

DRILLER

VOTRE MISSION

Evath a deux lunes, Mitral et Triscuspid. Mitral a été intensivement exploitée par un peuple hors la loi, les Kétars, qui ont maintenant fui la lune. Une vaste quantité de gaz s'est accumulée sous la surface de Mitral, et si Mitral explose, des milliers d'Evathiens seront anéantis lorsque Evath sortira de son orbite. Le résultat, une glaciation, anéantira la population totale de votre planète! Des savants ont calculé qu'un météore devait percuter Mitral dans quelques heures, et cela seul provoquera ce désastre.

Votre mission totale est d'écarter le danger de chacun des 18 secteurs de Mitral en plaçant une plate-forme de forage au dessus des poches de gaz de chaque secteur avant que le météore ne s'écrase.

Dans ce but, vous devrez:-

- (i) Gagner accès et pénétrer dans chacun des 18 secteurs.
 - (ii) Déterminer le centre de la poche de gaz et placer la plate-forme de forage sur chaque secteur pour évacuer au moins 50% du gaz en dessous. (Utilisez des indications géologiques, votre intuition ou essayez au hasard pour y arriver).
 - (iii) Localiser et absorber suffisamment de cristaux Rubicon pour continuer à survivre.
 - (iv) Eviter et/ou détruire les signaux lasers, ainsi que les Skanners.
- En tant que sous-mission: amasser un taux de succès aussi élevé que possible!

Vous venez juste d'atterrir sur une des surfaces artificielles de Mitral. Vous êtes à l'intérieur de votre sonde de forage. Le monde entier repose sur vous...vous avez été choisi... maintenant, à vous de jouer...

LE POSTE DE SECURITE DE LA FEDERATION DE FORAGE DEMANDERA UN CODE DE PASSE AUX INSTRUCTIONS DE LA FEDERATION. TAPEZ SIMPLEMENT LE MOT A L'ENDROIT INDIQUE (IGNOREZ LES RUBRIQUES) PUIS APPUYEZ SUR RETOUR.

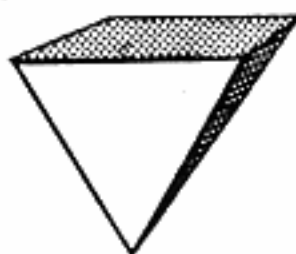
DERNIERE TRANSMISSION DES SERVICES SECRETS DE RENSEIGNEMENTS.

INFORMATION VITALE:

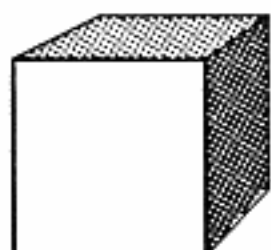
CRISTAL DE PROTECTION



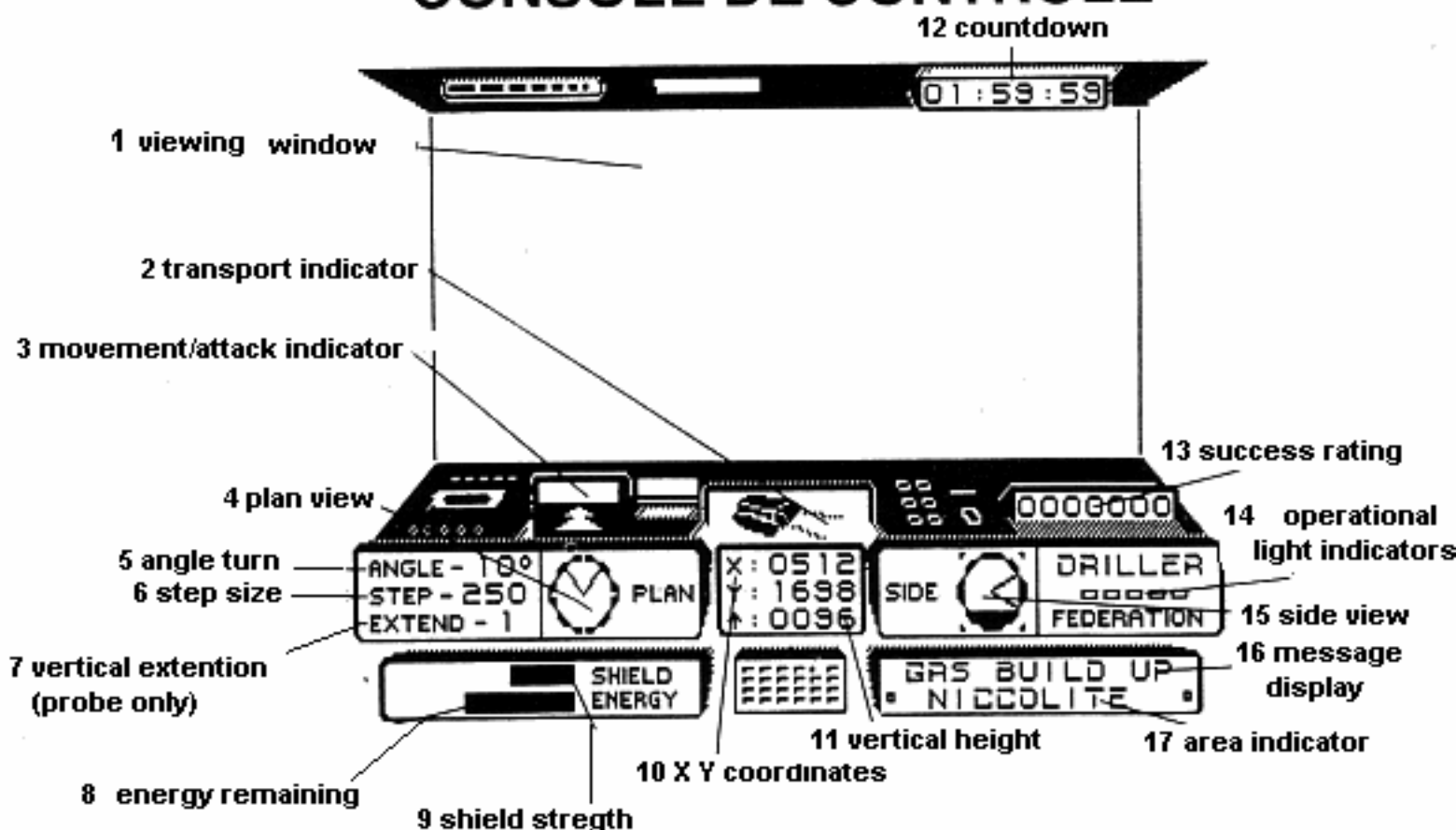
CRISTAL ENERGETIQUE



COMMANDES



CONSOLE DE CONTROLE



1. FEN*TRE D'OBSERVATION.
2. INDICATEUR DE TRANSPORT.
3. INDICATEUR DE MOUVEMENT/ATTAQUE.
4. VUE PLANE
5. TOUR ANGLE
6. LONGUEUR DES PAS
7. EXTENSION VERTICALE (SONDE UNIQUEMENT).
8. ÉNERGIE RESTANTE.
9. FORCE DU CHAMP DE PROTECTION.
10. COORDONNÉES X,Y.
11. HAUTEUR VERTICALE.
12. COMPTE REBOURS.
13. TAUX DE SUCC.S.
14. INDICATEURS DE LUMI.RE OPÉRATIONNELS.
15. VUE LATÉRALE.
16. AFFICHAGE DE MESSAGES.
17. INDICATEUR DE SECTEUR.

MODALITE MOUVEMENT

MOUVEMENT AVANT ^ ou O

MOUVEMENT ARRIERE ë ou K

TOUR A GAUCHE ï ou Q

TOUR A DROITE î ou W

FEU COPY ou O

(si curseur en marche)

AUSSI CONTROLE PAR LEVIER

MODALITE ATTAQUE

CURSEUR VERS LE HAUT ^ ou O

CURSEUR VERS LE BAS ë ou O

CURSEUR A GAUCHE ĩ ou Q

CURSEUR A DROITE î ou W

FEU LASERS COPY ou

AUSSI CONTROLE PAR LEVIER

ESPACE

Changement entre modalités mouvement et attaque

AUTRES COMMANDES

REGARDEZ EN HAUT P

FORAGE D

INCLINAISON GAUCHE N

INCLINAISON DROITE M

AUGMENTATION ANGLE A

DIMINUTION ANGLE Z

AUGMENTATION S

TAILLE DE PAS	
DIMINUTION	X
TAILLE DE PAS	

MONTEE VERTICALE	R
------------------	---

DESCENTE VERTICALE	F
--------------------	---

ECRAN INFO	I
------------	---

Chargement, mémoire et arrêt des options sont possibles.

DEMI-TOUR	U
-----------	---

REGARDEZ EN BAS	L
-----------------	---

Téléportez la plate-forme de Evath et forez à cet endroit

ANNULEZ FORAGE	C
----------------	---

Re-téléportez la plate-forme sur Evath.

CURSEUR SUR	
-------------	--

MARCHE/ARRET	+
--------------	---

Seulement en modalité mouvement

CONSOLE DE CONTROLE. DETAILS

1. FENETRE D'OBSERVATION: Un écran Transpex épais et durable qui vous fournit une vue instantanée des environs.
2. INDICATEUR DE TRANSPORT: Une image visuelle correspondant au mode de transport actuel.
3. INDICATEUR MOUVEMENT/ATTAQUE: Flèche affichée à l'écran - modalité mouvement, curseur et lasers affichés à l'écran modalité attaque.

(NOTE) Il est également possible de tirer avec les lasers en modalité mouvement, mais seulement au centre de la fenêtre

d'observation quand le curseur est en position marche.

4. VUE PLANE: Indique la direction de votre fenêtre d'observation vue de dessus. lignes dirigées vers le haut - vous allez vers le nord.

5. TOUR A ANGLES: Mesure la taille de chaque mouvement rotatif (de 5 à 90 degrés).

6. LONGUEUR DES PAS: Mesure l'ampleur de chaque mouvement dans la direction pour laquelle vous avez opté (de 1 à 260 unités de distance standard (UDS)).

7. EXTENSION VERTICALE: Indique l'extension du corps central de la sonde au dessus des pistes à l'extérieur. On peut élever le corps central à une altitude fixe. "J" est affiché à l'écran si vous êtes actuellement dans le jet de reconnaissance.

8. ENERGIE RESTANTE: Une barre graphique avec une longueur proportionnelle à l'énergie totale emmagasinée à bord des cristaux Rubicon. L'énergie est requise pour diverses activités; si jamais elle atteint zéro (plus de graphique visible), votre appareil sera mis hors d'action et vous serez bloqué.

9. PUISSANCE DU CHAMP DE PROTECTION: Une barre graphique avec une longueur proportionnelle à la performance du blindage de votre véhicule. Elle décroît si votre appareil est endommagé.

10. COORDONNEES X,Y: Identifie avec précision votre position exacte sur chaque plate-forme — peut être utile lorsqu'on détermine où placer la plate-forme. On peut concevoir une plate-forme comme une grille ou un carré dont chaque côté correspond à une longueur de 8128 UDS.

11. HAUTEUR VERTICALE: La distance perpendiculaire du corps central de votre véhicule au niveau de la plate-forme.

12. COMPTE A REBOURS: Avant que le météore frappe Mitral. Si le compte à rebours atteint le zéro, et que même un seul secteur reste à assainir...

13. TAUX DE SUCCES: Indique votre actuel degré de succès.

14. INDICATEURS DE LUMIERE OPERATIONNELS: Ceci vous montre que votre ordre actuel est en train d'être exécuté.

15. VUE LATERALE: Affiche la vue latérale de votre fenêtre d'observation en relation avec votre position, c'est à dire que des lignes vers la droite indiquent une vision vers l'avant. Des lignes

vers le bas indiquent que l'on regarde la surface de la lune.

16. AFFICHAGE DE MESSAGES: Des informations diverses venant de la console de votre ordinateur. Le message implicite indique la stabilité du secteur donné.

17. INDICATEUR DE SECTEUR: Vous fournit le nom du secteur dans lequel vous vous trouvez actuellement.

ECRAN D'INFORMATION

Lorsqu'on a accès à l'écran d'information, la fenêtre d'observation est temporairement remplacée par l'information ci-dessous:



SECTEUR: Chaque secteur a un nom pour faciliter la cartographie et l'orientation. Ceci affiche le nom du secteur actuel.

STATUT DE LA PLATE-FORME: Vous informe si oui ou non la plate-forme est en position, vous ne pouvez placer qu'une plate-forme par secteur.

GAZ DECOUVERT: La quantité de gaz découvert sous le secteur actuel, exprimés en "pieds au carré", une fois la plate-forme de forage en place. Les unités représentent un des seuls vestiges archaïques d'un usage terrestre à moitié oublié qui existe encore dans la culture Evathienne moderne.

POURCENTAGE POMPE: Le pourcentage du total de gaz que vous avez réussi à pomper. Le plus proche vous êtes du centre exact de la poche de gaz, plus il y aura du gaz qui s'échappera. Il faut 50% ou plus pour rendre le secteur sûr.

GAZ POMPE: Le montant total de gaz que la plate-forme a atteint, c'est à dire: Gaz découvert X % pompé = gaz pompé.

TOTAL DES SECTEURS: Affiche "18" — le nombre total de secteurs à assainir.

SECTEURS SURS: Le nombre de secteurs qui ont été foré avec succès avec pompage de plus de la moitié de leur volume total de gaz.

CHARGEMENT/MEMOIRE: Recherchez/mémorisez votre position de jeu à partir de/sur la cassette ou le disque.

ABANDON DE MISSION: Quand vos chances sont trop minimes ou le temps trop court. Seulement en cas d'urgence — ne vous en servez pas!

FORAGE

Pour pomper la poche de gaz sous chaque secteur, vous devez placer une plate-forme de forage dessus.

En appuyant sur la touche appropriée de votre console, vous émettez un signal qui informe ceux qui sont sur Evath de vos coordonnées. Le signal est transmis par satellite, aussi la réponse est-elle presque instantanée — on vous téléporte une plate-forme de forage qui se matérialise en face de votre sonde d'excavation à l'intérieur de votre écran visuel. Mettre la plate-forme en position exacte est difficile, cependant, cette technique se maîtrise avec de l'expérience.

Les plate-formes de forage coûtent cher en termes de matériaux et de fabrication — si vous commettez une erreur dans votre mise en position, la plate-forme doit être re-téléportée sur Evath pour pouvoir être re-utilisée. Le gaspillage n'est pas permis. Le procédé de téléportation des plate-formes de forage consomme de l'énergie des appareils d'envoi et de réception.

Le plus proche vous serez du centre de chaque accumulation souterraine de gaz, plus la quantité de gaz pompé sera importante. Si la quantité de gaz pompé est 50% ou plus du total contenu dans la poche donnée, le forage a été un succès et le secteur en question est déclaré sûr. Vous devrez laisser la plate-forme en place car, bien que le gaz pompé soit affiché à l'écran et que votre cote monte, en fait, il s'échappe lentement avec le temps. Si nécessaire et s'il vous reste suffisamment d'énergie, vous pouvez

re-positionner la plate-forme pour un pourcentage plus élevé et un taux supérieur.

Les plate-formes de forage creusent jusqu'aux dépôts de gaz en utilisant un laser fin et concentré plus intense que ceux utilisés pour les armes conventionnelles. Quand le rayon perceur s'arrête, le gaz remonte sous pression à travers la roche, pour être lentement brûlé par une méthode sûre et contrôlée. Après un forage fructueux, vous apercevrez une flamme au sommet de la structure de la plate-forme.

A cause du coût de production et de remplacement, la Fédération ne peut se permettre de prendre des risques avec son matériel. Les plate-formes de forage ne sont pas particulièrement fragiles, mais une collision avec des objets à la masse importante causera des dégâts. Le type de plate-forme dont vous disposez représentent ce qu'il y a de mieux — elle offre le tout dernier type de champ de force protecteur. Ceci est une protection composée de particules ionisées qui tire son énergie des gaz brûlés et empêche votre appareil de trop s'approcher de la structure et de provoquer un accident!

SONDE D'EXCAVATION

BLINDAGE: du platonium durable et dense/une couche d'alliage de plomb.

ENERGIE: de puissantes réserves d'énergie emmagasinées dans les cristaux Rubicon.

MOUVEMENT: Vous pouvez vous déplacer en avant, en arrière, tourner à gauche ou à droite et pouvez également effectuer un demi-tour à 180 degrés. La vitesse de la sonde peut être modifiée en changeant la taille de pas du mouvement avant/arrière, ou l'angle de virement.

Le corps principal de la sonde peut aussi être incliné de chaque côté et on peut lui faire faire un tour complet à l'intérieur des pistes extérieures ce qui permet de regarder dans toutes les directions. De plus, on peut sur-élever ou baisser le corps principal bien que le véhicule ne puisse quitter le sol entièrement. Attention! Ne vous aventurez pas au delà des bords de la plate-forme sans vous assurer que vous pouvez arriver sur une autre plate-forme.

ARMEMENT: La sonde est équipée d'un système de lasers

quadruples à double action que vous pouvez mettre en marche à partir de votre console de contrôle. Le curseur sert de repère vers lequel vos lasers sont dirigés quand vous les envoyez. Les lasers sont des faisceaux de rayons lumineux à haute fréquence concentrés qui possèdent des propriétés destructrices précieuses! Cependant, leur efficacité varie et on ne peut pas toujours la prévoir.

FORAGE: La sonde contient les moyens de transmettre vers Evath les signaux de téléportation nécessaires au placement des plate-formes de forage — C'est la partie la plus importante de votre mission et vous trouverez tous les détails la concernant dans le chapitre FORAGE.

ARRIMAGE

Au moins un jet a été laissé sur Mitral par les Kétars et, si vous en localisez un, vous pouvez vous y transférer simplement en arrimant votre sonde d'excavation au dessous de l'appareil. Si l'arrimage réussit, vous serez en contrôle du jet et votre sonde y restera. Pour inverser le procédé, faites atterrir le jet juste au dessus de la sonde.

JET DE RECONNAISSANCE

BLINDAGE: Pas de protection blindée spéciale — vulnérable à l'attaque, ne résistera pas aux dégâts répétés.

ENERGIE: Des réserves d'énergie puissante sont emmagasinées dans les cristaux Rubicon.

ARMEMENT: Lasers quadruples à double action de haute fréquence et haute intensité.

MOUVEMENT: Vous verrez que les consoles de contrôle pour la sonde et le jet sont très similaires. Les contrôles et leurs fonctions sont similaires à part une ou deux exceptions.

Premièrement, le jet n'est pas restreint dans ses mouvements verticaux, donc, alors que la sonde ne pourrait qu'être tournée (ou "regarder") vers le haut ou bas, le jet peut également voyager dans ces mêmes directions.

Deuxièmement, les jets de reconnaissance relèvent de la technologie Kétare et ne possèdent pas les transmetteurs adéquats pour mettre la plate-forme en place.

Les six moteurs de fusée des jets (deux à l'arrière et quatre en dessous) permettent à l'appareil de voler et de planer au dessus de la plus grande partie de la lune et de ses constructions. L'atterrissage s'effectue simplement en descendant et il est possible de planer en maintenant sa position à mi-vol. Il n'est pas nécessaire de pousser continuellement vers le haut — les moteurs inférieurs le feront automatiquement pour vous. Ils ont été conçus et construits uniquement pour leur fonction de vaisseaux de reconnaissance et, de ce fait, sont loin d'avoir la puissance ou la vitesse suffisante pour quitter Mitral ou voler au dessus de structures très élevées. Les moteurs des jets marchent en utilisant l'énergie de leurs cristaux Rubicon conjointement avec l'atmosphère raréfiée de la lune. Le résultat est un mode de transport très efficace, bien que limité. Cependant, attention, le jet se fie aux surfaces planes des plate-formes pour sa stabilité, donc, restez au dessus des structures!

SIGNAUX LASERS

Le système de défense Kétar comprend divers signaux lasers placés de par les plate-formes sur Mitral. On croit aussi que des signaux sont placés sur la lune elle-même!

Si vous êtes détectés dans le champ d'un signal laser, vous serez attaqué! Les signaux lasers tirent des rayons lasers à haute intensité causant des dégâts énormes — et ils ne ratent pas leur coup!

Si vous êtes sous attaque, vos options comprennent:

1. Reculer hors d'atteinte
2. Se sauver pour atteindre l'arrière du signal
3. Tirer sur le signal (résultats incertains)

SKANNERS

On en sait peu de choses, sauf qu'ils orbitent Mitral et sont sans doute armés.

Un signal laser typique

Un skanner Kétar

L'ENERGIE ET VOTRE MISSION

Quelque soit le mode de transport que vous utilisez à un moment donné, par exemple, la sonde ou le jet de reconnaissance — vos

lasers, le champ protecteur et vos mouvements dépendent tous des cristaux Rubicon. Cependant, le temps et l'usage diminueront vos réserves d'énergie et le rayon d'un laser vous attaquant diminuera la force de votre champ de protection.

La fabrication de Rubicon nécessite la présence de lumière solaire durant le procédé, et pour cette raison, vous trouverez que les réserves de cristaux sont plus concentrées sur le côté le plus éclairé de Mitral, celui qui est illuminé brillamment par Vascular. Quand vous atteignez le côté sombre de la lune, l'énergie pourrait devenir rare!

Les cristaux que vous trouverez sur Mitral sont ceux dont vous avez besoin pour faire aboutir votre plan. Les réserves d'énergie sont facilement transférables sur le Rubicon que vous avez à bord. Un simple tir d'un cristal relaie l'énergie le long des rayons lasers (qui ont la même longueur d'ondes lumineuses) jusqu'à votre vaisseau. En général, le cristal de réserve est détruit par le procédé, et le votre est réapprovisionné.

Il existe deux variétés de cristaux Rubicon laissés par les Kétars: ils ont une forme similaire mais des fonctions différentes: l'un accroît le volume total de votre énergie tandis que l'autre accroît la force de votre champ de protection. Le procédé est le même pour les deux car le champ de protection utilise la même énergie de manière différente. Avec de l'expérience, vous apprendrez à distinguer les différences entre les deux types de cristaux.

Attention au fait que la technologie Kétar peut vous être étrangère et que, de temps en temps, des procédures standard de ce type peuvent se révéler imprévisibles. Par exemple, les cristaux Rubicon sont parfois disposés de manière à modifier l'effet général.

CONSEILS UTILES:

1. Familiarisez-vous avec les contrôles et fonctions de votre véhicule. Un bon endroit pour le faire est dans le premier secteur.
2. Essayez d'utiliser toutes les directions possibles de mouvement et de vision. N'oubliez pas que vous pouvez regarder sous, sur, et derrière de nombreux objets.
3. Dessinez une carte de vos voyages — plus cette carte sera détaillée et précise, plus vous aurez des chances de succès.

4. Les indices pour ce casse-tête se trouvent non seulement dans cette notice mais également au fil du jeu.

©1987 Incentive Software Limited.

FREESCAPE™

Un nouveau système révolutionnaire conçu et mis au point par Major Developments, l'équipe de programmation et de conception de Incentive Software Limited. Dans Freescape, on a investi de nombreux milliers d'homme-heures afin d'amener sur votre écran un réalisme tout nouveau. Pour la première fois, il vous est possible d'explorer un environnement solide en trois dimensions en ayant une liberté de mouvement totale. Vous pouvez aller à n'importe quel point de l'espace en trois dimensions puis tourner votre regard dans n'importe quelle direction et vous obtenez une vue telle que si vous y étiez vraiment.

La perspective complète d'un environnement étranger, une technique de jeu complexe et un paysage étendu et détaillé contribuent à créer l'atmosphère absorbante et unique de "Driller". En espérant que vous allez apprécier l'expérience . . . Et bonne chance, bien sûr!

FREESCAPE™ is a registered trademark of Incentive Software U.K. Ltd.