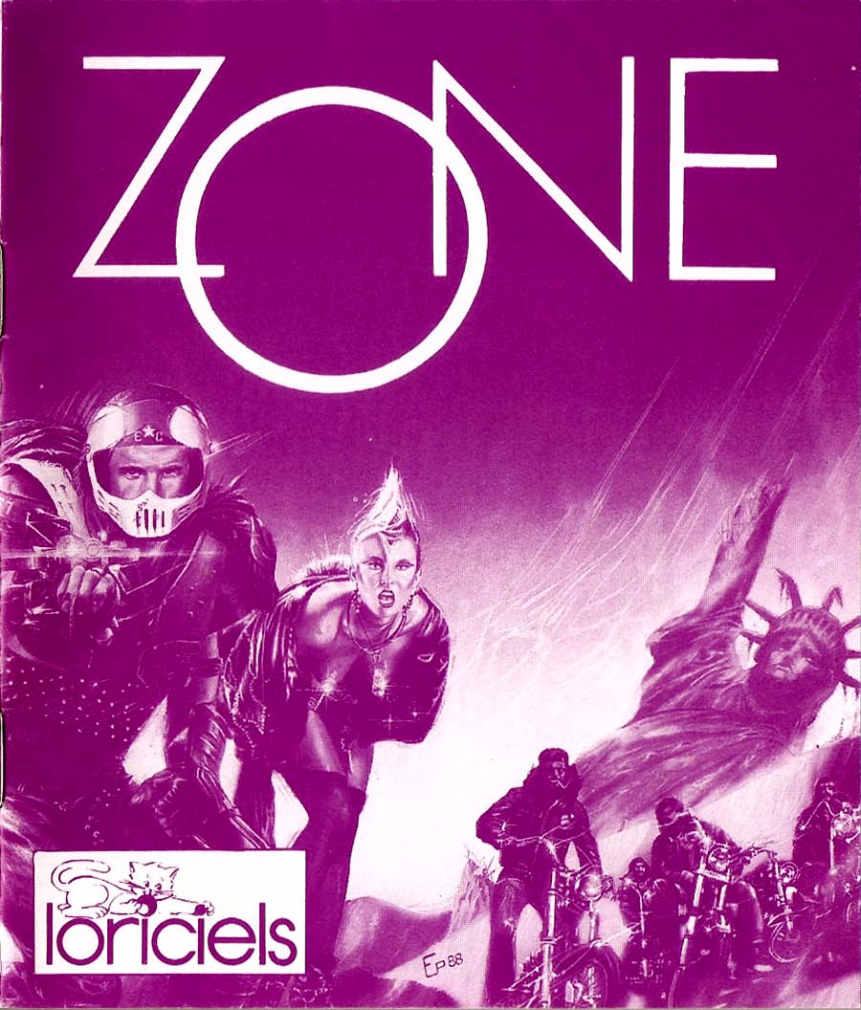
ZONE



loriciels


Le Vieux Manuel



Survivre est la préoccupation de tous les instants des rares êtres humains qui n'ont pas péri lors du Grand Conflit. Comme à l'aube de l'humanité, ils se sont regroupés en tribus de quelques dizaines de personnes. Ils luttent pour s'approprier les rares stocks de nourriture conditionnée qui subsistent dans les magasins éventrés. Quelques personnes tentent de reconstruire un semblant de civilisation, chaque microcosme choisissant de privilégier telle ou telle voie. Conscientes de l'enjeu, elles aident volontiers qui vient les solliciter. Mais pour la plupart, les survivants du Grand Conflit sont devenus agressifs, surtout lorsqu'il s'agit de piller les rares dépôts de carburant qui restent, ou de récupérer les pièces détachées permettant d'entretenir leurs engins à deux roues, destriers de ces temps de violence.

ZONE

Plus grave, les radiations sont omniprésentes. La plupart des êtres vivants sont malades, affaiblis. Les espèces les plus résistantes sont en pleine mutation. Certaines commencent à se voir doter d'une monstrueuse puissance. Les rayonnements ionisants ont modifié le faciès de certains hommes, le modelant à l'image de leurs pires cauchemars. Un nuage radioactif continue à propager sa semence de mort au gré des vents.

Un prêtre-médecin a trouvé une formule biologique qui pourrait sauver les hommes. Mais une puissante bande de dépravés s'est approprié le secret, et a tué cet homme bon.

Là commence votre histoire...

Le vieux Grimoire

Comment charger ZONE

Après avoir chargé le DOS dans votre PC, insérez la disquette ZONE dans le lecteur A, tapez ZONE et validez par [ENTER]. Remplacez la disquette ZONE par ZONE 2 lorsque l'ordinateur vous le demande. *Laissez ensuite cette disquette dans le lecteur A durant toute la partie.*

Vous pouvez également recopier tous les fichiers des disquettes ZONE et ZONE 2 sur un disque dur et lancer ZONE à partir du répertoire de votre disque dur où se trouve l'ensemble des fichiers. Toutefois, la protection du logiciel contre les copies illicites impose de laisser la disquette originale ZONE2 dans le lecteur A durant toute la partie.

Certains ordinateurs, comme l'AMSTRAD PC, sont pourvus de systèmes accélérateurs d'horloge lorsqu'ils sont équipés d'une souris; si c'est le cas, indiquez-le au programme lorsqu'il vous posera la question, faute de quoi certains sons seraient déformés.

Attention, ce jeu nécessite réellement 512 K de mémoire vive, au minimum. Si votre PC est équipé de 512 K seulement annulez tous programmes résidents comme un RAM-DISK par exemple.
(Pour les Amstrad PC 1512 utilisez le programme NVR pour cela).



Le Vieux Manoir

Les commandes par icônes

ZONE est une structure ludique intégrant la richesse de paramètres et de situation que l'on trouve dans les jeux dits de rôle, la grande variété d'images que l'on apprécie dans les jeux d'aventure et certaines actions propres au jeu d'arcade. ZONE ajoute une composante stratégique avec gestion en temps réel par l'ordinateur des mouvements des ennemis.

Au départ, l'écran propose un menu de 14 icônes. L'une d'entre-elles - le point d'interrogation - est là pour rappeler la signification de chacune des autres. Il suffit de déplacer le curseur clignotant au moyen des flèches du clavier et valider par [ENTER] pour opérer un choix. Si le joueur n'intervient pas, le temps s'écoule comme en témoigne l'affichage de symboles en haut à droite de l'écran. Une journée s'est écoulée lorsque la fenêtre est remplie. La nouvelle date s'affiche en haut à gauche. Le décompte du temps est toutefois repris à zéro chaque fois que le joueur intervient pour choisir une commande ce qui lui laisse tout loisir, chaque jour, de donner les ordres nécessaires...



Il est conseillé d'envoyer rapidement des éclaireurs pour explorer les différentes contrées et ramener des renseignements. Seuls les groupes partant dans un véhicule blindé pourront ramener carburant, matériel et nourriture nécessaires à la survie de la tribu.

Au fur et à mesure du déroulement de la partie, *de nouveaux menus d'icônes apparaîtront en fonction du contexte* avec toujours le point d'interrogation pour un complément d'explications.

La girouette au centre de l'écran indique la direction du vent dont dépend la progression du nuage radioactif que l'on peut suivre sur la carte.

Le Vieux Grimoire

Les 6 classes de personnages

Les personnages de votre tribu sont tous typés. Ils ont chacun une fonction principale :
— le **guerrier** : la brute qui frappe d'abord et discute ensuite. Doté d'une résistance supérieure à la moyenne.
— à l'opposé **le négociateur,** personnifié par la main tendue. Dans certaines situations, la méthode douce s'avère plus efficace qu'une action brutale... Il est par exemple le mieux à même d'inviter des personnages de rencontre à se joindre à la tribu.
— le **techno :** bricoleur, réparateur de véhicules, ingénieux et habile. La fabrication de nouveaux véhicules à partir du stock de pièces détachées récupérées ici et là se fera d'autant plus vite que les technos seront plus nombreux à votre camp de base, selon leur compétence. Le techno sera, par exemple, capable d'ouvrir une porte verrouillée. Au besoin il sait placer des charges de dynamite.
— le **motard :** indispensable pour les reconnaissances rapides. C'est aussi le tireur par excellence.
— le **chef de char.** Les engins blindés sont indispensables pour transporter les groupes chargés du ravitaillement en nourriture, carburant et autres produits de première nécessité. Le chef de char sait également se servir d'armes lourdes.
— le **PSY.** Peu bavard et nimbé de mystère. Le PSY pressent les événements et "voit" certains lieux cachés. Il peut être un combattant redoutable si le groupe est en danger.

Plus un personnage a "d'étoiles" correspondant à une fonction dans la check-liste, mieux il sera à même de réussir les tâches correspondantes. Les talents et l'expérience peuvent croître avec la réussite des différentes actions.



Le Vieux Manuel


Le Vieux Manuel

Les déplacements

Il vous faut sans tarder envoyer des éclaireurs pour repérer les dépôts de nourriture, de carburant, les stocks de pièces détachées, se renseigner sur les mouvements des "autres" et trouver leurs bases. La recherche et l'exploration des bases ennemies est essentielle. Ce n'est pas sans raisons que les tribus ennemies se sont établies en certains lieux. Vous constaterez que les dédales de leurs bases recèlent des "trésors". Mais prenez garde, elles sont bien gardées! Leur exploration requiert la présence du personnage principal - vous, bien sûr - dans le groupe.

Il est également important de nouer des contacts avec des tribus non belliqueuses auprès desquelles certains des membres de votre groupe pourront acquérir un complément de formation indispensable à sa survie. Un "stage" ne dure pas moins de 15 jours. Dur... de se passer de certains aussi longtemps...

Les 6 tribus amies et la formation qu'elles dispensent sont indiquées dans le tableau suivant :



Tribu :	Formation :
Red Angels	Guerrier
Babacools	Négociateur
Mecanos	Techno
Road Kings	Motard
Bulldozers	Chef de char
Blackrobes	PSY

Le Vieux Grimoire

Envoyer un éclaireur, quelqu'un en stage, ou un groupe en expédition se fait en validant le ou les personnages choisis par curseur. La province à explorer sera choisie et validée de la même façon. Pour un groupe, appuyer sur T(ag) pour choisir quelqu'un, *et à nouveau sur T avant de déplacer le curseur, sauf si l'on veut incorporer au groupe les noms consécutifs dans la liste.* Tous les noms ainsi marqués en vidéo inverse feront partie du groupe que vous validerez par [ENTER]. On peut toujours annuler une opération de ce genre en appuyant sur [ESCAPE]. Pour gagner du temps lors des validations des différents choix, il est commode d'utiliser la touche [ENTER] qui permet également de répondre O(ui) à une question. Plus généralement, une pression sur une touche annule la plupart des temporisations consécutives à l'affichage d'un message ou met un terme à certaines séquences sonores.

Rappelez-vous que vous aurez d'autant plus de chance de trouver nourriture et carburant que vous irez les chercher plus loin de votre camp de base. Les dépôts proches ont en effet été pillés depuis longtemps déjà. Par contre, les renseignements que vos éclaireurs ramèneront de contrées lointaines auront d'autant moins de chances d'être d'actualité que le voyage aura été plus long.

Puisque vous avez un ordinateur avec une vaste mémoire, le logiciel fait tout pour vous éviter d'avoir à prendre des notes avec un papier et un crayon, instruments périmés à l'âge post-atomique comme chacun sait. *L'ordinateur constitue automatiquement un mémento de tous les renseignements* que vos hommes... et femmes... ont collectés. Les mouvements de vos éclaireurs et de vos groupes sont reportés sur la carte et dans le bloc-note. Les 20 derniers messages affichés peuvent également être relus. Fort agréable, n'est-il pas? On peut dire merci... Vous pouvez le dire? (3 fois) il peut le dire... Pardon, un moment d'égarement...

Si vous prenez part à une expédition, vous n'avez que les membres du groupe à choisir dans un premier temps, ainsi que la quantité de carburant que vous emportez. Ne remplissez pas trop les réservoirs et containers si

Le vieux logiciel

vous avez de bonnes raisons d'espérer trouver du carburant durant votre expédition, sinon vous n'auriez plus dans les réservoirs la place de rapporter grand-chose. Chaque jour, vous aurez à fixer l'objectif du lendemain parmi les terres limitrophes *en validant l'icône* <->. Attention aux vents qui conditionnent la progression du nuage radioactif.

Dans les bases ennemies, l'image est vue par le groupe (qui a laissé le blindé à l'entrée) depuis l'entrée de la pièce (ou de la cabine, dans le cargo). La vue sera différente si l'on rentre dans la pièce par une autre porte. Appuyez sur la flèche du haut commande un déplacement vers l'avant. La flèche du bas commande un retour dans la pièce précédente, la position des personnages qui voient la scène se trouvant inversée par rapport à la position initiale. Les flèches latérales commandent un déplacement vers la droite ou vers la gauche avec rotation à angle droit de la perspective vue par le groupe.

En appuyant sur la lettre C, vous pouvez consulter la "carte" que l'ordinateur établit pour garder trace de votre progression. Un point au centre de la pièce signifie que vous y êtes déjà passé, ceci pour les distinguer des pièces encore inexplorées dont vous pourrez avoir connaissance soit en trouvant un plan détaillé des lieux, soit par la méditation du PSY que vous aurez pris soin de joindre au groupe.

Le point d'interrogation affiche une liste de commandes additionnelles. Taper la première lettre et valider par [ENTER] pour utiliser ces commandes. La commande T(ête de file) permet de changer le personnage "en tête" qui va réaliser l'action à venir en faisant défiler les différents personnages du groupe avec les flèches verticales du pavé numérique et en validant le personnage choisi (marqué en vidéo inverse) par [ENTER]. Lorsqu'une action est déjà engagée (combat par exemple) et que le temps s'écoule comme en témoigne le remplissage progressif de la fenêtre en haut à droite de l'écran, les flèches verticales sont actives pour éventuellement changer le personnage de tête. Si vous ne voulez pas en changer, vous pouvez soit ne rien faire soit valider par [ENTER] pour accélérer le processus.

Les modes de combats

En ces temps de violence et de malheur, les conflits sont hélas fréquents. Trois tribus ennemies disputent à votre groupe les dernières denrées permettant la survie. Elles sont disséminées sur un vaste territoire. Selon les succès de leurs recherches, "les autres" se montreront plus ou moins agressifs, n'hésitant pas à venir attaquer votre camp s'ils ont le ventre vide! Si c'est le cas, défendez-vous avec le Générateur d'Anneaux Energétiques monté sur la tourelle de votre engin blindé. Utilisez les flèches latérales du pavé numérique pour faire pivoter la tourelle et les flèches verticales pour déplacer le viseur. Tirez avec la touche F(ire). Selon la disposition de votre clavier vous pouvez aussi utiliser les touches <L> <M> au lieu des flèches latérales et les touches <A> <Q> à la place des flèches verticales. Les touches + et — permettent d'accélérer ou de ralentir la vitesse de rotation de la tourelle. Prenez garde, les attaquants chevauchent des motos antigravitionnelles et sont très habiles au tir dès qu'ils jugent être à bonne distance. Surveillez leur approche sur l'écran du radar de bord.

Si vous envoyez un groupe sans participer vous-mêmes à l'expédition, veillez à constituer une équipe équilibrée et capable de se défendre en cas de grabuge, car une fois parti, le groupe - géré par l'ordinateur au même titre que les opposants - échappe à votre contrôle. Le seul recours que vous ayez est de rappeler le groupe par radio si entre temps sont parvenues des informations indiquant qu'il court à sa perte. Selon leurs talents, les différents personnages de vos groupes n'auront pas nécessairement recours à la violence pour se tirer de mauvais pas. Si de bons négociateurs en font partie, ils pourront même se faire des alliés chez leurs ex-ennemis! Si les renseignements que vous collectez indiquent peu d'agressivité chez les membres d'une tribu ennemie, rien n'empêche d'envoyer un petit groupe, pour essayer d'en recruter, surtout si votre groupe a été décimé.

Veillez à toujours laisser une garde suffisante à votre camp de base lorsque vous participerez personnellement à une expédition. Rappelez-vous que *la partie est perdue si :*

— *le personnage que vous incarnez meurt,*
— *votre camp de base est investi et ses défenseurs éliminés,*
— *la réserve de vivres est épuisée.*

Le troisième mode de combat intervient dans les bases ennemies. Là, vous aurez à choisir le personnage qui se trouve "en tête". On le reconnait au marquage en vidéo inverse. C'est le personnage de tête qui subit les attaques des monstres mutants, et riposte au mieux du contexte et selon ses possibilités propres, l'ensemble étant géré en temps réel par l'ordinateur pour décharger le joueur de multiples validations évidentes dans le contexte. Le joueur peut intervenir à tout moment en utilisant les flèches du pavé numérique durant le déroulement d'un combat pour remplacer le personnage en tête par un personnage plus efficace ou en meilleure forme. Après chaque coup porté à l'opposant, sa vitalité résiduelle s'affiche dans la fenêtre en haut à droite de l'écran.

Génération d'un nouveau scénario, interruption, sauvegarde de la partie en cours

Pour préserver l'intérêt des parties ultérieures, ZONE est pourvu d'un générateur de scénarii qui propose une configuration géographique nouvelle parmi 32 et un contexte modifié à chaque réinitialisation. Vous avez également le choix d'un niveau de difficulté. Un score et la liste des meilleurs scores s'affichent en fin de partie.

Attention, la sauvegarde de la partie en cours provoque l'arrêt de celle-ci. Pour la reprendre, indiquez à l'ordinateur votre choix lorsque vous rechargez le logiciel. Toute sauvegarde annule la précédente.

Une pression sur la touche H(elp) efface l'écran et renvoie

C:WAIT>

Appuyer sur n'importe quelle touche restaure l'image et permet de continuer la partie en cours. Il existe des patrons qui entrent à l'improviste dans les bureaux, sait-on jamais...

Avec un peu d'habitude, une partie peut se jouer en 2 heures.



Le Jeux Mania