STARBLADE

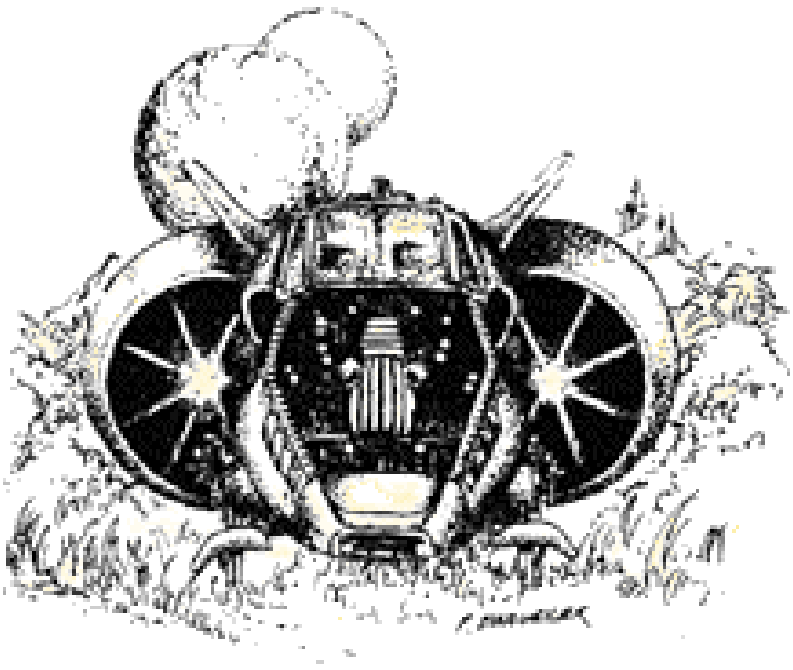
Silmarils

SPACE JAM

Auteurs : **Michel PERNOT**
Pascal EINSWEILLER
Louis-Marie ROCQUES

Graphismes : **Pascal EINSWEILLER**
Jean-Christophe CHARTER

Musiques : **Fabrice HAUTECLOQUE**



SOMMAIRE

CIRCULAIRE INTERNE N° 24 X964

COMMANDES PRINCIPALES

LE PERSONNAGE

XD5.71 TRANSPORTER II

LE POSTE DE PILOTAGE

LE POSTE DE COMABAT

POSTES ANNEXES

Planète SKEVIS **An 3001**

BUREAU D'INVESTIGATION
CIRCULAIRE INTERNE N° 24 X964

Avec la mort de Julius Mad Brain, nous avons porté un coup décisif aux partisans de la Rébellion et à son organisation secrète le Front de Lutte Scientifique.
Cependant, je rappellerai a tous nos éléments de rester vigilants. Les rebelles semblent toujours aussi déterminées. Nos agents infiltrés ont rapporté des informations inquiétantes. Il semble que nos ennemis préparent une opération individuelle visant directement Cassandra, le dôme de notre Bienheureuse Mère « Génolyne » et de ses Généreuses Céphalhydres.
La personne choisie pour mener cette mission destructive serait un mercenaire de type humanoïde et de race terrienne. Il disposerait d'un vaisseau construit par les Centauriens.
L'ordre est donc donné à tous nos chasseurs d'abattre tout modèle centaurien non répertorié.
De plus, une prime de 200.000 crédits est offerte pour l'élimination du terrien.

ETERNELLE EST GENOLYNE
REINE DE LA PENSEE
GARDIENNE DES ESPRITS
GUIDE SUPREME DU BONHEUR

RAPPORT DE LA 3eme REUNION DU FRONT DE LUTTE SCIENTIFIQUE

Nous sommes tristes d'annoncer la mort de notre chef Julius Mad Brain, assassiné par les agents du bureau d'investigation, alors qu'il s'apprêtait à partir pour Cassandra. Son fils, S. Mad Brain, est nommé à sa place à la tête de notre organisation.
Nous faisons tous serment d'allégeance et jurons de détruire Génolyne, prêtresse du chaos et despote des cerveaux.
Nous décidons de poursuivre l'effort de notre regretté dirigeant.
Nous savons qu'il avait laissé sur différentes planètes des carte magnétiques, sous forme d'énigmes, permettant de retrouver les coordonnées stellaires de Cassandra.
STORM WALKER, notre meilleur combattant, est élu à l'unanimité pour reprendre l'ouvrage de Julius Mad Brain et pour l'amener à son terme.
Il aura à sa disposition le dernier modèle de vaisseau centaurien : le STARBLADE.

CONFIANCE DANS L'INSTINCT
SANCTIFIE EST NOTRE COMBAT
LA SOUFFRANCE NOTRE COMPAGNE
MAIS LA VERITE L'EMPORTERA

COMMANDES PRINCIPALES

- Vous pouvez jouer au clavier ou au joystick.
Pour le clavier, utilisez le pavé numérique (chiffres de 1 à 9) et la touche « shift » comme bouton de tir.

- Touche **ESC** : touche pause.

- Touche **BACKSPACE** : permet de ressortir des menus.
Pour vous déplacer dans les menus, utilisez les 4 directions haut/bas/droite/gauche ou les flèches de direction. Pour valider, appuyez sur le bouton de tir, sur « shift » ou sur « Return ».

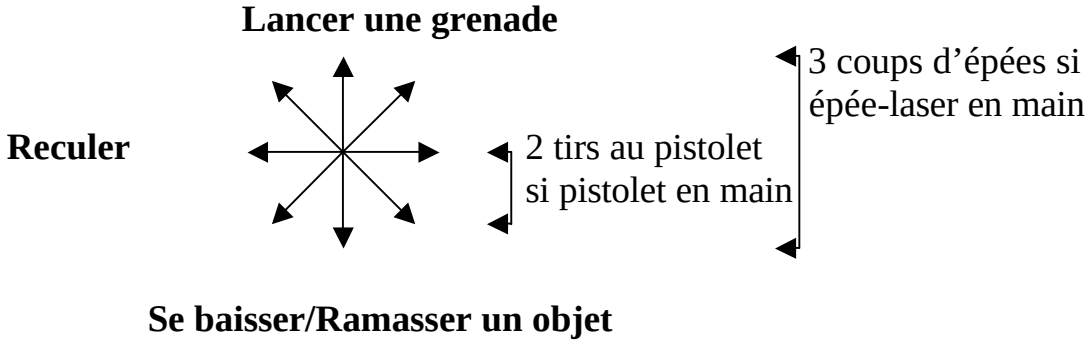
- **BARRE D'ESPACE** : inventaire.
En sélectionnant l'ALTTA, vous visualisez l'état des stocks de votre navette.
En sélectionnant le personnage, les objets que vous transportez, apparaissent dans le panneau principal.
Le cadre du bas vous signale tous les renseignements nécessaires et indique votre montant de crédits (unité monétaire).
En déplaçant les icônes des objets sur les icônes des actions, vous pouvez :
  - Désintégrer, poser, vendre un objet.
  - Prendre un objet en main (armes), ou l'utiliser (positions, recharger l'oxygène …)
  - Faire du commerce : appuyez sur la barre d'espace quand vous êtes dans un magasin face à un vendeur, ou quand vous croisez un marchand a la sauvette (marché noir). Si l'icône Acheter est validée, cliquez sur cette icône, les marchandises apparaîtront dans un panneau supplémentaire à droite.

  Si l'icône Altta est sélectionnée, le vendeur vous proposera des produits d'alimentation et des matières premières, sinon il vous présentera des composants électronique ou des armes.
  Pour acheter, choisissez directement le produit désiré dans le panneau du marchand. Pour vendre, déplacez l'objet à vendre sur l'icône Vendre.
  Les prix sont affichés dans le cadre des commentaires.

LE PERSONNAGE

- **DEPLACEMENTS** : Sans le bouton de tir, 8 directions sont possibles.

- **DESCRIPTION DES COMMANDES AVEC LE BOUTON DE TIR** (ou shift) :



- Pour décoller d'une planète, rentrez dans l'Altta et appuyez sur le bouton de tir.

- Pour ouvrir une armoire, pour accéder à une console, placez vous devant elle et appuyez sur le bouton de tir, sur shift ou sur return.

- **Touche B** : active le bouclier de protection.

1 GENERATEUR
BOUCLIER MAGNETIQUE

2 ENTRE/SORTIE
HANGAR ALTTA

3 DETECTEUR
D'ONDULATIONS
SPATIALES

4 EMPLACEMENT
LASER LOURD

5 GENERATEURS
BOUCLIERS AVANT

6 PASSERELLE

7 CANONS LASER
A IMPULSIONS

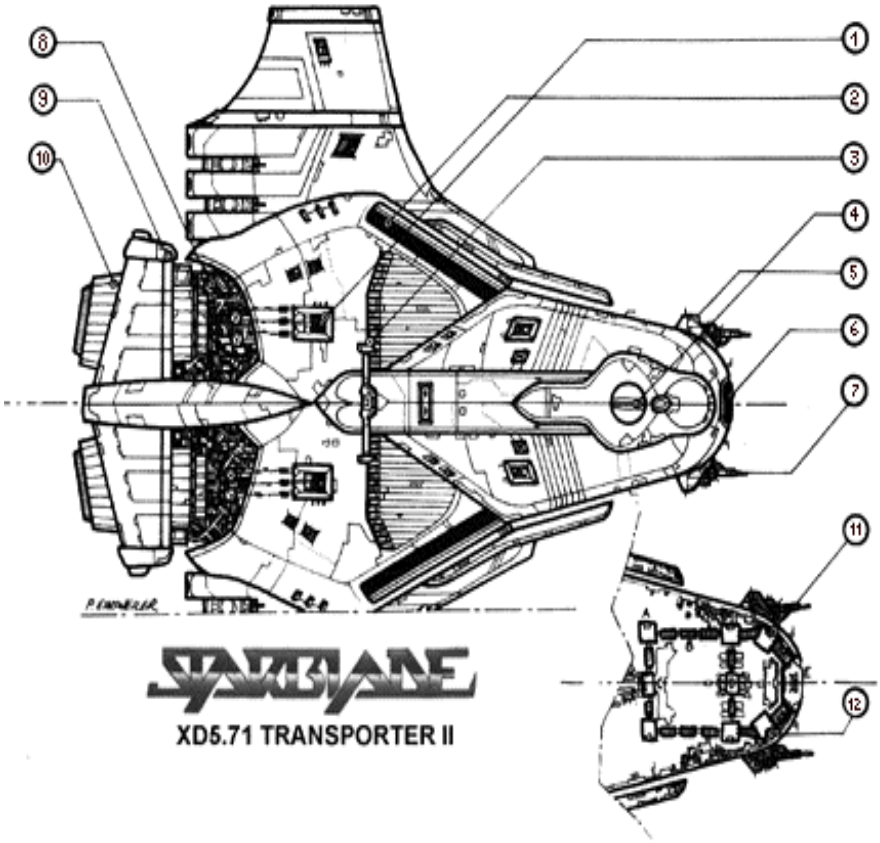
8 PROPULSEURS IONIQUES

9 EMPLACEMENT
QUARTZ DEFLECTEURS

10 TUYERES ZIRCONIUM

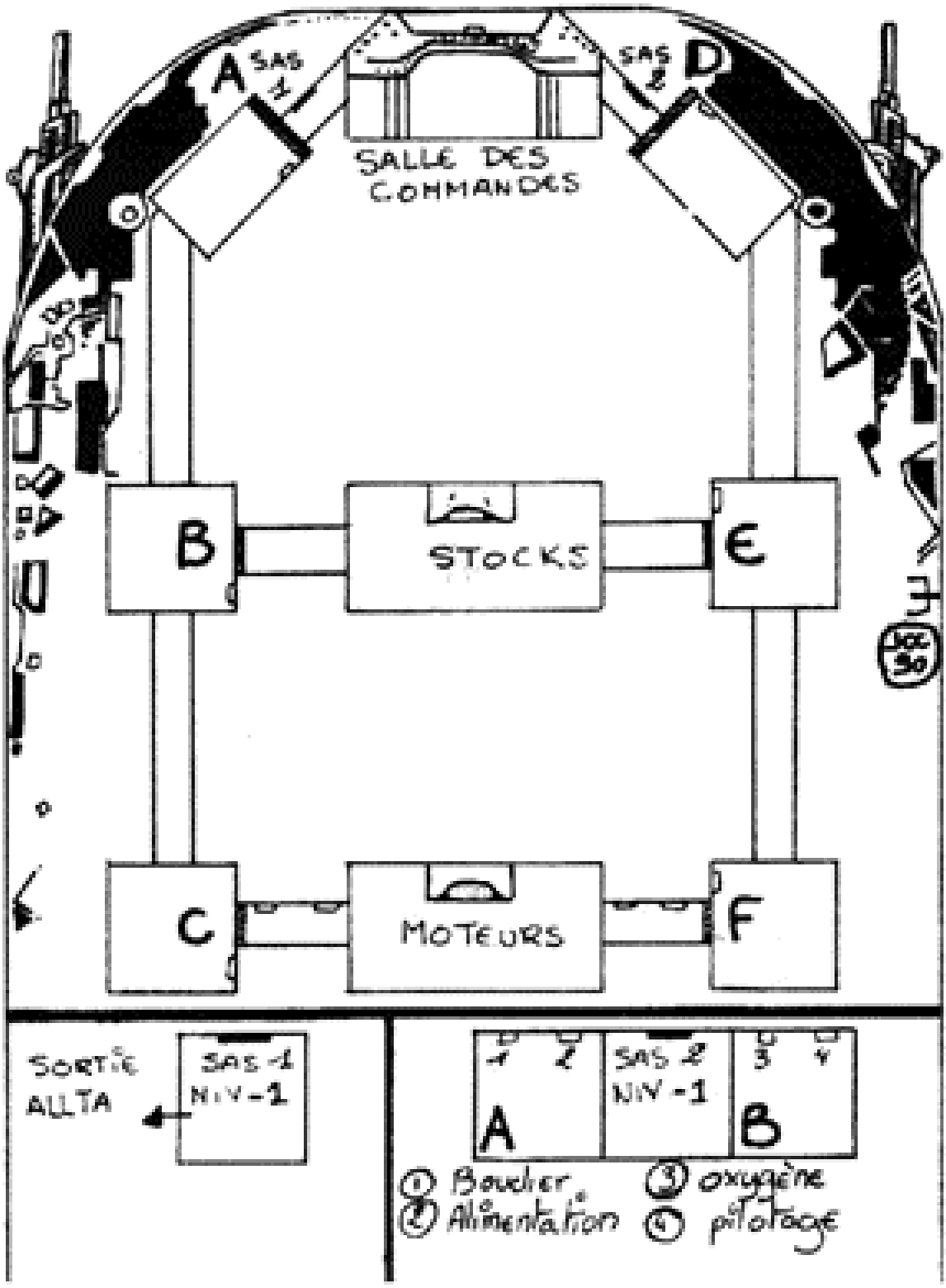
11 ACCES HANGAR ALTTA

12 ACCES INSTALLATIONS
ELECTRO-MAGNETIQUES



Vue de dessus – coaxial : 0.1.0
Complexe de VEGA-STIRUS
5 Octobre 2998

STARBLADE


A
SAS 1
SALLE DES COMMANDES
SAS 2
D
B
STOCKS
E
C
MOTEURS
F
SORTIE ALLTA
SAS -1 NIV -1
1
2
SAS 2 NIV -1
3
4
A
B
① Boucher
② Alimentation
③ oxygène
④ pilotage

LE POSTE DE PILOTAGE

Il comprend 5 consoles.

- **CONSOLE 1** : décrit l'état général du vaisseau (armement, moteurs, circuits). En cas de problème moteur, il faut interroger la console de la salle des machines. Si un des 4 circuits principaux (alimentation, oxygène, pilotage, bouclier magnétique) est défaillant, vous devez retrouver et changer le composant défectueux dans une armoire de l'étage inférieur.

- **CONSOLE 2** : permet de lire les cartes magnétiques ramassées sur les planètes, d'envoyer des messages de détresse (en cas de panne) et de prendre connaissance de messages extérieurs.

- **CONSOLE 3** : vous renseigne sur les planètes du système. Vous pouvez sélectionner votre destination et votre mode de déplacement : voyage conventionnel ou hyperespace. L'hyperespace permet d'arriver plus rapidement et sans incident, mais consomme beaucoup plus de fuel. Un signal sonore vous prévient de l'arrivée en orbite de la planète.

- **CONSOLE 4** : donne l'accès immédiat au poste de combat.

- **CONSOLE 5** : propose une sauvegarde de partie, qui s'effectue directement sur la disquette de jeu. Vous pouvez également recommencer une nouvelle partie ou charger la dernière sauvegarde.

LE POSTE DE COMBAT

- **DEPLACEMENTS** : dans les 8 directions du joystick ou du pavé numérique.

- **FEU** : bouton tir ou shift.

- **ACCELERATEUR** : barre d'espace ou return.

- **TOUCHE F1** : sélectionne une torpille autoguidée, un symbole apparaît alors sur le viseur.

- **TOUCHE F2** : bouclier magnétique temporaire. Cette touche fonctionne comme un interrupteur (ON/OFF).

- **TOUCHE F10** : pour quitter le poste de combat et revenir au poste de pilotage.

- **VISEUR** : quand un élément est dans votre ligne de mire, des flèches clignotent sur le viseur.

- **ECRAN DE CONTROLE** : signale le niveau du bouclier magnétique et l'état général du vaisseau.

ALERTES

En cas d'alerte, il est recommandé d'aller au poste de combat. Les alertes signalent un danger extérieur. Il existe 2 niveaux d'alerte : clignotements lents des voyants des sas (zone dangereuse) en clignotements rapides (danger immédiat).

POSTES ANNEXES

- HANGAR : pour sortir avec votre navette de reconnaissance, l'Altta, allez au hangar à l'étage inférieur. Si nécessaire, vous pouvez vous munir de la combinaison d'oxygéné dans l'armoire du sas A.

- SALLE DES STOCKS : la gestion des stocks se fait grâce à une console. Vous disposez au total de 3 stocks sur l'Altta et de 9 sur le Starblade.

- **SALLE DES MACHINES :** L'ordinateur de la salle des machines vous renseigne sur l'état complet des moteurs et vous permet de les réparer en changeant les circuits détruits. Pour cela, il vous faut posséder le bon circuit de rechange en stock, soit dans une des 4 armoires situées de part et d'autre de la salle des machines.
A part les armoires de l'étage inférieur, les autres armoires du Starblade n'ont pas d'utilisation spécifique. Elles ne servent au stockage.

TELECHARGE SUR :
"LE VIEUX MANUEL"

WWW.ABANDONWARE-MANUELS.ORG