

ATARI®



168816 Frames 221688

MATERIEL

Le programme tournera sur tout ordinateur Atari ST, MEGA ST ou CBM Amiga. Notez que seule la version spécifiée sur le devant de la boîte se trouve sur la disquette de jeu. La version Atari ST ne tournera pas sur un Amiga et vice versa. Installez l'ordinateur et le moniteur ou la TV couleur en suivant les instructions données dans les guides du matériel du fabricant.

STARBREAKER nécessite l'utilisation d'au moins un manche à balai. Ce dernier devrait être branché sur le port 1 d'un Atari ou sur le port 2 d'un Commodore.

CHARGEMENT

Introduisez la disquette STARBREAKER dans le lecteur A (ST) ou le lecteur O (Amiga) et allumez l'ordinateur. Le programme se chargera et tournera automatiquement.

Nota : LA DISQUETTE DOIT RESTER DANS LE LECTEUR A TOUT MOMENT.

VERSION PC

MATERIEL

Compatible IBM PC avec un minimum de 512 ko de mémoire vive, une disquette de 5,25 pouces et des graphismes EGA compatibles registre, DOS V2.0 ou plus. La rapidité et l'uniformité de l'animation dépendra de la vitesse de la machine, la fréquence des trames étant fixée automatiquement pour la machine utilisée.

NOTA : Les utilisateurs ayant besoin d'une version sur disquette de 3,5 pouces devraient consulter la feuille de commande à la fin de ce manuel.

CHARGEMENT

Introduisez la disquette programme StarBreaker dans le lecteur A et veillez à ce que le message A: soit affiché. Tapez STAR et appuyez sur la touche RETURN pour charger

STARBREAKER.

COMMANDE DU STAR BREAKER

Le croiseur se déplace dans le même sens que votre manche à balai.

Un appui sur le bouton de tir déclenche des coups de canon à partir de l'Aural Cannon, en ligne droite, dans le sens du déplacement. (Les coups soniques tirés par les Aural Cannon sont réglés de façon à ne pas blesser les alliés). Il y a une autre commande que vous pouvez donner au StarBreaker à chaque fois que des bombes à neutrons sont présentes en haut à droite de l'affichage moniteur. Un appui sur la barre d'espacement fait détoner les bombes. Lorsqu'elles exploseront, elles détruiront n'importe quel engin Rrampon à proximité.

Ces bombes ainsi que la source de carburant de Thruster ne peuvent être ravitaillées qu'à une station informatique dans un centre colonie.

Pour faire atterrir le StarBreaker, allez juste au-dessus d'une base, ralentissez à zéro et faites tourner l'engin. Si vous êtes assez près de la zone d'atterrissage, le rayon de tracteur de la base guidera automatiquement votre engin dans un atterrissage contrôlé. Au fur et à mesure que le StarBreaker descend sous terre, vous verrez une image du Light Trooper s'apprêtant à quitter son engin.

L'AFFICHAGE MONITEUR

Au centre de l'affichage moniteur en-dessous de la fenêtre jeu se trouve une grande fenêtre noire affichant des repères pixel uniques dans une diversité de couleurs. Chaque point indique la présence d'un objet dans le jeu.

OBJET	COULEUR
StarBreaker	bleu pâle (clignotant)
Engin de guerre principal Rrampon	bleu moyen

Rrampon Harvester	jaune	
Cosse d'évasion Harvester	jaune	
Rrampon Overlord expoé	jaune	
Spacemine	vert	
Sui-droid	vert	
Feu de l'Aural Cannon StarBreaker		rouge
Centres colonies	orange (magenta sur version PC)	

Les pointillés montrent le niveau de la terre et les lignes verticales grises vers le milieu de l'affichage indiquent la limite du rayon des viz-drones.

Le radar cessera de fonctionner lorsque le StarBreaker aura atterri et que vous aurez pris le contrôle du Light Trooper.

A gauche et à droite de l'affichage radar se trouvent trois groupes d'affichage d'informations.

En haut à gauche, le nombre de symbiotes restant au joueur, plus le symbiote actuellement utilisé. En-dessous se trouve l'affichage écran. Se présentant sous la forme d'une barre jaune, cette ressource est réduite à chaque fois que le StarBreaker ou le Light Trooper est touché par le feu de l'ennemi.

En bas à gauche de l'affichage moniteur se trouve l'affichage du niveau du Thruster qui se présente sous la forme d'une barre verte.

En haut à droite de l'affichage moniteur, le nombre de bombes à neutrons actuellement transportées par le StarBreaker est indiqué.

En-dessous de l'affichage de la batterie de bombes à neutrons se trouve l'affichage des munitions des Aural Cannon, représenté sous la forme d'une barre rouge.

En bas à droite de l'affichage moniteur se trouve votre score, affiché sous la forme de crédits inter-galactiques. Les crédits sont gagnés en ramassant la prime automatique à chaque fois que le viz-drone signale la destruction d'un ennemi. Les crédits sont dépensés aux terminaux d'échange à l'intérieur des centres colonies à chaque fois que vous souhaitez remettre votre symbiote en état.

REMISE EN ETAT DU STARBREAKER

Si vous voulez remettre un croiseur spatial StarBreaker en état, il vous faudra utiliser l'un des ordinateurs qui se trouvent dans l'une des salles qui constituent les centres colonies. Les colonies proprement dites sont contrôlées par le terminal maître des centres qui est placé dans la baie d'arrimage de chaque colonie. C'est dans cette station de travail que l'autodestruction des colonies est activée.

Si vous voulez boucler la colonie contre toute autre intrusion des Rrampon, il vous faudra activer l'autodestruction, qui est prévue pour vous donner juste assez de temps pour évacuer le Light Trooper vers son StarBreaker et le mettre en sécurité.

On accède à un terminal en faisant marcher le Light Trooper vers un écran et en le faisant se retourner pour qu'il se trouve en face de l'écran. Ensuite, il vous suffit de pousser le manche à balai vers le haut. Les bras de l'androïde monteront jusqu'au clavier et l'écran activera une fenêtre qui s'agrandit. Dans cette fenêtre, vous pouvez échanger votre score actuel contre toutes ressources que vous souhaitez acheter pour votre StarBreaker.

Chaque terminal n'a malheureusement qu'une seule ressource disponible et ce n'est peut-être pas la remise en état dont vous avez besoin à ce moment-là. Dans ce cas, au message échange, poussez le manche à balai vers la gauche et la vente et la remise en état seront abandonnées. Si vous cherchez une remise en état particulière, il vous faudra

peut-être chercher dans de nombreuses salles jusqu'à ce que vous trouviez un terminal qui vend l'article particulier dont vous avez besoin. Lorsque vous avez accès à l'article requis et que vous souhaitez effectuer la transaction, poussez le manche à balai vers la droite et la remise en état sera automatiquement effectuée dans la baie d'arrimage et les crédits nécessaires déduits de votre score.

REALISATION D'UN NIVEAU

Pour réaliser un niveau de jeu et passer au niveau de difficulté suivant, vous devez neutraliser les infestations des Rrampon Overlords et des clams spaciaux Rrampon dans chaque centre colonies sur ce niveau planétaire. Une fois cela fait, les bases doivent être bouclées en activant le dispositif d'autodestruction de chaque base. Ce bouclage des bases peut être effectuée au fur et à mesure que chaque colonie est désinfestée et empêche la réinfestation par les renforcements Rrampon Harvester. Vous devriez toujours veiller à ne pas boucler tous terminaux qui remettront en état une ressource particulière qui peut être nécessaire jusqu'à la fin d'un niveau.

Une fois que les colonies ont été désinfestées et bouclées, il vous faut détruire complètement tous Rrampon harvesters encore actifs dans l'atmosphère de la planète. Vous passerez ensuite au niveau de difficulté suivant où la prime de danger, payée toutes les secondes, est augmentée. Lorsque vous passez à un niveau supérieur, le nombre d'ennemis, la complexité et le nombre des centres colonies présents et le taux d'infestation augmentent.

NOTA : Les commandes de la version PC de StarBreaker sont identiques à la version Atari ST du jeu si vous utilisez une interface manche à balai Frames. (Voir le coupon à la fin de ce manuel si vous voulez commander cette interface).

TOUCHES DE FONCTION

Les touches de fonction suivantes vous aideront à contrôler le jeu :

- F1/F2 : PAUSE/REPRISE DU JEU
- F3/F4 : EFFETS SONORES ON/OFF
- F10 : ABANDON DU JEU

TOUCHES DE COMMANDE

Ces touches peuvent être utilisées pour jouer le jeu au lieu d'utiliser un manche à balai.

TOUCHES DE COMMANDE DU CURSEUR :

Ces touches imitent les entrées faites à l'aide du manche à balai. Si vous voulez entrer un mouvement diagonal, appuyez sur les deux touches de part et d'autre du sens requis.

RETURN et 0 DU BLOC NUMERIQUE :

Appuyez sur l'une ou l'autre touche pour tirer avec les Aural Cannon du StarBreaker ou du Light Trooper.

BARRE D'ESPACEMENT :

Utilisée conjointement avec une commande de déplacement à l'aide d'un manche à balai ou d'un clavier, la barre d'espacement fait détoner les bombes à neutrons.

CREDITS

STARBREAKER was produced by the Liverpool based software development house FRAMES, for the Atari Corp.(UK) Ltd.

Game Design	Steven Cain
Graphic Design	Simon Butler and Steven Cain
Program Design	Colin Parrot
Music	Steven Cain
Cover Art	Steven Cain
Documentation	Steven Cain and Simon Butler
Set by	Media Marvels