



MENTAL NINJAS

PLAYER'S GUIDE



ELECTRIC DREAMS
SOFTWARE

INTRODUCTION

Il y a de l'évidence qu'il existe de grandes concentrations d'iridium, dispersées sur la roche sédimentaire de la terre. L'un des interprétations suggère que cette planète, qui a environ 65 millions ans, était frappée par une masse de 13 trillions tonnes. Un tel événement aurait produit assez de poussière pour boucher le soleil pour jusqu'à 5 ans, détruisant à peu près toute la flore et la plupart des reptiles à sang froid qui existaient à cette époque.

Cet anéantissement n'était pas le seul. Il s'est passé plusieurs disparitions de plus petit envergure pendant l'existence de la vie terrestre qui coïncident avec des collisions.

La croûte terrestre est trouée des restes de cratères qui ont été érodé jusqu'aux tâches presque insignifiantes. En 1908, l'Objet Tunguz a explosé avant l'impact, déchiré par la pesanteur de la terre. En 1947, l'Objet Sikhote-Alin faisait 106 cratères, dont quelques uns mesuraient plus de 40 kilomètres de diamètre. Ces événements, bien qu'ils soient récents et sans grand importance, sont loin d'être rare. En moyenne, il est probable qu'il y aura une collision tous les 170,000 ans. On dirait donc que nous avons eu de la chance d'avoir duré plus de 700,000 ans sans une telle impact. Une chose est certaine: avec tant d'astéroïdes en orbit entre Mars et Jupiter, tôt ou tard un autre événement d'une importance majeure se produira et, en ce moment, nous n'avons ni la capacité ni la volonté d'éviter un tel desastre.

SEPTEMBRE, 2200 A.D.

Chaque télescope disponible, sur la terre et en orbit, faisait face à la constellation des Gémeaux pour suivre l'Objet qui arrivait. Les commandants de la Base Lunaire 1 et l'avant-poste lo avaient été ordonné de divertir toute attention aux observations terrestre. Les mathématiciens faisaient des calculs et passaient le tas d'information, que arrivait de plusieurs sources, en revue. Comme d'habitude, chaque département avait des dossiers précis au sujet de l'approche de l'Objet, mais tout le monde savait que ce serait sans doute le dernier chapitre.

On estimait que sa masse était plus de 20,000,000,000 tonnes, et se composait principalement de la glace. Le moment de la collision serait en 17.4 heures. il était difficile d'estimer le lieu de l'impact, mais on attendait le pire - quelque part dans l'océan Pacifique du nord. La seule tentative protique de changer la route de l'objet était futile. Une petite navette rapide avait planté une charge nucléaire et s'est retiré avant l'explosion. Il fallait déplacer l'Objet plus de 15 miles kilomètres s'il allait dépasser la terre sans faire du dommage. Le resultat n'était même pas enregistré pas les observatoires sur la terre. On ne pouvait pas faire davantage. Chaque ogive nucléaire avait été pointé sur les cibles de la territoire de l'ennemi. La plupart se trouvaient à moins de 15,000 kilomètres et chaque ogive était stationnaire. Rediriger les ogives prendrait trop de temps, et s'attendre qu'elles atteindront les cibles était ridicule.

SEPTEMBRE, 2200 A.D.

Même si c'était possible et toute les ogives auraient frappées l'Objet, le résultat aurait été encore pire. Un seul objet de 20 trillions tonnes, brisé en 1,000 morceaux, produirait une averse d'éclats de 20 trillions tonnes. On estimait qu'il valait mieux battre un seul monstre qu'une armée de géants. Les armes de destruction, sur lesquelles l'homme avait passé tant d'efforts, étaient devenues insignifiantes. La terre s'arc-boutait.

Vous êtes le commandant de la base lunaire 1. Vous étiez, d'un regard d'étonnement, témoin de cet événement. Toutes les prédictions avaient été précises. L'Objet plongea vers la terre et fracassa sur la Pacifique, lançant des millions de litres de vapeur d'eau dans l'atmosphère. Comme une balle brisant un vitre, la vitesse de l'Objet resta constant, se fêlant la croûte terrestre, produisant un trou énorme. La vie de l'Objet épuisée, la réaction de la planète était accablante. Le noyau de magma sous-jacent courait sans restriction sur ce qui avait été le fond de la mer et crachotait des milliers de tonnes de roche fondu derrière le flot de vapeur surchauffée. Quand la mer inonda le trou, elle vaporisa instantanément à cause de la chaleur

immense. Le procédé semblait sans fin. Les ondes de choc coururent à travers la planète et la terre sonna comme une cloche. Des tremblements de terre brisèrent encore plus de croûte et ajouta encore plus de poussière et de vapeur sur toute la surface du globe. Le vent se mit en rage, transportant de grands morceaux de débris dans l'espace et à travers la surface.

Lentement et sûrement, le disque blue-gris se fonçait. La vie dégénérait et la civilisation cessait d'exister. En ce qui vous concerne, la base lunaire 1 et quelques avant-postes sur les planètes lointaines sont tous ce qui reste de la race humaine et sa culture. Vous avez rendu compte que votre base doit changer d'une station de recherches sans grande importance au soutien de survie de l'homme. Terraforma (changer d'autres planètes en lieux qui ressemblent la terre) est un procédé encore à ses débuts. Il vous semble qu'il faut servir de ce procédé sur la terre elle-même. Vous savez aussi que les ressources de la lune sont insuffisantes d'achever la recolonisation de la terre. Il faut d'abord conquérir d'autres planètes et ramasser assez de matériel pour 'terraformer' et pour garantir la survie immédiate de votre race.

INSTRUCTIONS

POUR CHARGER LE JEU

ATARI ST:

Insérez le disque A dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Puis suivez les instructions sur l'écran.

COMMODORE AMIGA:

Allumez l'ordinateur et insérez le disque de jeu quand le message de guidage WORKBENCH paraît.

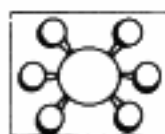
MS DOS:

Insérez le disque, puis tapez "RUN".

CONTROLES

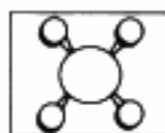
Pour contrôler le jeu principal, déplacez la souris pour bouger la flèche sur l'écran à n'importe quel vaisseau spatial en service et aux banques de données divers. La flèche vous donne accès aux départements de la base lunaire. Vous pouvez vous servir d'un joystick (connecté au deuxième port) pour avoir le contrôle manuel des vaisseaux si nécessaire.

Les îcones de contrôle principes sont montrées en haut de l'écran. Chaque îcone est identifiée quand la flèche l'indique.



BASE LUNAIRE

Vue des sept départements de la base. Vous pouvez entrer la base en touchant la souris droite.



COLONIES

Donne accès aux colonies que vous avez établie.



LISTE DE VAISSEAUX

Donne des renseignements sur le status et l'emplacement des vaisseaux que vous avez construit et vous permet de prendre le contrôle du vaisseau.



BASE DES DONNEES

Donne des renseignements sur les planètes et les lunes du système solaire.



TABLEAU D'AFFICHAGE

Enregistre la communication recente d'événements et d'accomplissements.



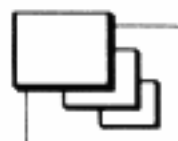
ACCESS AUX FISHIERS

Vous pouvez charger et sauvegarder votre position. Vous pouvez garder jusqu'à quatre jeux sur un disque. (Huit pour Amiga).



REGISTRE

donne l'Evaluation de Civilisation et de Technologie, basée sur les vaisseaux en service, le nombre de colonies établies et la population.



ZOOM OUT

vous permet d'obtenir une vue du système solaire entier.



AVANCE L'HEURE



AVANCE JOUR

LA BASE LUNAIRE

Les départements de la base sont accédés en indiquant l'image graphique de département et touchant la souris gauche.

RECHERCHE

Il faut rechercher un projet avant de bâtir le matériel ou de collationner des données sur les planètes. Il faut en charger le département de recherche et choisir l'un des sept catégories de projets.

ENERGIE

La production de ce département peut être augmentée par la construction et l'installation des SolaGens.

LOGEMENT

La population de la base lunaire ne peut être augmentée qu'en construisant des logements supplémentaires.

PRODUCTION

Les projets qui ont été recherchés peuvent être sélectionnés pour production en accédant au moniteur des projets à gauche de l'écran.

DEFENSE

Vous pouvez construire à la fois des vaisseaux de chasse et des lasers orbitaux pour défendre la base lunaire.

RESSOURCES

La réserve et la production actuelle du département minière sont montrés sur cet écran.

LIEUX DE VOL

Il y en a huit, accessible en cliquant la souris sur l'image de chaque lieu.

DIFFICULTIES DE CHARGEMENT

Nous cherchons constamment à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des niveaux élevés de contrôle de qualité pour vous apporter ce produit. Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement, il est improbable que la faute soit autre que le produit lui-même. Nous vous suggérons donc d'éteindre votre ordinateur et de suivre à nouveau et avec soin les instructions de chargement, en vérifiant que vous utilisez bien les instructions se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si vous avez toujours des problèmes, consultez le manuel de l'Utilisateur que vous avez reçu avec votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayez vérifié tout votre hardware, nous vous suggérons de renvoyer le jeu à la maison où vous l'avez acheté.

**Renseignements des clients/
Assistance Technique
0734 310003**

**ACTIVISION UK LTD,
Blake House,
Manor Farm Road,
Reading RG2 0JN.**

© Computer game Ian Bird 1989
Designed and written by Ian Bird

F.O.M.M.