

EPYX®
présente LUCASFILM GAMES™
KORONIS RIFT™
CARTE des COMMANDES
pour Tandy® Color Computer 3



Cette carte de référence spéciale vous montre comment jouer à KORONIS RIFT sur votre ordinateur Tandy Color Computer 3. Pour les descriptions du jeu, reportez-vous au manuel de maniement plus bas.

COMMENÇONS

- Branchez votre manette de jeu sur le port gauche.
- Allumez votre Tandy Color Computer 3 comme indiqué dans le manuel d'utilisation.
- Insérez le disque du programme KORONIS RIFT dans le lecteur, l'étiquette vers le haut et la découpe ovale pointée vers l'arrière du système.
- Tapez la commande DOS et appuyez sur la touche Entrée. Cela démarrera OS-9.
- Vous verrez alors un écran vous demandant votre type de moniteur.
- Si vous utilisez un moniteur RGB analogique (tel que le Tandy CM-8), tapez R, sinon tapez C.
- Ensuite l'écran de titre apparaît. Appuyez sur le BOUTON DE TIR de votre manette de jeu pour commencer le jeu.

REMARQUE: Si votre ordinateur ne reconnaît pas la commande DOS, reportez-vous à la section démarrage de KORONIS RIFT en BASIC ci-dessous.

LES CONTRÔLES

Pour sélectionner un module en mode RIFTS: Déplacez le curseur avec le joystick sur le module souhaité et appuyez sur le BOUTON FEU. Le module sélectionné sera indiqué en gris. Le curseur blanc est le joystick à l'emplacement actuel.

Pour quitter le jeu: appuyez sur les touches SHIFT et ESC / BREAK pour quitter le jeu à tout moment pendant le jeu.

Reportez-vous au manuel d'utilisation pour tous les autres contrôles.

Démarrer KORONIS RIFT à partir du BASIC

Si vous avez un ordinateur couleur avec la version 0* du disque de base étendue, vous pouvez saisir les informations suivantes du programme et utilisez-les pour lancer KORONIS RIFT.

En utilisant un disque formatée AUTRE QUE votre disque KORONIS RIFT, entrez le programme suivant du Disk Extended BASIC.

```
10 REM *****
180 DATA C0,06, A6,23,81,13,27
20 REM * DÉMARRAGE DE KORONIS RIFT DU BASIC
190 DATA 12,AD,9F,C0,04,4D,27
30 REM *****
200 DATA 06,6C,23,6C,24,20,E9
40 FOR I = 0 TO 70
210 DATA 7F,FF,40,35,A0,4F,20
50 READ A$
220 DATA F8
60 POKE &H5000 + I, VAL("&H" + A$)
70 NEXT I
80 CLS:PRINT "INSÉRER LE DISQUE KORONIS RIFT"
90 PRINT "DANS LE LECTEUR 0 ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
100 A$ = INKEY$:IF A$ = " " THEN 100
110 EXEC & H5000
120 DATA 86,22,8E,26,00,8D,0D
130 DATA FC,26,00,10,83,4F,53
140 DATA 26,03,7E,26,02,39,34
150 DATA 20,10,BE,C0,06, A7,22
160 DATA 86,02,A7, A4,6F,21,6F
170 DATA 23,6C,23,AF,24,10,BE
```

*Le message du copyright qui est affiché lorsque l'ordinateur est allumé vous indiquera la version et le numéro de révision du système BASIC sur votre ordinateur. Si par exemple DISK EXTENDED BASIC 1.0 est affiché, le numéro de version est 1 et le numéro de révision est 0.

ASTUCES UTILES

- N'oubliez pas que tous les HULK ne contiennent pas tous des modules utiles et que certains modules sont plus utiles que d'autres. Laissez PSYTEK vous aider à choisir les modules à conserver. Assurez-vous d'avoir toujours un bon générateur, bouclier, réserve de puissance et laser (dans cet ordre d'importance). Vos deux derniers créneaux pourraient être conduire, radar, ou l'un des autres modules que vous trouverez. Notez où vous trouvez de bons modules dans un jeu, et allez directement à eux dans un jeu ultérieur.

- Plus vous jouez longtemps, plus les soucoupes sont difficiles. Continuez à avancer. Vous pouvez vous reposer dans votre vaisseau avec Psytek. C'est pourquoi il ne faut pas passer deux ou trois minutes à chaque niveau et se sentir libre de sauter des niveaux si vous n'avez jamais rien trouvé de particulièrement utile sur eux.
- Ne tirez pas inutilement. Si vous maintenez votre réserve d'énergie faible, votre bouclier se rechargera lentement. Laissez la charge de réserve se recharger quand vous le pouvez. Parfois, les meilleurs modules d'un niveau ne sont pas dans les carcasses les plus proches. Par exemple, sur Rift 3, vous commencerez avec votre radar dirigé vers l'avant. Il y a quelques modules utiles de cette façon, mais si vous vous retournez et allez dans la direction opposée, vous trouverez un meilleur générateur et un meilleur bouclier plus rapidement. Ceux-ci peuvent vous permettre de durer assez longtemps pour explorer en toute sécurité l'ensemble du Rift.

CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE ET DE LICENCE DU LOGICIEL TANDY INFORMATIQUE ACHETÉ ET SOUS LICENCE DES CENTRES INFORMATIQUES, DES MAGASINS DE VENTE AU DÉTAIL ET DES FRANCHISÉS RADIO SHACK DE LA SOCIÉTÉ RADIO SHACK OU DES CONCESSIONNAIRES SUR LEUR SITE AUTORISÉ.

GARANTIE LIMITÉE

Le logiciel Tandy est concédé sous licence «TEL QUEL», sans garantie. Le seul recours original réservé au CLIENT. Le défaut de fabrication du logiciel est sa réparation ou son remplacement dans les trente (30) jours civils suivant la date du document de vente Radio Shack reçu sous licence du logiciel. Le logiciel défectueux doit être renvoyé à un centre informatique Radio Shack, à un revendeur dans un magasin Radio Shack, un franchisé Radio Shack participant ou un revendeur Radio Shack participant avec le document de vente.

SAUF CE QUI EST FOURNI DANS LES PRESENTES, RADIO SHACK NE DONNE AUCUNE GARANTIE EXPRESSE, ET TOUTE GARANTIE IMPLICITE LA RANTÉ DE QUALITÉ MARCHANDE OU D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER EST LIMITÉE, DANS SA DURÉE, À LA DURÉE DES GARANTIES LIMITÉES ÉCRITES DÉFINIES DANS LA PRÉSENTE.

Certains États n'autorisant pas la durée d'une garantie implicite, les limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer au client.

RADIO SHACK N'ASSUME AUCUNE RESPONSABILITE ENVERS LE CLIENT OU TOUT AUTRE PERSONNE OU RESPECT DE TOUTE RESPONSABILITÉ, PERTES OU DOMMAGES CAUSÉS OU POUVANT ÊTRE ALIMENTÉS À ÊTRE CAUSÉ DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT PAR LE «LOGICIEL» SOUS LICENCE OU REMIS PAR RADIO SHACK, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER À, TOUT INTERRUPTION DE SERVICE, PERTE DES BÉNÉFICES OU DES BÉNÉFICES INDIRECTS, SPÉCIAUX, OU DES DOMMAGES INDIRECTS.

Certains États n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion des dommages accidentels ou consécutifs. de sorte que le ci-dessus limitation ou exclusion ne peuvent pas s'appliquer au CLIENT.

LICENCE DE LOGICIEL

RADIO SHACK accorde au CLIENT une licence payante non exclusive lui permettant d'utiliser le logiciel Tandy sur un ordinateur, sous réserve du dispositions suivantes:

- A. Sauf disposition contraire dans la présente licence de logiciel, les lois de copyright applicables s'appliquent au logiciel.
- B. Le titre du support sur lequel le logiciel est enregistré est transféré au CLIENT, mais pas le titre du logiciel.
- C. Le CLIENT n'utilisera, ne fabriquera, ne manufacturera ou ne reproduira aucune copie du Logiciel,

sauf pour une utilisation sur un ordinateur et comme tel fourni dans cette licence de logiciel. Il est expressément interdit au client de désassembler le logiciel.

D. Le CLIENT est autorisé à créer des copies supplémentaires du Logiciel uniquement à des fins de sauvegarde ou d'archivage ou si des copies supplémentaires sont nécessaires.

requis pour le fonctionnement d'un ordinateur avec le logiciel, mais uniquement dans la mesure où le logiciel permet d'en faire une copie de sauvegarde.

E. Toutes les notes de copyright doivent être conservées sur toutes les copies du logiciel.

Les garanties accordées dans le présent document confèrent au CLIENT d'origine des droits légaux spécifiques, et le CLIENT d'origine peut avoir d'autres droits des droits qui varient d'un État à l'autre.

KORONIS RIFT a été créé par la division Jeux de Lucasfilm. TM et © 1987 Lucasfilm Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Epyx, Inc. et les utilisateurs autorisés de Tandy Corp. Lucasfilm Games, Koronis Rift, Rescue on Fractalus, Valkyrie Fighter et tous les autres des sections des aventures de jeu sont des marques commerciales de Lucasfilm Ltd. (LFL). Tandy Color Computer Version par Edwin Rosenzweig et Ken Rogowav. OS-9 © 1980 Motorola Inc. et Microware Systems Corp. Sous licence de Tandy Corp. Tous droits réservés.

EPYX®

P.O. Box 5020, 600 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063.

© 1987 Epyx, Inc.

Part NO. 5542-64

Catalog No. 26-3298

KORONIS RIFT



LUCASFILM GAMES

MANUEL D'UTILISATION

***EPYX**®COMPUTER SOFTWARE*

24 février, 2249.

Pendant trois jours, votre Scoutcraft a traversé l'espace intersidéral vide, sur son chemin d'une partie abandonnée de la galaxie à une autre. Tu es un technoscavenger, qui gagne sa vie à la recherche de systèmes technologiques abandonnés - mais pour toute la chance que vous avez eue le mois dernier, vous pourriez aussi bien avoir un vagabond intergalactique. Psytek, votre analyseur de droïdes Science, surveille les instruments. Il n'y a pas grand-chose à faire, pas grand-chose jusqu'à ce que Psytek clignote un message urgent:

**FLUX DE RAYONNEMENT PUISSANT DÉTECTÉE:
COORDONNE 45:90 RELATIVE AZIMUT ET ELEVATION**

Puissances correct! Vos instruments indiquent des rads de l'ordre de dix mille. "Une idée de ce que ça pourrait être?" te demandes-tu.

NÉGATIF.

LES CARTES INDIQUENT: ESPACE VIDE D'ICI À L'ÉTOILE DU SYSTÈME 583.

Étange. Et encore plus étrange, lorsque vous déployez le capteur optique de Scoutcraft, vous découvrez une grande planète solitaire - une planète inexistante selon les graphiques. Mais elle est là, sa surface coupée avec des gouffres profonds et anciennes crevasses.

Vous appelez une grille de coordonnées dimensionnelles du flux de rayonnement. Assez précis, les lignes de la grille sont des règles droites jusqu'à ce qu'ils atteignent la zone du flux de rayonnement. Là, ils deviennent aussi tordus et enchevêtrés que le câblage de votre Scoutcraft de troisième main.

Un puissant flux de radiations ... une planète découpée avec de profondes crevasses ...

Soudain, une idée brutale vous vient à l'esprit. Avez-vous découvert la légendaire Koronis Rift?

Il y a sept cent mille ans, les Ancients dirigeaient les étoiles - une fédération de plus de trente races différentes dont les réalisations technologiques étaient inégalées. Selon la légende, les Ancients utilisaient les profondes failles d'une planète appelée Koronis comme un test pour leurs armes les plus puissantes. La découverte de la légendaire Koronis Rift a été un rêve des technoscavengers pendant des siècles. Maintenant, juste peut-être, vous êtes le seul



Dès que votre vaisseau se déplace à portée, vous activez votre système de détecteur à bord. A l'écoute de la longueur d'onde standard de l'ancien, il devrait vous dire si cette planète mystérieuse contient des caches de technologie puissante.

Instinctivement, le détecteur enregistre l'alarme la plus forte que vous ayez jamais entendue. Koronis Rift ... ça doit être ça!

Psytek vous signale. "Préparez le rover de surface pour la descente."

En utilisant le capteur optique, vous prenez une photo orbitale d'une section de la surface de la planète. Un instant plus tard, Psytek annonce:

SURFACE ROVER PRÊT POUR LA DESCENTE

"Qu'en est-il du robot Repo-Tech?" te demandes-tu.

RT ROBOT ÉQUIPÉ ET À BORD

Le Scoutcraft, avec Psytek sous contrôle, orbitera pendant que vous explorez la planète dans votre Surface Rover. Vous pouvez toujours inviter Psytek à venir vous vous levez à tout moment - tant que vous êtes en clair et pas sous attaque.

Il n'y a pas de temps à perdre. Koronis Rift, le plus grand trésor de technologie dans la galaxie, attend ...

1 - LANCEMENT DE SCOUTCRAFT

Une fois votre disque démarré, vous vous retrouverez à l'intérieur du Surface Rover. prêt à explorer la planète Koronis. Pour commencer à assainir, appuyez sur le bouton sur votre joystick.

2 - KORONIS RIFT

La planète Koronis est découpée par de profondes vallées, appelées crevasses [Rift], qui sont entourée de montagnes et parsemée de collines. Vous atterrissez dans la Crevasse numéro Un [Rift One], qui semble être la moins dangereuse.

3 - HULKS

Le véhicule que vous voyez sur le sol devant vous est exactement ce que vous avez voulu avoir en espérant le trouver - un HULK abandonné, une machine de guerre des Ancients.

4 - AFFICHAGES VIDÉO

Découvrez les affichages vidéo en haut de votre écran. À l'extrême gauche, le cercle avec un point rougeoyant en haut représente votre affichage directif. Le point rougeoyant pointe vers le HULK le plus proche, directement devant vous.

5 - RECHERCHE

Pour rechercher dans le reste de Koronis Rift la technologie Ancien, tournez votre navire jusqu'à ce que le point soit en haut de l'écran, puis déplacez-vous vers l'avant.

6 - CONDUITE

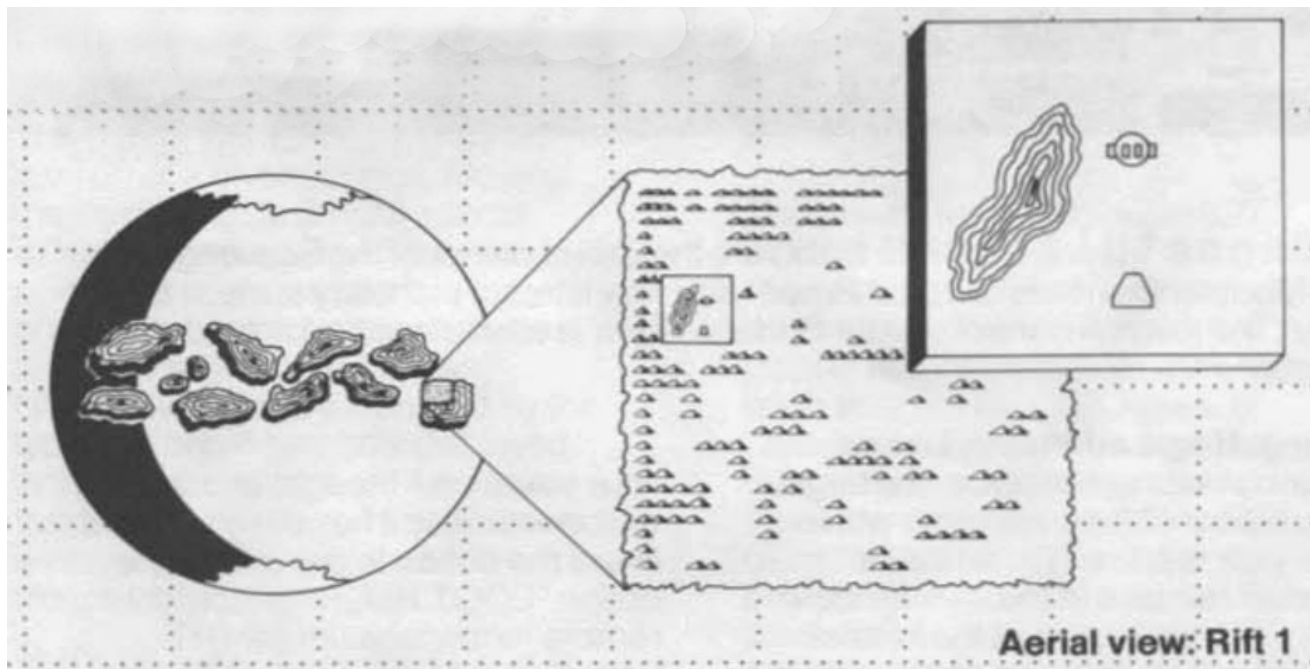
Pour activer la marche avant, poussez simplement le joystick vers l'avant. Pour arrêter la marche avant, tirez-le en arrière. Poussez le joystick vers la gauche ou la droite pour activer ces directions. C'est facile.

7 – SOUCOUPES GARDIENNES

Ce sont des soucoupes gardiennes qui s'introduisent. Elles sont là pour vous détruire. De nouvelles vagues continueront à venir jusqu'à ce que vous détruisez leur base sur Rift 20. Vous n'avez que deux choix: les échapper ou les détruire. Pour combattre en arrière, utilisez votre joystick pour positionner votre curseur de ciblage - le petit réticule qui se déplace dans la fenêtre de visualisation. Avec le curseur centré sur un ennemi soucoupe, appuyez sur le bouton du joystick. Un coup peut ne pas suffire. Après tout, ces soucoupes gardiennes ne s'arrêteront à rien pour protéger les carcasses de l'Ancient technologie. Et c'est exactement ce que tu veux.

8 – DES BUTINS DE PILLAGE

Les niveaux de radiation sur Koronis sont suffisants pour faire frimer une Dromodite. Alors vous devrez envoyer votre robot Repo-Tech pour piller les carcasses que vous trouverez. Mais vous ne pouvez rien faire, jusqu'à ce que vous avez détruit toutes les attaques soucoupes et positionné votre Rover à côté du HULK. Ensuite, vous verrez les options "LOOT HULK" et "CALL SHIP" apparaître sous la fenêtre de visualisation. Pour entrer dans la zone des options, déplacez le curseur au bas de la fenêtre de visualisation et appuyez sur le bouton. Déplacez le curseur vers la droite jusqu'au voyant ci-dessus "LOOT HULK" s'allume. Pour envoyer la commande à votre RT Robot, appuyez sur le bouton de votre joystick. Le RT Robot ramènera tous les systèmes utiles trouvés dans le HULK. Pour revenir au Scoutcraft, activez le bouton voyant au-dessus de "CALL SHIP" et appuyez sur le bouton sur votre joystick.



9 – OBJECTIF FINAL

Détruisez la base de la soucoupe dans le Rift 20 en augmentant progressivement votre capacités sur les niveaux précédents. Vous pouvez terminer le jeu à tout moment pour retourner à votre Scoutcraft pour profiter de toutes les technologies que vous avez trouvées; mais vous ne pouvez pas réclamer la planète entière pour vous-même à moins de détruire la Base du Gardian.

10 – PAUSE ET REDÉMARRAGE

Appuyez sur la barre d'espace pour mettre le jeu en pause. Appuyez à nouveau pour résumer.

MANUEL D'EXPLOITATION: SCAVENGER MK IV MODULAIRE ROVER DE SURFACE PLANÉTAIRE



TOUTES NOS FÉLICITATIONS! Vous êtes l'heureux propriétaire du Scavenger MK IV Modulaire Rover de Surface Planétaire - le plus léger des transports de surface planétaire. La manette de commande de votre Surface Rover est tout ce dont vous avez besoin pour diriger le curseur et exploiter votre métier.

Laser de visée et de tir. [reférez-vous aux images du manuel anglais]

Pendant le fonctionnement normal, le curseur de ciblage (ID) se déplace librement dans la fenêtre de vue (B). Tant que le curseur reste dans la fenêtre de visualisation, appuyer sur le bouton de la manette de jeu pour tirer l'arme laser sur votre engin, s'il est allumé.

Fonctionnement de la zone de message

Fonctions

Le curseur vous permet également d'activer n'importe laquelle des fonctions affichées dans la zone de message (F). Pour faire une sélection, tirez le joystick jusqu'à ce que le curseur se trouve tout au bas de la fenêtre d'affichage et appuyez sur le bouton en tirant vers arrière. Le curseur entrera dans la zone de sélection (A). Déplacez le joystick vers la gauche ou vers la droite pour faire votre choix - la lumière s'affiche dessus à chaque option qui indique qu'elle a été sélectionnée. Appuyez sur le bouton pour l'activer. L'option " LOOT HULK " dirige votre technoscavenger à distance (RT Robot) pour rechercher un artefact à la recherche de systèmes utiles. Les signaux "CALL SHIP" de votre vaisseau éclairer permet à revenir vous chercher. (NOTE: le Scoutcraft est sur appel pour récupérer le Surface Rover sauf dans le cas où le Surface Rover est attaqué. Pendant une attaque, la communication entre Surface Rover et Scoutcraft n'est pas autorisé.)* Sélectionner "AJOUTER MODULE" (ou en appuyant sur le bouton du joystick) installera quel que soit le système de votre RT Robot transporte dans n'importe quel emplacement sélectionné dans la zone de module (C).

Pour déplacer le curseur de la zone de message et le ramener à la vue fenêtre, tirer simplement sur le joystick vers soi.

* Voir le code bancaire intergalactique 2E-775-6-55 pour connaître les exigences spécifiques.

Les vaisseaux encore sous hypothèque à une banque assurée galactiquement de la Nouvelle Fédération sont interdit d'entrer dans les zones hostiles.

Opération de Surface Rover

Zone de module

Le MK IV est conçu pour accepter les systèmes modulaires compatibles avec les normes de conception des planètes de la nouvelle fédération, et n'importe lequel des technologies connues survivantes des Ancients. Le mobile peut contenir jusqu'à six systèmes dans sa zone de module (C). Pour entrer dans la zone de module, déplacez le curseur au bas de l'écran et appuyez sur le bouton. Le curseur entrera dans la zone de sélection. Continuer à reculer. Le curseur va allumer la sélection barre (G) d'un système donné. Déplacez le joystick vers la droite et sélectionnez différents systèmes. Pour activer ou désactiver le système sélectionné, il suffit d'appuyez sur le bouton du joystick. L'icône du système s'allume si elle est allumée.

REMARQUE: les systèmes sont identifiés par les symboles de type et d'origine affichés dans le logement du module (voir "Ancients Insignias"). Pour revenir à la vue principale de la fenêtre, poussez simplement en avant sur le joystick.

Pour surveiller des systèmes supplémentaires, le MK IV Rover est équipé de deux écrans d'affichage spéciaux situés au-dessus de la fenêtre d'affichage dans la seconde et cinquième positions (X). Ces écrans ont été conçus pour les systèmes nécessitant des affichages opérationnels (de cartes, par exemple ou de minuteries). Si les deux écrans sont utilisés, activer un nouveau module qui nécessitera un écran et éteindra automatiquement le moins important des modules actuellement utilisés.

Opération du Surface Rover

Écrans d'affichage

L'affichage directionnel MK IV (K) est réglé en usine pour détecter la plus proche concentration de la technologie Ancient. Un indicateur lumineux (L) va apparaissent lorsque cette technologie est présente. Faites simplement pivoter le navire jusqu'à ce que l'indicateur est en haut de l'affichage directionnel puis avancez pour localiser la technologie identifiée. Si aucun indicateur n'apparaît, vous avez pillé tous les HULKs sur cette faille. Le réglage d'usine peut être préempté par un nouveau modules de radar.

L'affichage d'état du lecteur (M) indique l'état des principaux moteurs du MK IV. Le vert indique un fonctionnement normal à pleine puissance, le rouge indique que les moteurs sont en panne. Au-dessous de l'indicateur de conduite, une barre de compteur de vitesse (N), calibrée mètres par seconde, indique la vitesse de l'engin.

L'affichage de la réserve de marche (O) indique la charge totale d'énergie prête à être utilisée par votre système d'armes principal (P). À droite, l'écran affiche la quantité d'énergie que chaque coup utilisera (Q). La puissance est calibrée en gigajoules, de zéro à cent. La réserve de marche standard MK IV ne peut contenir que huit gigajoules de charge, mais elle peut être augmentée par l'ajout de modules de réserve de marche. La couleur de la barre d'alimentation est la même que celle de votre laser actif.

L'écran de bouclier (R) indique la force actuelle de vos boucliers chromoquantisés, dans les six gammes de fréquences du rouge au violet. Une barre entièrement noire dans l'une des fréquences individuelles indique que la résistance du bouclier pour cette gamme de fréquences est épuisée et toute nouvelle frappe de cette fréquence sur votre véhicule entraînera sa destruction.

MANUEL D'UTILISATION: Analyseur de système Psytek 7500 Series SCIENCE DROID



Opération dans la fenêtre de visualisation

L'analyseur de système Droid Science de la série Psytek 7500 offre la toute dernière dans les systèmes embarqués pour l'analyse et le démantèlement de la technologie. Pour facilité d'utilisation, le Psytek Science Droid ne nécessite que l'utilisation d'un joystick pour les commandes.

Une fois que le Rover est revenu dans le Scoutcraft, la fenêtre de visualisation (A) offre une image en circuit fermé des activités du Science Droid. Une bande transporteuse (B) transporte des systèmes individuels vers et depuis la zone de stockage Scoutcraft.

Pour afficher l'inventaire des systèmes dans la zone de stockage Scoutcraft, premièrement positioner le curseur dans la fenêtre de visualisation, puis déplacez le joystick vers la gauche et vers la droite. Une bande transporteuse déplacera les systèmes vers et depuis le stockage Scoutcraft.

Afin d'exécuter des fonctions sur un système individuel (analyse ou démantèlement, par exemple), vous devez d'abord positionner le système souhaité sur la bande transporteuse.



Fonctionnement de la Zone du Module Surface Rover

Pour déplacer n'importe quel système du stockage Scoutcraft dans la zone du module de Surface Rover (C). Positionnez le système souhaité sur la bande transporteuse. Puis déplacez vers le module du Surface Rover en tirant sur le joystick. Positionner le curseur dans le module vide souhaité, et appuyez sur le bouton pour installer le système. Ce système fait maintenant partie de l'arsenal actif du Surface Rover.

Pour déplacer un système de la zone de module Surface Rover vers le stockage du Scoutcraft, positionnez le curseur sur le module que vous souhaitez déplacer et appuyez sur le bouton. Le système sélectionné apparaîtra sur le convoyeur. NOTE: s'il y a un système actuel en vue, il sera automatiquement mis de côté.

Pour déplacer des systèmes d'une position à une autre dans le module de la zone du Surface Rover, placez d'abord le curseur dans le module sélectionné. Appuyez sur le bouton pour ramasser le système sélectionné. Déplacez-le à l'endroit souhaité en déplaçant le joystick à gauche ou droite. Puis appuyez à nouveau sur le bouton pour installer le système dans son nouvel emplacement.

Fonctionnement des fonctions de la zone de sélection

L'analyseur Psytek Science Droid vous permet de choisir parmi quatre (4) fonctions dans la zone de sélection (D). Pour entrer dans la zone de sélection, appuyez vers l'avant sur le joystick. Pour faire une sélection, positionnez le curseur sur la fonction souhaitée et appuyez sur le bouton.

DISMANTLE amène Psytek à démanteler un système et à enregistrer sa fonction pour vente ultérieure.

ANAYLSIS demande au Science Droid d'évaluer la puissance et l'efficacité du système et affichez les informations dans la zone de message de votre mobile (E).

EXIT SHIP (Navire de sortie) Ordonne au mobile de retourner à la surface de la planète d'exploration. Si vous EXIT SHIP, vous verrez un nouvel ensemble d'options – "STAY HERE" (RESTER ICI) vous ramène à Psytek; "SAME RIFT" vous ramène à l'endroit où vous étiez au dernier endroit du ramassé; "NEXT RIFT" vous fait avancer d'une faille; et "SKIP ONE" vous avance deux divisions.

END TRIP vous permet de revenir sur votre planète d'origine avec les systèmes que vous avez collecté. La sélection de END TRIP ouvre un deuxième niveau d'options pour SAVE GAME (SAUVEGARDER LE JEU), LOAD GAME (redémarrer une partie précédemment sauvegardée) ou END GAME (fin du jeu et calcul du score). Remarque: sélectionner SAVE GAME écrasera toute partie précédemment sauvegardée.

ENCYCLOPEDIA GALACTICA, OpSec GWL 0154 ANCIENTS, systèmes d'armes des:

Les Ancients ont gouverné les étoiles depuis plus de sept cents mille années - une confédération de plus de trente races qui travaillent ensemble pour civiliser la galaxie. Leur réalisations technologiques, notamment dans le domaine des systèmes d'armes avancés, étaient inégalés. Même aujourd'hui, les systèmes trouvés dans les carcans restants de l'Ancient, leur technologie est dispersée sur une centaine de planètes ou plus sont très apprécié par les experts militaires et les technoscavengers ressemblent. Analyse structurelle des modèles de travail des Ancients systèmes, rendus possibles par les avancées de la programmation Science Droid, confirme la puissance et la sophistication sans précédent de la technologie de l'Ancient.

Toutes les caches de la technologie Ancient sont défendues par le seul autre héritage de l'Ancient confédération—Gardians génétiquement-programmés. Les forces du Gardian sont équipées d'armes et de systèmes de défense en rapport avec les systèmes qu'ils gardent. Peu de grandeur réelle les campagnes contre les forces du Gardian ont été tenté. À ce jour, aucune tentative de ce type n'a abouti.

(Voir aussi Gardians et Archéotechnologie.)

Encyclopédie Galactique, OpSec GJW 1247 KORONIS RIFT:

Situé sur la planète légendaire Koronis, le Koronis Rift est censé avoir servi de terrain d'essai d'armes des Ancients. Selon la légende, les Ancients utilisaient les gouffres et les fissures profondes de la planète pour tester leur systèmes d'armes les plus puissants. Certains chercheurs croient que plusieurs centaines de véhicules d'attaque de surface (SAVs) peuvent avoir été testés sur ces terrains d'essai, ainsi que d'autres armes de pointe.

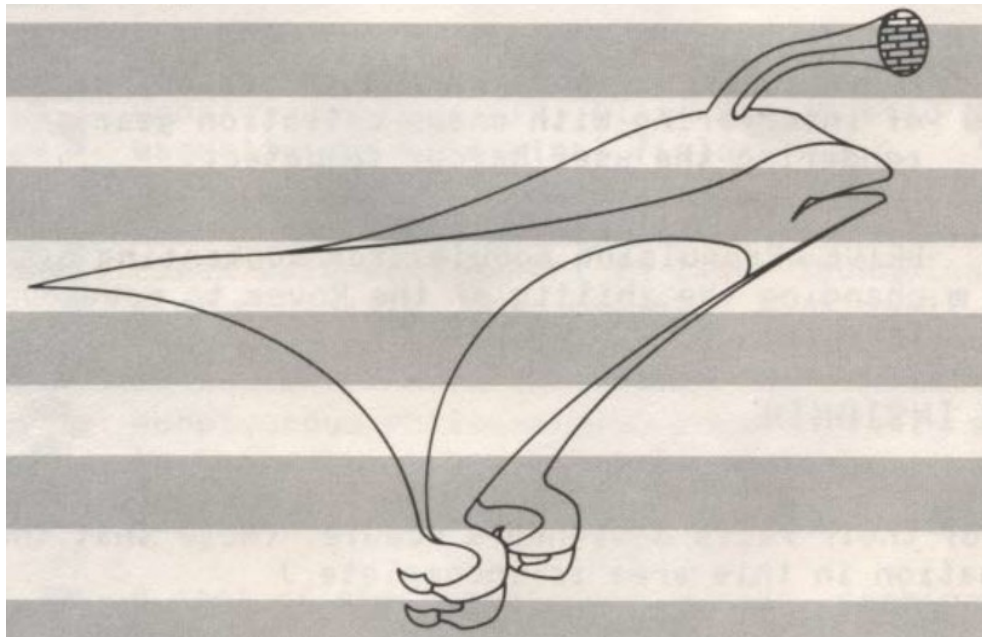
Les sceptiques ont longtemps soutenu que, si un tel niveau élevé des essais d'armes ont bien eu lieu, l'atmosphère de Koronis resteraient hautement radioactifs même aujourd'hui - faire la détection de la planète n'est pas une simple affaire. D'autres scientifiques soutiennent que la planète Koronis peut être cachée dans un nuage de poussière qui empêche une telle détection facile. Aucune hypothèse n'a été justifiée. Tous les graphiques et les références de navigation à Koronis ont été perdues avec l'extinction des Ancients, même malgré tous les efforts de plusieurs technoscavengers, Koronis Rift n'a jamais été retrouvé. (voir aussi Ancients, systèmes d'armes des).

ENCYCLOPEDIA GALACTICA, OpSec JEC 4208 GUARDIANS:

Les Gardians sont une race génétiquement-guerriers créés par la confédération des Ancients. Alors que les Ancients ont disparu il y a longtemps, les Gardians restent, programmés pour garder et défendre les stocks de la technologie Ancient, dispersés à travers la galaxie. Quelques petites preuves que les chercheurs ont pu rassembler ensemble indique que les Gardians ont été mutés d'espèces inférieures par les Ancients (la meilleure analyse génétique suggère qu'ils sont liés au genre Blatarian, ordre Tsewsueme). Cependant, toutes les tentatives de négociation avec ces féroces guerriers ont échoué. Programmé pour s'autodétruire afin d'éviter la capture, les Gardians restent une force insaisissable et dangereuse. (voir également Archéotechnologie, " Ancients' Insignas")

ENCYCLOPEDIA GALACTICA, OpSec THX 1138 ARCHÉOTECHNOLOGIE:

Il ne reste pratiquement aucune information enregistrée sur le développement actuel des armes Ancient. Le domaine de l'archéotechnologie tente de comprendre la nature des carcasses Ancients en étudiant les races extraterrestres qui les ont créés. Par exemple, les Xendrons sont connus pour avoir des descendances de créatures volantes sur une planète relativement à faible gravité.



Leur vision s'étendait dans l'infrarouge et les armées artefacts qu'ils ont développés fonctionnent tous dans le rouge et les plages de fréquences orange. La préoccupation des Xendron, soit le vol et la vitesse, les ont amenés à concevoir plus rapidement et plus efficacement des systèmes de propulsion que ceux des autres races Ancients.

ICÔNES DU SYSTÈME

La liste suivante répertorie les systèmes militaires standard des Ancients, avec les symboles couramment utilisés pour les identifier. Il existe d'autres types qui n'ont pas encore été identifiés.



LASER—Laser chromoquantisé, capable d'émettre un faisceau d'énergie destructive dans une fréquence de couleur unique.



SHIELD - Bouclier chromoquantisé, capable de défendre contre l'énergie des armes de différentes couleurs.



GENERATOR - comprenant l'alimentation électrique du stand.



POWER RESERVE - un dispositif de stockage d'énergie de grande capacité .



RADAR — Dispositif de télédétection conçu pour localiser un type ou une classe d'objectifs spécifique. Peut aussi servir de compas ou de radiogoniomètre.



ECM - Dispositif électronique de contre-mesure, capable d'interférer avec l'équipement de détection de l'ennemi et rendant l'utilisateur plus difficile à détecter.



DRIVE — Module de propulsion, pour augmenter ou changer la capacité du Rover à se déplacer sur le terrain.

INSIGNES ALIEN

Les marquages suivants ont été utilisés par les Ancients pour montrer laquelle de leurs courses a conçu un module. (Notez que les informations dans ce domaine sont incomplètes.)



Une race de créatures largement sessiles qui ont une grande partie de leur nourriture de matière et lumière du soleil.
Pensé à utiliser la photosynthèse et chlorophylle comme le font les plantes terrestres.



Omnivores en vol, de structure similaire à celle du Manta-ray, d'un vaste monde avec une atmosphère dense. Très rapide et forte de renommée.



Une des plus anciennes races d'Ancients. Donnée à les diversions de l'esprit.
Pauvres combattants mais d'excellents stratèges et diplomates.
Fond de simulations, musique.



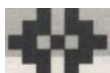
Une race d'une planète riche en radioactivité. Rapide et dur, rapide à détruire leur propre jeune à tout signe d'anomalie. Très méfiant d'autres races Ancients.
Reptilien sous forme, fortement plaqué, peau écailleuse.



Intelligence des plantes, utilise des feuilles réfléchissantes pour se défendre des animaux. Capable de limiter leur mouvement.



Herbivores d'une planète désolée. Grandes créatures, ils vivaient sous terre, conservant leur force pour les saisons des pluies peu fréquentes.



Carnivores de mammifères, friands de manger des reptiles. Pas aussi brillant que beaucoup d'autres races Ancients.



Chasseurs qualifiés, avec un bon sens inhabituel du terrain et couverture.



Habitants clandestins, aveugles mais capables de sentir les champs magnétiques et électriques.



Nageur élégant, expert en technologie laser mais pauvres diplomates. Architectes très créatifs.



Philosophes herbivores, superficiellement similaires au ankylosaur terrestre éteint. Les légendes suggèrent qu'ils avaient des pouvoirs psychiques limités.



Une race de centauroïdes à six pattes, carnivore et rapide, d'une planète qui tourne autour d'un soleil d'une classe F8.



Une race de créatures arboricoles avec de longues jambes minces. Mammifère, mais capable de filer des toiles en forme d'araignée. Évoluée sur une planète froide avec un système de soleil rouge. Vision très nette, métabolisme élevé.

FLUX DE PUISSANCE

Systèmes embarqués

Votre MK IV a été équipé du pouvoir de distribution Autotronic.

Tous les systèmes embarqués (lecteur, radar, armes, boucliers et tous autres modules se branchent sur le panneau de commande) nécessitent de l'énergie. La puissance est produite par votre générateur. Dix pour cent de l'énergie est dirigée vers les armes et les boucliers. Les quatre vingt dix pour cent restants alimentent tous les autres systèmes (conduite, radar, détection, etc.).

S'il y a un excédent d'énergie, il est redirigé vers les armes et boucliers. Si l'énergie est insuffisante, l'entraînement, le radar et les autres, les systèmes fonctionneront avec une efficacité réduite. Pour cette raison, le fonctionnement de tout système particulièrement puissant peut nécessiter l'utilisation d'un générateur plus puissant.

L'affichage de la réserve de marche (O) indique la puissance disponible pour vos systèmes d'armes. Vingt pour cent de la puissance disponible vont immédiatement à vos boucliers. Le reste est stocké dans la réserve de marche. Si la réserve de marche est pleine, tout surplus d'énergie coule vers les boucliers. Si la réserve de marche est basse, très peu d'énergie peut atteindre les boucliers.

L'affichage de la réserve de marche peut également être utilisé pour évaluer la puissance requise des systèmes non identifiés. Pour ce faire, commencez par vider votre réserve en tirant avec votre arme, puis observez avec quelle rapidité la réserve se recharge. Allumez maintenant le système non identifié et répétez le test. Si votre réserve de marche se recharge rapidement, le système a relativement besoins normaux en énergie.

Systèmes d'armes

Le MK IV Rover est équipé d'un bouclier chromoquantisé et d'arme laser de conception standard. La chromoquantisation, principe de la physique apprise des reliques Ancients, a permis aux scientifiques de la Terre de construire des armes laser d'une puissance immense, ainsi que des boucliers d'énergie pour se protéger contre eux. Les armes chromoquantisées peuvent émettre l'un des six fréquences d'énergie électromagnétique, correspondant aux couleurs rouge, orange, jaune, vert, bleu et violet.

Les boucliers sont caractérisés par la couleur contre laquelle ils peuvent fournir la défense la plus puissante. Par exemple, un bouclier orange défend mieux contre un laser orange, un bouclier rouge ou jaune serait moins efficace, un bouclier bleu ou vert offrirait peu de protection. Inversement, plus la différence de couleur entre un laser et un bouclier est grande, plus l'effet de l'arme laser est mortel. Par exemple, un laser violet est l'arme la plus efficace contre un bouclier jaune. Un laser jaune dirigé contre un bouclier jaune n'aurait pratiquement aucun effet.

Les armes et les boucliers MK IV standard ont une utilisation distincte de l'énergie et spécifications d'efficacité. La consommation d'énergie d'un laser donné est indiquée par la petite barre dans la réserve de marche (Q) immédiatement à droite de la barre de réserve de marche. Cette plus petite barre indique la quantité d'énergie qu'une arme va drainer de votre réserve quand elle est surchauffée. Une arme qui utilise un minimum d'énergie peut être fatigué plus continuellement qu'une arme nécessitant un maximum d'énergie.

L'efficacité d'un laser, en revanche, est une mesure de la façon dont il utilise bien son pouvoir pour créer un faisceau destructeur. Un très efficace laser fera plus de dégâts qu'un inefficace, même lorsque le pouvoir l'utilisation reste la même. Les lasers très efficaces se déclencheront plus souvent entre recharges que leurs homologues moins efficaces. Efficacité et l'utilisation de l'énergie sont des facteurs d'une importance vitale à la fois offensif et stratégies défensives. Un bouclier rouge puissant et hautement efficace, par exemple, pourrait en réalité mieux se défendre contre un laser vert qu'un bouclier vert faible et inefficace.

Systèmes à priorité de module

Le MK IV est équipé d'armes standard intégrées et de systèmes de navigation. L'installation de tout nouveau système automatiquement remplace les systèmes intégrés du Rover. (En général, un seul système type, laser, bouclier, radar, etc., peut être actif). Sur l'installation, les écrans d'affichage du mobile indiqueront automatiquement les caractéristiques du nouveau système. Un nouveau module de réserve de marche peut augmenter votre puissance, par exemple, et cela sera indiqué par l'affichage de la réserve de marche. Les systèmes intégrés sont conçus pour se réactivé automatiquement lorsqu'un nouveau système correspondant est désactivé.

STRATÉGIE ET TACTIQUE

Ajouter un nouveau module à un emplacement vide en sélectionnant l'emplacement et en frappant le bouton feu. Utilisez l'option "Ajouter un module" uniquement pour remplacer des modules existants.

Certaines stratégies marqueront plus de points que d'autres. Sois essayer de ramener beaucoup de modules pour le démantèlement, ou essayer de rassembler assez d'armes puissant rapidement, puis arriver à Rift 20 et détruire la base Guardian.

La plupart des modules radar ne désignent que des carcasses de la même race. Si vous avez d'abord compris quel type de modules une race Ancient est bonne (en utilisant des indices dans le manuel ou l'expérience), vous pouvez utiliser les radars de cette race pour savoir si et où vous pouvez trouver plus de ces modules. Sauvez les radars des races utiles avec Psytek pour une utilisation sur des fractures ultérieures.

Cartographier les rifts vous aidera d'un jeu à l'autre. Certains modules vous aideront en faisant des cartes.

Portez une attention particulière au flux d'énergie. Des modules puissants peuvent en réduire davantage d'énergie que vous pouvez vous permettre. Si vous ajoutez des boucliers et des lasers plus puissants à votre Rover, vous devrez également disposer de générateurs et de réserves de puissance plus puissants.

Des modules inhabituels peuvent ne fonctionner que sur certaines soucoupes colorées, ou pour des quantités de temps limités. Faites attention et expérimentez. Vous pouvez trouver des versions améliorées dans les divisions ultérieures.

Notez la progression des couleurs dans les armes et les boucliers de la soucoupe. Reconnaître le modèle que vous pouvez planifier à l'avance en ayant les modules dont vous aurez besoin pour vaincre ou éviter les soucoupes à venir.

Les soucoupes de formes différentes ont des schémas d'attaque différents. Adaptez vos attaques à leurs modèles.

Couper à travers les passages et rester près des montagnes peut jeter des soucoupes de leurs poursuite, particulièrement si vous avez un bon générateur et une bonne conduite.

KORONIS RIFT a été créé par la division Jeux de Lucasfilm.

Noah Falstein a dirigé le projet et créé le concept, les affichages d'instrument, le lecteur intersecté et documentation.

Aric Wilmunder a fourni un environnement 3D, mise à l'échelle et objets en mouvement, explosions et routines de support.

Code fractal original de Loren Carpenter du groupe Pixar modifié par Charlie Kellner.

Ron Gilbert a fait le codéveloppement du Commodore 64, le système de module et les routines de comportement des soucoupes.

Gary Winnick a contribué l'oeuvre de HULK, soucoupe et storyboard.

James St. Louis a conçu et mis en œuvre Atari Science Droid et l'illustration du panneau de configuration.

Douglas Crockford a fourni des effets sonores et de la musique Atari.

Tom Wahl a créé l'artisanat Commodore Science Droid.

Assembleur de Macro par Chip Momingstar.

Manuel écrit par Peter Jaret.

Algorithmes et aide technique de Charlie Kellner.

Direction administrative par Steve Arnold, Directeur général de la Division des jeux et David Fox.

Mary Paterno a apporté son soutien éditorial.

Terry Holt contribué à Repo-Tech Robot Design.

Conception de l'écran titre par Michael Kosaka.

Merci à Chris Werner. Jane Mutony, Husted / Glasson Design et le personnel Epyx.

Un merci spécial à George Lucas.

TM & © 1985 LUCASFILM LTD.

TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Ancients, Autotronic, Blatarian, Dromodite, Koronis Rift, New Federation, Psytek 7500 Series Science Droid System Analyzer, Repo-Tech Robot, Scavenger MK IV Modular Planetary Surface Rover, Tsewsueme, Xendrons et tous les autres éléments du jeu de fantaisie Koronis Rift sont des marques commerciales de Lucasfilm Ltd.

Tous droits réservés. Epyx. Inc.,

Utilisateur autorisé.

Les illustrations de l'écran du jeu utilisées dans ce manuel sont basées sur la version du jeu Atari Home Computer. D'autres graphiques de d'autres versions peuvent être utiliser.

Atari est une marque commerciale d'Atari, Corp.

Fast Load Cartridge est une marque commerciale d'Epyx, Inc.

Commodore 64 et Commodore 128 sont des marques commerciales de Commodore Machines de bureau. Inc.

Epyx, Inc., 1043 Kiel Court,
Sunnyvale, CA 94089.

Numéro de référence 55400D-60 imprimée dans US A.

Traduction intégrale par Denis Girard (D_G), Québec, Canada, assisté par Google traduction.