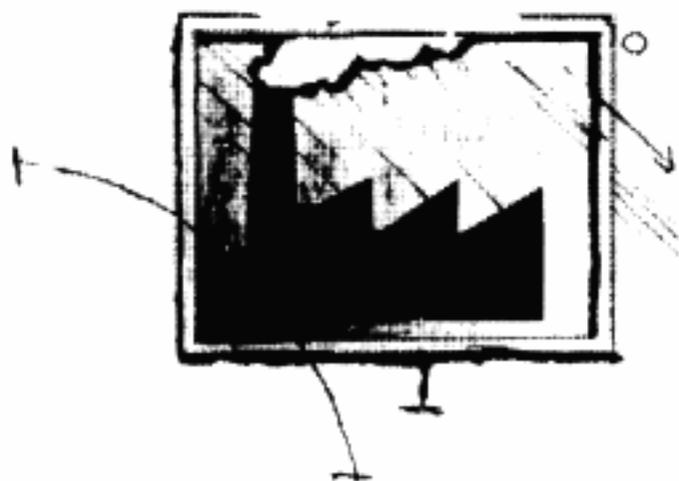
MAGASIN MATERIEL donne une liste des articles qui ont été développés (par la Recherche) ainsi que les stocks actuels. Les magasins peuvent contenir 15 articles de chaque au maximum. Déplacez le curseur sur le nom d'un article et cliquez sur le bouton de gauche pour accéder à la bibliothèque de conception qui donne une brève description et la fonction de l'article sélectionné. Appuyez sur le bouton de gauche de la souris pour fermer la description.

N.B. Les utilisateurs d'Amiga à mémoire non étendue remarqueront que cette fonction a pour effet de charger l'article à partir du disque DONNEES. L'accès à la bibliothèque permet à la

Production d'afficher les différents stades de fabrication de l'article, alors que la production d'un autre article a pour effet d'afficher un graphique d'usage général.

RESSOURCE

Il existe des centres de ressources à Terre-Ville et dans les stations de surface. Ceux-ci contrôlent les installations d'exploitation minière (Derricks) et la prospection de nouveaux gisements de minerai. Les derricks sont chargés de l'exploitation des minerais.



L'écran donne une liste des gisements pouvant être exploités sur le site courant. A gauche se trouvent des chiffres qui donnent une estimation de la taille du gisement courant - et NON les stocks actuels de ce minerai. Une fois le gisement épuisé, le chiffre change pour indiquer qu'une opération de PROSPECTION (RELEVÉ) est en cours pour rechercher un nouveau gisement. Pendant cette période, ce minerai particulier ne peut pas être exploité. Les opérations de prospection durent plus ou moins longtemps suivant la rareté du minerai.

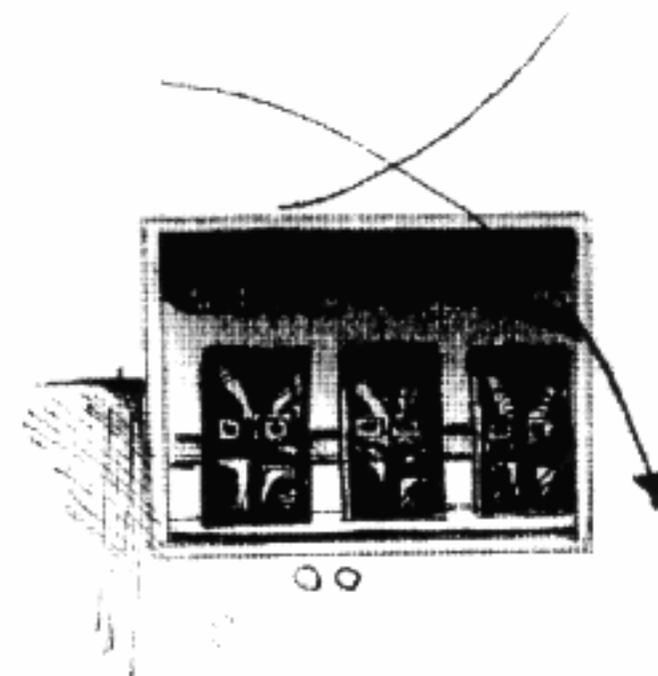
Lorsque les derricks ont été fabriqués, vous pouvez les affecter aux Ressources à partir des Magasins en cliquant sur l'icône AJOUTER DERRICK située en bas de l'écran. Des systèmes de contrôle permettent de disposer d'un maximum de 8 derricks pour chaque station de ressources. Plus le nombre de derricks est élevé, plus vite les minerais peuvent être extraits.

FORMATION

La Formation n'est disponible qu'à Terre-Ville. Elle est chargée de fournir du personnel qualifié aux trois métiers : Recherche, Production et Navigateurs.

La population de Terre-Ville est importante. Toutefois, seul un faible pourcentage de cette population est disponible et recrutables. Les recrues forment un pool de personnel disponible qui ne peut être complété. A gauche de l'écran "Département de la formation" est indiquée la taille actuelle du pool de recrues. Les recrues peuvent être affectées à trois zones de formation et chaque porte indique la zone de formation disponible. Pour former une équipe, pointez le curseur sur l'icône RECRUES à l'intérieur de chaque porte, appuyez sur le bouton et maintenez-le enfoncé pour effectuer le transfert. 100 personnes au maximum peuvent être formées dans chaque zone à un moment donné. La formation commence une fois activée la fonction AVANCE TEMPS.

Lorsque la formation est terminée, la nouvelle équipe est transférée vers le département approprié et le stagiaire le plus méritant est désigné comme chef d'équipe. Les portes des zones de formation sont alors ouvertes à d'autres recrues. Si une équipe se trouve déjà dans le département, les recrues nouvellement formées sont ajoutées au personnel de l'équipe existante. On procède ainsi pour amener les équipes à leur effectif complet. La Formation pour la Production et la Recherche n'autorise pas plus de recrues que nécessaire dans les équipes existantes. Lorsque des Navigateurs sont formés, ils sont d'abord répartis de manière à optimiser les équipes dans les Soute Navette. Les recrues restantes formeront une nouvelle équipe. L'installation cryogénique de la soute navette peut contenir jusqu'à quatre équipes.



Lorsqu'il sort de formation, le chef d'équipe a le grade le plus bas de sa profession. Les grades supérieurs ne peuvent être gagnés que par l'expérience sur le terrain.

Personnel Maxi		Grades		
Recherche	250 + chef	Technicien	Docteur	Professeur
Production	200 + chef	Apprenti	Ingénieur	Expert
Navigateurs	40 + chef	Pilote	Capitaine	Amiral

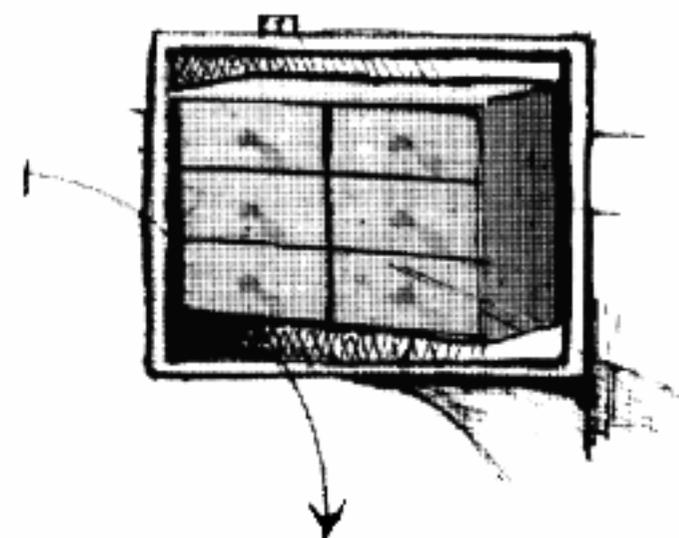
En cours d'activité, les équipes peuvent perdre un certain nombre de leurs membres, du fait de la limite d'âge, de maladie ou d'accidents. Ces pertes ne peuvent pas se produire pendant que l'équipe est dans la nacelle cryogénique d'un vaisseau !

RECHERCHE

Comme pour la Formation, les moyens de Recherche ne sont disponibles qu'à Terre-Ville. La Recherche exige une équipe qualifiée. Celle-ci est chargée de la conception et des plans destinés au département Production. Rien ne peut être produit avant d'avoir été développé dans ce département.

En bas de l'écran apparaît une boîte d'état des équipes qui donne des informations sur l'équipe résidente. La vitesse à laquelle les articles sont conçus dépend du nombre de personnes affectées à l'équipe. Notez également que chaque équipe a son propre Niveau Technique qui exige que le chef d'équipe ait un grade minimal.

Pour sélectionner un article aux fins de recherche, déplacez le curseur sur le panneau de sélec-

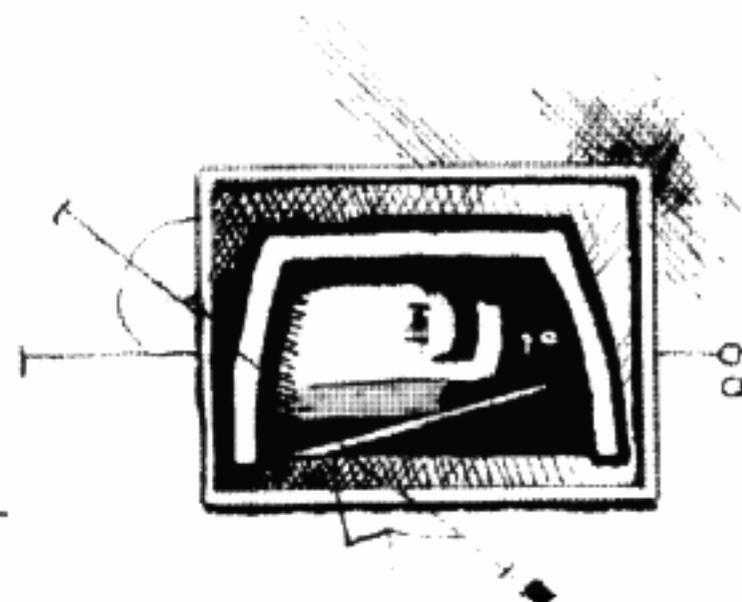


tion situé à droite de l'écran. Lorsque le nom de l'article apparaît, appuyez sur le bouton de gauche. Chaque tiroir du panneau de sélection comporte un voyant de couleur indiquant l'avancement de la recherche sur cet article. Le rouge indique qu'aucune recherche n'a encore été effectuée. Le jaune indique que la recherche a progressé. Le vert indique que le développement de l'article est terminé et qu'il a été passé au département Production. La sélection d'un article en vert produit une liste des exigences de fabrication, c'est à dire le Niveau Technique, les matières premières et le type de moyens de production. La sélection des articles en rouge ou en jaune a pour effet de lancer les travaux de recherche.

La Recherche est également chargée d'étudier les objets que vous trouvez et de concevoir des outils destinés à la résolution des problèmes. Le chef d'équipe vous informera des derniers développements par le biais du Bulletin d'Informations. Le travail sur les nouveaux articles doit être demandé par le Contrôle, aussi devrez-vous surveiller ce que fait l'équipe de Recherche !

SOUTES D'ENTRETIEN

Celles-ci sont chargées de l'entretien de tous vos vaisseaux spatiaux. Pleins de carburant, chargement et déchargement, installation des moteurs, dotation en personnel et réparations générales y sont effectués. Chaque Soute d'Entretien est directement reliée aux Magasins par une série d'ascenseurs hydrauliques. Les structures et le matériel peuvent être retirés et déposés dans les Magasins en fonction des besoins. Chaque Soute d'Entretien peut également accueillir jusqu'à quatre équipes de Navigateurs pour embarquement ou débarquement des vaisseaux spatiaux. Notez qu'il a deux types de Soute d'Entretien.



L'un est destinée aux Navettes (soutes) et l'autre est destinée aux vaisseaux plus gros (docks). Le dock spatial est également disponible dans les usines orbitales ; les vaisseaux les plus gros ne peuvent se poser sur la Terre ou sur les stations de surface.

Une Soute d'Entretien vide peut être utilisée pour fabriquer de nouveaux vaisseaux. Cliquez sur l'icône **NOUVEAU VAISSEAU** située en haut de l'écran et une nouvelle structure sera montée des Magasins. Notez que les nouveaux vaisseaux nécessitent un moteur et du carburant pour être opérationnels. Pendant qu'un vaisseau est accosté dans une soute, une image de celui-ci générée par ordinateur apparaît au-dessus du portique. Cliquez sur les sections de l'image pour déplacer le portique sur la partie sélectionné du vaisseau, ce qui vous permet d'y accéder.

SECTION EQUIPAGES fait apparaître le nez du vaisseau, le nom et le grade de l'équipage, et les quatre salles d'équipage où les Navigateurs et les Producteurs peuvent vivre. Les Navigateurs sont de couleur rouge et les Producteurs de couleur bleue. Pour affecter un équipage, déplacez le curseur sur l'une des équipes résidentes et appuyez sur le bouton de gauche de la souris. Retirez des équipes en cliquant sur une salle d'équipage vide. Notez que si vous cliquez sur une équipe résidente de Producteurs, ceux-ci sont transférés au département Production.

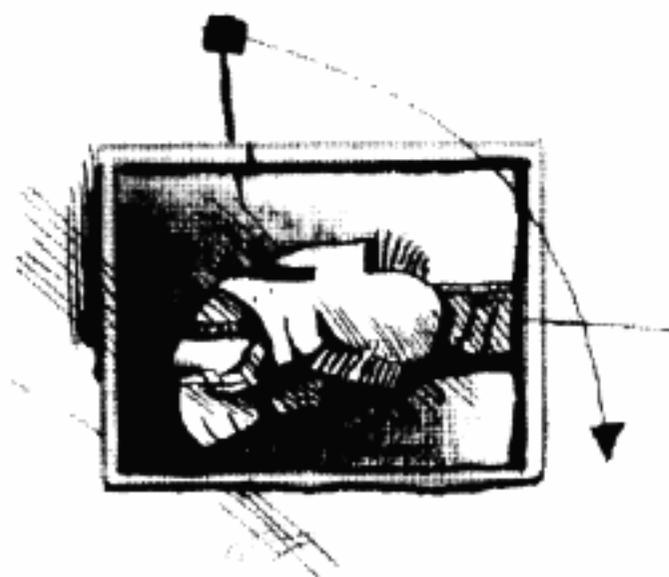
MONTAGE NACELLE permet le montage et le démontage des trois types différents de nacelles (voir page 31). Trois icônes différentes en bas à gauche de l'écran indiquent quel type de nacelle est monté sur le vaisseau. Si une nacelle est déjà montée, elle sera démontée et

renvoyée aux Magasins. Pour charger ou vider la nacelle, déplacez le curseur sur le dessin de la nacelle sur la structure du vaisseau jusqu'à ce que **ETAT NACELLE** apparaisse dans la zone de texte et appuyez sur le bouton de gauche de la souris. Une fenêtre apparaît qui correspond à la nacelle appropriée. Les matières, le matériel et les équipes peuvent alors être embarqués dans

la nacelle ou en être débarqués. Appuyez sur le bouton de gauche de la souris pour fermer la fenêtre.

MONTAGE MOTEURS permet d'équiper d'un moteur un vaisseau mis en service en cliquant sur l'icône **INSTALLER**. Les moteurs endommagés peuvent également être remplacés de la même manière. Bien sûr, l'ancien moteur est mis au rebut et non remplacé en Magasins. La barre de ravitaillement en carburant située sous le portique indique combien il reste de carburant dans les réservoirs du vaisseau. Le chiffre en blanc indique combien il y en a en stock. Cliquez sur les signes + ou - pour définir le niveau de carburant. Dans la soute d'entretien on accède au poste de pilotage en cliquant sur n'importe quelle partie de la structure.

DEMONTÉ permet de lancer le démontage de tout le vaisseau et de placer les composants dans les magasins. Toutefois, la procédure sera interrompue si aucune salle d'équipage n'est libre. Les articles contenus dans des Grappins doivent être retirés manuellement avant de sélectionner cette fonction.



NAVETTE

Une seule navette peut être en service sur chaque lune ou planète. Cette icône donne accès au poste de pilotage de la navette et affiche toutes les informations nécessaires sur l'état du vaisseau et le chargement qu'il transporte éventuellement. L'afficheur du HEA indique l'heure à laquelle la manœuvre en cours doit être terminée.

La plupart des fonctions de pilotage du vaisseau sont effectuées à partir du poste de pilotage. Tous les vaisseaux ne comportent pas les mêmes commandes. La navette est limitée à sa planète mère et aucun réglage de cap n'est nécessaire. Les fonctions

sont expliquées individuellement ci-dessous (voir dessin pour l'implantation des commandes).

ENTRETIEN

Si le vaisseau est accosté, cette commande vous permet de passer du poste de pilotage à la soute d'entretien.

ACCOSTAGE, ATTERRIR et LANCER

Il s'agit des boutons de commande manuelle permettant de manœuvrer le vaisseau.

CONTROLE DES NACELLES

Ce panneau indique toutes les nacelles montées sur le vaisseau. Sélectionnez le berceau de nacelle approprié pour accéder au contenu ou aux commandes de cette nacelle. Lorsque le vaisseau est accosté, la sélection d'une nacelle vous permet d'accéder à la soute d'entretien, le portique étant positionné au-dessus de ce montage de nacelle.

BASCULE VUE

L'affichage du poste de pilotage comporte deux modes. En sélectionnant l'icône Bascule Vue, il est possible de passer d'un affichage d'état à

un affichage de la vue extérieure (ordinateurs à mémoire étendue seulement).

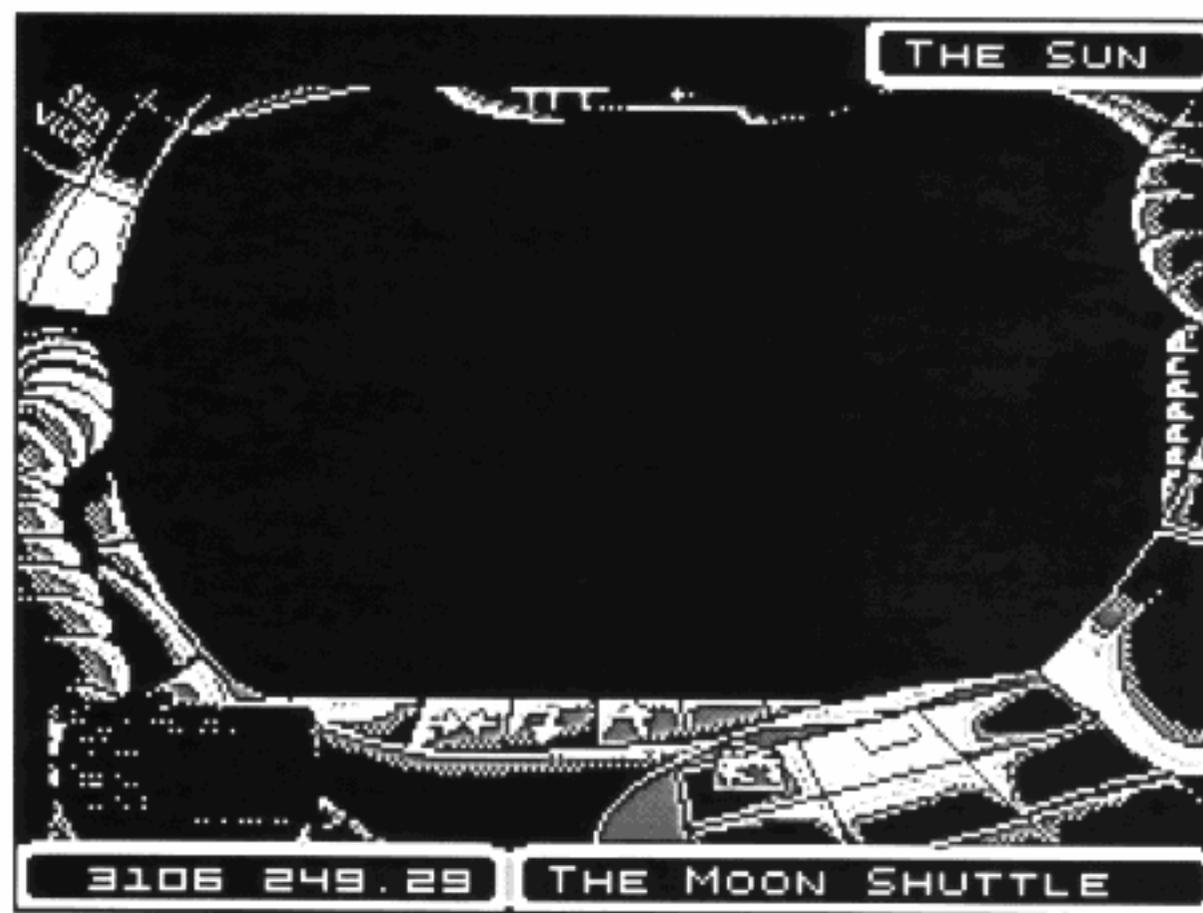
ENGAGER PROP/ COUPER PROP

Au cours des voyages interplanétaires, le propulseur principal doit être engagé pour se rendre à la destination prédéfinie. Pour les petites manœuvres telles que l'accostage, le propulseur est engagé automatiquement.

DEFINIR CAP

Sélectionnez cette icône pour définir la destination du vaisseau. Une série de cartes s'affiche, comportant les planètes et les lunes. Vous pouvez choisir n'importe quel point du système. L'écran donne également une HEA (heure d'arrivée estimée) à la destination sélectionnée. Il existe deux types de cartes : la carte des satellites et la carte du système. Quand vous êtes sur une carte des satellites, cliquez sur une lune pour la sélectionner comme destination. L'HEA sera calculée et affichée. Si vous cliquez sur une planète, celle-ci sera sélectionnée comme destination et fera apparaître à l'écran la carte du système. Sur cette carte figurent toutes les planètes du système. Celles-ci peuvent être sélectionnées comme destination. Si vous cliquez sur une planète, la carte des satellites apparaît. Cliquez sur le bouton de gauche de la souris pour fermer l'écran et enregistrer la dernière planète sélectionnée comme destination du vaisseau.

Si vous souhaitez changer de cap alors que le vaisseau est en vol, vous devez d'abord couper le propulseur ! Le fait de changer de cap peut obliger le vaisseau à s'arrêter avant de prendre son nouveau cap, ce qui rallonge le temps qui lui sera nécessaire pour atteindre sa nouvelle destination. Il peut être plus rapide de laisser le vaisseau atteindre son premier objectif avant de modifier la destination.



REFERENCE DES MATERIELS ET DES DONNEES

Utilisez ce guide à mesure que de nouveaux articles se trouvent disponibles pour obtenir des informations sur le fonctionnement des articles.

UNITES D'EXPLOITATION MINIERE (DERRICK)

Les derricks sont le noyau de toutes les opérations. Ils fournissent les matières premières servant à fabriquer les vaisseaux, les carburants et les matériels. Bien qu'ils soient de conception simple, ils peuvent remplir des fonctions très complexes.

Chaque derrick est commandé à distance par un ordinateur situé dans le centre de ressources. Une fois qu'un gisement de minerai de taille respectable a été repéré par la fonction prospection du derrick, le ordinateur ordonne au derrick de se rendre à l'emplacement optimal pour l'extraction du minerai. L'exploitation est alors automatique jusqu'à ce que le gisement soit épuisé. Le derrick est alors déplacé sur un autre site. Le ordinateur de ressources peut gérer jusqu'à huit derricks.

Dans le derrick, les matières premières passent par une série de traitements et sont raffinés pour être ensuite transportés vers les magasins de matières. Certains traitements sont prolongés pour en optimiser l'efficacité. Le fer par exemple, est mélangé avec du carbone et autres éléments de trace pour produire toute une gamme d'aciers à diverses teneurs en carbone.

La polyvalence des derricks est évidente. Ils peuvent extraire des solides, des liquides ou des

gaz dans la plupart des environnements avec le minimum de maintenance. Les modèles remontent à plusieurs centaines d'années, à l'époque de la légendaire Base Lunaire. Bien que les modèles actuels aient été considérablement améliorés, les principes d'origine sont toujours utilisés.

STRUCTURE ET PROPULSEUR DE NAVETTE

La Navette est un vaisseau de service, seul lien entre la surface et les éventuelles stations orbitales. L'ordinateur maître ne permet qu'une navette par installation.

Les modèles actuels sont basés sur les "Principes" définis par le Docteur Trout de l'Université du Nouveau Monde, autour des années 2900. Il avait déclaré que construire des vaisseaux spécifiques destinés à des tâches spécifiques était "restrictif et ridicule".

Nous n'entrerons pas dans les détails de sa thèse en 26 volumes sur la conception des vaisseaux. Il suffit de dire que les vaisseaux sont construits pour offrir un maximum de souplesse opérationnelle. A partir d'une structure de base et d'une plate-forme de montage standard, la fonction du vaisseau dépend des outillages et des équipements qui y sont montés. Il est alors simple de transformer un vaisseau de transport de fret en transport de personnel, en véhicule de construction, etc.

La navette se compose de trois sections. Le nez accueille l'équipage, s'il y en a un, et tous les systèmes de commande et de contrôle du vaisseau. Chaque navette est dotée d'un montage de nacelle. Des circuits élaborés, entre la nacelle et la section de nez, permettent le contrôle complet de la nacelle et de son contenu à partir du poste de pilotage (voir "Nacelles" en page 31).

Le montage moteur situé à l'arrière de la nacelle permet le montage d'un propulseur de courte durée et à poussée élevée. Les prototypes intégraient le moteur à la structure, mais cela s'avéra

trop coûteux. Si le moteur tombait en panne ou était endommagé, la navette dans son ensemble devait être déclassée. Les modèles actuels permettent le remplacement des propulseurs sur l'ancienne structure.

Les navette constituent le véhicule d'entraînement idéal pour les équipages.

NACELLES

Trois types de nacelles peuvent être montés sur les vaisseaux spatiaux. Le type de nacelle monté détermine la fonction du vaisseau.

NACELLE FRET

Les nacelles fret sont utilisées pour le transport des matières premières entre les stations de surface et les Usines Orbitales. Chaque nacelle est dotée d'une seule cavité et ne peut transporter qu'un type de matière à la fois. Une nacelle peut contenir jusqu'à 250 tonnes.

NACELLE OUTILLAGE

La nacelle outillage est un simple bâti servant à monter des équipements. Tout équipement fixé sur la nacelle peut être commandé depuis le poste de pilotage du vaisseau. Certains articles n'ont pas de fonction mais peuvent être transportés d'un endroit à l'autre au moyen d'une nacelle outillage. Les équipements qui peuvent remplir leur fonction une fois montés sur la nacelle peuvent être mis en service depuis le poste de pilotage. Un boîtier logique situé dans la nacelle détermine si les conditions sont correctes pour l'utilisation de l'équipement monté. Si-

non, la nacelle se verrouille et répond par un compte-rendu sur son contenu.

NACELLE CRYOGENIQUE

Les nacelles cryogéniques sont à la fois les plus faciles d'emploi et les plus avancées technologiquement. Elles sont conçues pour le transport des humains. Lorsque les occupants sont à l'intérieur de la nacelle, tous leurs systèmes vitaux sont mis en sommeil par congélation, ce qui les protège complètement contre les maladies et la dégénération par le vieillissement.

ELEMENT D'USINE ORBITALE (ELEMENT UO)

EQUIPAGE NECESSAIRE : Pilote

CONDITIONS DE MISE EN SERVICE : Le vaisseau hôte doit être en orbite et aucune usine orbitale ne doit être opérationnelle à proximité.

Son nom semble simple, mais l'élément d'usine orbitale est un équipement très sophistiqué. Les Usines Orbitales sont trop grandes pour être transportées en orbite à partir de la surface d'une planète. Elles doivent être transportées en "kit" et construites section par section. Il faut huit éléments d'usine orbitale pour construire une usine complète.

Chaque élément est conçu pour tenir dans une Nacelle Outillage et peut être mis en service à partir du poste de pilotage de la navette porteuse. Un petit calculateur commande l'extension et l'implantation de la section sur une autre section déjà en orbite. Le processus est automatique, mais des hommes qualifiés sont nécessaires pour superviser le déploiement. Le calculateur est doté d'une sécurité automatique pour éviter que ne soient déployées des sections d'usine là où

une usine est déjà en exploitation. D'autre part, l'Ordinateur Maître ne peut contrôler que seize usines à la fois.

L'Usine Orbitale devient opérationnelle dès que la dernière section est verrouillée en position. Les soutes d'accostage et les magasins peuvent être utilisés immédiatement, mais les moyens de production nécessiteront des Producteurs et des matières premières, qui peuvent être apportés par la navette. L'énergie nécessaire à l'usine est fournie par des panneaux solaires qui recouvrent la surface extérieure, ce qui permet une exposition optimale au soleil en permanence.

Il faut noter que l'environnement d'apesanteur et la grande taille des usines de production permettent aux Usines Orbitales de produire des articles qu'il est impossible de produire sur Terre.

CCF

Le CCF est destiné au transport de matières premières selon un cycle pré-programmé, prenant en charge les tâches accessoires telles que l'accostage, le lancement et le chargement de matières ou de matériel. Vous vous demanderez comment vous avez pu vous en passer ! Les navettes comme les VOI peuvent en être équipés.

L'ordinateur est monté à partir de la section équipage, dans n'importe quelle soute d'entretien, ou automatiquement lorsque une structure neuve est retirée du magasin et qu'un VOI est disponible. On accède au calculateur en cliquant sur l'icône clignotante rouge en haut à gauche de l'écran du poste de pilotage.

L'ordinateur donne une liste de toutes les matières disponibles avec des colonnes de voyants de chaque côté de la liste. Pour programmer l'CCF, il suffit d'allumer ou d'éteindre le voyant

voulu. Par exemple, pour transporter du minerai de fer DE la surface AUX magasins de l'usine orbitale, cliquez sur le voyant vert situé à gauche de "Fer" pour l'allumer. La colonne située à droite de "Fer" doit être éteinte. Engagez maintenant l'CCF en activant l'icône ENGAGER. Avec ce réglage, la navette volera de la surface à l'usine orbitale et en reviendra, transportant du minerai de fer à chaque vol aller pour le déposer dans les magasins orbitaux. Les deux pointeurs de l'affichage indiquent quelle matière sera emportée ensuite. Si vous faites plusieurs réglages, le pointeur se déplacera d'une matière à l'autre, remplissant une nacelle à chaque fois.

Notez que l'ordinateur ne fera rien tant que le vaisseau est en orbite. Faites accoster ou atterrir le vaisseau manuellement pour lancer le cycle. L'ordinateur peut être coupé à tout moment, ou réglé pour achever le cycle en cours, ce qui sera fait lorsque le vaisseau a accosté ou atterri et a déchargé son chargement courant. Si aucune nacelle n'est montée, nous en serez averti, mais l'ordinateur suivra néanmoins son plan de vol. Il n'y aura alors pas transfert de matières.

Le CCF contrôle également les opérations de ravitaillement en carburant lorsque le vaisseau est accosté au dock. S'il n'y a pas assez de carburant disponible, le CCF maintiendra le vaisseau dans le dock jusqu'à ce que le seuil de ravitaillement en carburant soit atteint. Ce seuil de ravitaillement en carburant peut être réglé manuellement à partir de l'écran ACCES DISQUE. Les réglages seront mémorisés avec les jeux sauvegardés.

Une fois que vous aurez pris l'habitude d'utiliser le CCF vous aurez besoin de quelques "trucs" pour l'utiliser au mieux. L'ordinateur peut être utilisé pour équilibrer les stocks de deux magasins différents. Il suffit d'allumer les voyants de chaque côté d'une matière et le CCF évaluera les niveaux des stocks à chaque extrémité de son plan de vol. Un équilibrage complet peut prendre un certain temps.

Bien que la présence d'un équipage ne soit pas nécessaire à bord d'un vaisseau contrôlé par le CCF, plus un équipage vole, plus il acquiert d'expérience. Le CCF peut être utilisé en conjonction avec un EEA (Exploitation automatique des astéroïdes). Procédez avec les astéroïdes comme vous le feriez avec n'importe quel magasin orbital, et l'EEA extraira les matières nécessaires automatiquement.

CCE

La fabrication d'un article nécessite la présence de personnel de production hautement qualifié. Parce que la formation des Producteurs prend du temps, cela les rend rares et très appréciés. Toutefois, l'inconvénient de l'utilisation d'êtres humains est qu'ils doivent recevoir une demande séparée pour chaque article qu'ils doivent fabriquer. Le CCE remplace les Producteurs, ce qui les libère pour d'autres sites. Toute la production peut maintenant être automatisée.

Pour programmer le CCE, sélectionnez les articles à fabriquer comme à l'ordinaire. Chaque voyant du panneau de sélection des articles a trois états indiqués par trois couleurs différentes. Le rouge signifie que la sélection est COUPEE, et qu'aucun article ne sera produit. Le jaune signifie que le CCE va tenter de fabriquer un de ces articles, alors que le vert programme le CCE pour produire cet article jusqu'à ce que la zone de stockage soit pleine (le CCE passera alors automatiquement au rouge).

L'AOC parcourt la liste et produit les articles demandés. S'il n'y a pas assez de matières premières en stock, l'article est sauté et l'article suivant est sélectionné. Un seul CCE peut être construit par usine. Dès que le CCE sera installé, les artisans résidents seront transférés dans les soutes d'entretien des vaisseaux.

STRUCTURE ET PROPULSEUR DE VOI

Le vaisseau d'opérations interplanétaires (VOI) est le vaisseau le plus polyvalent jamais développé. C'est une sythèse des théories du Docteur Trout. Il permet des voyages interplanétaires sur une échelle jamais vue auparavant. Semblable par sa conception de base à la navette, le VOI permet la commande humaine par un équipage et le montage de trois nacelles. Chaque nacelle peut être de n'importe quel type et commandée séparément. Cela permet une charge utile maximale de 750 tonnes.

En outre, le VOI est doté de calculateurs de navigation intégrés permettant de générer des trajectoires de vol partout dans le système solaire. Son énorme moteur, le Groupe Propulseur Interplanétaire, est capable d'un fonctionnement de longue durée à poussée maximale. Cela signifie que le VOI peut échapper au champ de gravité à des vitesses extrêmement élevées. La vitesse maximale doit encore être vérifiée, mais on l'estime à 0,3 c (un tiers de la vitesse de la lumière).

En raison de sa conception linéaire et de ses systèmes de poussée situés à l'arrière, le VOI ne peut atterrir sur la surface de grosses planètes ou lunes. La maintenance ne peut être effectuée que dans les usines orbitales. Il se peut qu'ils puissent effectuer des rendez-vous avec de gros astéroïdes, bien que cette technique n'ait pas encore été essayée.

ELEMENT DE STATION DE SURFACE (ELEMENT SS)

EQUIPAGE NECESSAIRE : Pilote

CONDITIONS DE MISE EN SERVICE : Le vaisseau hôte doit être sur la surface d'une planète ou d'une lune inoccupée.

En complément d'une Usine orbitale, des stations de surface peuvent être construites sur la planète qui se trouve en dessous de celle-ci. La construction de ces stations est basée sur les mêmes principes que pour les Usines orbitales.

Les stations de surface nécessitent deux éléments SS. Chaque élément est conçu pour tenir dans une nacelle outillage et peut être mis en service à partir du poste de pilotage de la navette porteuse. Un petit calculateur commande le déploiement et l'implantation de la section. Le processus est automatique mais nécessite la supervision d'hommes qualifiés. Une fois la construction terminée, la navette de travail est placée dans la nouvelle soute d'entretien opérationnelle.

Les stations de surface n'ont pas de moyens de production ou de zones de stockage cryogénique pour les équipages. Ce sont des unités de collecte et de stockage de ressources. La maintenance nécessaire est très réduite, mais des derricks doivent être apportés par navette avant que l'extraction minière puisse commencer.

Les stations de surface dépendent de l'usine orbitale pour leur approvisionnement en énergie et le contrôle. En absence d'usine, tous les processus cessent et la station est laissée à l'abandon.

COMMENT CONSTRUIRE UNE USINE ORBITALE

Etablissement des départements

1. Votre première priorité en tant que contrôleur de Terre-Ville sera d'engager et d'entraîner du personnel pour chaque département. Allez au département de la formation et transférez les recrues dans chaque zone, en pointant la flèche droite sur chacune des portes tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Vous ne pourrez pas faire fonctionner de départements tant que les recrues n'ont pas été formées, aussi cliquez sur l'icône Avance Temps jusqu'à ce que les portes se rouvrent. Le premier lot de personnel formé sera automatiquement affecté à son département, mais avant de quitter le département de la Formation, vous devez transférer de nouvelles recrues dans chaque zone.
2. L'étape suivante consiste à porter le département des Ressources à sa production maximale, et à lancer les autres programmes de recherche qui seront nécessaires pour construire une navette et les sections de l'Usine Orbitale. Allez au département de la Recherche et sélectionnez la Structure de la navette. Cliquez sur le bouton du panneau de sélection des articles à droite de l'écran. Le bouton vert du derrick d'exploitation indique qu'il est déjà développé par la Recherche. Entrez dans le département Production et cliquez sur le bouton vert pour sélectionner un derrick.
3. Avancez le temps et vous verrez le derrick en cours de construction. Lorsqu'il est terminé et que le dessin du derrick disparaît, passez au département Ressources et ajoutez le derrick au moyen de l'icône située en bas à droite de l'écran.

4. Répétez cette procédure jusqu'à ce que votre département Ressources dispose de 4 derricks.
5. Passez au département Recherche et sélectionnez le Propulseur de la Navette. Entrez maintenant dans les Magasins et cliquez sur Structure Navette. Avancez le temps. Construisez 2 derricks supplémentaires. Avancez le temps. Vous remarquerez que l'équipe de Production est promue au grade d'Ingénieur. Les performances et capacités de l'équipe se sont améliorées en raison de l'expérience acquise dans leur domaine.
6. Passez aux Magasins et sélectionnez Propulseur Navette pour afficher une description. Vous serez informé que le propulseur a besoin de carburant : retournez à Recherche et sélectionnez carb. MeH. Une fois le développement terminé, le carburant sera produit automatiquement à partir de vos stocks de Méthane et d'Hydrogène.
7. Retournez à la Production et construisez un propulseur pour la navette. Avancez le temps. Construisez deux derricks supplémentaires pour porter vos Ressources à leur maximum de huit.

Construction d'une Navette

8. Vous êtes presque prêt à envoyer votre première navette en orbite. Rendez-vous dans la soute navette et vous verrez les Navigateurs formés prêts à servir d'équipage. Au-dessus d'eux se trouve l'icône Nouvelle Navette qui permet d'apporter la structure qui vient d'être construit dans la soute. Cliquez sur cette icône. La navette apparaît, et l'icône Nouvelle Navette disparaît, remplacée par l'icône Démontez et une petite représentation des trois sections de la navette. Cliquez n'importe où sur la navette pour accéder à la Section Equipage, au Montage Nacelle et à la section Moteur. Affectez un équipage en pointant sur une équipe

disponible et en cliquant avec le bouton de la souris. L'équipe est transférée dans la section Equipage de la navette.

Trois types de nacelle peuvent être montés dans la navette :

- (i) Nacelle Fret
- (ii) Nacelle Outillage
- (iii) Nacelle cryogénique

Faites développer chacune de ces trois nacelles puis accédez à leur description à partir du Magasin Mines pour afficher plus de renseignements sur l'utilisation de chaque type de nacelle.

Vous devrez également développer et construire une section d'Usine Orbitale. Pour transporter une section d'UO en orbite, construisez une nacelle outillage. Installez cette nacelle dans votre navette, puis pointez sur la nacelle - les mots Etat Nacelle apparaissent en haut à gauche de l'écran. Cliquez sur le bouton de gauche de la souris pour afficher les stocks de Matériel et sélectionnez Element UO dans la liste. Cliquez maintenant sur le bouton de droite de la souris pour quitter ce menu.

Cliquez maintenant sur l'icône Montage Moteur en haut de l'écran. Vous allez vous déplacer le long de la soute navette vers l'arrière de la navette. Sélectionnez l'icône Installer Groupe Moteur.

Pour ravitailler la navette en carburant, pointez sur le signe + à droite de la barre des carburants en dessous de la soute à navette. Maintenez le bouton de la souris enfoncé pour transférer le carburant. Le carburant au MeH est produit automatiquement dans toutes les usines où Méthanol et Hydrogène sont disponibles.

Contrôle de la navette

Une nouvelle icône est maintenant disponible qui vous permet d'accéder au poste de pilotage de la navette. A partir du poste de pilotage vous pouvez consulter un écran de texte qui vous donne des informations sur l'emplacement, le carburant disponible, l'équipage et le chargement de la navette. Cliquez dans le coin inférieur gauche du poste de pilotage pour faire apparaître la vue réelle visible depuis le poste de la navette. Les commandes de la navette sont positionnées autour du hublot.

- (i) Entretien - apparaît dans le coin supérieur gauche et vous permet d'accéder à la soute navette lorsque la navette est accostée.
- (ii) Amarrage - au milieu de l'écran, sous le hublot ; permet de s'amarrer à une usine orbitale lorsque la navette est en orbite.
- (iii) Atterrir - à droite de l'icône Amarrage, permet de faire atterrir la navette sur une base planétaire ou lunaire.
- (iv) Lancer - à droite de l'icône Atterrir, permet de lancer un vaisseau en orbite à partir d'une base.
- (v) Montage nacelle - apparaît en bas à droite de l'écran du poste de pilotage.

Sélectionnez Lancer : le texte suivant s'affiche : En montée de la Terre. Avancez le temps jusqu'à ce que la navette atteigne l'orbite Terrestre. Cliquez sur Montage Nacelle pour activer l'élément d'UO. Notez qu'il vous faut encore sept éléments pour terminer la construction de l'usine.

Lorsque la construction de l'usine est terminée, l'écran Contrôle Principal est disponible, et présente votre nouvelle usine à droite des icônes de commande principales. Vous utiliserez beaucoup cet écran à mesure que le jeu progresse et que vos colonies s'étendent à tout le système solaire. Bonne chance !

ADDENDUM A:

Extraits de "Principes" Vol XXI, Dr. D. Trout

Chapitre 4

"... et j'ai ma théorie sur les principes de la propulsion interplanétaire. Vous constatez que le temps nécessaire pour aller d'une planète à une autre tient parfaitement dans la durée de vie d'un être humain.

Toutefois, l'utilisation du même système de propulsion sur les distances qui nous séparent des étoiles voisines est irréaliste. Pour de telles exploration, il faudrait un vaisseau capable d'approcher la vitesse de la lumière. Ce qui créerait de nouveaux problèmes.

Pour les besoins de ma démonstration, prenons par exemple Proxima Centauri. Cette étoile est distante de quatre années lumière, c'est-à-dire qu'il faut quatre ans à la lumière de cette étoile pour nous atteindre. Un vaisseau voyageant à la vitesse de la lumière mettrait donc quatre ans pour atteindre cette étoile. Mais cela n'est vrai que si l'on admet que le temps passe à des vitesses variables.

Pour un observateur situé sur la Terre, le vaisseau en route pour Proxima mettra quatre ans pour faire le voyage. En fait, la masse physique du vaisseau mettra 4 ans. Mais à mesure que le vaisseau s'approche de la vitesse de la lumière, le temps commence à passer plus lentement. Non seulement les horloges ralentissent, mais tout le reste est affecté. Les processus atomiques abordés plus haut sont ralentis, y compris

les processus mentaux et métaboliques de l'équipage. Tout paraît normal aux membres de l'équipage, mais en fait ils vieillissent plus lentement que les gens restés sur Terre.

Lorsque le vaisseau arrivera à Proxima, quatre années auront passé, mais en raison des effets de la dilatation du temps, pour le vaisseau et son équipage, ces années ne sembleront que quelques semaines !

Les calculateurs de télécommande de ces vaisseaux doivent impérativement rester à la même heure locale. Par exemple, si notre vaisseau devait revenir directement sur Terre à la vitesse de la lumière, il arriverait huit ans dans le futur, par rapport à notre heure locale ! Le contrôle serait perdu, ce qui entraînerait la destruction probable du vaisseau.

Bien sûr, on ne peut atteindre 100% de la vitesse de la lumière, mais en l'approchant suffisamment on obtiendrait les effets désirés. Prenons la formule de ..."

Chapitre 5

"... mais nous avons déjà prouvé qu'il est impossible d'atteindre la vitesse de la lumière. Mais on peut espérer atteindre 99,9% au maximum.

Je m'étendrai sur mes théories un peu plus tard, mais vous allez voir qu'une fois qu'on approche de la vitesse de la lumière il est facile de ne pas la dépasser ! Je prouverai que toute masse peut se déplacer à une vitesse inférieure, ou supérieure, mais pas exactement à la vitesse de la lumière.

Pour le moment je reviens à mon exposé sur la dilatation du temps. Nous avons vu

que le temps ralentit lorsqu'on approche de la vitesse de la lumière. Il est naturel de supposer que le temps s'arrêterait à cette vitesse théorique. Et une fois qu'elle a été dépassée, serait-ce le processus inverse ?

Le voyage à des vitesses supérieures à la vitesse de la lumière permettrait à un vaisseau de passer d'un point de l'univers à l'autre, et d'arriver à l'heure locale de son choix. Les calculateurs de télécommande ne courraient plus le risque de les perdre..."

ADDENDUM B — GLOSSAIRE

Bandaid	Engin d'Entretien d'Installation de Surface
Blaser	Laser à Impulsion Electro-magnétique
Blaster	Arme à Impulsions Soniques
C.C.E	Calculateur de Contrôle d'Exploitation
C.C.F	Calculateur de Contrôle de Fret
C.C.F.D	Calculateur de Contrôle de Flotte de Drones.
Carb.HeD	Carburant Hélium-Deutérium
Carb.MeH	Carburant Méthanol-Hydrogène
Derrick	Unité d'Exploitation Minière
Drone I	Drone dérivé d'un V.O.I
Drone S	Drone dérivé d'un V.C.S
Drône	Vaisseau de combat sans équipage piloté en télé-commande
E.E.A.	Engin d'Exploitation Astéroïdes (plus de 250 tonnes)
Élément SS	Élément (section) de Station de Surface
Élément UO	Élément (Section) d'Usine Orbitale
FuzLaser	Laser à Fusion thermo-nucléaire
Grappin	Engin de récupération et d'exploitation des petits astéroïdes (moins de 250 tonnes)

Hylum	Voyage en vitesse hyper-luminique
L.T.P.	Lance-Torpille 'Prejudice'
M.A.D	Mécanisme d'Auto-Destruction
Moteur I	Groupe Propulseur de V.O.I.
Moteur N	Groupe Propulseur de Navette
Moteur S	Groupe Propulseur de V.C.S. Permet des vitesses hyperluminiques.
Nacelle Com	Nacelle de Communication
Nacelle Cryo. ;	Nacelle Transport de Passagers en hibernation
Nacelle Fret	Nacelle Transport de Matières Premières
Nacelle Outif.	Nacelle Transport de Matériel et d'Engins
Nacelle Prison	Nacelle Cryogénique modifié pour servir de prison
Navette	Engin de Liaison Surface-Orbite
Structure I	Structure de V.O.I.
Structure N	Structure de Navette
Structure S	Structure de V.C.S.
UO	Usine Orbitale
V.C.S.	Vaisseau de Classe Stellaire
V.O.I.	Vaisseau d'Opérations Interplanétaires

Garantie Activision

Activision garantit à l'acheteur original que, durant une période de quatre-vingt-dix jours à compter de la date d'acquisition, le support matériel sur lequel ce logiciel est enregistré ne présentera pas de défaut de fabrication. S'il arrivait que ce support soit défectueux, et ce à l'intérieur de cette période de quatre-vingt-dix jours, Activision s'engage à le remplacer gratuitement. Cet engagement ne vaut que pour un produit défectueux envoyé à Activision port payé, réceptionné par cette société avant l'expiration de la garantie, accompagné d'une preuve d'achat mentionnant la date de l'acquisition, et à condition que le produit soit toujours fabriqué par Activision. En cas de rupture de stock définitive, Activision se réserve le droit d'échanger le produit défectueux contre un autre, similaire, de valeur égale ou plus grande.

La présente garantie est limitée au support matériel sur lequel a été enregistré le logiciel d'Activision et ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne pourra pas s'appliquer et, en conséquence, sera nulle, si le défaut est la résultante d'un acte de malveillance ou de négligence. Toute garantie implicite concernant ce produit est limitée à la période de quatre-vingt-dix jours définie plus haut.

Pour tout échange dans le cadre de cette garantie, placez dans l'emballage d'origine ou dans tout autre emballage protecteur toutes les disquettes originales composant le logiciel, auxquelles vous joindrez le manuel et:

- une brève description du ou des défauts,
- votre nom et votre adresse
- une photocopie de votre ticket de caisse ou de votre facture datés.

Pour tout complément d'information à ce sujet, lisez la rubrique « RETOURS ». Pour toute question, vous avez la possibilité d'appeler le Service Clients d'Activision, dont le numéro de téléphone figure au début de ce manuel.

NONOBTANT LES CONDITIONS EXPOSÉES CI-DESSUS, LA PRÉSENTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE AUTRE GARANTIE, ÉCRITE OU ORALE, EXPRESSE OU IMPLICITE, CECI COMPRENANT TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALITÉ OU DE COMPATIBILITÉ AVEC UN BUT PARTICULIER. EN AUCUN CAS ACTIVISION NE PEUT ÊTRE TENU RESPONSABLE D'AUCUN DOMMAGE, DIRECT OU INDIRECT, RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, CECI INCLUANT LES DOMMAGES CAUSÉS AUX BIENS ET, DANS LA LIMITE PERMISE PAR LA LOI, LES DOMMAGES CORPORELS, MÊME SI ACTIVISION A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE CES DOMMAGES.

CERTAINS ÉTATS N'AUTORISENT PAS LA LIMITATION DANS LE TEMPS D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS. LES LIMITATIONS ET/OU EXCLUSIONS QUE COMPORTE LA PRÉSENTE GARANTIE PEUVENT DONC NE PAS S'APPLIQUER À VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFÈRE UNE CERTAIN NOMBRE DE DROITS VIS-À-VIS DE LA LOI MAIS VOUS POUVEZ ÉGALEMENT EN AVOIR D'AUTRES, QUI VARIENT D'UN ÉTAT À L'AUTRE

RETOURS

Nous vous conseillons de nous faire parvenir vos retours par courrier recommandé.

Pour réduire notre temps de réponse, veuillez respecter les conseils suivants :

1. Joignez à votre envoi toutes les disquettes d'origine et le manuel, que vous placerez si possible dans l'emballage d'origine ou, sinon, dans un emballage protecteur.
2. Joignez une photocopie de votre ticket de caisse ou de votre facture datés.
3. N'oubliez pas d'indiquer à l'intérieur de l'emballage vos nom et adresse en capitales d'imprimerie ou tapés à la machine.
4. Joignez un bref descriptif du ou des problèmes que pose le logiciel.
5. Inscrivez le nom du produit et la marque ou le modèle de votre micro-ordinateur sur le devant du paquet.

Les retours sont à expédier à :

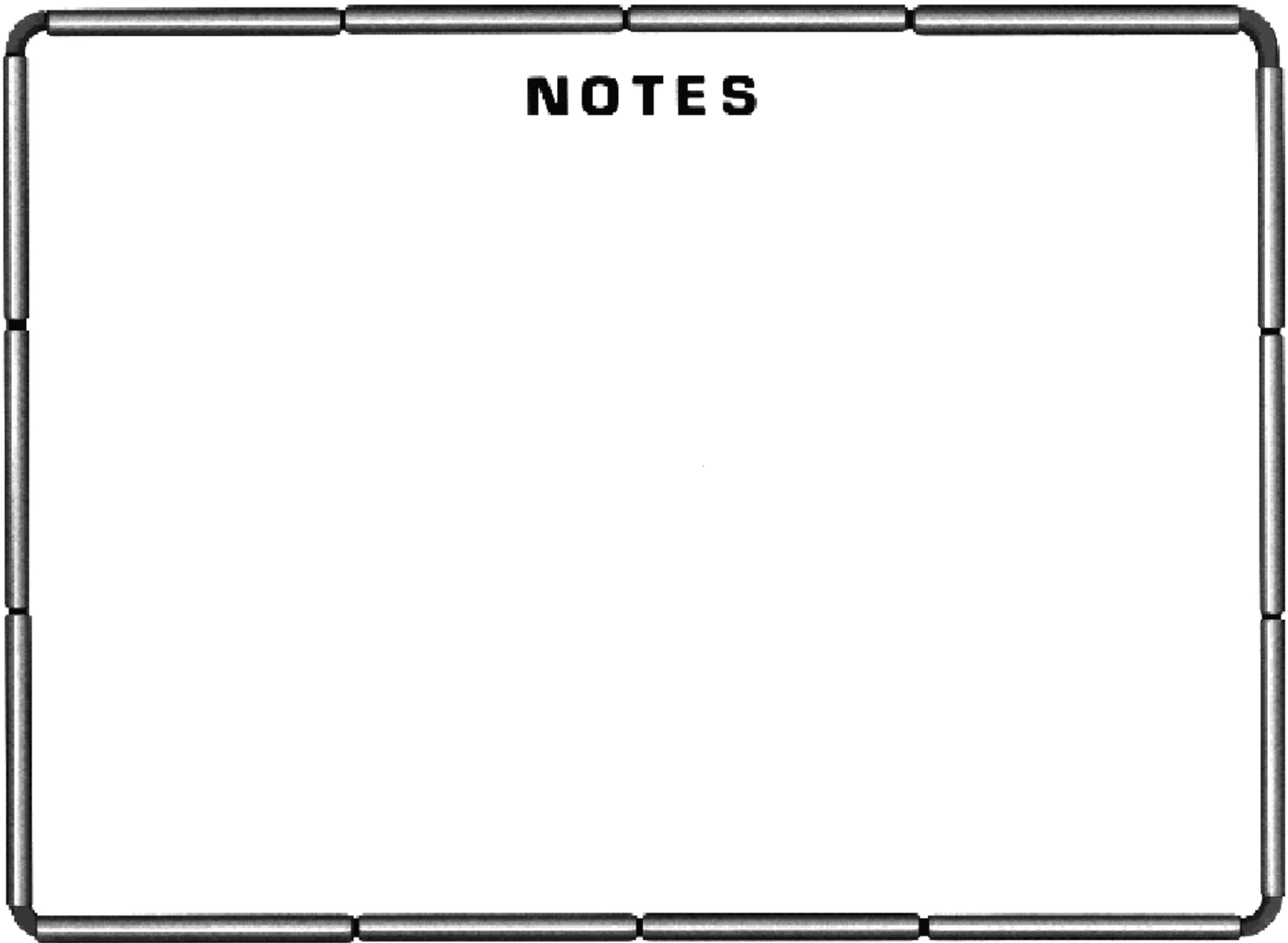
;

ACTIVISION EUROPE

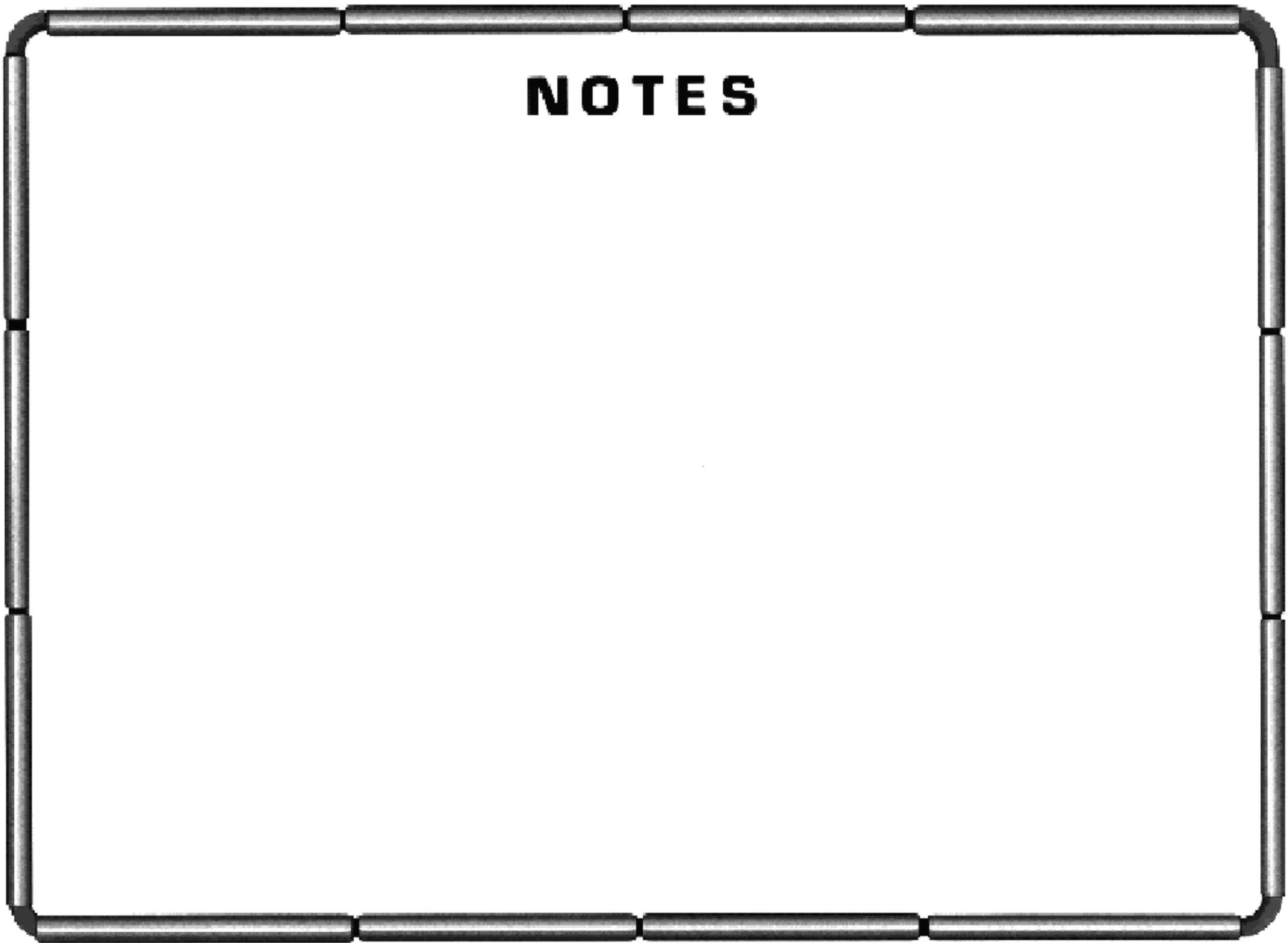
BP 40

»

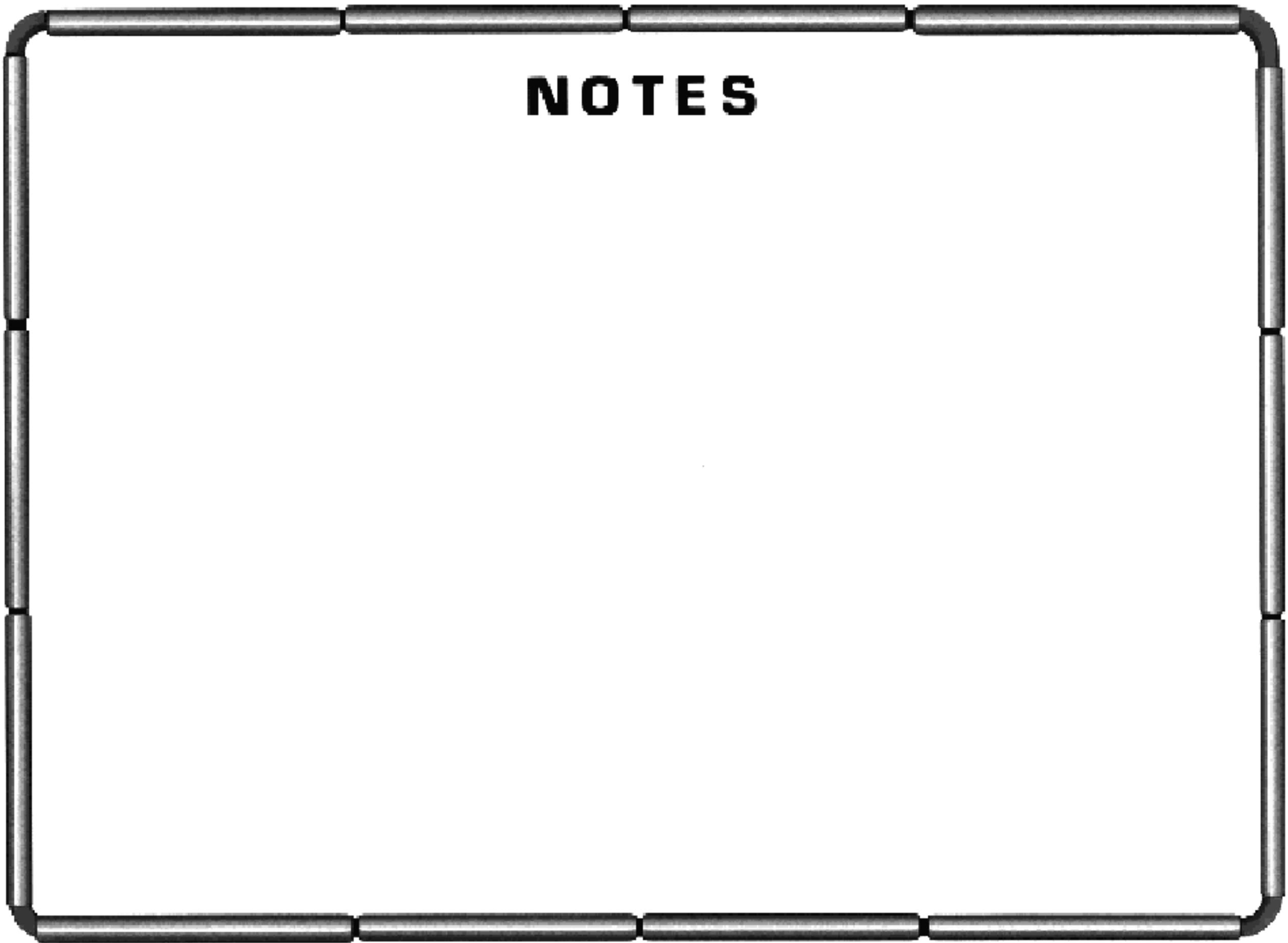
92101 Boulogne-Billancourt, France



NOTES



NOTES



NOTES

ACTIVISION