

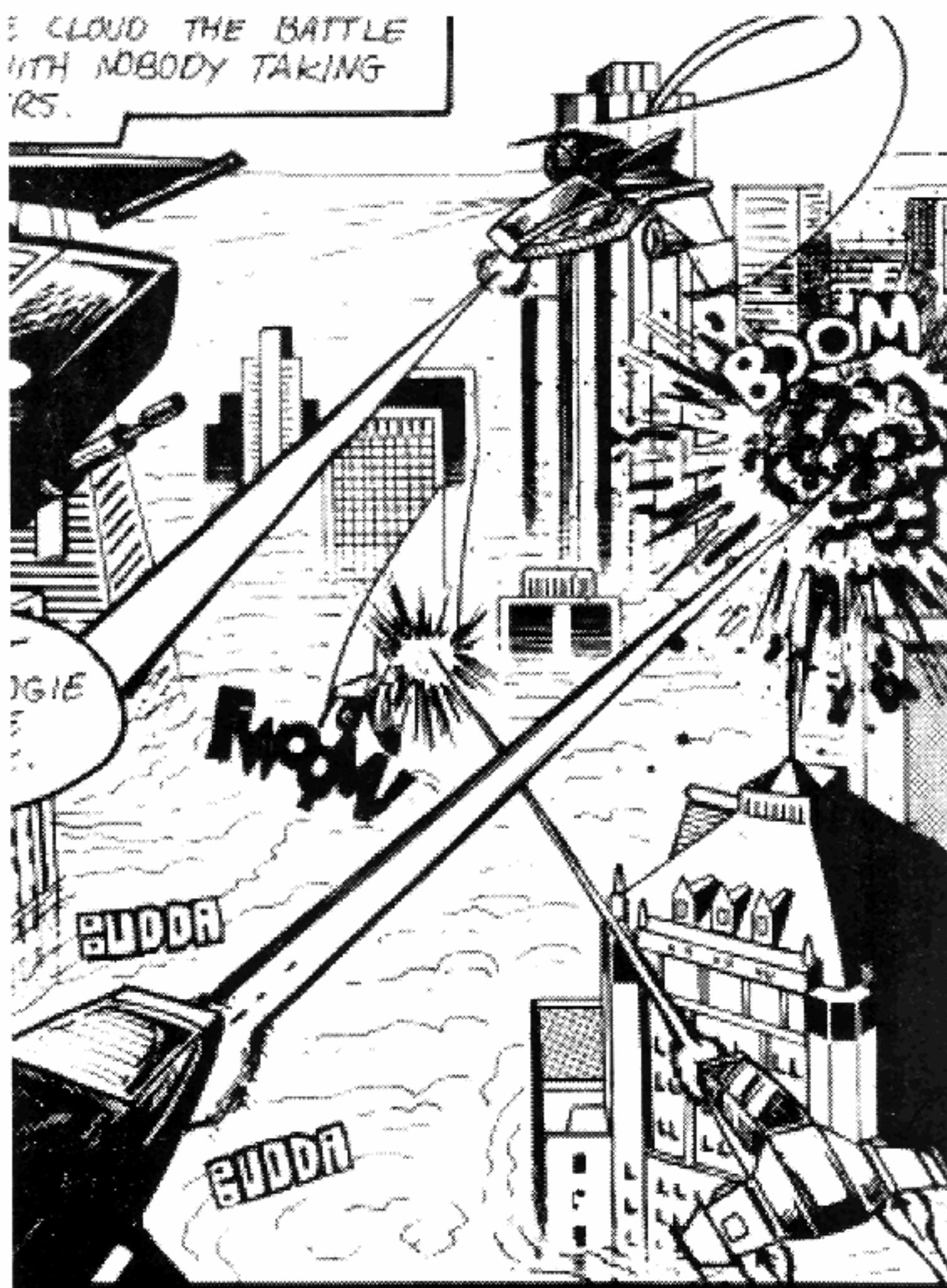
# ***THE* KILLING CLOUD**

## **MANUEL**

© 1990 VEKTOR GRAFIX © 1991 MIRRORSOFT LTD. Le programme informatique, sa documentation et son matériel sont protégés par la loi nationale et internationale des droits d'auteur. Tout stockage dans un système de recouvrement, toute reproduction, traduction, copie, location, prêt, transmission et toute représentation publique sans l'autorisation expresse et écrite de Mirrorsoft Limited, sont strictement interdits.

Tous les droits de l'auteur et du propriétaire sont réservés mondialement.  
Mirrorsoft Limited, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW Tél: (071) 928 1454

THE CLOUD THE BATTLE  
WITH NOBODY TAKING  
IRS.



San Francisco n'était plus la superbe ville qu'elle avait été - et tout ça à cause des nuages biochimiques. Un jour le brouillard de la baie était arrivé sur la ville et n'en avait plus bougé: il avait dû se mélanger à des gaz toxiques à un moment ou à un autre.

Le Nuage Meurtrier était arrivé.

En quelques jours, la moitié de la population était morte ou agonisante; le reste se précipita sur les toits. La ville entière en était recouverte - le Nuage était comme suspendu, à peu près 30 mètres d'épaisseur, exterminant tous ceux qui s'en remplissaient les poumons. Il n'avait pas l'air d'être prêt à partir.

Tout est arrivé il y a quelques années et depuis, la ville a changé - notre style de vie est différent maintenant - une toute autre façon de vivre s'est développée. Après le Nuage, les autorités se sont installées sur les hauteurs, construisant des passages piétons et des voies de tramways dans le ciel, au-dessus des vapeurs mortelles. On s'est vite habitué à cette vie sur les hauteurs - si on peut appeler ça une vie.

Ensuite tout a empiré. Une série d'assassinats laissèrent la ville sans leader et le crime se mit à fleurir. On dit même que le Nuage n'était pas un phénomène naturel; que quelqu'un avait tout arrangé pour une raison ou une autre. Mais les ressources se faisaient rares - il ne restait plus qu'une poignée de flics pour résoudre le mystère.....

Et bien sûr, il fallait que je me trouve parmi eux!

Vous êtes un membre du Service de Police de San Francisco, un service qui diminue de jour en jour. Votre seul objectif est de rendre leur pouvoir aux autorités.

Au fur et à mesure que vous complétez vos missions, vous gagnez de l'expérience et des informations sur les leaders des Black Angels. Cette bande est un amalgame des anciennes bandes des rues et gouverne maintenant la ville: vous devez l'arrêter.

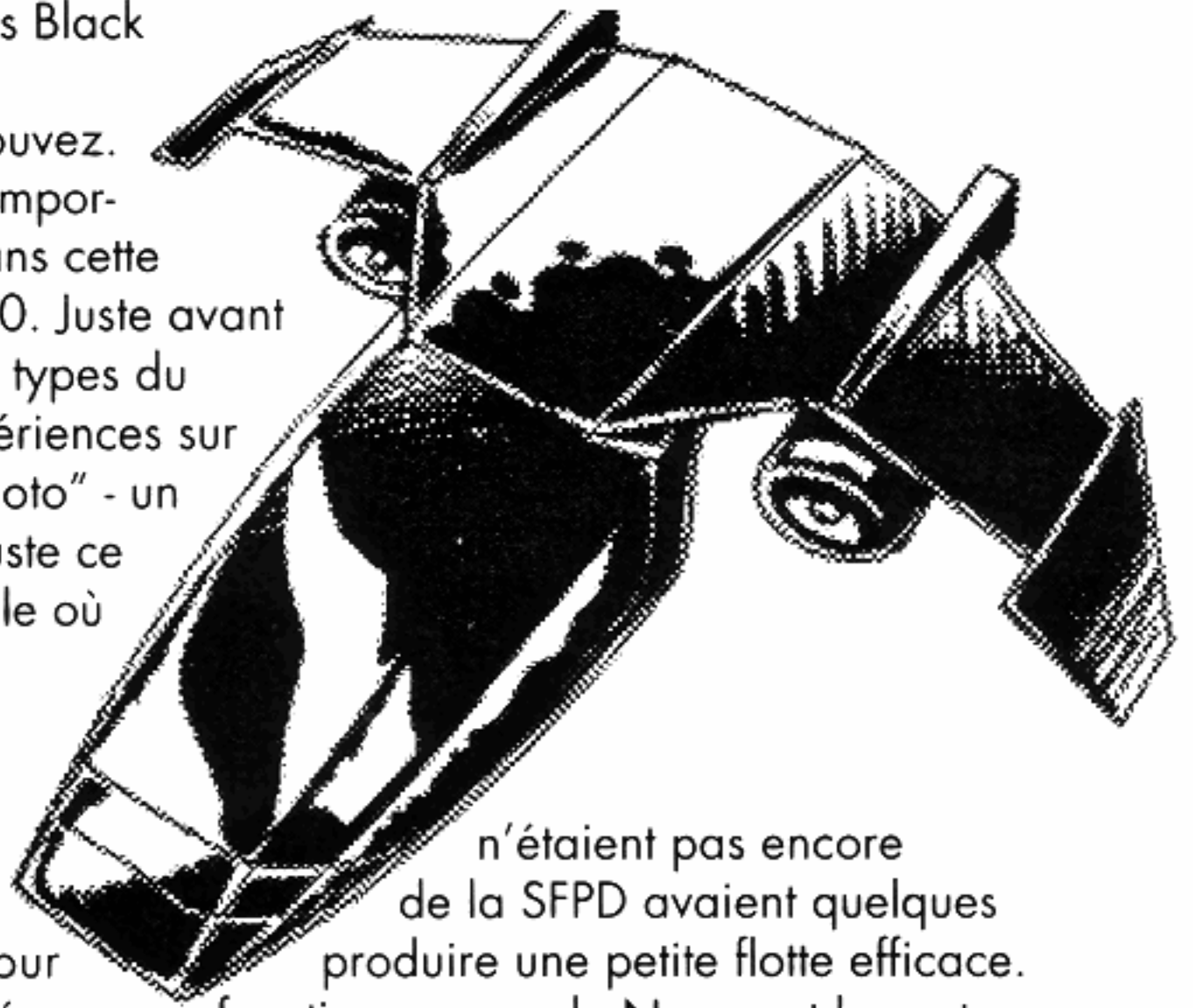
Vos ordres - ramener les Black Angels vivants pour les interroger, si vous le pouvez. Vous avez un élément important pour vous aider dans cette mission : la moto XB500. Juste avant l'arrivée du Nuage, les types du SFPD faisaient des expériences sur un nouveau type de "moto" - un jet VTOL monoplace, juste ce qu'il fallait dans une ville où on vit et meurt à une altitude de 30 mètres.

Lorsque le Nuage arriva, les essais terminés mais les types prototypes - assez pour n'étaient pas encore de la SFPD avaient quelques prototypes - assez pour produire une petite flotte efficace. Ils les ont vite adaptés pour fonctionner sous le Nuage et les ont équipés de plusieurs appareils de lutte contre le crime - des ordinateurs de bord, un équipement sophistiqué de communication et un affichage tête haute (HUD). Les vieux canons à eau anti-émeutes ont été remplacés par une mitrailleuse de 7.62mm et un canon de 30mm capable de tirer des obus perforants.

Avec ces armes le SFPD commença à répliquer.

Cependant, les Angels avaient capturé et adapté un grand nombre de ces motos avant de les retourner contre leurs anciens propriétaires.

On ne vous a jamais dit que ce serait facile.



Avec ces armes le SFPD commença à répliquer.

Cependant, les Angels avaient capturé et adapté un grand nombre de ces motos avant de les retourner contre leurs anciens propriétaires.

On ne vous a jamais dit que ce serait facile.



**1. GUIDE DE DEMARRAGE RAPIDE**

Commandes de vol  
Touches de commande  
Briefing  
Lancement

**2. GUIDE COMPLET**

Briefing:  
Icônes  
Back up:  
Filets  
PUPs  
Dossier Criminels  
Informations sur la ville  
Armurerie  
Armes  
Uniforme de Survie  
Sélection  
Procédure de lancement  
Procédure d'arrimage  
Missions  
Rassemblement de Renseignements





Les moteurs commencèrent à ronfler et je lançai la moto sur la rampe de lancement du toit. Au-dessus de nous, les portes métalliques s'ouvrirent juste assez pour laisser la moto s'engouffrer dans la brume toxique de la cité. On avait besoin de sortir mais cela ne voulait pas dire qu'il fallait laisser entrer n'importe qui.

"OK 43, vous êtes prêt pour le lancement - mettez le contact final et gardez les yeux ouverts, mon gars."

La moto se cabra et je crus que j'allais passer à travers la verrière du cockpit. Je me retrouvai enfin dans les rues de San Francisco. C'était le matin, mais ça aurait pu être n'importe quel moment de la journée - il faisait gris, il pleuvait et l'atmosphère était plutôt spectrale. Je tournai à gauche, le long des ruines d'un immeuble de bureaux et me dirigeai à l'est vers les points de repère familiers de l'ancien quartier financier. On n'y brassait plus beaucoup d'argent maintenant - les quelques survivants de la catastrophe qui s'était abattue sur San Francisco s'étaient appropriés ces gratte-ciel post-

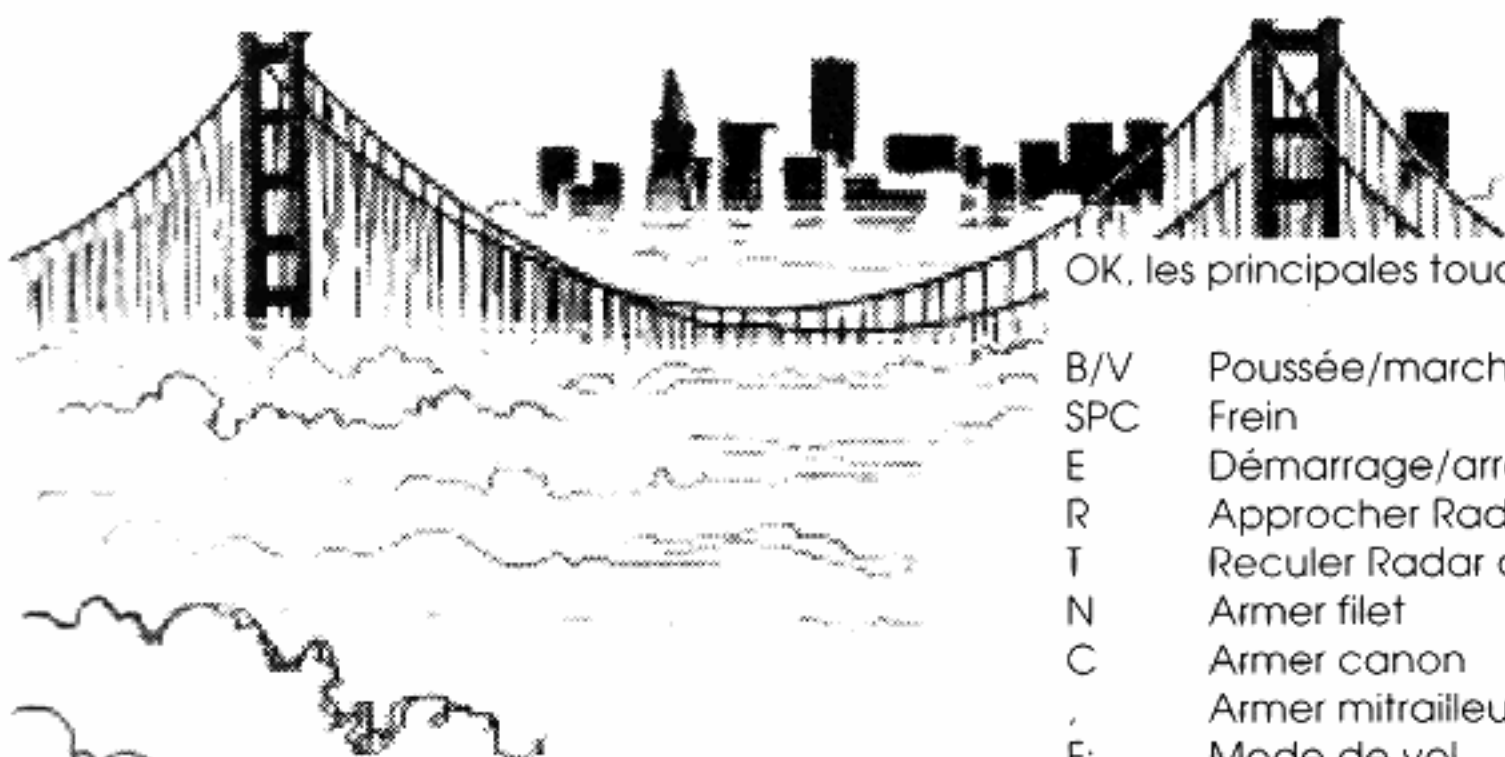
modernes et scintillants et parmi eux se cachait la soit-disant bande. Enfin peut-être.



## Commandes de Vol Normales:

Déplacez la souris à gauche, vous allez à gauche; déplacez-la à droite, vous allez à droite; en avant, vous inclinez le nez de votre avion vers le bas; en arrière, vous le redressez: Compris?

OK, pour la poussée, il va falloir utiliser le clavier: voir ci-dessous. Quand vos armes sont prêtes, le bouton de gauche de la souris sert à tirer et celui de droite à sélectionner la cible HUD.



OK, les principales touches de contrôle sont:

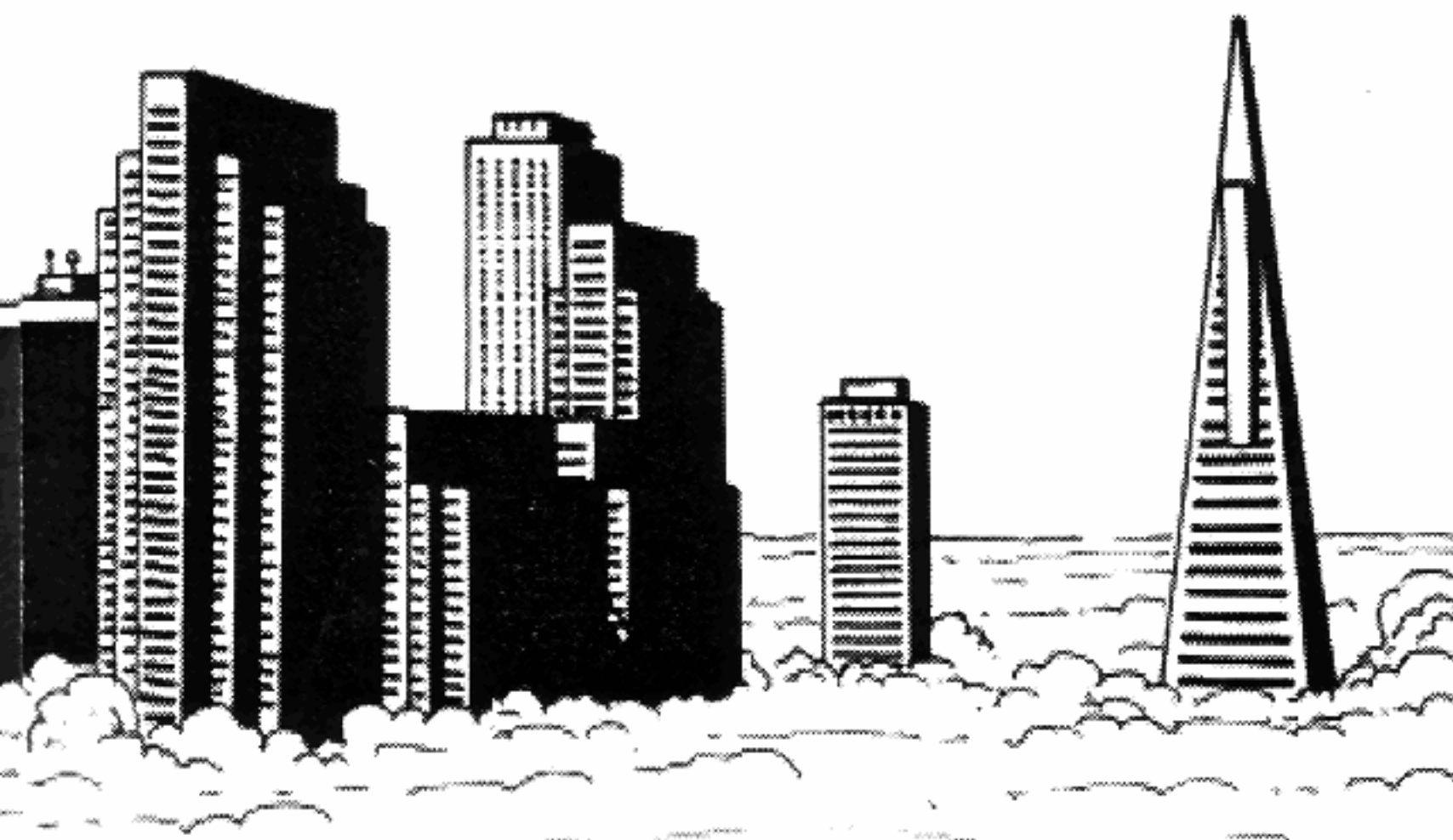
P puis

Esc: Abandonner Jeu  
F1: Visionner console  
F2: Vue arrière  
F3: Vue à gauche  
F4: Vue à droite  
F5: Alignement arrière  
'1' = Zoom avant, '2' = Zoom arrière  
'3'/'4' = caméra de pas  
'5'/'6' = caméra de lacet

B/V	Poussée/marche
SPC	Frein
E	Démarrage/arrêt du moteur
R	Approcher Radar avec zoom
T	Reculer Radar avec zoom
N	Armer filet
C	Armer canon
,	Armer mitrailleuse
F:	Mode de vol
H:	Mode planeur
Z:	Ravitaillement en carburant
S:	Arrêter suspect
I:	Entrer sur la base pour terminer mission
P:	Pause
6:	Vue Touristique (Alterne Avec/Sans brouillard, Mission 1 uniquement)
7:	Peu de détails sur les formes
8:	Moyen
9:	Fort
0:	Avec/Sans Contours







Messieurs, bienvenue au SFPD: alors vous voulez vous envoler toute de suite, hein? OK - mais si vous changez d'avis, consultez le Guide de Vol pour plus de détails. OK? Bon - vous n'avez que trois choses à faire:

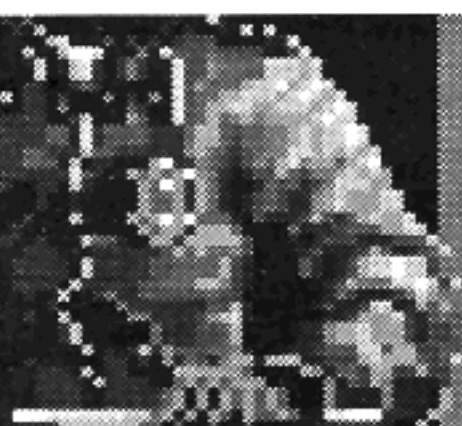
Pendant le Briefing, lisez votre ordre de mission, appuyez ensuite deux fois sur l'icône de l'Armurerie et vous vous retrouverez dans le cockpit prêt à bien vous amuser.

Il n'y a qu'un problème - vous avez besoin de savoir comment vous arrêter et si vous ne voulez pas qu'on vous ramasse à la petite cuiller, nous vous conseillons de bien étudier les Procédures d'Arrimage.

Un dernier conseil, faites vos prières - vous aurez besoin de toute l'aide que vous pourrez trouver!

# GUIDE DE VOL

Avant toute chose vous devez introduire le mot de passe - il change à chaque fois pour empêcher que les méchants ne finissent par le connaître: vous connaissez la routine.



Chers officiers, bienvenue au Briefing: vous verrez cette scène au début de chaque mission. Pour obtenir une information quelconque, il vous suffit de mettre l'icône appropriée en relief, OK? OK.

SAN FA





SAN FRANCISCO

Affiche les détails d'une mission en cours.

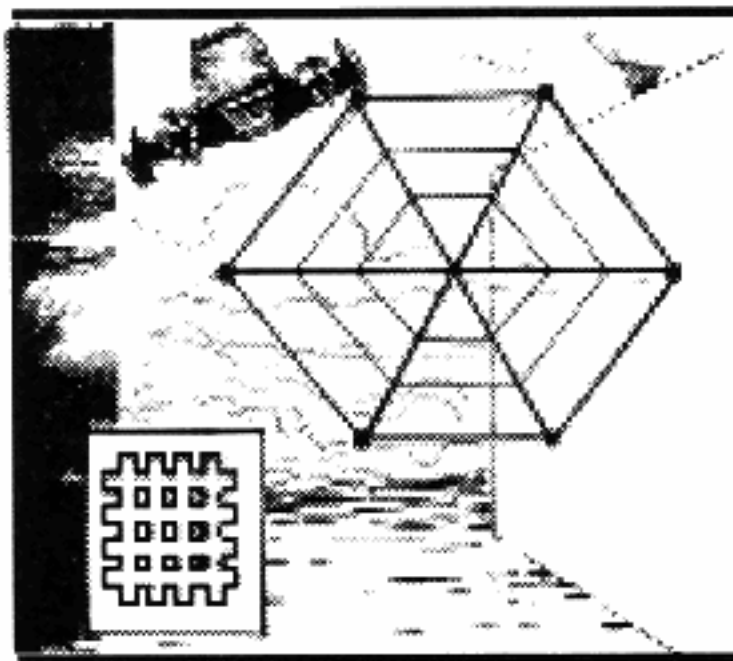
Vous mène à travers les niveaux de la carte: c'est ici que vous placerez vos PUPs et vos filets, mais nous en reparlerons plus tard.

Vous mène directement à l'armurerie: cliquez deux fois pour aller directement au lancement.

Vous donne des informations détaillées sur le criminel couramment sous enquête.

Vous donne accès aux vues de reconnaissance en 3D ou aux points de repère majeurs de la ville.

Appuyez à n'importe quel moment sur 'Esc' ou sur le bouton droit de la souris pour retourner aux menus.

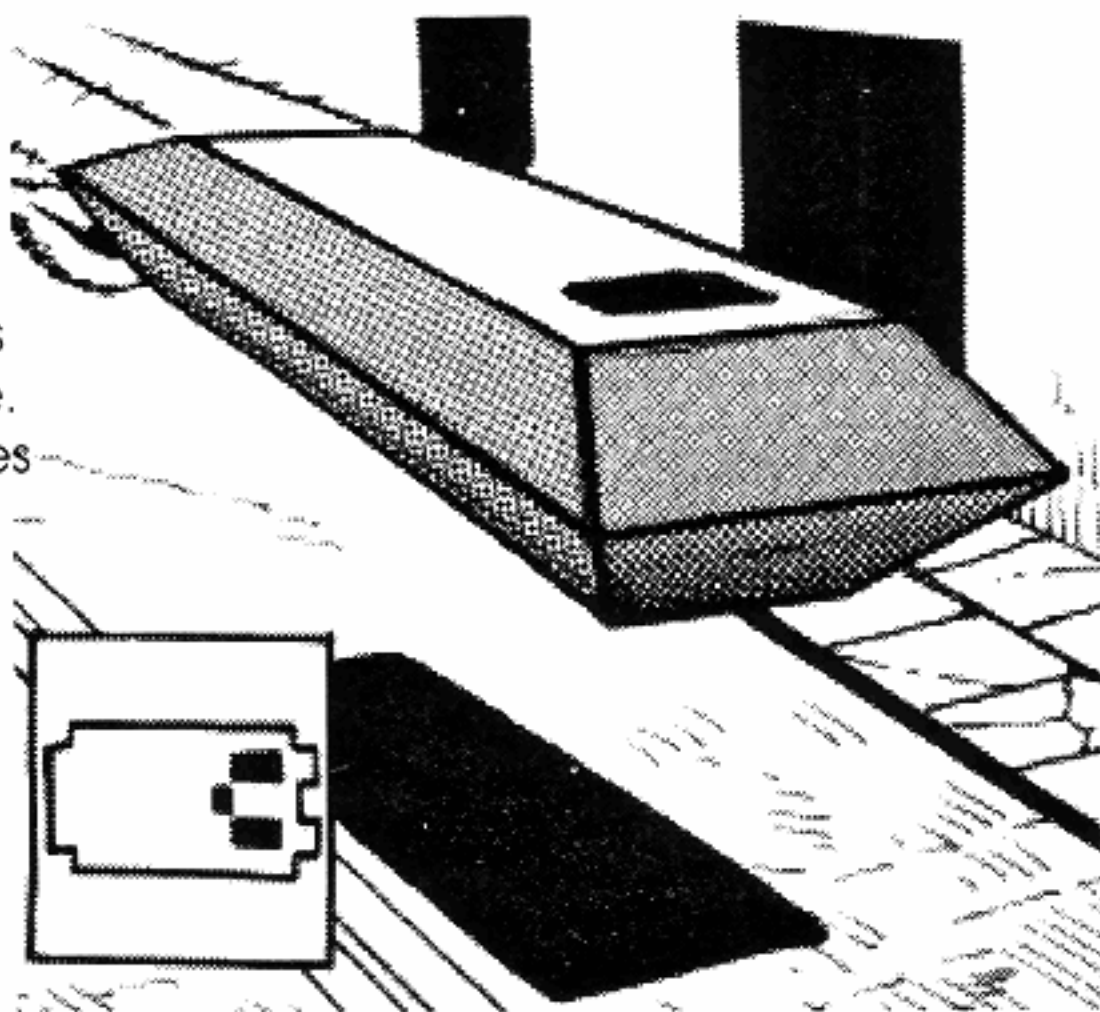


OK, vos filets sont vos dispositifs d'arrêt de base: cliquez sur l'icône en Back Up pour déployer un certain nombre des missiles pods qui contiennent ces bébés. Puis vous les survolez et ils se dirigent vers votre appareil. Pour tirer, amenez-les sur le HUD et assurez-vous que le criminel soit dans votre champ de tir. Puis vous positionnez votre mire et vous verrouillez. Le cercle rouge devient vert une fois que vous avez verrouillé. Faites feu en appuyant sur le bouton de gauche de la souris. N'oubliez pas de maintenir la mire verrouillée jusqu'à ce que le missile ait atteint le criminel. Si vous déverrouillez, le missile ne servira plus à rien.

Le PUP est une espèce de cellule mobile radioguidée.

Mettez l'icône en évidence et positionnez l'engin sur l'emplacement de l'arrestation éventuelle. Quand vous aurez lancé votre filet, vous sortez pour arrêter le type. Dès que vous lui aurez lu ses droits, le PUP arrivera.

Attention, la radio du PUP a une portée limitée: s'il est trop loin, il ne vous répondra pas. Faites encore plus attention car il n'est pas armé. C'est à vous de le protéger si vous voulez ramener votre criminel en vie.







Pendant que le Sergent donnait ses instructions aux autres officiers, je me levai et sortis de la pièce faiblement éclairée: certains des autres gars murmurèrent sur mon passage et me souhaitèrent bonne chance. Au bout du compte, on était du même bord et nous devenions moins nombreux de jour en jour - alors malgré nos différences, on se serrait les coudes.



# ARMURERIE

Personne ne s'aventurait dans le Nuage sans emmener l'armurerie nécessaire: l'Armurerie du Commissariat stockait tout ce dont un service de police a besoin - on avait même du matériel que les méchants n'avaient pas.

Cancels last request: appears after 'Select' is highlighted.



Défilent le long des armes et des munitions disponibles.



Sélectionne les armes/munitions affichées.



Commence la séquence de lancement - cliquez deux fois pour aller directement au Lancement.



Annule la commande précédente: apparaît après la mise en relief de "Select".

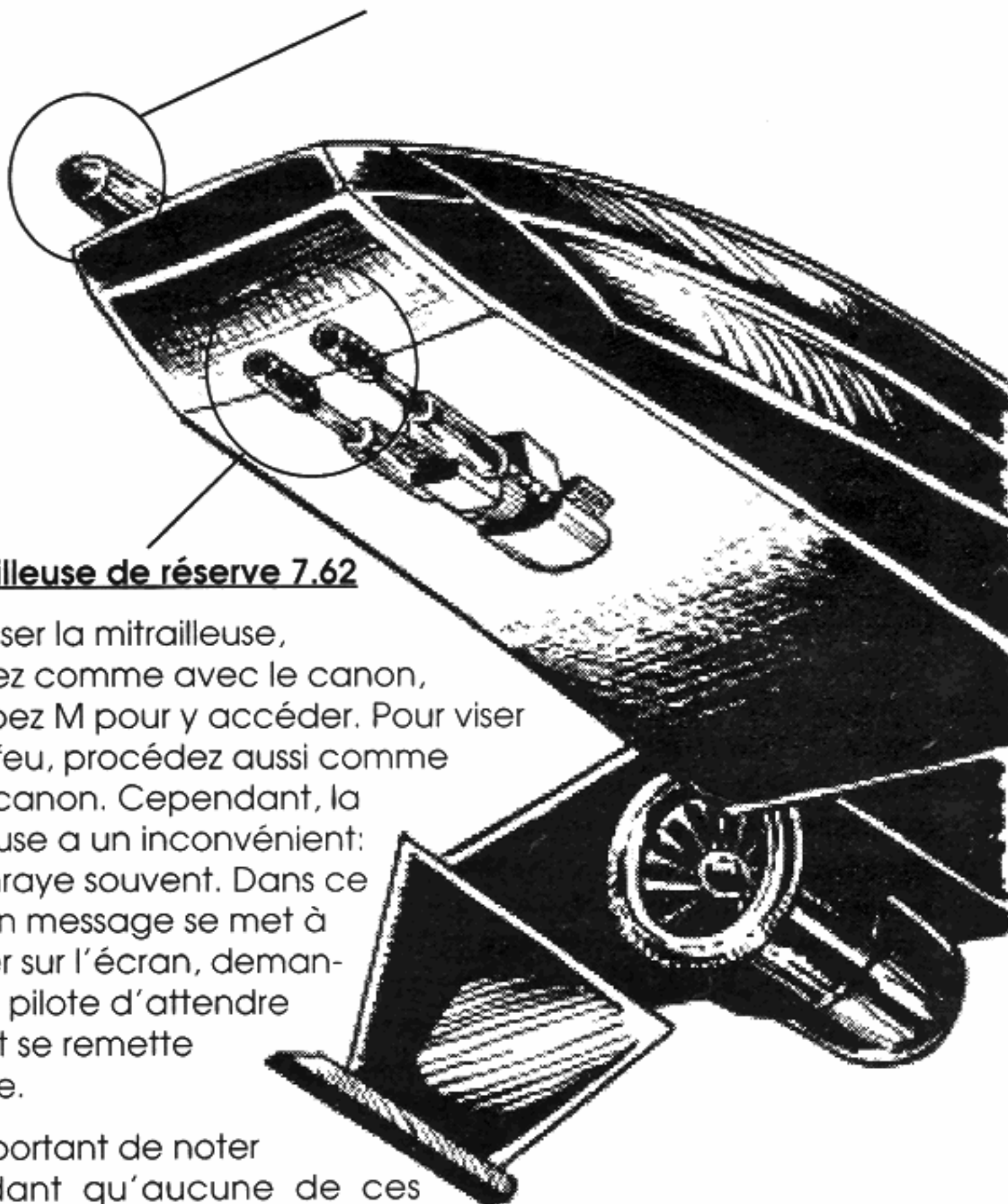




## ARMES

OK, voilà ce que vous avez en tant qu'artillerie

**Le Canon 30MM**: la meilleure arme du XB500. Pour accéder au canon, tapez C. Dès que l'ennemi est dans le carré, placez la croix sur le cercle et faites feu à volonté avec le bouton gauche de la souris. Vos réserves de munitions sont limitées et, que vous le vouliez ou non, vos armes peuvent s'enrayer.



### **La Mitrailleuse de réserve 7.62**

Pour utiliser la mitrailleuse, procédez comme avec le canon, mais tapez M pour y accéder. Pour viser et faire feu, procédez aussi comme pour le canon. Cependant, la mitrailleuse a un inconvénient: elle s'enrayer souvent. Dans ce cas-là un message se met à clignoter sur l'écran, demandant au pilote d'attendre que tout se remette en place.

Il est important de noter cependant qu'aucune de ces armes ne peut endommager les immeubles de la ville grâce à l'effet durcisseur du pollutoprot (TM) vaporisé sur les immeubles.

## CHARGEMENTS DISPONIBLES

1. 20 salves d'obus perforants	200 livres
2. 40 salves d'obus perforants	400 livres
3. 50 salves d'obus perforants	500 livres
4. 500 cartouches de munitions M.G. à embout explosif	100 livres
5. 1000 cartouches de munitions M.G. à embout explosif	200 livres
6. 2000 cartouches de munitions M.G. à embout explosif	400 livres
7. 2500 cartouches de munitions M.G. à embout explosif	500 livres
8. Réservoir de carburant de réserve	100 livres

Un conseil: le chargement maximum disponible est de 500 livres - ne surchargez qu'en cas d'urgence.

## L'UNIFORME/ARMURE G.E.P. MKIV

C'est ce qui se fait de mieux dans les uniformes de survie blindés légers; ils sont anti-flash et anti-bio-chimiques.

1. Léger, en Armoplastique de haute gamme, il reste impénétrable à une balle tirée de 900 mètres et résiste à un feu éclair de 1000 °C et à une CTF (Température de Flamme Constante) de 30 °C.

2. Equipement de Survie de Recyclage d'Oxygène: durée maximum 10 minutes.

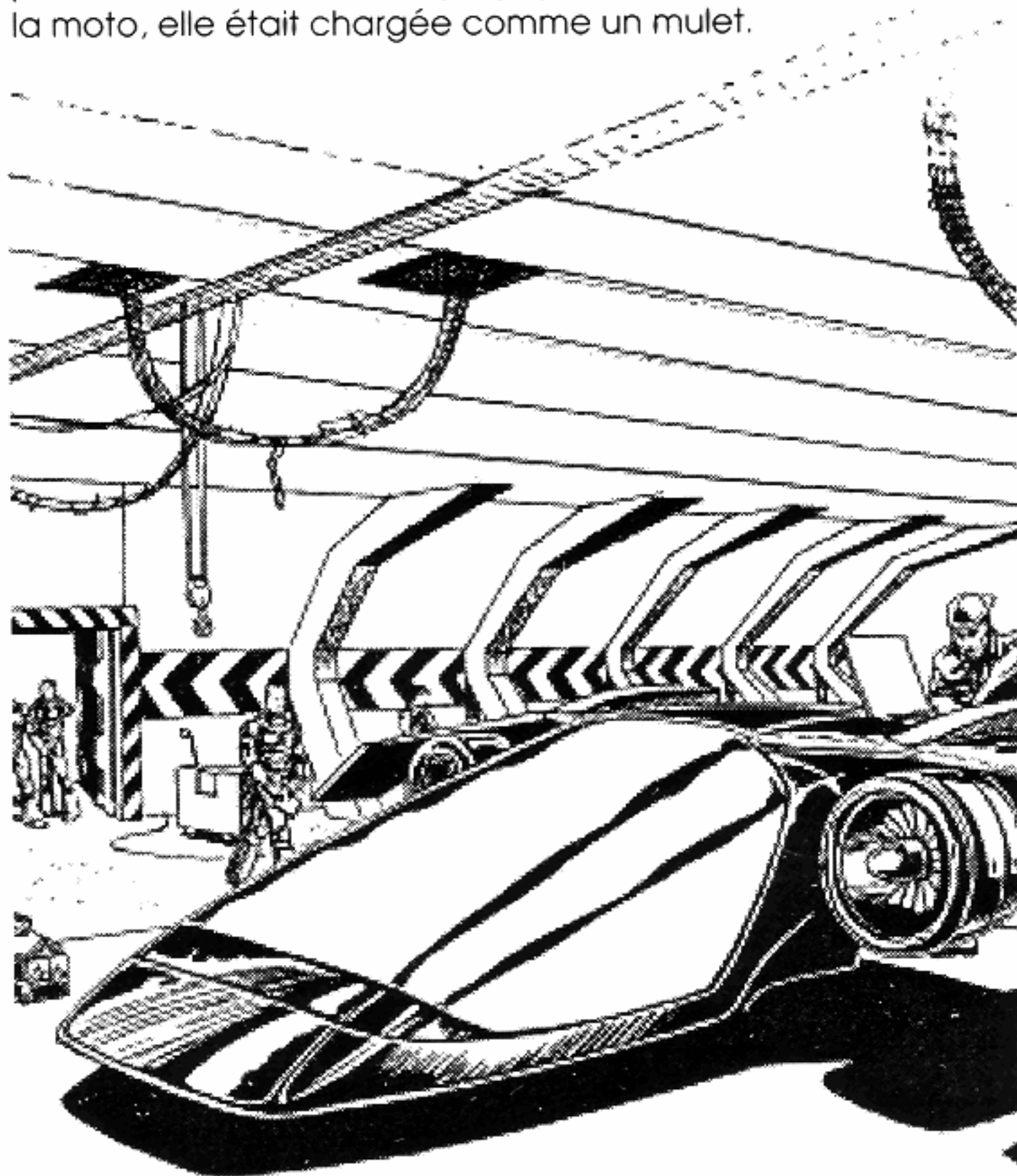
3. Equipement de Survie et Connections Electroniques et Informatiques: reliés aux les systèmes principaux de soutien de la XB500 par le cric du siège.

Quand les Systèmes de Survie de l'Uniforme et les Piles sont branchés, ils se rechargent en 10 minutes environ.





Je quittai l'armurerie et commençai à longer le corridor; il était sombre, long et blindé et menait au hangar, sur le toit. Je sélectionnai toutes les munitions que la moto pouvait porter: je ne prenais aucun risque - si je devais me battre tout seul contre une sorte de mafia de la côte ouest, j'allais prendre toutes les armes que je pouvais. Quand je retrouvais la moto, elle était chargée comme un mulet.



Lorsque vous quittez l'Armurerie, la séquence de Lancement est automatique: appuyez deux fois sur 'Lancement' pour sauter la séquence.

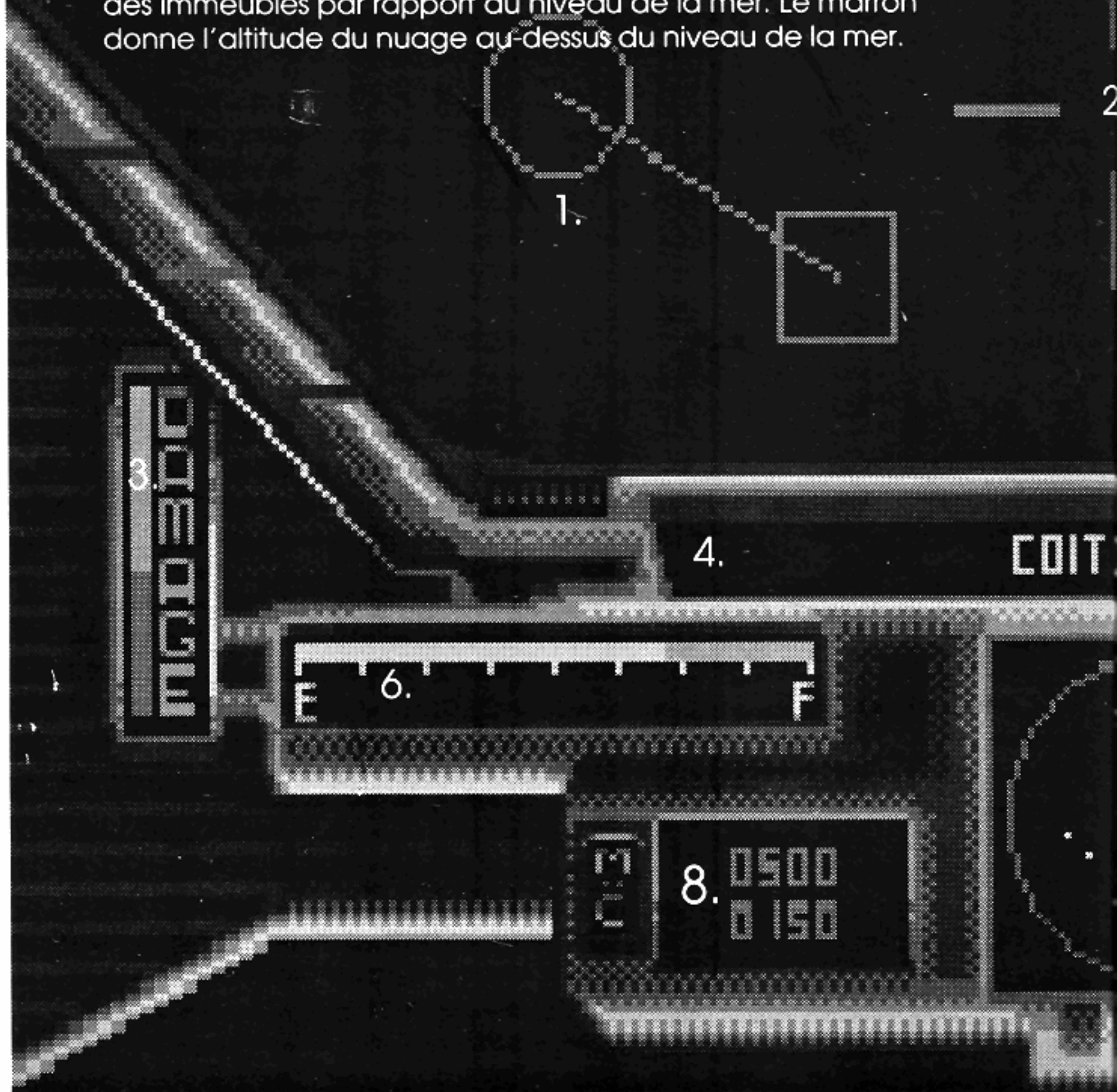


La moto s'élança sur la rampe de lancement du toit de la SFPD et s'enfonça dans la ville, évitant de justesse les bâtiments qui menaçaient de me pulvériser en mille morceaux et c'était parti. Un nouveau jour, un nouveau criminel.



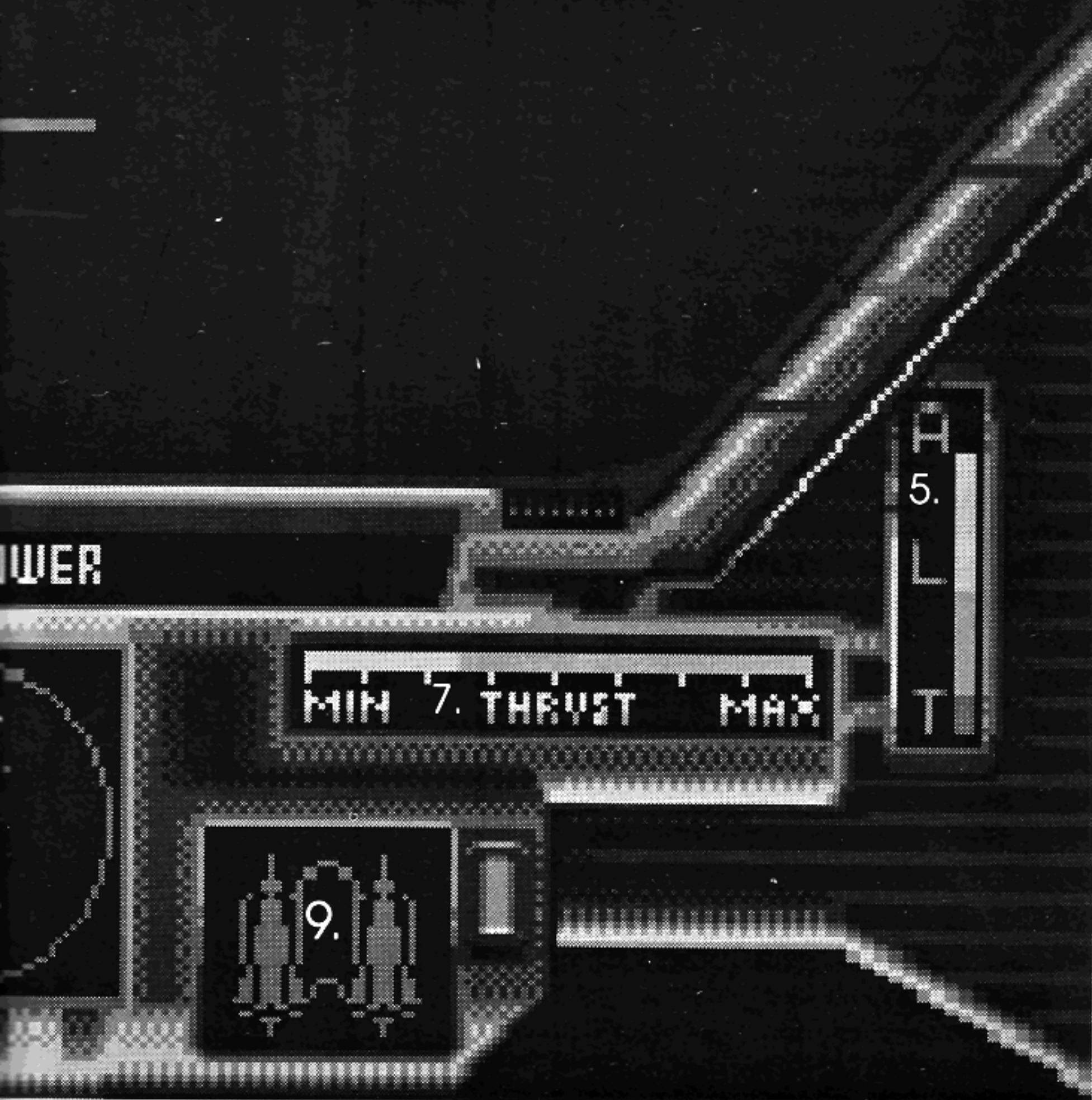
Pour décoller, tapez "E" quand vous êtes prêt. Volez au-dessus de la ville comme vous le désirez en utilisant les mode Flight (Vol) ou Hover (Vol plané) - Faites votre choix. Le mode Hover vous permet un vol plus relax.

1. Ordinateur à visée HUD
2. Mire HUD - utilisée avec l'ordinateur à visée HUD
3. Compteur de dégâts.
4. Dispositif de messages informatiques.
5. Altimètre nuage - le voyant vert vous donne votre altitude au-dessus du nuage. Le rouge donne la hauteur du sol ou des immeubles par rapport au niveau de la mer. Le marron donne l'altitude du nuage au-dessus du niveau de la mer.

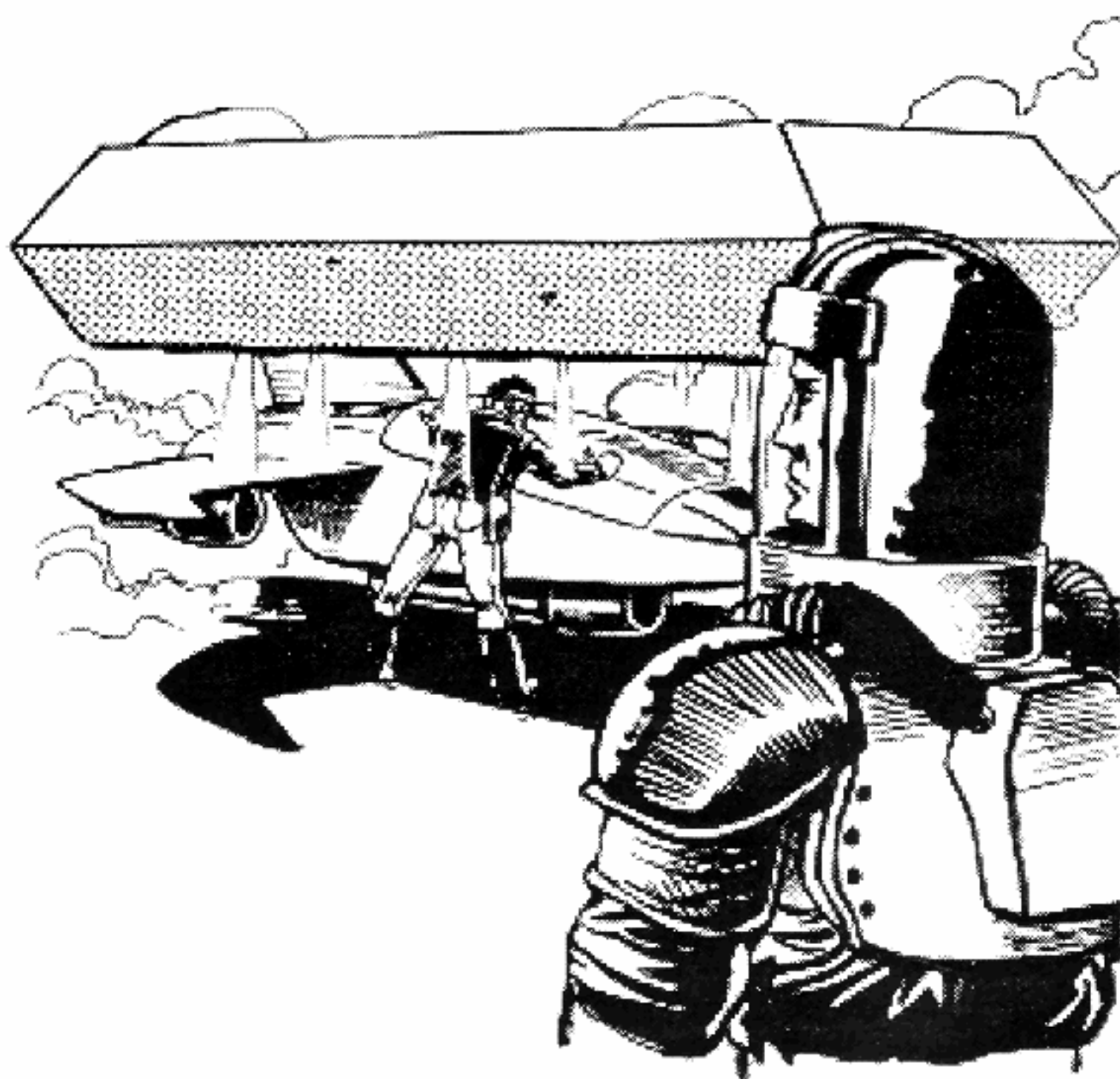




6. Jauge de carburant.
7. Indicateur de vitesse.
8. Indicateur de munitions - il vous montre ce qu'il vous reste. Si vous êtes à court, vous êtes en danger, "Hombre"!
9. Nombre de filets à bord.
10. Système de radar: Vert: votre moto, Rouge: l'ennemi, Bleu: PUPs ou filets



## MISSIONS

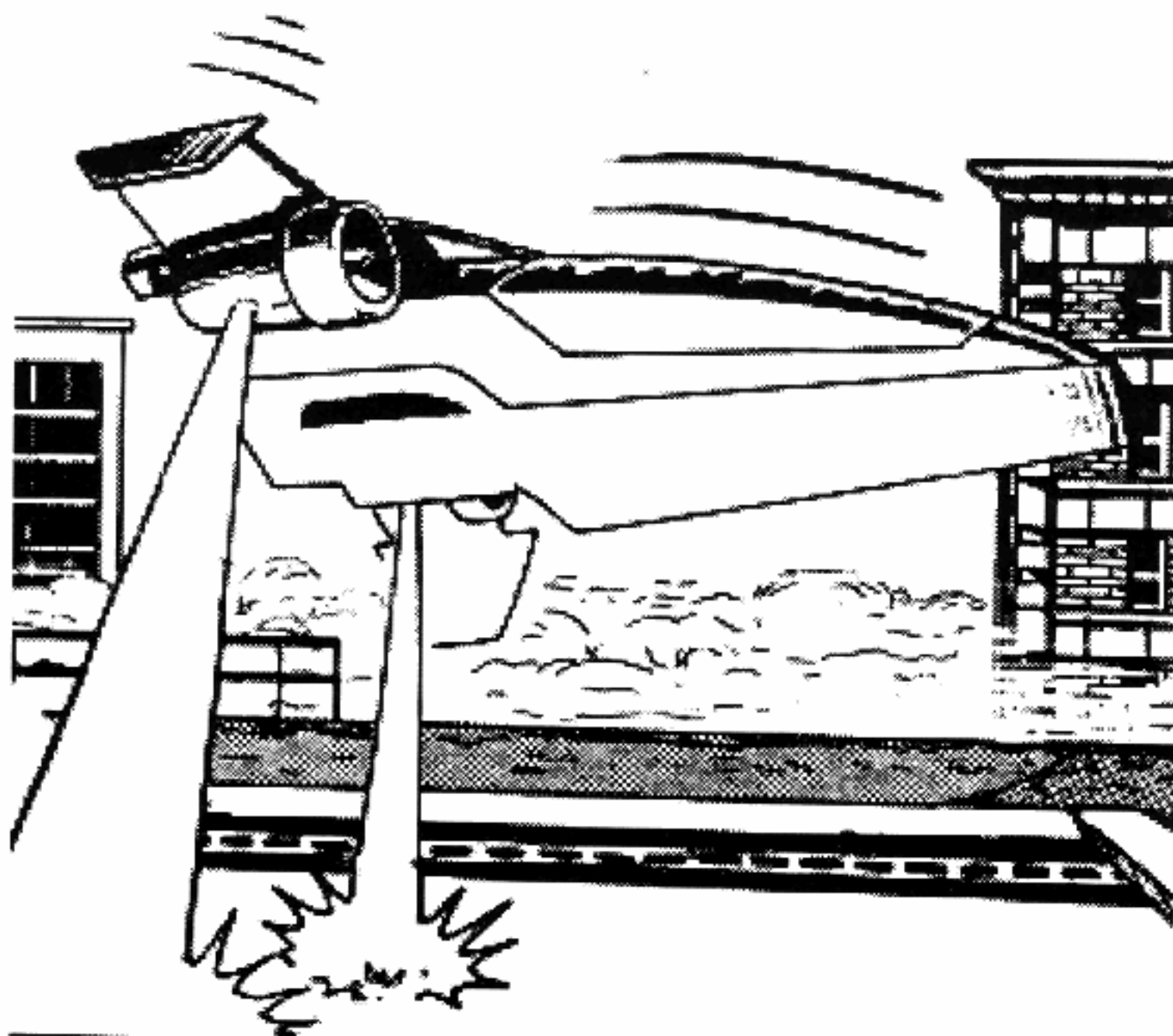


A partir de maintenant, il s'agit de survivre. Nous travaillons au jour le jour et ne savons pas quelles seront vos missions: tout ce que nous pouvons dire c'est que vous devrez arrêter des suspects. Voici la procédure à suivre.

1. Lancez vos filets sur le suspect pour le forcer à se poser.
2. Posez-vous à côté du criminel, sortez de votre appareil (touche L) et dirigez-vous vers lui en utilisant les touches de poussée.
3. Une fois près de l'appareil appréhendé, tapez "S" pour lire ses droits au suspect et pour appeler le PUP.

## FIN DE MISSIONS


Bien joué, officier, vous avez arrêté votre homme et vous l'avez ramené sans accident; tout ce qu'il vous reste à faire c'est de le ramener au Commissariat.



Rien de bien difficile. Tout ce que vous avez à faire c'est de retourner à la base, avec ou sans suspect, et de vous y poser. Une fois que vous avez atterri, fermez tout, sortez de l'appareil (touche "E") puis entrez dans l'immeuble (Touche "I").



## RASSEMBLEMENT DE RENSEIGNEMENTS



Bon , vous avez éteint votre moteur et vous vous retrouvez en train de bavarder tranquillement avec votre suspect. La seule chose qui se dresse entre vous et la vérité, c'est le porte-parole de ce type-là: le plus sournois des avocats de San Francisco.

## CADRE DE CONTROLE

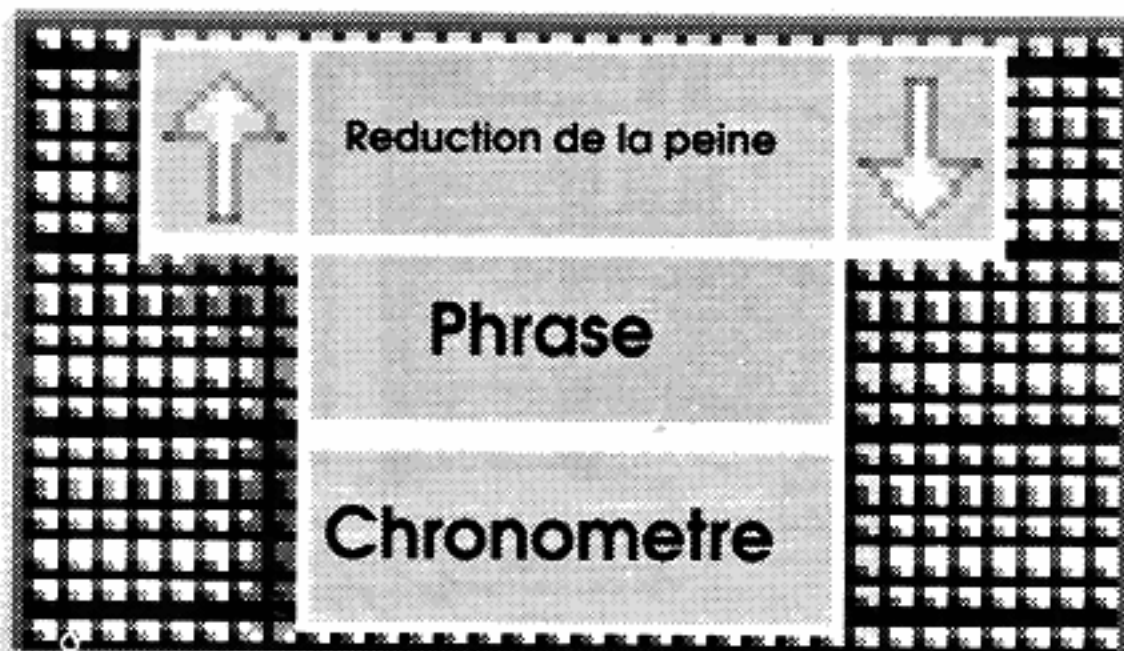
Aucun criminel n'a envie de passer son temps en taule alors vous lui dites qu'il va y rester au moins 50 ans s'il ne joue pas le jeu. Plus il moucharde, moins il passera de temps à fabriquer des plaques d'immatriculation.

## CONSOLE (Ce panneau)

Vous donne vos premières questions et affiche les questions du suspect. De plus, elle vous donne la possibilité de réduire la peine du suspect en utilisant les flèches pour l'encourager à vous donner les réponses que vous voulez.

## TOUCHES DE COMMANDES

- |   |   |                               |
|---|---|-------------------------------|
| 1 | = | 1ère question                 |
| 2 | = | 2ème question                 |
| 3 | = | 3ème question                 |
| B | = | Retour à la première question |

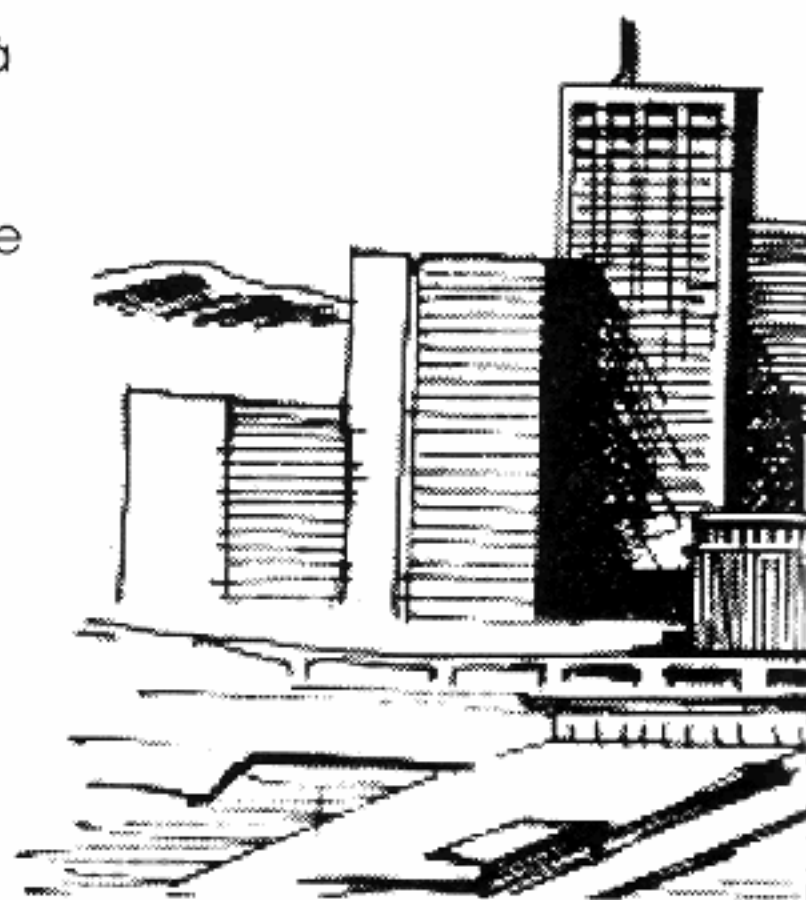






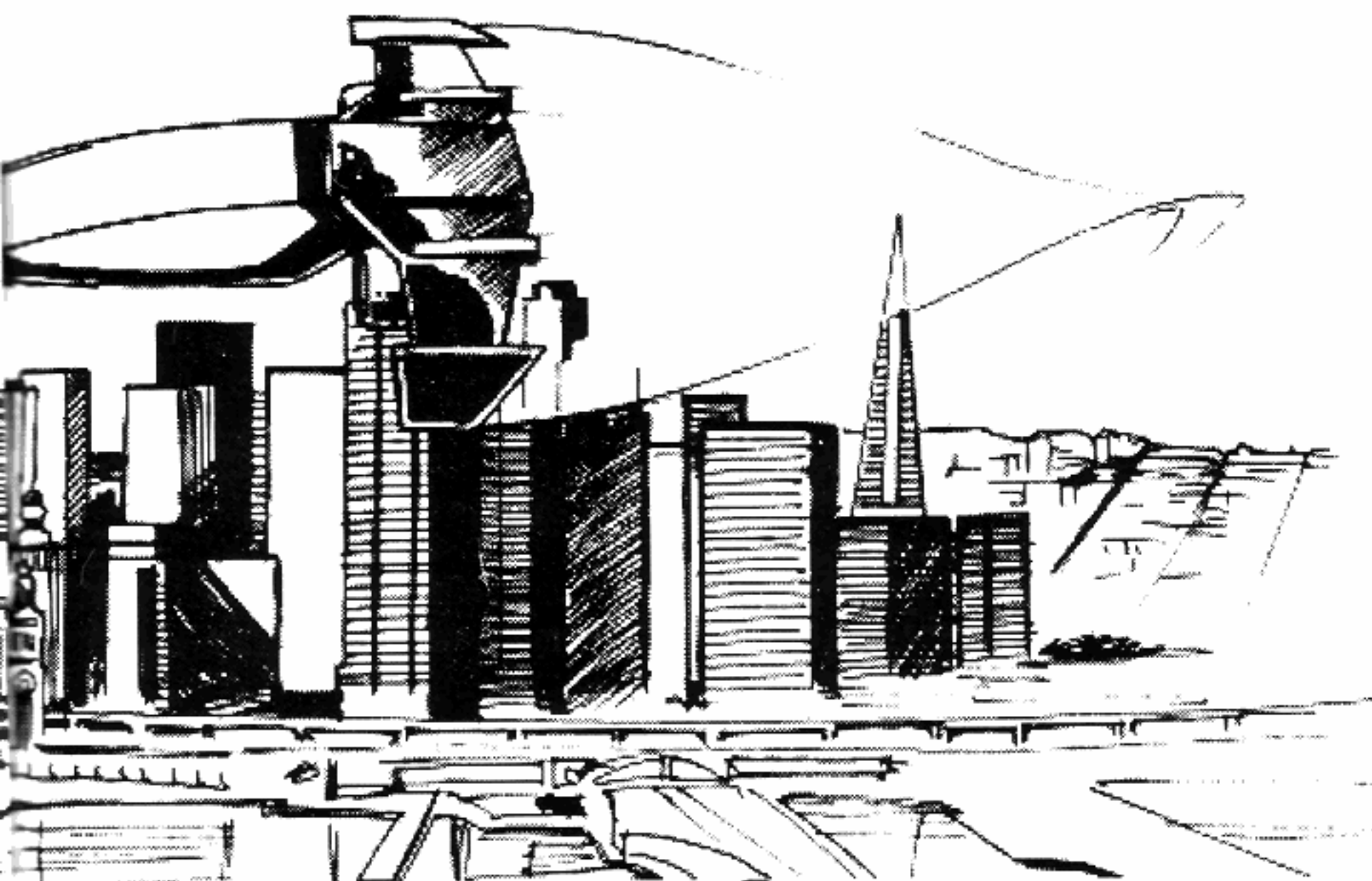
Bien joué, officier: votre suspect s'est mis à table et vous a dit tout ce que vouliez savoir. Vous pouvez maintenant retourner au Briefing pour connaître votre prochaine mission.

Cette fois je sais que nous allons gagner.



On a gagné - enfin! Il nous a fallu cinq ans pour détruire le Nuage et démanteler sa bande de criminels, cinq longues années. J'aurais dû me sentir victorieux ou tout au moins satisfait, mais non, je me sentais fatigué: trop de mes amis y avaient laissé leur peau. San Francisco était libre et l'Ordre Public régnait à nouveau.

Mais pour combien de temps?



**MP1X - KLC - F3.1**

**© 1990 VEKTOR GRAFIX • © 1991 MIRRORSOFT LTD. Le programme informatique, sa documentation et son matériel sont protégés par la loi nationale et internationale des droits d'auteur. Tout stockage dans un système de recouvrement, toute reproduction, traduction, copie, location, prêt, transmission et toute représentation publique sans l'autorisation expresse et écrite de Imageworks, sont strictement interdits. Tous les droits de l'auteur et du propriétaire sont réservés mondialement. Imageworks, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW    Tel: (071) 928 1454**