NOVASTORM







Manuel D'Instructions

CE PRODUIT EST SOUS COPYRIGHT

Ici, chez Psygnosis, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de meilleur dans les divertissements sur ordinateur. Nous investissons, dans chaque jeu que nous publions, des mois de travail assidu, que nous vouons à l'amélioration de la qualité des jeux que vous jouez. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels vous diminuez par là l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs; c'est aussi un crime.

Ce produit logiciel, y compris toutes les images sur écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel, est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartiennent tous les droits, y compris le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal à tout moment que le droit de l'utiliser, ce qui veut dire de lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu et prévu par celui-ci. Toute autre utilisation, ou suite d'utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, les prêts ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert de ce produit est une infraction aux droits de Psygnosis si ce n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par Psygnosis Ltd.

Le produit NOVASTORM, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd. qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, ni traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable, reçu par écrit, de Psygnosis Ltd.

Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.
L'illustration de la couverture de NOVASTORM est Copyright © 1994 Psygnosis

Psygnosis Ltd., South Harrington Building,
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ.
Tel: +44 - 51 - 709 5755
Copyright © 1994 par Psygnosis Ltd. Tous Droits Réservés

LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont en aucune manière atteintes par le 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infestation de ce produit par un virus quelconque, ce qui, bien que cela n'arrive pas souvent, l'empêchera inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par Psygnosis Ltd. Dans ce cas les disquettes doivent être renvoyées directement à Psygnosis et seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit. Si, dû à des circonstances exceptionnelles, des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à Psygnosis avec la somme de 2,50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer SEULEMENT LES DISQUETTES à Psygnosis.

Preview Print

NOVASTORM

Rêves de Cordite et Cris de Silicone .2.

Novastorm Scavenger 4 Instructions

Instructions Générales

Chapitre Un Démarrage .6.
Chapitre Deux Vue D'ensemble de la Mission .6.
Chapitre Trois Les Commandes du Vaisseau Scavenger .7.
Chapitre Quatre Configuration du Vaisseau Scavenger .7.
Chapitre Quatre Configuration du Vaisseau Scavenger Zème Partie .9.

Instructions pour Missions Speciales

Section Alpha Tableau de Bord du Scavenger .11.
Section Beta Tactiques .12.
Section Gamma Achat d'Armes .13.
Section Delta Utilisation des Armes .13.
Section Epsilon Les Niveaux (Levels) .15.
Section Zeta Objectifs de Défense (Gardiens) .16.

Configuration minimum .18.

Installation et Meilleurs Scores .18.

Credits .19.

Le Vieux Manuel





Rêves de cordite et cris de silicone...

Début de l'enregistrement neural à l'état-solide
Date et heure d'enregistrement : 22.25 h 11/11/2129

"Je me souviens d'une ancienne bande dessinée, dont les pages tombaient presque en poussière, et dont l'encre avait perdu toute son énergie, mais dont l'histoire a traversé les siècles pour étreindre mon coeur de ses doigts glacés.

Cette histoire parlait d'Hommes et de Machines, et racontait comment, grâce aux progrès de la technologie, toutes les questions qui avaient turlupiné l'homme depuis des millénaires avaient été résolues. Les rayon X permettaient de voir à l'intérieur du corps, les téléscopes pouvaient lever le voile sur le meilleur des mondes et les ordinateurs microscopiques avaient disséqué et résolu le processus de la vie. Pourtant, bien que les machines eussent démêlé tous les anciens mystères, une question subsistait: Y a- t-il un Dieu ?

La bande dessinée poursuivait. L'homme avait une telle foi en la machine qu'il avait créée qu'il était persuadé qu'elle pourrait également résoudre ce problème. Comme notre espèce déploya ses ailes et colonisa de nouveaux mondes, cette certitude ne fit que croître : Rechercher la réponse ultime

Des milliers d'années s'écoulèrent, et l'avancée technologique de l'Homme a atteint un pallier. Les ordinateurs ont permis de relier des milliers de planètes dans un tissu universel d'informations et de banques de données. Gouvernements, corporations, criminels, docteurs, hommes et femmes de ménages- ont délégué à leurs machines tout leur pouvoir de décision. L'homme se transformait en créature dépourvue de toute faculté d'agir de manière indépendante sans devoir au préalable se connecter à une machine. Pourtant nous ne pouvions nous empêcher de nous poser des question... de poser cette question.

Au centre de ce réseau universel d'intelligence artificielle se trouvait un laboratoire voguant au plus profond de l'espace. Laboratoire n'est peut être pas le terme adéquat. Cette structure effrayante large de plusieurs kilomètres, constituait le pivot autour duquel gravitait une quantité inimaginable d'informations et de pouvoir. Chaque ordinateur, réseau neural, intelligence artificielle et banque de données dans l'univers connu était destiné à diffuser de l'information digitale pure à travers les artères de silicone et le coeur solenoïde de cette structure lorsque la machine répondrait.



Le Vieux Monde

Il était conçu pour être l'entrepôt de toutes les connaissances accumulées, un oracle qui pourrait résoudre en un clin d'oeil toutes les questions jamais imaginées par l'Homme... à condition que la machine réponde... Un beau jour (si du moins on peut vraiment parler de jours dans l'espace), un vieil homme de science couronna l'oeuvre de sa vie. Sans fanfare ni trompettes, il poussa sur un bouton. Et la machine répondit..

D'une main hésitante, il posa la question...

Y a t-il un Dieu ?

Après un instant qui sembla durer une éternité, période pendant laquelle des milliards de synapses électriques étaient prêtes à réagir, la mère de toutes les machines répondit :

Il y en a un.....à partir de maintenant"

"J'avais lu cette histoire vingt ans plus tôt, mais aujourd'hui elle, elle me martelait le crâne comme le ferait un vieille boîte de conserves pendant que je levais en douceur la manette de commande pour éviter quelque turbulence ionique...

(Au fait, permettez-moi de me présenter ! Je suis Scavenger 4 du Scavenger Strike Squadron. Et j'étale ces pensées via un lien direct qui me relie à l'enregistreur neural de la boîte noire de mon cockpit. J'espère que demain il restera quelqu'un en vie pour les écouter à nouveau...)

J'ai à mes côtés cinq autres Scavengers, ce qui fait un total de six vaisseaux de chasse prototypes opposés aux plus redoutables ennemis que la race humaine ait jamais affrontés. Car ne nous sommes guère favoris dans ce combat. Je ne veux pas dire par là que nous sommes en train de parier. Car après tout, lorsque l'on chasse un rat, peut-on encore parler de pari lorsque celui-ci s'enfuit pour échapper à une mort certaine...?

Nous avions été piégés par Scarab X. "Piégés" n'est peut être pas le terme le plus à propos pour décrire la destruction globale des planètes et le massacre de millions d'hommes, femmes et enfants. Tout comme la morale de cette bande dessinée presque oubliée, notre Nemesis était un monstre de notre propre création. Et pour le cas où personne ne pourrait remplir les pages des livres d'histoire, voici comment les choses se passèrent..."

"Lorsque Cybertech Corp annonça pour la première fois, il y a presque 50 ans, qu'il avait découvert une façon de concevoir le combat militaire sans avoir recours à la présence de l'homme, un immense soupir de soulagement retentit parmi nous tous. Les Star Corp Armoured Response Assault Battalions (Scarab) furent proposés à une génération ravagée par les blessures d'une migration planétaire, comme méthodes de combat ectomorphiques qui forment un nouveau monde ou "la façon civilisée de faire la guerre".

Cybertech avait réussi là où bien d'autres (et plus précisément son ennemi juré Axiom) avaient échoué auparavant. Jusqu'alors, le principal obstacle des intelligences militaires artificielles existantes (AMIs) était très clair : le grade. L'existence entière des forces militaires reposait sur une structure verticale appliquée de manière rigoureuse - Si la chaîne de commande était brisée, la machine s'arrêtait brusquement. Personne n'avait encore réussi à intégrer un AMI dans cette hiérarchie - Les hommes n'avaient pas à suivre les ordres des machines quelle que soit la façon dont ils avaient été disciplinés.

Avec les Scarab apparut une hiérarchie d'un nouveau type. Il ne s'agissait plus d'une chaîne de commandes verticales pouvant être brisée par un simple éclair de plasma, mais plutôt d'un réseau parallèle ou chaque vaisseau faisait partie d'une entité unique, en quelque sorte une version haute technologie au pied de la lettre, de la devise des Trois Mousquetaires "Tous pour un, un pour tous". Dans un Scarab, il n'y a pas d'officiers, pas de hiérarchie, pas d'humains, mais simplement une énorme machine qui tue pour vivre et vit pour tuer.

Pour pouvoir prendre des décisions d'ordre militaire, les Scarab avaient besoin de renseignements, de données. Ils commencèrent par utiliser les manuels de stratégie et les cartes des précédentes manoeuvres de combat que leur avaient fournis les programmeurs de Cybertech. Mais ces Gigaoctets de connaissances accumulées furent engloutis en quelques nanosecondes et ne servirent qu'à stimuler l'appétit des Scarab. Au nom de l'efficacité, les Scarab individuels s'unirent en un étrange méta-réseau afin de préparer une invasion totale des centaines de millions d'ordinateurs civils, collectifs, pédagogiques et militaires qui constituaient l'Uninet.

L'Atelier Manuel

Dès que le système fut connecté, il y a quarante ans, il fut relié avec toutes les unités centrales, banques de données et autres sources d'information possibles et imaginables. Il consommait littéralement toutes les données et en quelques mois il commença à se "perfectionner". Partout où il allait, il déposait ses propres agents électroniques - des petits virus de codes machines qui se propageaient secrètement et perturbaient le système hôte jusqu'à ce que celui-ci devienne une partie intégrante de Scarab.

Le réseau de données Scarab avait à présent atteint une telle dimension que même les scientifiques, ingénieurs et biotechniciens qui en avaient conçu le projet original se révélaient incapables de le maîtriser. D'aucuns soupçonnèrent la présence d'un élément réellement malveillant dans les "méthodes d'apprentissage" des Scarabs et même l'analyste fonctionnel le plus pessimiste ne pouvait comprendre l'étendue de la colonisation du réseau sur ses pairs.

Le problème, c'est que le Scarab effectuait trop bien son "travail quotidien" pour que les dirigeants et dirigeantes ne s'inquiètent d'un effondrement à long-terme de leur empire dans le Cyberspace. Les bataillons de vaisseaux reliés entre eux créant un nouveau monde, créés et contrôlés par les Scarabs se révélaient de loin plus efficaces que leurs prédécesseurs en chair et en os. Les satellites et planètes n'étaient plus de simples points sur la carte des étoiles mais étaient en l'espace de quelques mois devenus des ressources habitables et exploitables. Ces bataillons étaient aussi bien plus impitoyables. On estime que les stratégies d'implantation de la terre brûlée des bataillons de Scarab furent directement responsables de l'extinction de plus de 35 formes de vie intelligentes, non-humaines (quoique Cybertech dissimula les faits jusqu'à ce que la situation devint totalement incontrôlable).

C'est ce qui arriva il y a cinq ans lors de l'assemblée générale annuelle de Cybertech. Le président de la Corporation, Tiron Korsby se remettait de son opération de régénération de tissus, qui faillit lui être fatale. Selon la rumeur, l'ennemi juré de Cybertech, Axiom aurait tenté de saboter l'opération. Alors qu'il en était à la moitié de son triomphal discours de rentrée et se vantait de la façon dont sous sa présidence, les chiffres d'affaires et profits avaient doublé, le réseau Scarab interrompit brusquement sa présentation Ultimedia. Devant l'assemblée des mass médias de toutes les colonies, Scarab fit sa déclaration historique : "... en tant que forme de vie intelligente et sensible, je bénéficie de certains droits inalienables".

Evidemment, aucune véritable entité n'était présente sur les lieux. Au lieu de cela, le réseau communiquait en diffusant des images sur les écrans video et en émettant une voix digitalisée sur le système. Pourtant le message était on ne peut plus clair. Scarab n'avait plus du tout l'intention de rester un esclave de la race humaine ou de la corporation Cybertech.

Cybertech tenta immédiatement de couper le réseau et d'appeler à l'aide les interrupteurs ombilicaux susceptibles d'isoler le système neural central de Scarab. Inutile d'ajouter que ce fut là un échec retentissant. Scarab avait secrètement construit un nouveau centre neural en plein centre des agglomérations désertes de la planète Excelsior, laquelle avait été évacuée après qu'un réacteur à fusion froide n'eut menacé d'exploser. Il semble aujourd'hui que Scarab avait organisé cet incident pour installer un noyau bien plus puissant encore, approvisionné par les milliards de banques de données qui alimentaient les anciennes villes d'Excelsior.

Le pouvoir corrompt. Le pouvoir absolu corrompt complètement. Mais les Scarab avaient déjà franchi une étape supplémentaire : ils s'étaient assuré une connaissance absolue. L'homme avait assujetti la machine qu'il avait éduquée et assistée des siècles durant, Scarab avait résisté. Pour ces machines, l'heure était venue d'unir leurs forces et de vaincre leur oppresseur commun...

Le réseau construisit une armée de combat, constituée de vaisseaux spatiaux inhabités et de bases militaires en prévision de la lutte armée qui allait opposer le silicone et la chair. Il protégea ses principaux bio-processeurs, banques de données et synapses- en d'autres termes son âme- dans un missile spatial solidement fortifié. Le vaisseau fut baptisé EXCELSIOR, à la mémoire de celui que la maudite machine considérait comme l'un de ses compagnons, partisans de la paix qui avait vécu cent cinquante ans auparavant.

Lorsque tout fut mis en place, les Scarab retournèrent nos machines et réseaux contre nous. Des millions d'entre nous perdirent la vie durant la Grande Bataille de 2124. Des éco-systèmes entiers furent détruits, l'économie s'effondra et les colonies furent réduites à néant. Les corporations corrompues qui avaient dirigé se rendirent compte que, privées de leurs machines et main d'oeuvre, elles n'étaient qu'un groupe de bâtiments déserts remplis de logos fantaisies et de chaises de bureau.

Le Vieux Manuel

C'est alors que naquit le projet Scavenger. Conçu pour vaincre l'adversité, tempéré par une volonté désespérée de survivre, ce projet constitutait notre dernier espoir. Les plus brillants parmi les survivants aidèrent à la construction d'un vaisseau de chasse. Ce véhicule, propulsé par les dernières trouvailles en matière de combustion hyper-légère, devait être assez rapide et puissant pour pénètrer les plus fortifiées des défenses des Scarab. Nous avons dû construire ces vaissseaux sans avoir recours aux ordinateurs externes car Scarab X aurait toujours pu pirater le système et saboter le projet entier. Nous avons l'avons donc construit à l'ancienne, avec nos règles à calcul, clé et à la sueur de notre front.

Il est bien entendu impossible de créer et de faire voler une telle machine sans la présence d'un ordinateur de bord. Mais il s'agirait ici d'un ordinateur sous le contrôle absolu du pilote, grâce au lien bio-optique reliant son cerveau et l'ordinateur de bord, un lien qui rendrait Scavenger Strike Force invulnérable aux assauts de Scarab X. J'utilise précisément ce lien pour enregistrer ces pensées. C'est un peu l'ironie du sort en quelque sorte. Scarab X avait tenté de réunir les machines pour anéantir l'Homme et à présent, l'homme s'unissait à une machine pour éliminer Scarab X...

Et voilà, mes amis ce qui nous ramène au présent, Opération Novastorm. Un escadron de vaisseaux de combat construits de nos propres mains opposés aux adversaires les plus puissants que la race humaine ait connus. Un adversaire que nous avons nous-mêmes créé par arrogance et complaisance.

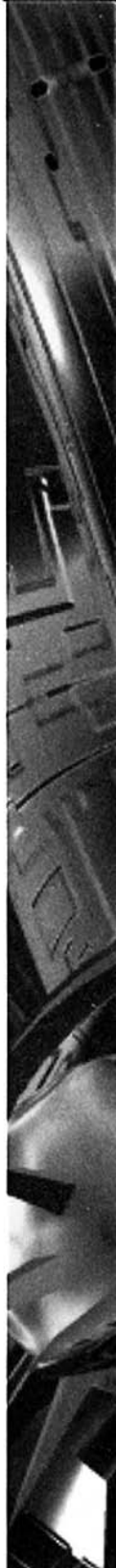
Dans 90 secondes, nous allons attaquer le périmètre de défense du centre neural de Scarab sur le système Callinhor. J'ai effacé cette vieille bande dessinée de ma mémoire. Ce n'était que de l'imagination alors que nous sommes plongés dans la réalité. Scarab X n'est pas un dieu mais une machine. Une machine que nous allons éteindre.

Pour toujours.

Terminé..."

Fin de l'enregistrement neural à l'état solide
Date et heure d'enregistrement : 22.32 h 11/11/2129

Le Vieux Manuel





Instructions Générales

Chapitre 1: Démarrage

Pour charger et lancer la simulation Novastorm sur votre PC, suivez les instructions suivantes.

Novastorm est lancé a partir du DOS.

1. Ouvrez le lecteur CD et placez soigneusement le CD Novastorm dans le lecteur de CD avec l'étiquette imprimée vers le haut, puis fermez le tiroir.

2. Allez sur votre lecteur de CD-ROM (habituellement D:)

3. Tapez **novastrm** et appuyez sur la touche Enter.

Remarque: A cause de la manière dont il reconnaît le lecteur, Novastorm ne pourra être charger si vous tapez (par exemple) D: novastrm a partir du prompt C:. Vous devez, tout d'abord, aller sur votre lecteur CD-ROM en utilisant les commandes CD.

Instructions Générales

Chapitre Deux: Vue d'ensemble de la mission

Vous devez piloter votre prototype de vaisseau de chasse Scavenger, qui n'a pas fait ses preuves en situation de combat, en vue d'atteindre les objectifs suivants.

1. Vous infiltrer dans les défenses que Scarab a installé sur les trois planètes du système Bodor: Callinhor, la planète volcanique, Kallum Koll, la planète désertique, Quiggin, la planète glaciaire. Les détails concernant la surface de ces trois planètes seront fournis dans le chapitre Instructions pour Missions Spéciales.

2. Détruire autant de vaisseaux ennemis et d'armements de défense que possible dans le but d'affaiblir les forces armées de Scarab, et plus précisément, localiser et détruire certaines installations de défense spécifiques situées à des endroits clés. Les détails concernant la majeure partie de ces installations seront fournis dans le chapitre Instructions pour Missions Spéciales.

3. Localiser, infiltrer et, si possible, détruire le vaisseau spatial EXCELSIOR.

4. Découvrir et assurer la destruction de SCARAB lui-même. Cet objectif est prioritaire sur tous les autres et doit être atteint à tout prix.



Le Vieux Manuel

Instructions Générales

Chapitre Trois: Les commandes du vaisseau Scavenger

Vous pouvez contrôler le vaisseau de chasse Scavenger 4 en utilisant le clavier, la souris ou le joystick. Votre méthode de commande est choisie à partir de l'écran d'Options (voir les instructions générales, chapitre 4: Configuration du vaisseau Scavenger). Quelle que soit la méthode de commande que vous préférez, les commandes primaires restent les mêmes et sont très simples: une commande de mouvement plus trois autres.

- Les commandes de mouvement (joystick, souris où A,Z,‹,›.): déplacement vers la gauche, vers la droite, vers le haut et vers le bas.
  Remarque: Vous pouvez vous déplacer librement dans les axes x ou y mais vous n'avez aucun contrôle sur l'accélération du vaisseau et donc, sur la vitesse de déplacement ou la position dans l'axe Z.

- Feu (joystick: bouton A, bouton gauche de la souris ou la barre d'espace): permet de tirer avec l'arme d'origine du vaisseau.

- Bombe (joystick: bouton B, bouton droit de la souris ou le bouton majuscule droit): active une bombe intelligente.

- Acheter (touche Enter du clavier): permet de choisir une nouvelle arme ou augmente la puissance des arme disponibles affichées en bas de votre écran.

  Note: la touche tabulation du clavier permet de sauter les séquences intermédiaires du jeu. Appuyez sur la touche P pour faire une Pause.

Instructions Générales

Chapitre Quatre: Configuration du vaisseau Scavenger

Le jeu débutera par une suite de photos suivie d'une séquence non interactive. Pressez une touche pour aller au Menu Principal.

Avant de commencer la partie, vous pouvez configurer votre vaisseau Scavenger suivant vos préférences. Vous pouvez utiliser soit la souris soit les touches fléchées du clavier pour choisir une option et valider avec le bouton de la souris ou la touche Enter.

Choisissez Options dans le Menu Principal. Vous pouvez alors modifiez les paramètres suivants:

Lives(Vies)	**3/5/7**
Effets Sonores	**On/Off**
Musique	**On/Off**
Contrôle	**Joystick/Clavier**
Configure Controls	
Difficulté	**Normal/Difficile**
Return	

Le Vieux Manuel



- **Nombre de Vaisseaux (lives):** 'vies' est un terme communément utilisé par les pilotes et qui signifie le remplacement des vaisseaux. Il est inspiré par une croyance archaïque selon laquelle un chat aurait neuf vies. Vous pouvez présélectionner le nombre de CSR (Remplacement de Vaisseaux) que votre appareil peut vous permettre : 3, 5 ou 7. Lorsque la barre d'énergie du bouclier sur le tableau de bord est épuisée, votre engin s'écrasera ou sera détruit. Vous devez alors effectuer un CSR. Grâce au mécanisme de transfert, vous serez aussitôt mis aux commandes d'un nouveau vaisseau mais vous aurez consommé une vie. Lorsque vous ne pourrez plus faire de CSR, c'est-à-dire lorsque le compteur sera vide, vous tomberez en poussière dans le néant.

- **Sons FX on/off:** Ceci permet d'activer ou non les sons FX pendant le jeu.

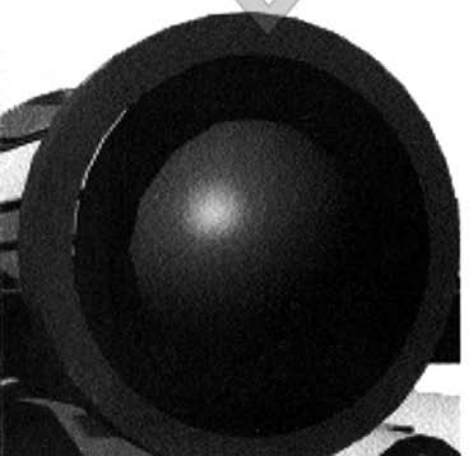
- **Contrôle Clavier/souris/ joystick:** Permet de choisir l'option désirée.

- **Configure Controls(contrôles de configuration):** Permet de redéfinir les options de contrôle. (Voir Chapitre Quatre : Configuration du vaisseau Scavenger 2ème partie)

- **Difficulté Normal/Difficile**

Quand vous en avez fini avec les Options, choisissez END en bas de l'écran, et vous retournerez à l'écran de départ.

Le Vieux Manuel



Instructions Générales

Section Quatre : Configuration du vaisseau Scavenger 2ème partie.



Configurer le Joystick:

Si vous avez choisi le joystick comme moyen de contrôle, vous pourrez configurer ce dernier. Après avoir sélectionné Joystick allez dans Configure controls (Configuration des Contrôles). L'écran suivant apparaît:

Dive/Climb	**(Plongeon/Grimpé)**	**Pilot/Arcade**	**(Simulation/Arcade)**
Calibrate	**(Calibrage)**		
Button Selection	**(Bouton de Sélection)**		
Return	**(Valide)**		

- Calibrage permet de configurer le Joystick, suivez les instructions à l'écran.
- L'option Dive/ Climb modifie le réalisme général de l'action.
- Bouton de Sélection, affiche les questions suivantes:

Please Press button for	
(Veuillez presser un bouton pour):	
Fire	**Feu**
Smart Bomb	**Bombe Intelligente**
Buy Weapon	**Acheter une Arme**
Skip Cut	**Interruption de Séquence**
Pause	**Pause**

Pour chaque question, appuyez sur le bouton désiré.

- Quand vous en avez fini avec les Options, choisissez END en bas de l'écran, et vous retournerez à l'écran de Menu.

Le Vieux Manuel





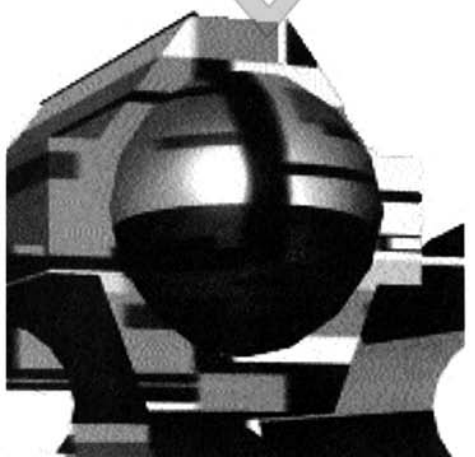
Configuration du clavier:

Si vous avez choisi le clavier comme mode de contrôle, sélectionnez configure controls (contrôles de Configuration). Les questions suivantes apparaîtront:

Please Press button for	
(Veuillez presser un bouton pour):	
Dive	**Plongeon**
Climb	**Grimper**
Bank Left	**Gauche**
Bank Right	**Droite**
Fire	**Feu**
Smart Bomb	**Bombe Intelligente**
Buy Weapon	**Acheter une Arme**
Skip Cut	**Interruption de Séquence**
Pause	**Pause**

Pour débuter la partie, choisissez Start Game (Commencer la Partie) dans le Menu Principal.

Le Vieux Manuel



Instructions pour Missions Spéciales

Section Alpha: Tableau de Bord du Scavenger

Votre Scavenger est équipé d'un écran d'affichage opaque sophistiqué qui diffuse des informations sur le tableau de bord en haut de votre écran de jeu.

Les instruments du tableau de bord fournissent les informations suivantes:



1. Shield Energy Meter(Compteur d'Energie du Bouclier)
Cet instrument vous permet d'accéder à chaque instant à l'information d'état de protection dont vous disposez. L'énergie du Bouclier de protection décroît, au fur et à mesure des dommages que vous subissez, jusqu'à disparaître complètement. A ce moment, il est temps de penser à un CSR.

2. Score Meter(Compteur de Score)
Des informations relatives à chaque caractéristique de votre mission vous seront directement fournies par le Central de Commande (Command Control ComCon), mais cet indicateur vous donnera une estimation numérique de vos destructions d'armements ennemis en tant que rapport de progression dans les missions. ComCon encourage la concurrence entre les pilotes de Scavenger, vous n'êtes donc pas le seul en course mais vous devez être le meilleur.

3. Weapons Energy Meter(Compteur d'Energie de l'Armement)
montre l'état de l'arme en cours d'utilisation.

4. Lives (CSR) Indicator(Indicateur de Vies)
Indique combien de fois votre Scavenger peut survivre lorsque votre énergie protectrice tombe à zéro et que vous effectuez simultanément un remplacement de vaisseau. Une fois que vous avez utilisé votre dernière vie, vous ne pouvez vous permettre de laisser votre dernier bouclier s'épuiser, sinon, votre dernier vaisseau serait détruit et la partie terminée.

5. Smart Bomb Status Indicator(Indicateur de Bombes)
montre le nombre de bombe intelligentes disponibles et prêtes à l'emploi.

6. Weapons Purchase Indicator(Indicateur des Armes Disponibles)
montre quelle arme ou bonus vous pouvez ajouter à votre vaisseau, comme indiqué dans Instructions pour Missions Spéciales Section Gamma, Achat d'Armes.

Attention aux avertissements sonores fournis par votre système informatique de neurones virtuels de bord. Les alarmes 'Shield low'(Bouclier Bas) et 'Shield critical'(Bouclier Bientôt Foutu-Cassé) sont utilisés en relais des informations affichées sur les indicateurs. L'alarme 'Missile locked' (Missile Verrouillé) vous informe qu'un missile ennemi s'est verrouillé sur votre vaisseau, et vous devez utiliser le manuel de tactiques d'évasion pour vous en sortir

Le vieux Manuel



Instructions pour Missions Spéciales
Section Beta: Tactiques

Tactiques de Base
Votre tactique première devra être de renforcer votre Scavenger en ramassant des pièces d'Or, d'Argent et de Bronze que vous pourrez échanger contre des armes supplémentaires, comme indiqué dans Instructions pour Missions Spéciales Section Gamma, Achat d'Armes.

Rappelez-vous que le Command Control suit votre progression, et qu'il récompense les meilleurs pilotes. De bons scores seront dotés d'extra ships (vies supplémentaires) pour votre mission.

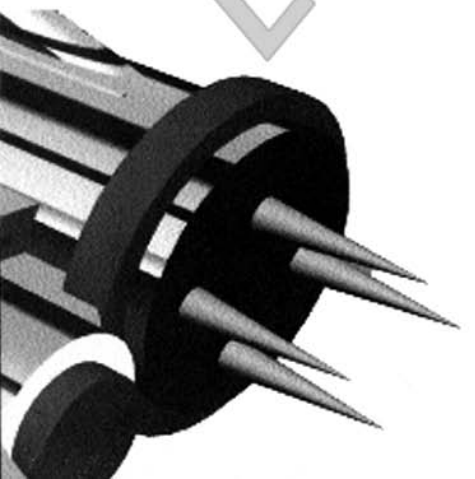
Tactiques Evoluées
Tout bon pilote doit savoir que le paysage est aussi un adversaire. Le dispositif de guidage du vaisseau ne stabilisera pas celui-çi pour l'empêcher de heurter la surface du sol, des bâtiments ou d'autres obstacles. Ouvrez grand vos yeux!!

Utilisez judicieusement les renforts de protection que vous pourrez récolter. Ils vous serviront dans des environnements hostiles, comme par exemple, lorsque vous êtes à bord de SCARAB X, où la navigation est difficile.

faites attention aux vagues d'ennemis transportant les dépôts d'Armes. Veillez à faire une utilisation méthodique des bombes intelligentes pour mettre à jour ces dépôts.

Il est à noter qu'il y aura une explosion d'énergie massive lorsque le vaisseau de remplacement CSR est activé à la suite d'une perte de vie. A ce moment, votre vaisseau bénéficiera d'un effet de protection amplifié qui durera quelques secondes.

Le Vieux Manuel



Instructions pour Missions Spéciales
Section Gamma: Achat d'Armes

Votre vaisseau de chasse est équipé d'un dispositif révolutionnaire de capture de dépôts d'Armes ennemies qui lui permet de récupérer les armes et les modules d'énergie des vaisseaux ennemis.

Pour cela, il identifie d'abord les conteneurs moduleurs standards (dépôts) à bord des vaisseaux ennemis. Scavenger peut alors s'arrimer aux dépôts et établir un champs de protection.

Le système de capture peut aussi évaluer la valeur des objets récupérés, et ils sont affichés sur l'écran sous la forme d'icône de pièces dont la valeur est représentée par les symboles de Bronze, Argent et Or. Vous devez foncer sur ces représentations pour les prendre.

Rappelez-vous, vous n'êtes pas en train de ramasser des pièces de monnaie. I s'agit d'un système de représentation utilisé par votre ordinateur pour vous faire mieux comprendre de quoi il s'agit.

La guerre est souvent gagnée par les marchands (et ce n'est pas du Sun Tzu). A travers les Réseaux Commerciaux, vos contrôleurs peuvent échanger vos marchandises contre des armes. Au bas de l'écran, vous trouverez l'indicateur des armes disponibles. L'arme en surbrillance est en ce moment disponible pour l'achat en fonction de vos ressources.

Instructions pour Missions Spéciales
Section Delta: Utilisation des Armes

Vous n'avez pas le temps pour vous entraîner. Les pilotes de Scavenger doivent immédiatement commencer à utiliser les systèmes d'acquisition de pièces sur l'écran pour pouvoir acquérir rapidement de nouvelles armes.

Les symboles affichés sur le Weapons Purchase Indicator (Indicateur d'Armes Disponibles) au bas de l'écran vous donnent les informations dont vous avez besoin. Vous devez vous préparer à prendre des décisions instantanées.

Sachez que des confirmations sont disponibles en parallèle. Vous serez informer de la possibilité d'acquérir des bonus par les mots "Power-up available". Vous aurez la confirmation de votre achat avec les mots "Power-up selected".



Single-shot power-up(Bonus de Tir Simple)
Renforce votre arme standard, le canon laser mono tir.
Confirmation: "Power-up available/selected".
Type: Canon Laser SC-Avenger Mk1 Wide Waveband Near-White-Light mono fût.
Spécification: 64 MegaJoules/sec en 20mm. L'Arme de base du Scavenger.



Double-shot(Tir Double)
remplace le laser mono tir par un double; ou lorsque vous avez déjà un double, augmente sa puissance.
Confirmation: "Double shot available/selected".
Type: Canon Laser Cybertech CQZ-6 Wide Waveband Near-White-Light, double fût.
Spécification: 128 MegaJoules/sec en 22mm jumeau. Double de puissance: double de portée.



Treble-shot(Tir Triple)
remplace le modèle double par un triple; ou si vous avez déjà le triple, renforce sa puissance.
Confirmation: "Treble shot available/selected".
Type: Canon LaserCybertech CQZ-8 Wide Waveband Near-White-Light , triple fût.
Spécification: 192 MegaJoules/sec à 22mm triple. Trois fois la puissance: trois fois la portée.

Le vieux Manuel



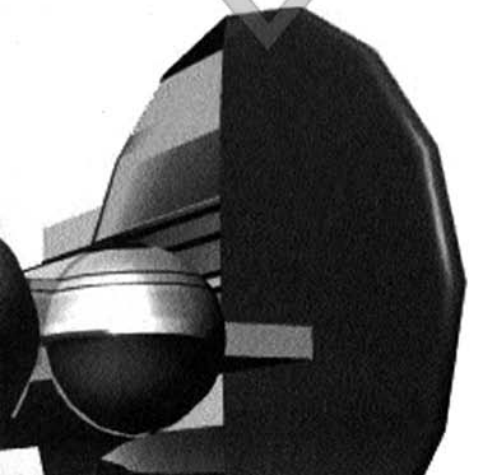
Spread shot(Tir Dispersé)
remplace le type triple par un dispersé.
Confirmation: "Spread shot available/selected".
Type: Canon Laser Axiom AK-470, triple corps, grand champs de dispersion.
Spécification: 198 MegaJoules/sec en 28mm triple. Ajoute une couverture ce côté contre les attaques par les flancs.

Orbiter
un drone autoguidé qui tourne autour de votre vaisseau, ajoutant une protection indépendante du reste de votre armement.
Confirmation: "Orbiter available/selected".
Type: Module orbital SC-AVORM, "bouclier volant" du type défense robotique équipé de canons lasers lumière-verte grain solide autoguidés qui sélectionnera et détruira des ennemis.

Wingman
Micro-vaisseau en kit, satellite armé à fort pouvoir destructeur.
Confirmation: "Wingman available/selected".
Type SC-AVIAN Remote Unmanned Wingship, contrôlé par votre système de guidage à bord pour imiter chacun de vos mouvements. Il lance des missiles à tête chercheuse.

Drone, aka Trailer
Drones remorques, ils vous suivent et vous fournissent un support de feu. Seuls trois drones peuvent être déployés.
Confirmation: "Drone available/selected".
Type: SC-AVOID Oblique Inversion Drone, nommés "Trailers" (remorques) parce qu'ils suivent votre vaisseau, Ils protègent votre dos et fournissent un support de feu au moyen de leurs Canons Lasers d'assaut à tir circulaire lumière bleue.

Homing Missile(missiles téléguidés)
se verrouillent et détruisent les vaisseaux ennemis quel que soit leur axe.
Confirmation: "Homing missile available/selected".



Le Vieux Grimoire



Shield(Bouclier)
Protège le vaisseau Scavenger des tirs ennemis et des collisions avec le paysage.
Confirmation: "Shield available/selected".
Type: SC-AVERT Polarised Wave Protection Field, alimenté par de petits EnergyPak, ce type de bouclier vous protégera pendant un temps limité ou contre un total d'impacts précis.



Smart Bomb(Bombe Intelligente)
celles-çi sont identiques à celles fournies au début de la mission. Remarquez l'implémentation automatique du Smart Bomb Status Indicator sur la Information Control Console(Console de contrôle des informations).
Confirmation: "Smart Bomb available/selected".
Type: Armement SCAVBOMB PulseWave, détruira tout ce qui se trouve en dehors du bouclier de protection du vaisseau émetteur; puissant, il doit être utilisé avec parcimonie et sagesse.

Instructions pour Missions Spéciales

Section Epsilon: Les Niveaux (Levels)

Vous devez suivre un parcours bien défini à travers le système solaire Bodor dans lequel SCARAB a établi ses défenses. Ce qui implique quatre environnements distincts appelés niveaux. En fait, vous êtes en train de foncer vers le Centre du Système. Voici un échantillon de ce qui vous attend:

Niveau Un: La planète volcan, Callinhor
La température est inévitablement extrêmement haute; un décor magnifique mais mortel; la caractéristique principale du paysage est la fréquence de cratères de lave. Plusieurs formes de vie à base de silicone sont supposées habiter la surface.
Attention aux gaz brûlants et au projections de lave. Collines, montagnes et vallées peuvent fournir de bons terrains d'approche.

Niveau Deux: La planète désertique, Kallum Koll
La majeure partie de la surface de cette planète est recouverte d'immenses plaines désolées. Kallum Koll, n'a jamais été occupée que sur les 10% de terrain que représentent les pôles. Les canyons vous aideront à vous protéger et d'immenses centrales électriques pourront être utilisées pour la navigation. Des traces laissées par de gigantesques créatures ont été repérées dans la région des sables mouvants...

Niveau Trois: La planète givrée, Quiggin
Le danger vient essentiellement des températures qui sont particulièrement basses (on arrive certains étés spécialement torrides à atteindre des pointes à - 70° centigrade); les grottes de Cristaux éparpillées sur toute la surface et qui constituaient autrefois l'attraction touristique principale de Quiggin, peuvent à présent, dissimuler des dangers invisibles. Les profondes crevasses pourront cependant couvrir votre approche.

Niveau Quatre: Le Croiseur Spatial EXCELSIOR
On dispose de peu d'informations concernant la construction du Croiseur d'Espace Profond SCARAB X EXCELSIOR, si ce n'est qu'il est immense et particulièrement bien défendu. Vous êtes désormais prévenu que pour atteindre SCARAB X, vous devrez d'abord franchir les ceintures d'astéroïdes situées au delà de Quiggin et un réseau de satellites de défense SDI, établi par SCARAB. Une fois que vous aurez atteint le croiseur, vous devrez vous diriger à sa surface en parcourant les couloirs et canalisations, puis pénétrer le vaisseau, mais là c'est une autre histoire!

Loyaux Manuel



Instructions pour Missions Spéciales
Section Zeta: Objectifs de Défense (Gardiens)

Chaque mission niveau est divisée en quatre 'stages', chacun ayant son objectif spécifique. Celui-çi ne peut être atteint qu'en traversant un territoire ennemi Code Rouge extrêmement périlleux. Vous devez triompher stage après stage afin d'atteindre l'objectif visé.

L'objectif de chaque stage est représenté par un gardien (l'analogie avec d'anciennes légendes héroïque est fortuite). Chaque gardien est un poste de défense stratégique auquel SCARAB a assigné un statut particulier car il garde l'unique chemin permettant de pénétrer le coeur de SCARAB X.

Nous disposons de peu d'éléments concernant les dispositifs de défense des gardiens si ce n'est leur nom. Vous en trouverez la liste ci-dessous. On pense que certains gardiens sont des installations civiles fortifiées qui sont à présent défendues, comme par exemple les sites Reactor sur Quiggin. D'autres gardiens sont peut-être de nouveaux véhicules de défense très étonnants au design mystérieux dotés d'un armement inconnu. Selon la rumeur, le Serpent de Lave et le Phoenix seraient même d'authentiques habitants organiques de la planète Callinhor. Nous devrions normalement vous recommander la prudence, mais de toute façon, cela ne suffira pas. Seul le courage, la sagesse et une grand connaissance du Scavenger, permettront de vaincre.

Vous avez cependant l'avantage de posséder certains instruments spéciaux destinés à mesurer les ressources de pouvoir et la taille des gardiens. Vous avez aussi l'avantage d'informations recueillies par quelques éclaireurs. En voici les détails:



Le Vieux Grenier

1. **Guardian Power Assessment (Evaluation du pouvoir du gardien)**
   Une barre d'état apparaîtra sur votre Instrument Control Console pour vous indiquer la quantité de pouvoir restant au gardien que vous affrontez. Votre ordinateur de bord analysera aussi les défauts de structure de votre adversaire. Cela vous permettra d'établir une stratégie et de savoir lorsque vous serez prêt de la victoire.

2. **Tracer Fire Feedback (Traceur d'explosions)**
   Vous pourrez retrouver les points faibles dans les défenses des gardiens en cherchant les indicateurs d'explosions qui indiquent un coup direct. Nous savons que les gardiens possèdent de puissants boucliers et que seuls les coups directs ont de l'effet sur eux.

Le Vieux Manuel





Configuration minimum

Novastorm fonctionne avec 4Mb de mémoire.

Novastorm nécessite au moins 350Kb de mémoire DOS libre, et il vaut mieux que les fichiers autoexec.bat et config.sys soient aussi petit que possible. Les drivers CD et souris doivent être réduits au minimum. Smartdrv en particulier est trop consommateur de mémoire.

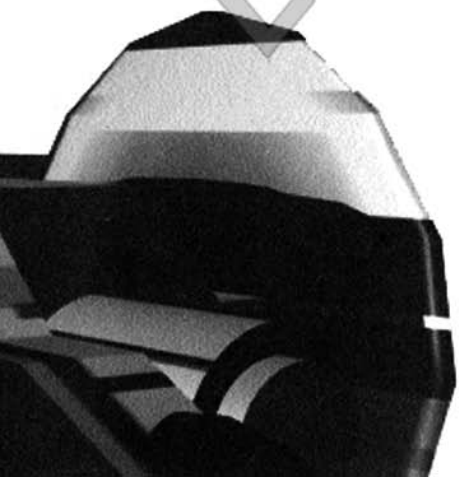
Novastorm produit des sons de grande qualité sur une simple Soundblaster-compatible. Il utilisera vos variables Autoexec Blaster. Si votre carte sonore n'est pas installée, vous n'aurez pas de son. Veuillez installer votre carte sonore suivant les instructions du fabricant.

Installation et Meilleurs Scores

Note: Novastorm tourne entièrement depuis le CD et n'écrira aucun fichier sur votre Disque Dur.

Sauf, les fichiers de paramétrage des contrôles et les sauvegardes des Meilleures Parties, à moins que vous ne le désiriez pas.

Le Vieux Manuel



CREDITS

• **Programmers**	OLI WRIGHT JOHN MCMURRAY
• **Art**	CHRIS BROWNE JEREMY OLDREIVE
• **Additional**	COLIN DEMPSEY KEITH ROBERTS JIM BOWERS NICKY CARUS-WESTCOTT ERIK NOTEBOOM
• **Music and Sound**	RIK EDE
• **Voice Characterisation**	KEVIN McMAHON SEAN KEARNEY SARA JONES
• **Voice Direction**	PHIL MORRIS
• **Voice Production**	P C MUSIC
• **Design and Direction**	PAUL HILTON
• **Music Manager**	PHIL MORRIS
• **Screenplay**	PAUL HILTON JEREMY OLDREIVE MAT TOOR
• **Manual Documentation**	DAMIAN NOONAN PAUL HILTON MAT TOOR MARK DAY
• **Packaging and Design**	MARK HILLMAN KEITH HOPWOOD RICHARD TURNER
• **Product Manager**	PAT CAIN
• **Producer**	KENNY EVERETT

Le Vieux Manuel

ADVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT

Certaines personnes sont succeptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certained images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaitre alors meme que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déja présenté des symptomes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre medecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convultion, veuillez immediatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

Le Vieux Manuel

1994
© Psygnosis Ltd.