

A la tête de l'équipe de votre astronef, vous allez vous lancer dans l'une des aventures les plus passionnantes du 35ème siècle. Mettez à profit votre aptitude au commandement et installez-vous au PC. La survie physique et économique de la Psi 5 Trading Company est entre vos mains.

Tout d'abord, vous devez choisir votre cargaison et votre trajectoire à travers Parvin Fohlier. Ensuite, recherchez, parmi une foule de créatures humaines et autres, l'équipage qui vous convient le mieux. Au moment où vous allez prendre la commande de votre véhicule spatial d'approvisionnement et entreprendre votre périlleux voyage, les défis vont commencer: à vous de gérer au mieux vos ressources et d'allouer comme il convient leurs responsabilités aux membres de votre équipage.

POUR COMMENCER A JOUER:

Pour le Commodore 64 ou 128:

- Mettez votre Commodore 64 ou 128 hors tension et retirez toutes les cartouches.
- Connectez votre joystick au Port 2.
- Mettez votre Commodore 64 ou 128 sous tension, ainsi que votre lecteur de disques et votre moniteur.
- Une fois que le voyant rouge "occupé" du lecteur de disques s'éteint, introduisez le disque Psi 5, côté étiquette vers le haut, et reformez la route du lecteur.
- Tapez LOAD""", 8, 1 et appuyez sur RETURN.

Pour charger la cassette

Chargement et début du jeu

- Connectez votre CBM 64/128 et votre lecteur de cassettes selon les instructions du fabricant.
- Mettez votre CBM 64/128 hors tension et déconnectez toutes les cartouches et tous les périphériques tels que l'unité de disques et l'imprimante.
- Connectez le joystick (optionnel) au port 2.
- Placez la cassette, sur le face que vous préférez, dans le lecteur et rebobinez jusque au début. RAZ le compteur.
- Pour charger: maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche RUN/STOP puis relâcher la touche SHIFT.
- Votre moniteur affiche "press PLAY on tape": appuyez sur la touche PRESS de votre lecteur.
- L'écran demeure vierge jusqu'à ce que le début du jeu soit chargé. Le chargement complet prend plusieurs minutes.

Pour charger des relectures/les jeux 2 et 3

En utilisant avec attention le compteur de bande, vous pouvez rejouer le même jeu sans avoir à rebobiner jusqu'au début.

Relecture de la Mission Complète (FULL MISSION) et de la Sélection de l'Équipage (Crew Select)
Après avoir choisi votre mission et votre équipage, vous allez voir apparaître les photos de votre équipage sur l'écran. Quelques minutes plus tard, l'écran devient noir, avant le début du jeu. Notez la position du compte. En général, vous n'aurez besoin de le faire qu'une seule fois. A la fin de votre jeu, vous pourrez utiliser les commandes "QUIT/REPLAY". L'ordinateur vous demandera alors de rebobiner la bande jusqu'au début de l'écran noir. Rebobiner jusqu'à ce que la valeur indiquée sur le compteur soit celle que vous avez notée, puis appuyez sur PLAY.

Chargement ou relecture des jeux 2 & 3, face "autonome"

Après chargement du jeu UN, et une fois que le bande s'arrête, relevez la position du compteur. Cette position va ensuite correspondre au point de chargement ou de relecture du jeu 2. Reprenez l'opération après chargement du jeu 2: cette position correspond ensuite au point de chargement ou de relecture du jeu 3. En général, vous n'aurez besoin d'exécuter cette opération qu'une seule fois.

POUR SUSPENDRE LE JEU:

Commodores 64/128: Appuyez sur la touche RUN STOP
Appuyez sur RETURN ou sur le bouton du joystick pour poursuivre.

MODE DEMO

(Commodore 64, version sur Disque uniquement)
Le mode demo démontre plusieurs éléments du jeu. Pour passer en mode demo:

- Appuyer sur la touche Commodore (PREMIERE frappe).
 - Si aucune frappe, après que l'écran de sélection de Parcours est demeuré affiché pendant une minute environ.
 - Durant la sélection de l'Equipe, s'il n'y a pas eu de demande de frappe durant plusieurs minutes.
- * En mode demo, on peut faire commencer le jeu ou si stade de la sélection de la mission en tapant sur n'importe quelle touche ou en effectuant n'importe quel mouvement au joystick.

COMMANDES:

En règle générale, on peut sélectionner toutes les options de jeu avec le joystick ou le clavier. Si vous utilisez le joystick, amenez le curseur ou la barre de mise en évidence jusqu'à l'endroit approprié puis appuyez sur le bouton du joystick. Vous pouvez également, en option, faire vos sélections au clavier en appuyant sur la touche qui correspond à la première lettre (ou au premier numéro) de la commande requise.

Note: Les touches de fonctions du Commodore ou de directions de l'Apple agissent de la même façon que la commande du joystick:

Commodore	Equivalent Joystick
F1 =	commande de tir
F5 =	vers la gauche
F7 =	vers la droite

SELECTION DU PARCOURS:

L'affichage du parcours possible indique les distances des cargaisons et les récompenses/paiements si la mission a été menée obien. Plus les récompenses sont importantes, plus les risques, les difficultés et les dangers inhérents à votre cargaison le sont également. Vous devez arriver à votre desination dans des délais raisonnables.

Pour sélectionner votre parcours, utilisez le joystick et le bouton (gauche=vers le haut, droit =vers le bas) ou entrez le numéro du parcours au clavier.

SELECTION DE L'EQUIPAGE:

Outre le pupitre de commande auquel vous êtes assis en votre qualité de Commandant, votre véhicule spatial a été modifié et comporte maintenant cinq autres compartiments opérationnels dispersés dans tous les coins de sa vieille carcasse. Ce sont: Armement, Capteurs, Navigation, Engineering et Réparations. Sélectionnez avec soin votre équipage. Vous avez trente candidats répartis en cinq groupes de six spécialistes. Ces groupes – assez disparates – se composent d'humanoïdes, d'extra-terrestres et de vaccodroids dont le passé, les aptitudes, la personnalité et la réaction au danger diffèrent considérablement.

L'écran affiche les six candidats à un poste donné. Pour examiner le C.V. de l'un d'eux, tapez la première lettre du nom du personnage; ou agissez sur le joystick puis sélectionnez en appuyant sur le bouton. Le curriculum vitae du candidat sera alors affiché et vous pourrez l'étudier. Les deux options présentées en bas de l'écran soni "Welcome (le nom du candidat) to the Crew" (Bienvenue (le nom) à bord) ou "Exit". Pour sélectionner les options, vous pouvez vous servir du joystick ou tapez W ou E.

"Welcome ..." signifiait que le poste est maintenant rempli et l'écran affiche ensuite les candidats aux postes suivants: "Exit" vous renvoie au même service et vous permet d'examiner les C.V. des autres candidats.

POUR JOUER:

Quand vous avez sélectionné le dernier membre de votre équipage, le système vous demande de retirer le disque et de le reformer pour faire lire l'autre face. Appuyez ensuite sur la touche RETURN ou le bouton pour poursuivre.

Au début du jeu, vous (le Commandant) êtes assis au pupitre des communications. L'écran gauche du pupitre affiche votre vue de l'espace et l'écran des communications (à droite) vous montre le membre de l'équipage avec lequel vous communiquez à un moment quelconque. D'autres indicateurs figurant sur le pupitre vous précisent les armes utilisées, l'orientation et la vitesse de votre véhicule spatial et les messages en attente.

ACK – Peut effacer toutes les messages (CLR) ou valider/invalider le message par réponse automatique, ce qui vous interrompt.

Vous pouvez sélectionner les options de commande initiales (menu principal) au clavier ou au joystick, ce qui vous permet entre autres d'accuser réception de messages en attente (communications) provenant d'un service quelconque, ou de dialoguer avec l'un des services. En général, lorsque vous sélectionnez un service, vous pouvez examiner l'état d'avancement des activités de ce service, ou affecter des tâches ou émettre des instructions en effaçant la liste des fonctions à effectuer par le membre de l'équipage concerné, ou encore en ajoutant à ces fonctions ou en modifiant l'ordre des priorités. Etant donné que le temps, c'est de l'argent, et que vous travaillez dans les transports spatiaux, nous vous suggérons d'ordonner tout d'abord à votre navigateur de faire accélérer l'astronef jusqu'à une certaine vitesse. Si vous (le Commandant) n'émettez pas d'ordre spécifique, les membres de l'équipage des services de Réparations, d'Armements et de Captage/Exploration vont commencer à s'ennuyer et à effectuer de leur propre chef certaines tâches. Les options de commandes détaillées correspondant à chaque service sont décrites ci-dessous.

Note: En sélectionnant "" pour l'un des canaux de commande de service, vous faites afficher les messages en attente. Si vous appuyez sur la touche DELETE ou que vous sélectionnez ← au joystick, ou si vous poussez le joystick vers le haut et que vous appuyez sur le bouton, vous faites supprimer le dernier message entré sur la ligne des instructions.

Note: Pour sortir rapidement d'un service quelconque; appuyez sur la touche CLR/HOME pour le Commodore ou sur la touche ← pour l'Apple. Vous pouvez également sortir en tirant le joystick vers le bas et en appuyant sur le bouton.

SERVICE DES AREMEMENTS

Status: Affiche les statistiques de performance passée (c'est-à-dire le nombre de coups et d'objectifs atteints). Ceci vous permet de connaître les aptitudes de votre spécialiste en Armements (membre de l'équipage) en ce qui concerne chaque arme utilisée.
Display: Affiche la liste des activités (affectations) de votre spécialiste en Armements. L'information comporte le type d'arme, le nombre de coups, les cibles (indiquées par l'examen de l'ID), la priorité et l'état des armes et des objectifs.
Cancel: Elimine de la liste une commande au service d'Armements.
Rank: Modifie l'ordre de priorité sur la liste des armes.
Fire: Ajoute une commande à la liste des armes.

SERVICE DES CAPTEURS

A pour fonction générale d'identifier les autres véhicules spatiaux et de toujours savoir où ils se trouvent.

Status: Affecte une lettre d'identification à un nouvel objet naviguant dans l'espace et l'ajoute à la fin de la liste. A mesure que le temps avance, vous obtenez d'autres informations concernant les objectifs.
- Caractère "Activité" clignotant
-) ce symbole clignotant apparaît si cet objet est en cours d'examen
- cette cible clignotante apparaît si le service des Armements a encore des ordres à exécuter pour l'objectif correspondant
- la catégorie (de personne)
- le type (ami ou ennemi)
- capteur verrouillé pour continuer la poursuite (L)
- position de l'objet dans l'espace (PO.)

Position (PO)	Aporté	Hors de portée
Fore (devant)	Fi	Fo
Atf (derrière)	Ai	Ao
Port (à bâbord/gauche)	Pi	Po
Starboard (à tribord/droite)	Si	So

Display: Liste en ordre de priorité de ce que le membre de l'équipage responsable des systèmes de captage doit faire (examiner). L'information présente les avaries subies par l'astronef cible ainsi que l'arme recommandée.

Cancel: Elimine une action de la liste.
Rank: Modifie les priorités de la liste.
Examine: Ajoute une cible à la liste à examiner.

Note: Avant que le responsable des Armements puisse tirer sur une cible, le service des Capteurs doit examiner la cible suffisamment longtemps pour "l'accrocher". En poursuivant l'examen, on peut déterminer la catégorie du véhicule spatial et le type d'arme, et suggérer une arme. Pour ce faire, ajouter la cible à la liste d'exploration, à un niveau de priorité élevé, puis attendre que le membre de l'équipage responsable des Capteurs ait eu suffisamment de temps pour entrer les données appropriées.

POSTE DE NAVIGATION

Dans ce service, le membre de l'équipage peut faire naviguer l'astronef selon un cap et à une vitesse déterminés, et procéder à des manoeuvres d'évitement.

Status: Fait afficher la description du cap ou de la trajectoire, qui comporte la trajectoire la plus courte, l'écart moyen vers bâbord/tribord et les possibilités d'intersection maximum bâbord/tribord. L'affichage indique

également l'heure d'arrivée estimative (ETA), le coefficient de risque, la vitesse demandée, la vitesse des courants et les manoeuvres d'évitement. Le capteur INF (information) doit être opérant pour que la colonne RSK (risque) soit active. Pour la RETA (heure d'arrivée estimée relative):
– égale avance,
+ égale retard.

Display: Indique la liste prioritaire des caps possibles.
Cancel: Elimine les manoeuvres d'évitement.
Rank: Sélectionne le cap.
Accel: Détermine la vitesse et permet de sélectionner la manoeuvre ou les manoeuvres d'évitement.

SERVICE TECHNIQUE (ENGINEERING)

Ce service est responsable de la gestion et de l'affectation des dispositifs producteurs de puissance que l'on peut contrôler. On peut mettre à l'arrêt différentes sections de l'astronef pour conserver de l'énergie (exemple: les blindages magnétiques de bâbord peuvent être désactivés si les pirates se trouvent à tribord). Les armes défensives, telles que les blindages, exigent une quantité prédéterminée d'énergie pour devenir opérantes. Les blindages peuvent faire dévier les projectiles ennemis en leur opposant une quantité d'énergie égale prélevée sur les accumulateurs de réserve (la charge demeure suffisante). Nous soulignons que la consommation de puissance des moteurs est variable en fonction de la vitesse réelle.

Status: Affiche l'identité du dispositif, sa description, et son état de validation. Les dispositifs comportent les blindages, les armes, le scanner d'information et deux batteries d'accumulateurs.

Display: Affiche la catégorie de puissance, la puissance consommée et le niveau d'activation (oui, non, partiellement).

Rank: Organise les dispositifs en mode de priorité par rapport à la puissance disponible et détermine donc les dispositifs activés, partiellement activés (sous réserve des "Brown Outs"), et à l'arrêt. Par exemple, si, au poste de Navigation, la vitesse demandée=5 et que la vitesse actuelle n'égale que 4, c'est parce que les moteurs ne sont que partiellement opérants (niveau de priorité inférieur sur la liste).

Au contraire des commandes correspondantes dans les autres services, lesquelles agissent sur la liste "Display", ces instructions annulent ou valident les dispositifs sur la liste d'état. Ceci entraîne un changement d'état correspondant au niveau de RaC (annulation Demande) ou RaE (validation Demande) pour les demandes en attente.

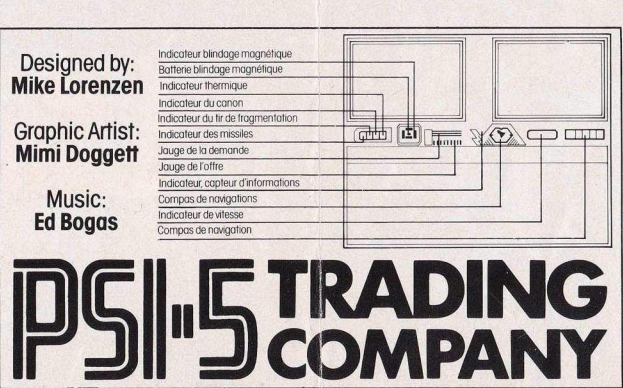
SERVICE DES REPARATIONS

Ce service est responsable des réparations de tous dispositifs endommagés du bord. Les dispositifs peuvent être endommagés de trois manières:

- Le dispositif peut demeurer opérant (mais consomme davantage).
- L'ovarie est réparable.
- Le dispositif est détruit/mort et ne peut pas être réparé.

Le préposé aux réparations est assisté par plusieurs robotroïdes. Lorsque l'un d'eux est affecté ou a achevé une tâche quelconque, il ne devient pas immédiatement disponible: en effet, il leur faut un certain temps pour retourner au service, chercher des outils, et recevoir leurs affectation et instructions avant de pouvoir commencer leur tâche suivante. Les robotroïdes peuvent posséder les états suivants:
1. Actif – capable de travailler.
2. Endommagé – devient un dispositif à réparer.
3. Mort – ne peut jamais être réactivé.

Attention au pillage: Si votre astronef n'est plus maître de sa manoeuvre (c'est-à-dire que les moteurs, les blindages et les armes sont tous inopérants), les pirates peuvent aborder et commencer à piller. Vous allez alors perdre lentement votre cargaison, jusqu'à ce que vous ayez effectué une réparation.



Status: 4 états signalent "prêt", "en transit", "au travail" ou "brisé". Les destructions totales ne sont pas signalées. Cette liste énumère les 16 premiers articles à réparer et comporte l'identification, la description, l'ETIR (durée de réparation estimée), ainsi que le nom des articles en cours de réparation (indiqués par "). Un repère de contrôle (✓) alimotant apparaît en regard de l'identité d'un article, si l'ordre de réparation a été donné.

Display: Indique les éléments en cours de réparation (8 au maximum) et le nombre de robotroïdes qui travaillent (ainsi que le nombre affecté à la tâche).

Cancel: Elimine un article de la liste des réparations.
Rank: Change l'ordre de priorité de la liste des réparations.

Assign: Ajoute un article à réparer (et précise le nombre de robotroïdes devant effectuer les réparations) sur la liste.

POUR REPRENDRE LE JEU:

En sélectionnant la fonction QUIT sur le menu principal, vous pouvez relancer le jeu avec le même cap et le même équipage qu'auparavant.

MISSION DE FORMATION SUGGEREE:

Pour vous familiariser avec le jeu, nous vous suggérons la mission suivante, qui vous apprendra à utiliser les fonctions et à mieux comprendre les rapports entre les divers services.

- Sélectionnez le service ENGINEERING et organisez les catégories d'alimentation en énergie du bord, comme suit: blindages, armers, chargement de la batterie des blindages, capteurs, moteurs, chargement de la batterie de secours, tout ceci à l'aide de DISPLAY et de plusieurs commandes RANK.
- Sélectionnez le service de (NAVIGATION) et faites accélérer l'astronef jusqu'à la vitesse 1 à l'aide de la commande ACCFI FRATE.
- Sélectionnez le département des CAPTEURS et obtenez un rapport sur l'étate courant à l'aide de la commande STATUS.
- Surveillez l'état des dispositifs capteurs jusqu'à la détection du premier véhicule spatial en cours.
- Sélectionnez NAVIGATION et utilisez ACCELERATE pour faire arrêter l'astronef.
- Sélectionnez SCANNING et utilisez EXAMINE pour obtenir des informations détaillées sur le premier véhicule.
- Utilisez DISPLAY de l'exploration pour étudier la catégorie de véhicule, les avaries, et l'arme à utiliser.
- Effectuez une commande STATUS.
- Sélectionnez WEAPONS et FIRE AT WILL pour tirer sur la cible avec l'arme suggérée.
- Expérimentez avec les fonctions STATUS et DISPLAY dans les services SCANNING (CAPTEURS) et WEAPONS (ARMEMENTS).
- Après destruction de la cible, reprenez les opérations 2 à 7 et n'oubliez pas d'utiliser la touche RUN STOP pour suspendre le jeu, ce qui vous permettra de vous reposer un instant et de planifier ce que vous allez faire. Pour poursuivre le jeu, agissez sur n'importe quelle touche.
- Sélectionnez (ENGINEERING) et mettez certains blindages hors circuit en utilisant STATUS et CANCEL.
- Sélectionnez WEAPONS et ticz "FIRE" un coup vers une cible. Ceci va engager les membres de l'équipage, même si le véhicule sur lequel vous avez tiré est normalement ami.
- Sélectionnez REPAIR et procurez-vous un rapport STATUS. Observez l'évolution de l'état au fur et à mesure que les objectifs ennemis vous tirent dessus.
- AFFECTEZ (ASSIGN) un robotroïde à chacun de plusieurs articles que vous désirez faire réparer. Faites osciller la commande entre STATUS et DISPLAY.
- Lorsque vous en avez assez, sélectionnez ENGINEERING et utilisez STATUS avec plusieurs instructions ENABLE pour remettre les blindages en circuit.
- Achevez les réparations, mettez votre astronef en route, expérimentez et amusez-vous bien!

Formule d'accueil Galactique.

Le rôle du Commandant à bord d'un astronef d'approvisionnement plein de gens, d'ennemis et de matériels inconnus, risque d'être intimidant. La meilleure manière de vous familiariser avec ce rôle et d'y réussir est de vous imaginer que vous êtes en fait vous-même le Commandant et d'entrer dans le jeu.

Vos responsabilités exigent une surveillance fréquente de votre part de différents membres de l'équipage et des différents services. Si vous demeurez trop longtemps dans un service, tout en ignorant certains autres, vous pouvez créer une situation qui vous est dangereuse. Au point de vue stratégique, il est préférable d'occuler votre équipage de travail, qu'il s'agisse de réparations, d'explorations ou de l'utilisation des armes. Ainsi, vous êtes sûr qu'ils demeureront productifs même si vous êtes occupé autre part. L'un

des principaux atouts de l'ordinateur du bord est qu'il peut surveiller l'état (STATUS) ou la VISUALISATION (DISPLAY) de l'un des services tout en donnant des instructions à un autre.

Voici quelques trucs qui vous serviront dans vos divers services:

Armements: Avant de tirer sur des véhicules spatiaux normalement pacifiques, confirmez que vous cables sont hostiles, ou même des ennemis que vous connaissez bien. Examinez aussi rapidement que possible tous nouveaux objectifs.

Navigation: N'oubliez pas de surveiller la colonne RISK sur le rapport STATUS. Modifiez le cap pour éviter des situations impossibles, mais ne le faites pas trop souvent sans quoi vous ne parviendrez pas à temps à votre destination.

Engineering: Utilisez l'énergie du bord en fonction de votre stratégie. Peut-être est-il possible de couper l'alimentation (CANCEL) vers des postes individuels afin d'augmenter vos options de gestion de puissance.

Réparations: Faites réparer aussi rapidement que possible les éléments qui sont d'une importance critique dans le cadre de votre mission (systèmes de conservation de la cargaison, systèmes de survie, et réacteurs d'alimentation). Quant aux autres éléments, les réparations devront correspondre aux besoins de votre stratégie. Si les avaries semblent trop sérieuses pour être réparées, il est souvent recommandé d'arrêter l'astronef, d'envoyer l'énergie vers les blindages et les armes et de livrer combat entre les réparations.

De nombreuses actions sont régies par l'état de l'astronef Psi 5. Si vous soupconnez le non fonctionnement d'un élément quelconque, vérifiez STATUS et DISPLAY de l'engineering, STATUS des Réparations et ACKNOWLEDGE (ACCUSE RECEPTION) des Messages pour découvrir les causes possibles.

Nous vous avons donné des informations suffisantes pour vous permettre d'entreprendre votre mission. Nous ne vous avons cependant pas donné tous les abonnimables détails parce que cela vous amusera bien davantage d'utiliser votre propre intelligence, votre imagination et votre sens commun, ainsi que d'apprendre par l'expérience.

Tous mes vœux vous accompagnent dans votre mission pénibleuse; que les brises de Xaldr vous accompagnent!

Il a été assez difficile d'adapter la totalité du 35ème Siècle sur deux faces d'une seule disquette. Faites-moi savoir si vous avez aimé Psi 5 Trading Company et quels sont les points que vous avez préférés. Vous pouvez m'crire à: Accolade, Inc., 20863 Stevens Creek Blvd. B-5/E, Cupertino, Ca 95014, USA.

Très cordialement,

Mike Lorenzen
Amiral Mike Lorenzen
Commandement Général, Star Base 27

COPYRIGHT

Copyright 1985 par Accolade. Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication, ne peut être reproduite, transcrite, traduite ou réduite sur aucun support ni en aucun format lisible par des machines électroniques, sans l'autorisation écrite préalable d'Accolade, 20863 Stevens Creek Blvd. B-5/E, Cupertino, California 95014 USA.

DÉNÉGATION DE RESPONSABILITÉS

Accolade n'offre aucune représentation ni garantie en ce qui concerne la présente publication ou son contenu et dénie spécifiquement toutes garanties implicites en ce qui concerne l'aptitude à la vente ou à toute autre objet particulier de cette publication. En outre, Accolade se réserve le droit de modifier la publication et d'apporter de temps à autre des changements à son contenu, sans aucune obligation d'avertissement préalable à quiconque de telles révisions ou modifications.

MARQUES DÉPOSÉES

CommodoreTM est une marque déposée de Commodore Electronics Ltd. Apple II est une marque déposée d'Apple Computer, Inc. Adaptation Apple par Tom Mornini.

Fabrique au Royaume Uni sous licence d'Accolade Entertainment Software par U.S. Gold Limited, Unit 10, The Parkway Industrial Centre, Birmingham B7 4LY, Angleterre.