

PRESENTS

SPACE CRUSADE



FRANCAIS

Commodore

Commodore 64 Cassette

1. Connectez votre joystick, allumez votre ordinateur et votre moniteur.
2. Introduisez la cassette dans votre lecteur de cassettes, et appuyez sur les touches **Shift** et **Run-Stop**. En raison de la taille du jeu, vous serez obligé de recharger, donc soyez prêt et surveillez votre écran car des prompts apparaîtront pendant le jeu.

Commodore Disk

1. Connectez votre joystick, allumez votre ordinateur et votre moniteur.
2. Introduisez la disquette dans le lecteur, et tapez **'Load ""*,8,1'**.
3. Le jeu se chargera automatiquement. En raison de la taille du jeu, vous serez obligé de recharger, donc soyez prêt et surveillez votre écran car des prompts apparaîtront pendant le jeu.

Spectrum

Spectrum 48/128/+2

1. Allumez votre ordinateur et votre télévision.
2. Introduisez la cassette dans le lecteur de cassettes.
3. Tapez **'Load ""*'**, appuyez sur return, et ensuite sur 'play' sur le lecteur de cassettes. Le jeu se chargera automatiquement. En raison de la taille du jeu, vous serez obligé de recharger, donc soyez prêt et surveillez votre écran car des prompts apparaîtront pendant le jeu.

Spectrum +3

1. Allumez votre ordinateur et votre moniteur.
2. Introduisez la disquette dans le lecteur incorporé, et utilisez le chargeur incorporé.
3. En raison de la taille du jeu, vous serez obligé de recharger, donc soyez prêt et surveillez votre écran car des prompts apparaîtront pendant le jeu.

Amstrad

Amstrad 64/128k

1. Introduisez la cassette, la face 1 contient la version anglaise, et la face 2 la version française. Appuyez sur la touche **CTRL** et la petite touche **ENTER**. Appuyez sur la touche play de votre lecteur de cassettes, et appuyez ensuite sur une touche quelconque.
2. Le jeu se chargera automatiquement. En raison de la taille du jeu, vous serez obligé de recharger, donc soyez prêt et surveillez votre écran car des prompts apparaîtront pendant le jeu.

Amstrad Disk

1. Introduisez la disquette dans le lecteur, la face 1 contient la version anglaise et la face 2 la version française. Tapez **ICPM** et appuyez sur la touche **ENTER**. Le jeu se chargera automatiquement. Suivez ensuite les prompts de chargement à l'écran.

Jouer à Space Crusade

Contrôles Amstrad

Pour déplacer le curseur utilisez le joystick ou les touches flèches directionnelles. Le bouton feu du joystick ou la barre d'espacement du clavier vous permettront de sélectionner l'option choisie.

Contrôles Spectrum

On vous indiquera à l'écran de sélectionner les joysticks Sinclair ou Kempston, ou bien le clavier. Suivez ensuite les prompts à l'écran.

Contrôles C64.

Vous pouvez utiliser un joystick connecté à l'un des deux ports, ou bien deux joysticks si vous le désirez.

Contrôles Supplémentaires pour les Versions 8 Bits

Vous pouvez également utiliser les touches suivantes pour contrôler le curseur sur le Spectrum et l'Amstrad:

K - Haut
M - Bas
Z - Gauche
X - Droite

Espace - Correspond au bouton Feu du joystick

Sur le C64 vous utiliserez les touches suivantes:

Q - Haut
A - Bas
O - Gauche
P - Droite

Espace - Correspond au bouton Feu du joystick

Shift/Esc Abandonner la mission actuelle sur les versions Amstrad.

Shift/Q Abandonner la mission actuelle sur les versions Spectrum.

Run Stop/F1 Abandonner la mission actuelle sur les versions Commodore 64.

Sur l'écran de jeu principal, les touches 1 à 5 sélectionnent le Commandant et les Marines disponibles. De plus, si vous appuyez sur la touche S (sur l'écran de jeu principal), vous pourrez utiliser les touches qui habituellement vous servent à déplacer le curseur, pour faire défiler la carte de mission. En appuyant de nouveau sur la touche S vous désactiverez la fonction scrolling de la carte.

GUIDE DEMARRAGE RAPIDE

Il y a toute une série d'options préétablies dans Space Crusade qui vous permettent de commencer le jeu immédiatement. Cependant, le jeu est assez complexe et nous vous conseillons de bien lire et assimiler les règles avant d'entreprendre une partie.

Pour Commencer

Une fois le jeu chargé, sélectionnez 'Choisir Section' (Select Chapter) sur le Menu Principal. Chaque joueur doit cliquer sur un emblème de Section. Les joueurs n'auront pas besoin de sélectionner l'Équipement et les Ordres, car il y a une sélection préétablie. Cliquez ensuite sur 'Terminé' (Done). Vous retournerez alors au menu principal. Cliquez sur 'Star' au bas de l'écran pour commencer la première mission.

L'IMPERIUM

Il y a plus de 25 millénaires, l'humanité tenta pour la première fois de conquérir les étoiles. La découverte du "Warp" entraîna la Grande Expansion. Des voyages qui pouvaient durer plusieurs siècles furent réduits à quelques jours.

L'Espace Warp

L'espace Warp est un univers parallèle que les vaisseaux spatiaux peuvent utiliser, pour parcourir des centaines de milliers d'années lumière en quelques heures. L'espace Warp est également le royaume de Chaos. Dans l'espace Warp rien n'est certain. C'est un univers rempli de contre-courants, de remous et de tourbillons puissants. Des vaisseaux ont disparu sans raison, et ont réapparu bien des siècles plus tard, à des millions d'années lumière de leur destination. Ces épaves de vaisseaux, tellement déformées qu'il est impossible de les identifier, sont connues sous le nom de Space Hulks.

L'Ere de Conflit

Lors de la grande Expansion l'homme s'aventura encore plus loin dans les étoiles. C'est alors que le pouvoir caché du Warp apparut. En pénétrant dans l'espace Warp, l'homme avait réveillé un vieux démon: les serviteurs de Chaos avaient survécu au Warp. La première grande guerre, connue sous le nom d'Ere de Conflit, commença.

Pendant plus de cinq mille ans, la guerre ruina l'humanité, les nations, les planètes s'affrontèrent, et les systèmes se détruisirent les uns les autres. Les colonies abandonnées périrent par dizaines, alors que les aliens se multipliaient aux dépens de l'humanité.

C'est alors qu'arriva le sauveur. L'Ere de Conflit, probablement le plus grand danger que l'homme ait jamais rencontré, engendra le plus grand homme de l'histoire - celui qui sera connu sous le nom d'Empereur de l'Espace humain. Habile diplomate, il rassembla les restes de la société des hommes, et en fit un Empire. Combattant exceptionnel, il conquiert et réclama les mondes que le Chaos avait récupérés. Pour cela, il créa les Marines de l'Espace, les plus grands guerriers de tous les temps.

Legiones Asartes est le titre officiel de cette organisation, plus connue sous le nom de

Marines de l'Espace. Ses guerriers sont réputés être les hommes les plus puissants et les plus redoutables de l'Imperium.

Par leur nombre, les Marines de l'Espace sont en fait une petite force, mais leurs capacités surhumaines et leur redoutable réputation les rendent supérieurs à des troupes conventionnelles. Ils sont respectés dans tout l'Empire.

Les Marines de l'Espace sont organisés en Sections autonomes, chacune possédant sa propre flotte. La flotte d'une Section fournit le logement, l'entraînement, les ateliers, les arsenaux, les silos à navettes, et subvient également à tous les autres besoins de la Section. La flotte erre dans la galaxie à la poursuite des ennemis de l'humanité. Les Marines quittent la flotte pour accomplir des missions individuelles, ou des campagnes, et la rejoignent ensuite lorsqu'ils ont terminé.

Équipement des Marines de l'Espace

Les Marines de l'Espace ont accès à toute une gamme d'armes et d'équipements impériaux. L'armure blindée caractéristique des Marines de l'Espace les protège dans tous les milieux, et peut résister aux tirs directs de toutes les armes sauf les plus puissantes.

L'arme standard des Marines de l'Espace est le Bolter. C'est une arme automatique dévastatrice, qui tire une salve d'obus explosifs de petit calibre. La principale arme d'assaut est le Pistolet Bolt, une version réduite du Bolter, qui, en raison de sa taille, est idéal lors de combats rapprochés.

Les Marines de l'Espace possèdent également un certain nombre d'Armes Lourdes, qui peuvent être utilisées lorsqu'ils ont besoin d'une plus grande puissance de feu au cours d'une mission.

Attaquer les Space Hulks (épaves de vaisseaux)

En général le processus d'attaque est le suivant:

1. Le vaisseau Mère lance un ou plusieurs vaisseaux d'attaque vers le vaisseau alien. Une fois que ces derniers sont près de la cible, plusieurs crochets d'accostage s'étendent des vaisseaux d'attaque et s'agrippent au vaisseau alien. Les puissants crochets déchirent le vaisseau alien et permettent au vaisseau attaquant d'adopter une position favorable à l'assaut.

2. Des sondes qui percent la coque du vaisseau alien sortent de chaque crochet. Chaque sonde possède un passage que les Marines de l'Espace peuvent emprunter pour attaquer. Lorsque le vaisseau alien a été percé et que le passage est hermétique, les portes "Blast" s'ouvrent, et les Marines donnent l'assaut.

3. Les Marines de l'Espace sont appelés à se déplacer très vite, et à accomplir la mission qui leur a été assignée. Une fois leur mission accomplie, ils retournent aux points d'accostage. Lorsque les Marines de l'Espace sont revenus au vaisseau attaquant, les crochets d'accostage relâchent le vaisseau alien, et le vaisseau attaquant retourne au vaisseau Mère.

INTRODUCTION

Space Crusade est un jeu de rôle de science fiction, dans lequel vous prenez le contrôle d'un Commandant et de quatre Marines. Votre Commandant commence comme Sergent et peut par la suite monter en grade. Dans la version ordinateur, vous pouvez jouer à trois, chaque joueur commandant une section de Marines. Le rôle de l'alien est "joué" par l'ordinateur.

Si vous jouez bien, vous serez promu, jusqu'à ce que vous atteigniez le grade prestigieux de Capitaine Senioris. Mieux encore, si vous réussissez à exécuter chacune des Missions Principales, vous accéderez au grade de Capitaine Supremus. (Certains termes employés ici vous semblent peut-être un peu déconcertants. Ne vous inquiétez pas: tout est expliqué en détail dans les pages qui suivent.)

Vous recevrez aussi des médailles pour récompenser vos performances. Les six grades de Marines sont décrits dans le paragraphe "Grades de Marines" ci-après.

Space Crusade: Règles du Jeu

La meilleure façon d'expliquer les règles du jeu de Space Crusade est d'expliquer celles du jeu de société, puis d'indiquer comment elles sont appliquées à l'ordinateur.

C'est un jeu pour un à trois joueurs. Les joueurs contrôlent trois Commandants de Marines et leurs Marines de l'Espace. Ces joueurs sont appelés les joueurs Marines. L'ordinateur joue le rôle de l'Alien. Chaque partie correspond à une mission; les renseignements concernant chaque mission se trouvent à la fin de ce manuel. Pour résumer autant que possible, le jeu se déroule de la manière suivante:

Au début du jeu, les joueurs Marines choisissent la Section de Marines qu'ils veulent représenter, les armes de leur équipe de Marines, la mission à effectuer, l'Équipement et les Ordres de leur équipe. Les joueurs Marines jouent en premier. Lorsque toutes les équipes de Marines présentes ont joué une fois, c'est au tour de l'Alien. Les joueurs Marines doivent essayer d'accomplir la mission qu'ils ont sélectionnée sur la Liste des Missions. Lorsque c'est à leur tour de jouer, chaque Marine peut se déplacer, tirer ou combattre au corps à corps. Tandis que les Marines explorent la carte de jeu, ils rencontrent des aliens. Les joueurs Marines marquent des points lorsqu'ils éliminent des ennemis. Le joueur qui marque le plus de points gagne le jeu. C'est simple: avancez, tuez les aliens, réalisez les objectifs de mission, et retirez-vous.

Les Missions

Les joueurs Marines choisissent une mission à partir de la Liste des Missions, puis lisent les Instructions de Mission pour connaître les objectifs de la mission.

Monter en Grades et recevoir des médailles

À la fin de chaque mission, le joueur qui a le plus de points gagne, à condition qu'il ait atteint le nombre minimum de points nécessaires. Le joueur qui a gagné monte d'un grade et les joueurs qui ont marqué suffisamment de points sont décorés.

Si aucun joueur n'a atteint le grade le plus élevé, il faudra effectuer une autre mission.

Un joueur peut échanger quatre médailles contre un grade. Les médailles sont alors perdues, mais le joueur monte d'un grade. Il n'est pas possible d'utiliser les médailles pour accéder au rang de Capitaine Senioris - vous ne pouvez atteindre ce grade qu'en gagnant une partie. Les médailles ne peuvent pas non plus servir à accéder au grade de Capitaine Supremus - vous ne pouvez atteindre ce grade que si vous êtes déjà Capitaine Senioris, et que vous accomplissez toutes les Missions Principales. Entre les parties, toutes les pertes sont remplacées. Vous commencez donc chaque nouvelle partie avec une équipe complète de Marines. La seule exception s'applique au Commandant de Marines. Si un Commandant de Marines est éliminé, le joueur doit commencer la partie suivante avec un Sergent, et toutes les médailles que possédait le joueur sont perdues. Les Commandants de Marines commencent chaque niveau avec six points de vie, quel que soit leur grade.

La Campagne

La campagne relie les douze parties. Le but de la campagne est d'être le premier joueur à accéder au rang de Capitaine Senioris, ou mieux encore, d'accomplir toutes les Missions Principales afin de devenir Capitaine Supremus (à condition d'être déjà Capitaine Senioris). Dans la première partie d'une Campagne, vous déterminez normalement vos rôles. Mais ensuite, vous devez jouer le même rôle dans les autres parties, jusqu'à ce que l'un des joueurs ait gagné la Campagne. Ainsi, un joueur qui choisit les Ultra Marines continuera de jouer le rôle des Ultra Marines jusqu'à la fin de la Campagne. Il n'est pas nécessaire de jouer toutes les parties en même temps. Vous pouvez décider de les jouer sur plusieurs jours, ou même plusieurs semaines. A la fin de chaque partie, les joueurs seront promus ou recevront des médailles, en fonction de leur performance et du nombre de points marqués. En situation de Campagne, le nombre de pièces d'Équipement et d'Ordres pouvant être choisis par un joueur Marine dépend de son grade et du nombre de Médailles qu'il a reçues. Un joueur a toujours au moins quatre pièces d'Équipement et un Ordre. Il peut prendre une pièce d'Équipement supplémentaire par Médaille reçue et un Ordre supplémentaire par promotion. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 8 pièces d'Équipement ou plus de 4 Ordres.

Grades des Marines de l'Espace

Grade	Ordre(s)
Sergent	Un
Lieutenant Primus	Deux
Lieutenant Senioris	Trois
Capitaine Primus	Quatre
Capitaine Senioris	Quatre
Capitaine Supremus	Quatre

Tableau des Médailles

Médailles	Pièces d'Équipement
Aucune	Quatre
Une	Cinq
Deux	Six
Trois	Sept
Quatre ou plus	Huit

Les Joueurs Marines

Les joueurs Marines doivent choisir la Section de Marines avec laquelle ils veulent jouer. Les joueurs Marines doivent ensuite choisir leurs armes, leur Équipement et leurs Ordres. Chaque joueur doit sélectionner quatre des huit pièces d'Équipement et un des quatre Ordres disponibles pour leur Section, mais ils peuvent en choisir plus si leur rang et leurs médailles le leur permet.

Choix des Armes

Chaque joueur Marine doit choisir ses armes au début de chaque mission. Les armes sélectionnées peuvent varier d'une partie à l'autre, en fonction de l'objectif de la mission.

Armes de Commandant

Il y a trois possibilités de combinaisons d'armes pour le Commandant de Marines:



1. Méga Hache et Pistolet Bolt

Cela lui donne une bonne arme de combat au corps à corps, avec également une certaine puissance de feu.



2. Méga Épée et Méga Gant

Cela ne lui donne aucune puissance de feu, mais deux armes redoutables de combat au corps à corps.



3. Bolter Lourde

Cela lui donne une puissance de tir supérieure, mais son aptitude au combat au corps et corps n'est pas meilleure que celle d'un Marine normal.

Armes de Marines

Les quatre Marines peuvent faire leur choix parmi les armes disponibles. L'un des quatre Marines doit porter une arme lourde et un autre doit porter un Bolter. Les deux autres ont le choix entre une arme lourde ou un Bolter. Les trois armes lourdes disponibles sont:



1. Canon d'Assaut

C'est une arme utile pour attaquer plusieurs groupes dispersés d'aliens relativement faibles, ou pour attaquer un seul alien plus puissant.



2. Lance-Missiles

C'est une bonne arme pour attaquer des aliens en formation serrée, ou pour attaquer des aliens particulièrement puissants.



3. Canon à Plasma

Le Canon à Plasma est une arme très puissante, à utiliser de préférence dans les couloirs, où elle est efficace contre tous les types d'aliens.

Ordre de Jeu

Le joueur qui commence est déterminé par l'ordinateur, et dépend de la position du point d'accostage de chaque Section.

TOUR DE JOUEUR MARINE

Pendant le tour d'un joueur Marine, tous ses Marines peuvent se déplacer et/ou tirer (ou s'engager dans un combat au corps à corps). Le joueur peut déplacer et faire tirer chaque Marine à tour de rôle. Un Marine peut se déplacer d'abord, puis tirer, ou tirer d'abord, et se déplacer ensuite. Un Marine n'est pas obligé de tirer ou de se déplacer. D'autre part, il ne peut pas avancer ou tirer deux fois de suite, à moins qu'un Ordre ne permette au joueur Marine de le faire. Le joueur Marine est libre d'utiliser les pièces d'Équipement de ses Marines pendant son tour. Attention, les joueurs Marines ne peuvent utiliser qu'un seul Ordre par tour. L'Ordre est joué au début du tour d'un joueur Marine, avant tout tir ou déplacement, et ne pourra pas être réutilisé au cours de la même partie.

1. Déplacement

La carte de jeu est divisée en cases qui sont utilisées pour le déplacement. Il s'agit soit de cases de couloir, soit de cases de salle. Le Commandant, et tout Marine possédant un Bolter peut avancer de six cases. Les Marines chargés d'armes lourdes ne peuvent avancer que de quatre cases, bien que l'une des pièces d'Équipement puisse permettre à une Section d'avancer de six cases. Un Marine peut se déplacer dans n'importe quelle direction, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Le joueur peut toujours décider d'avancer un Marine d'une distance inférieure à la distance maximum, ou de ne pas le déplacer du tout.

Vous ne pouvez pas terminer un déplacement sur une case occupée. Vous pouvez, cependant, passer par une case occupée par l'un de vos propres Marines, si vous avez la possibilité d'aller au-delà de cette case. Vous ne pouvez pas passer par une case occupée par un alien ou un Marine d'une autre Section. Vous êtes alors obligé de changer de route ou de vous arrêter. Chaque case ne peut être occupée que par un seul alien ou Marine.

2. Ouvrir les Portes

Les Aliens et les Marines ne peuvent entrer dans les pièces ou les quitter que par des portes ouvertes. Pour ouvrir une porte, placez un Marine sur l'une des cases situées devant la porte puis cliquez sur l'icône Porte du panneau de contrôle se trouvant au bas de l'écran (n). Les joueurs ne sont pas obligés d'ouvrir une porte s'ils ne le veulent pas. L'ouverture d'une porte ne compte pas comme un déplacement. Les joueurs ne peuvent pas fermer ou ouvrir de portes s'ils ne se trouvent pas sur des cases adjacentes, à moins qu'un Événement Alien (cf Événements Aliens) ne se soit produit et leur permette de le faire. Une porte s'ouvrira automatiquement si un joueur la franchit.

3. Scanner

Pendant votre tour, tous les Marines de votre équipe peuvent essayer de repérer les aliens au scanner. Cependant, un seul balayage scanner par tour est autorisé. Si des aliens se trouvent à portée de scanner, des Blips (c'est à dire des aliens non dévoilés) apparaîtront. Les Blips n'apparaissent que si les aliens ne sont pas dans la ligne de visée d'un Marine.

Bien entendu, tous les aliens à portée de vue d'un Marine apparaîtront sous forme d'aliens, que vous ayez fait un balayage scanner ou non.

Si un Marine avance sur une case à partir de laquelle sa ligne de visée s'étend à un ou plusieurs Blips, ces Blips seront alors dévoilés et laisseront place aux aliens correspondants.

Blips

Si un Marine ou un Commandant avance sur une case à partir de laquelle sa ligne de visée s'étend à un ou plusieurs Blips, ces Blips seront alors dévoilés.

Ligne de Visée

La ligne de visée entre les Marines ou les aliens est déterminée en traçant une ligne droite à partir du centre de la case de l'un au centre de la case de l'autre. Si la ligne de visée passe par une case contenant un Marine ou un alien, une porte fermée ou un mur, la ligne de visée est bloquée. Les Aliens ou les Marines ne bloquent la ligne de visée que pour le tir; ils n'empêchent pas de voir un Blip devant être dévoilé. Naturellement, tout cela est calculé automatiquement par l'ordinateur.

4. Tirer

Vous ne pouvez tirer que sur des cibles visibles et vous ne pouvez pas tirer sur des Blips. Les cibles sont visibles si vous pouvez tracer une ligne de visée qui les rejoint. Il n'existe pas de portée maximum pour les armes utilisées dans Space Crusade. Les dés que vous lancez dépendent de l'arme que vous utilisez.

Armes Légères

Bolter ou Pistolet Bolt	2 dés Armes Légères
Bolter Lourde	2 dés Armes Lourdes

Armes Lourdes

Canon d'Assaut	2 dés Armes Lourdes
Canon à Plasma	"
Lance-Missiles	"

Evidemment, dans la version ordinateur, les dés appropriés seront choisis pour vous.

Lancer pour Toucher

Lorsque vous tirez, les dés correspondant à l'arme utilisée sont lancés. Si le total est supérieur à la valeur d'armure de votre cible, vous touchez votre cible. Celle-ci perdra un point de vie pour chaque point au-dessus de sa valeur d'armure.

Tous les aliens, à l'exception du Dreadnought, ont un seul point de vie et sont donc éliminés dès qu'ils sont touchés. Les Marines n'ont également qu'un point de vie. Les Commandants de Marines commencent le jeu avec six points de vie. Vous marquez des points lorsque vous supprimez un alien ou un Marine rival.

Relancer un dé

Après avoir lancé les dés de combat, certaines pièces d'Équipement vous permettent de relancer un dé. Vous n'êtes pas obligé de relancer un dé, mais si vous le faites, vous utiliserez le nouveau lancer. Cliquez sur le dé que vous voulez relancer ou cliquez sur le bouton "Cancel" (Annuler) situé au-dessous du dé si vous ne voulez pas relancer.

Armes Lourdes

Il y a trois armes lourdes dans le jeu et chacune a une façon spéciale de tirer. Toutes les armes lourdes ont un impact sur une zone et peuvent donc toucher plus d'une cible.

1. Canon d'Assaut

Lorsque vous utilisez le Canon d'Assaut, le nombre total de points obtenus au lancer de dés peut être réparti entre les cibles visibles. L'élimination d'un Marine ou d'un alien peut rendre d'autres cibles visibles. Celles-ci seront alors éliminées si vous avez marqué suffisamment de points.

Exemple d'Utilisation du Canon d'Assaut

Si le joueur obtient un total de quatre points au lancer de dés et que trois Gretchins, deux Orks et un Androïde sont visibles, il y a quatre façons différentes de répartir les quatre points.

Un point contre chaque Gretchin. Le dernier point est alors perdu car il n'est pas supérieur à la Valeur d'Armure d'un Ork ou d'un Androïde.

Deux points contre un Ork, puis deux points, un chacun, contre deux Gretchins.

Deux points contre chaque Ork.

Trois points contre l'Androïde et un point contre l'un des trois Gretchins.

Le nombre de points qui reste sera affiché dans la Fenêtre d'Information Dynamique. S'il n'y a plus d'aliens sur qui tirer ou si les points restants sont inférieurs à la valeur d'armure des aliens, cliquez sur l'icône "Fire" pour arrêter le tir.

2. Canon à Plasma

Le Canon à Plasma tire sur tous les Marines et aliens se trouvant sur une ligne droite. Cette ligne peut être verticale, horizontale ou diagonale. Le nombre total de points obtenu au lancer de dés est comparé à la valeur d'armure de chaque Marine et alien se trouvant sur la ligne de tir. La ligne de tir sera bloquée si elle se heurte à un mur ou à une porte fermée.

Exemple d'Utilisation du Canon à Plasma

Dans l'exemple ci-dessus, le joueur armé du Canon à Plasma peut tirer dans n'importe laquelle des trois directions. Il a un total de quatre points. Donc, tous les aliens se trouvant sur la ligne de tir choisie seront touchés avec quatre points. Peu importe si l'alien se trouvant dans la case A a été éliminé, l'alien se trouvant dans la case B sera touché avec quatre points. Vous ne pouvez tirer en diagonale que sur une case avant de toucher le mur.

4						
	4					
X	4	4	A	4	B	4

3. Lance-Missiles

Le Lance-Missiles doit tirer sur une case, plutôt que sur un Marine ou un alien spécifique. Bien sûr, la case-cible peut contenir un alien ou un Marine. Tout alien ou Marine se trouvant sur la case-cible sera attaqué avec le nombre total de points obtenu au lancer de dés. De plus, tout Marine ou alien se trouvant sur une case adjacente sera pris dans l'explosion et sera attaqué avec le nombre de points du dé le plus élevé. L'explosion n'affectera pas les Marines ou les aliens se trouvant de l'autre côté d'un mur ou d'une porte fermée.

Exemple d'Utilisation du Lance-Missiles

Dans l'exemple ci-dessus, la zone sombre hachurée correspond à la case-cible. Les deux dés Armes Lourdes ont marqué respectivement deux et trois. Par conséquent, la case-cible est touchée avec cinq points, et toutes les cases adjacentes sont touchées avec trois points. Les cases situées de l'autre côté du mur ne sont pas affectées par l'explosion.

		3	
3	5	3	
3	3	3	

Combat au Corps à Corps

Au lieu de tirer, un Marine ou un alien peut décider de combattre au corps à corps. Les Marines comme les aliens peuvent attaquer au corps à corps avant ou après s'être déplacés. Pour attaquer un Marine ou un alien au corps à corps, vous avez quatre cases possibles: sur chaque côté, à l'avant ou à l'arrière. Vous ne pouvez pas attaquer en diagonale à moins que votre équipe de Marines ne transporte une pièce d'Équipement vous autorisant à le faire.

Les dés de combat au corps à corps sont lancés et les points des deux adversaires sont comparés. Celui qui a le plus de points gagne. Le perdant perd un point de vie par point au-dessus de son propre total. Ainsi, si un joueur a fait un et son adversaire a fait quatre, le premier perd trois points de vie. Si les deux adversaires obtiennent le même score, aucun ne perd de point de vie. Pour le combat au corps à corps, la valeur d'armure n'est pas prise en compte.

		X	

LE TOUR DE L'ALIEN

Pendant le tour de l'alien, les aliens peuvent se déplacer et/ou attaquer. L'Événement Alien a lieu juste avant le tour de l'alien. Lorsque les aliens se sont déplacés/ont attaqué, leur tour est terminé.

Attaque des Aliens

Chaque alien, mis à part le Dreadnought, peut attaquer une fois par tour. L'attaque peut se faire avant ou après le déplacement de l'alien. Les aliens attaquent soit en tirant, soit en combattant au corps à corps. Certains aliens ont des armes lourdes à leur disposition. Ainsi, les Marines de Chaos peuvent avoir des armes lourdes et le Dreadnought peut en avoir deux. Ces armes lourdes fonctionnent de la même manière que celles utilisées par les Marines. Les aliens ne peuvent pas utiliser leurs armes et attaquer au corps à corps pendant le même tour.

Élimination des Marines

Les joueurs Marines perdent des points chaque fois qu'un Marine est éliminé. Ils perdent davantage de points s'il s'agit d'un Marine équipé d'une arme lourde ou s'ils perdent leur Commandant de Marines. Cependant, les joueurs Marines continuent à jouer normalement, même si leur Commandant de Marines est supprimé.

LE DREADNOUGHT

Le Dreadnought est une effroyable machine de guerre, conçue par des aliens disciples de Chaos. C'est un adversaire à craindre et à respecter.

Déplacement du Dreadnought

Le Dreadnought occupe quatre cases au lieu d'une. Lorsqu'il se déplace, il peut passer par des cases contenant d'autres aliens mais il ne peut pas s'arrêter si l'une des quatre cases qu'il occupe contient un alien ou un Marine. Le Dreadnought peut toujours changer de direction en tournant sur lui-même. Le Dreadnought ne peut pas se déplacer en diagonale.

Les Armes du Dreadnought

Le Dreadnought commence le jeu avec des Bolters et deux armes lourdes. Lorsqu'un Dreadnought tire, il peut utiliser ses trois armes. Il tire avec chaque arme à tour de rôle. Il peut tirer sur la même cible avec plusieurs armes ou choisir une cible différente pour chaque arme. Le Dreadnought peut tirer avec toutes ses armes, à condition qu'il puisse tracer une ligne de visée jusqu'à la cible voulue à partir d'au moins une des quatre cases qu'il occupe. Le Dreadnought ne peut pas utiliser les armes qu'il a perdues au combat. S'il perd ses deux armes lourdes, il ne pourra alors utiliser que ses Bolters.

Les Points de Vie du Dreadnought

Le Dreadnought a trois points de vie. Lorsqu'il perd son premier point de vie, il perd l'une de ses armes lourdes. Il perd sa deuxième arme lourde avec son deuxième point de vie. Cependant, même endommagé, il continue à lancer tous ses dés de combat pour le corps à corps. Le Dreadnought est détruit lorsqu'il perd son troisième point de vie.

Exemple de Déplacement du Dreadnought

Le Dreadnought part des quatre cases hachurées. Il avance de quatre cases, d'abord sur les deux cases marquées A, puis sur les deux cases marquées B. Le Dreadnought se retourne alors et avance sur les deux cases marquées C puis enfin sur les deux cases marquées D. À la fin de son déplacement, le Dreadnought occupe donc les quatre cases aux hachures plus claires. À partir de cette position, le Dreadnought peut tracer une ligne de visée pour toutes ses armes, se terminant sur n'importe quelle case, à l'exception de celles marquées d'un X.

	4	3	2	2	
	4	3	1	1	
		X			
		X			

Renforts Aliens

L'alien commence le jeu avec un certain nombre de renforts. Le nombre exact dépend de la mission choisie. L'alien peut déplacer ses renforts à la fin de son tour.

Les renforts aliens ne seront pas placés sur des cases visibles pour les Marines. Bien entendu, toutes les actions décrites ci-dessus seront effectuées par l'ordinateur.

Valeurs d'Armure Aliens, Limites de Déplacement et Dés de Combat
(L = dé Arme Légère, H = dé Arme Lourde)

Alien	Valeur d'Armure	Déplacement	Tir	Corps à Corps
Orks	1	6	2 L	2 L
Gretchin	0	8	2 L	1 L
Androïde	2	4	3 L	2 H
Marine de Chaos	2	6	2 L	2 L
		avec L		
		4		
		avec H		
Comm'n't de Chaos	2	6	2 H	2 L
Soul sucker	3	8	Aucun	2 H
Dreadn't	4	4	4 H + 2 L	2 H + 2 L

Mission Accomplie

Si l'un des joueurs Marines réussit à accomplir la mission, il gagnera trente points pour la réussite de la mission principale. Si un joueur Marine accomplit la Mission Secondaire, il marquera les points de Mission Secondaire. Pour plus de renseignements sur les Missions Secondaires, reportez-vous à la partie "Événements Aliens".

Une fois la mission accomplie, les Marines doivent retourner à leur Point d'Accostage. Tout Marine se trouvant à son Point d'Accostage est à l'abri de toute attaque. Lorsqu'un Marine est retourné au Point d'Accostage, il ne prend plus part au jeu. Il ne peut plus tirer ou retourner sur la carte.

Si les Marines échouent dans leur mission, ils peuvent tout de même retourner à leur Point d'Accostage pour s'échapper.

Fin de Jeu

Lorsque tous les Marines et Commandants sont de retour à leurs Points d'Accostage, le jeu se termine. Le jeu s'arrête automatiquement lorsque chaque section de Marines a joué son dernier tour. Les joueurs Marines ont chacun un dernier tour, afin d'essayer de sauver autant de Marines que possible. Tous les Marines qui n'ont pas rejoint leur Point d'Accostage après ce dernier tour sont considérés comme disparus.

Gagner

L'ordinateur fera le total des scores de chaque joueur et vous dira qui est le gagnant, à condition qu'un joueur au moins ait atteint le nombre minimum de points requis pour pouvoir gagner. Ce nombre minimum dépend de la mission, mais il vous sera donné sur

l'Ecran d'Instructions de Mission. Une fois le jeu terminé, les joueurs auront la possibilité de sauvegarder leurs Sections pour les ré-utiliser dans d'autres parties ou campagnes.

Voilà les règles du jeu, et vous devrez bien les connaître avant de jouer sur ordinateur. Naturellement, l'ordinateur appliquera la plupart des règles pour vous. La partie suivante explique le fonctionnement du jeu d'ordinateur.

SPACE CRUSADE: LA VERSION ORDINATEUR

MENU PRINCIPAL

Une fois Space Crusade chargé, l'Ecran d'Options apparaîtra, avec un menu vous offrant les choix suivants: **Choisir Mission**, **Choisir Section** et **Missions Expansion**.

Choisir Mission

Si vous choisissez cette option, un menu apparaîtra avec une liste de Missions. Cliquez sur l'une des missions. Nous vous conseillons d'exécuter les missions dans l'ordre dans lequel elles sont présentées. Cliquez sur la flèche située au coin inférieur droit de l'écran pour faire apparaître l'Ecran Briefing de Mission.

Briefing de Mission

Les joueurs Marines recevront leurs instructions de mission et apprendront ce qu'ils doivent essayer de faire pour accomplir l'objectif principal de la mission et donc, marquer des points de bonus. Cliquez sur la flèche au coin inférieur droit de l'écran pour retourner à l'Ecran d'Options et pouvoir sélectionner l'icône "Choisir Section". Si vous désirez changer de mission, recommencez la procédure. (Les utilisateurs d'Amstrad 464 et Spectrum 48k devront se référer au manuel).

Choisir Section

Lorsque vous aurez sélectionné cette option, un écran apparaîtra avec trois icônes représentant chacune l'emblème d'une Section de Marines. Le nom de chaque Section est affiché au-dessous de la représentation graphique. Chaque joueur doit choisir une Section de Marines pour pouvoir jouer à Space Crusade. Cliquez sur l'emblème représentant l'équipe de Marines avec laquelle vous voulez jouer. Un menu apparaîtra sous chacun des emblèmes sélectionnés, avec les options **'Set Up' (Configuration)** et **'Load' (Charger)** qui vous permet de charger une Section précédemment sauvegardée (version disquette) ou d'entrer un code qui chargera une Section d'un jeu précédent (version cassette). L'option **'Statut'** est également affichée. Elle indique le statut de la Section sélectionnée. Si vous résélectionnez un emblème, vous devrez sélectionner **'Set Up'** et pourrez choisir de nouvelles armes, un nouvel équipement et de nouveaux ordres, ou bien garder vos sélections précédentes. Lorsque vos choix seront faits, cliquez sur les flèches situées au coin inférieur droit des écrans pour retourner à l'Ecran Choisir Section.

Set Up (Configuration)

Chaque joueur doit choisir les armes qui seront utilisées par sa Section de Marines pendant la mission choisie. Pour cela, cliquez sur **'Set Up'** sur le menu. L'option **Choisir Arme du Commandant** sera affichée en premier.

Choisir Arme du Commandant

Vous devez maintenant sélectionner l'une des trois armes qui sont à la disposition de votre Commandant en cliquant sur l'icône de l'arme voulue. Vous remarquerez que les armes non-sélectionnées ne sont plus mises en évidence. Si vous voulez changer de sélection d'arme, cliquez à nouveau sur l'arme que vous aviez choisie, et cliquez sur l'arme que vous souhaitez sélectionner.

Choisir Equipement

Sous l'option Choisir Arme du Commandant se trouve l'option Choisir Equipement. Le nombre de pièces d'Equipement pouvant être sélectionnées dépend du nombre de Médailles possédées par votre Commandant. Au départ, vous ne pourrez en avoir que quatre. Cliquez sur les pièces d'Equipement choisies. Les pièces sélectionnées seront alors mises en évidence. Si vous choisissez des Cibleurs, une arme apparaîtra à côté de l'icône Cibleur. Si vous voulez changer l'arme à laquelle le Cibleur doit être fixé, cliquez sur l'arme à côté du Cibleur et une autre arme apparaîtra. Continuez jusqu'à ce que l'arme voulue soit à côté du cibleur. La mention 'Choisir Equipement' ne sera plus en évidence lorsque tout l'équipement autorisé aura été choisi. Pour modifier votre choix, il suffit de cliquer sur l'article d'équipement dont vous voulez vous débarrasser et en choisir un autre.

Choisir Ordres

C'est l'option qui se trouve à la droite de Choisir Equipement. Le nombre d'Ordres que peut choisir votre Commandant dépend de son grade. Au départ, vous ne pouvez sélectionner qu'un seul ordre. Cliquez sur la ou les icônes représentant le ou les Ordres que vous désirez sélectionner. La mention 'Choisir Ordres' ne sera plus en évidence lorsque tous les Ordres autorisés auront été choisis. Pour modifier votre choix, il suffit de cliquer sur l'Ordre dont vous ne voulez pas et d'en choisir un autre. La flèche située au coin inférieur droit de l'écran commencera à clignoter (pas sur la version Amstrad 464) lorsque toutes les sélections disponibles auront été faites. Si vous cliquez sur la flèche clignotante, vous irez maintenant à l'Ecran **Choisir Armes de Marines**.

Pour plus de détails sur la manière dont les Pièces d'Equipement et les Ordres sont activés, reportez-vous à la section "Icônes d'Action du Panneau de Contrôle". Les fonctions et les capacités des Ordres et des pièces d'Equipement sont expliquées dans un appendice à la fin du manuel.

Choisir Armes de Marines

Sur le côté gauche de l'écran sont affichées toutes les armes étant à la disposition de votre équipe de Marines. Sur le côté droit de l'écran, les visages et les noms de vos Marines sont affichés sur la version Amstrad (les noms seulement apparaissent sur la version Spectrum). Si vous cliquez sur une arme, vous remarquerez que celle-ci n'est plus en évidence et qu'elle apparaît à côté d'un Marine sur le côté gauche de l'écran. Recommencez la même procédure pour armer les autres Marines. Si vous souhaitez changer certaines des armes

que vous avez sélectionnées pour vos Marines, procédez comme suit. Cliquez sur l'arme qui n'est plus mise en évidence sur le côté gauche de l'écran, cette arme sera alors remise en évidence. A présent, cliquez sur une autre arme mise en évidence pour que celle-ci remplace l'arme choisie précédemment. Pour activer les Marines, cliquez sur leur visage sur la version Amstrad, ou sur leur nom sur la version Spectrum. Chaque fois que vous choisissez une arme, elle apparaîtra à côté du Marine actif. Lorsque vous serez satisfait de vos sélections, cliquez sur la flèche clignotante (pas sur 464) au coin inférieur droit de l'écran. Vous retournerez à l'écran Choisir Section et le joueur suivant pourra à son tour équiper sa section de Marines en suivant la même procédure.

Lorsque tous les joueurs ont fait leurs sélections et sont satisfaits de leur choix de Mission, de Section de Marines, et d'Armes, cliquez sur la case 'TERMINE' au bas de l'écran Choisir Section, ce qui vous conduira à l'écran d'Options. Cliquez sur la case 'START' au bas de l'écran. Vous commencerez alors la mission que vous avez sélectionnée.

Charger Section

Suivez les prompts à l'écran. Sur la version disquette, vous verrez une liste d'emplacements avec les noms et les numéros des Sections de Marines que vous aviez sauvegardées auparavant. Cliquez sur l'emplacement de la Section de Marines que vous souhaitez charger. Sur la version cassette, un clavier apparaîtra sur lequel vous pourrez entrer un code. Cliquez sur les touches appropriées pour entrer le code d'une Section de Marines précédente (les codes sont donnés après les missions, sur le second écran de Rapport de Mission).

Statut

Cet écran indique le statut actuel de votre Section de Marines. Si vous avez oublié de sauvegarder après une mission et avez quitté les écrans de Rapport de Mission, il vous donne une autre possibilité de sauvegarder votre Section (voir Sauvegarder pour plus de détails). Cet écran indiquera l'emblème de votre Section, le grade actuel de votre Commandant, les Médailles en sa possession et votre Dossier de Missions, qui affiche les missions précédentes et indique si vous avez réussi à les accomplir ou non. Cela sera indiqué par un "tick" (v) ou une croix à côté de la mission et de son numéro. C'est également là que vous pouvez négocier vos Médailles. (Voir Section Rapport de Mission).

Missions Expansion

Cette option est donnée pour des missions futures qui paraîtront à une date ultérieure. Suivez les instructions à l'écran.

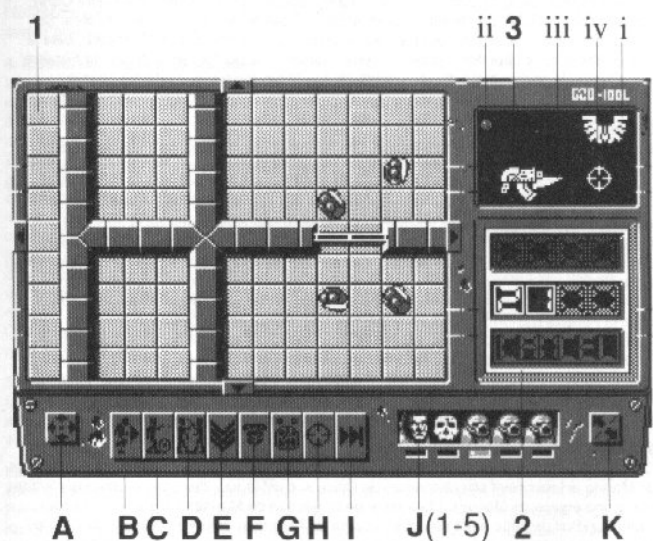
Le Jeu

Chaque équipe de Marines commence une mission à partir de son Point d'Accostage. Le Point d'Accostage est également l'endroit que l'équipe doit rejoindre à la fin d'une mission pour être en sécurité. Un Commandant doit retourner au Point d'Accostage pour gagner les points marqués lors de la mission. Cependant, lorsqu'un Marine retourne au Point d'Accostage, il ne peut plus participer à l'action. Par contre, il est à l'abri de l'attaque ennemie.

Pendant le tour d'un joueur Marine, celui-ci peut déplacer et/ou faire tirer tous ses Marines. Cependant, lors d'une mission, certains Evénements Aliens peuvent se produire qui changent cette règle. Le joueur peut déplacer et faire tirer chacun de ses Marines à tour de rôle. Un Marine peut avancer d'abord, puis tirer, ou tirer d'abord, puis avancer. Un Marine n'est pas obligé de se déplacer ou de tirer. Un Marine ne peut pas avancer deux fois ou tirer deux fois, à moins que le joueur ne possède une pièce d'Equipement ou un Ordre lui permettant de le faire.

Début du Jeu

Lorsque le jeu commence, l'écran suivant est le premier à apparaître.



Evénements Aliens et Missions Secondaires

Avant le tour de chaque alien, un Evénement Alien a lieu. Les Evénements Aliens affectent soit les Marines, soit les aliens. Certains Evénements Aliens sont inoffensifs, aussi bien pour les aliens que pour les Marines, mais d'autres peuvent faire beaucoup de mal. L'un des Evénements Aliens consiste à dévoiler la Mission Secondaire aux Marines. Si la Mission Secondaire n'est pas dévoilée, vous ne marquez pas de points si vous réalisez par hasard les objectifs de la Mission Secondaire.

L'Ecran Principal

L'Ecran Principal est constitué de la Fenêtre Vue Principale, de la Fenêtre Petite Carte et de la Fenêtre d'Information Dynamique. Sous ces fenêtres se trouve le Panneau de Contrôle.

1. Fenêtre Vue Principale

C'est là que se déroule toute l'action. Toute action, ainsi que ses conséquences, apparaîtra sur cet écran en 2D ou 3D en fonction du mode. (En raison de limitations de machine, vous ne verrez pas le déplacement en mode 3D sur la version C64). Pour sélectionner l'un de ses Marines, il suffit au joueur de cliquer dessus. S'il clique sur un alien identifié et maintient le bouton feu enfoncé, cet alien apparaîtra en 3D dans la Fenêtre Petite Carte, avec son nom affiché. La Fenêtre Vue Principale possède des flèches sur les côtés. Si vous cliquez sur l'une d'entre elles, ou sur les bords de la Fenêtre Vue Principale, cela la fera défiler dans la direction choisie. Si vous maintenez le bouton feu enfoncé, la Fenêtre Vue Principale continuera à défiler jusqu'à ce que le bouton feu soit relâché ou que l'extrémité de la carte soit atteinte.

2. Fenêtre Petite Carte

Cette fenêtre affiche la carte de mission. Les Aliens et vos Marines sont représentés par des points qui se déplacent sur la carte lorsqu'ils en reçoivent l'ordre. Si vous cliquez sur un point de cette carte, la Fenêtre Vue Principale affichera la position correspondante. Lorsque le bouton 3D (k) est sélectionné, maintenez le bouton feu enfoncé à tout endroit de la Fenêtre Petite Carte pour faire afficher une vue en 3D de cette partie de la carte sur la Fenêtre Vue Principale. Lorsque les dés sont lancés, cette fenêtre affichera le lancer de dés sous la forme d'une lecture digitale. Les dés qui ne sont pas actifs ne seront pas mis en évidence. Les dés d'Armes Légères sont affichés au-dessus des dés d'Armes Lourdes. Un joueur aura parfois l'option de relancer certains dés. Vous serez informé de cette option dans la Fenêtre d'Information Dynamique (3). Cliquez sur le dé spécifique que vous voulez relancer ou cliquez sur CANCEL (ANNULER) si vous êtes satisfait de votre score et ne voulez pas relancer de dé. Pour faciliter l'identification, lorsque vous êtes en mode vue du dessus dans la Fenêtre Vue Principale, maintenez le bouton feu (ou l'équivalent clavier) enfoncé sur un alien ou un objet pour faire afficher la représentation et le nom de l'alien ou de l'objet dans la Fenêtre Petite Carte.

3. Fenêtre d'Information Dynamique

Cette fenêtre, située au coin supérieur droit de l'écran, affiche des renseignements au sujet du Marine actuellement sélectionné ou de l'alien si c'est le tour des aliens. Lorsque c'est le tour d'une équipe de Marines, l'Emblème de la Section de Marines sera affiché au coin supérieur droit de cette fenêtre(i), avec le nom du Marine(ii) actuellement sélectionné. Le nombre de points de vie de ce Marine, l'arme portée par ce Marine(iii) et également un cibleur(iv) s'il y en a un inclus dans l'Équipement.

Si le Marine actuellement sélectionné a ramassé un objet faisant partie de l'objectif de mission, celui-ci sera également affiché dans cette fenêtre pour indiquer le Marine qui le possède. Lorsque toutes les équipes de Marines auront joué leur tour, cette fenêtre affichera le nombre de Tours Restants et vous demandera d'appuyer sur le bouton feu. Lorsque le compteur de Tours arrive à un et que vous avez appuyé sur le bouton feu, votre équipe de Marines a un dernier tour pour ramener tous les Marines au Point d'Accostage.

Sinon, ils mourront tous. Après l'affichage du nombre de tours restants, c'est au tour de l'alien de jouer. Avant le tour de l'alien, un Événement Alien a lieu (cf Événements Aliens) qui peut jouer en la faveur ou au détriment des Marines. Ensuite, l'alien peut jouer.

L'Emblème de l'Alien apparaîtra au coin supérieur droit de cette fenêtre et les Icônes d'Action du Panneau de Contrôle seront mises en évidence par un cadre lumineux vert pendant le tour de l'alien. Cela vous permet de mieux voir ce que fait l'alien. Certaines armes possédées par des aliens spécifiques apparaîtront également dans cette fenêtre pour indiquer l'arme qui est utilisée contre un Marine. Si l'alien attaque en utilisant le combat au corps à corps, le Marine concerné fera automatiquement un lancer de dés défensif. Dans certains cas, vous recevrez l'instruction de relancer; à ce moment-là, l'Emblème de votre Section apparaîtra dans la Fenêtre d'Information Dynamique pour vous avertir que vous devez relancer.

4. Icônes de l'Équipe de Marines

Les icônes de ce panneau représentent les visages des Marines de votre équipe. Vous devez sélectionner un Marine avant de pouvoir choisir les actions Déplacement, Tir, Corps à Corps ou Scanner sur le Panneau de Contrôle. Pour sélectionner un Marine, vous pouvez cliquer sur l'une des icônes de Marines au bas de l'écran, ou sur un Marine affiché dans la Fenêtre Vue Principale, ou encore appuyer sur l'une des touches 1 à 5 qui correspondent au Commandant et aux Marines. Le Panneau de Contrôle mettra alors en évidence les actions qui sont à la disposition du Marine sélectionné. Si vous cliquez deux fois sur une icône de Marine ou sur un Marine affiché dans la Fenêtre Vue Principale, cela permettra de centrer l'écran sur le Marine sélectionné. Sous le Marine sélectionné, un témoin lumineux indiquera qu'il est actuellement actif. Si certains de vos Marines ont rejoint le Point d'Accostage ou ne l'ont pas quitté au premier tour, leurs visages ne seront pas mis en évidence, ce qui indique qu'ils ne peuvent pas être sélectionnés. Lorsqu'un Marine a été éliminé, une tête de mort apparaît à la place de son visage. Vous devriez toujours jouer les Ordres avant de sélectionner un Marine, sauf dans un cas. Reportez-vous à l'Appendice Un pour plus de détails.

5. Panneau de Contrôle

Le panneau situé au bas de l'écran sert à contrôler les actions de vos Marines. Chaque icône a une fonction donnée. Seules les actions actuellement disponibles seront mises en évidence.

Les Icônes d'Action du Panneau de Contrôle

Elles constituent la majeure partie du panneau et apparaissent sous la Fenêtre Vue Principale. Lorsque vous cliquez sur l'une de ces icônes, elles sera entourée de la couleur de l'équipe de Marines, afin d'indiquer qu'elle a été sélectionnée. Le cadre de couleur restera actif jusqu'à la fin de l'action, ou jusqu'à ce que vous cliquiez à nouveau sur l'icône pour annuler l'action. Bien sûr cela ne s'applique pas aux icônes "Scanner" et "Joueur Suivant".

Les icônes sont, de gauche à droite:

a Icône Défilement

Cliquez sur cette icône et utilisez le joystick ou les touches appropriées pour faire défiler la carte de mission. Cliquez à nouveau sur cette icône pour quitter ce mode. Vous

Cliquez sur CANCEL (annuler) si vous ne voulez plus sélectionner d'Ordre. (Reportez-vous à la partie Équipement et Ordres pour une description complète des Ordres).

f Équipement

Cliquez sur cette icône pour faire afficher toutes les pièces d'équipement ne pouvant être utilisées qu'une fois dans la Fenêtre Petite Carte. Les pièces d'Équipement utilisées tout au long d'une mission, comme par exemple l'Oeil Bionique, n'apparaîtront pas car elles sont actives en permanence et n'ont pas besoin d'être sélectionnées à un moment particulier du jeu. Cliquez sur l'icône de la pièce d'Équipement que vous souhaitez utiliser. Cliquez sur CANCEL si vous n'en voulez plus. (Reportez-vous à la partie Équipement et Ordres pour une description complète de l'Équipement).

g Portes

Lorsqu'un Marine se trouve à proximité d'une porte, il peut l'ouvrir en cliquant sur cette icône. Une porte s'ouvrira automatiquement si un Marine ou un alien la franchit dans son déplacement. Une porte ne peut pas être fermée une fois qu'elle a été ouverte, à moins que les Master Contrôles n'aient été découverts (cf Événements Aliens).

h Scanner

Le Scanner peut être utilisé par tout Marine sélectionné pour démasquer les Blips, mais seulement une fois par tour. L'icône Scanner n'est pas mise en évidence lorsqu'elle n'est pas disponible.

i Joueur Suivant

Cliquez sur cette icône pour terminer le tour de votre équipe et passer au tour de l'équipe de Marines du joueur suivant, ou au tour de l'alien.

j1 à j5 Visages

Vous pouvez sélectionner un Marine par l'intermédiaire de ces icônes. Si c'est à vous de jouer et que vous voulez déplacer le Marine j2, il vous suffit de cliquer sur son icône. Le Marine j2 sera alors mis en évidence sur la Fenêtre Vue Principale. Cela a exactement le même effet que de cliquer directement sur le Marine dans la Fenêtre Vue Principale.

k Icône 3D

Cliquez sur cette icône pour activer et désactiver la vue 3D. Lorsque cette icône est mise en évidence, toutes les actions sont affichées en vue 3D isométrique (à l'exception de l'action "Déplacement" sur la version C64). Lorsque cette icône n'est pas sélectionnée, seule la conséquence du tir et du combat au corps à corps sera affichée en vue 3D isométrique. Si vous placez le curseur sur la Fenêtre Petite Carte et maintenez le bouton feu enfoncé, une vue isométrique de cette partie de la carte apparaîtra; si vous relâchez le bouton feu, vous retournerez à la Petite Carte. Lorsque l'icône 3D n'est pas sélectionnée, cliquez sur la Fenêtre Petite Carte pour que la Fenêtre Vue Principale soit positionnée sur la partie de la carte correspondante.

Quitter la Mission

Vous pouvez abandonner la mission actuelle, si vous voulez recommencer, ou si vos Marines sont bloqués quelque part, entourés par le vide. Pour quitter la mission, appuyez sur les touches Shift et Escape sur la version Amstrad, sur les touches Shift et Q sur la version Spectrum, et sur les touches Run/Stop et F1 sur C64.

pouvez également appuyer sur la touche S pour activer cette option, puis utiliser le clavier ou le joystick pour faire défiler la carte. Appuyez à nouveau sur la touche S pour désactiver cette option.

b Déplacement

Lorsqu'un Marine a été sélectionné, cette icône est mise en évidence (elle ne l'est pas si le joueur a déjà avancé, à moins qu'il ne possède un Ordre lui permettant de se déplacer deux fois). Si vous cliquez sur cette icône, toutes les cases de la Fenêtre Vue Principale sur lesquelles on ne peut pas marcher ne seront plus mises en évidence. Les cases sur lesquelles le Marine peut marcher resteront comme d'habitude. Les Marines équipés d'un Bolter ainsi que les Commandants, peuvent avancer de six cases. Les Marines équipés d'Armes Lourdes ne peuvent avancer que de quatre cases (à moins qu'ils ne possèdent une pièce d'Équipement leur permettant d'avancer de six cases). Lorsque les cases non-disponibles ne sont plus mises en évidence sur la Fenêtre Vue Principale, cliquez sur une case se trouvant dans les limites du déplacement autorisé. Le Marine ira alors sur cette case. Des Blips peuvent apparaître sur des cases disponibles pour vous empêcher d'effectuer votre déplacement.

c Tir

Lorsque l'icône Tir du Panneau de Contrôle est activée, la Fenêtre Vue Principale n'est plus mise en évidence. Seules les cases accessibles au tir sont affichées normalement. Cliquez sur l'alien sur lequel vous voulez tirer, ou, si vous utilisez le lance-missiles ou le canon à plasma, cliquez soit sur une case contenant un alien, soit sur une case vide mais dont les cases adjacentes sont occupées par des aliens. Le lancer de dés digital apparaîtra alors sur la fenêtre en bas à droite. Si CANCEL (annuler) apparaît sous les dés, le joueur aura la possibilité de cliquer sur l'un des dés pour relancer. Si le joueur ne souhaite pas relancer de dé, il lui suffit de cliquer sur CANCEL. Si le joueur fait un score supérieur à la valeur d'arme de l'alien au lancer de dés, l'alien mourra, sauf s'il s'agit du Dreadnought, qui a trois points de vie en plus de sa valeur d'armure.

d Corps à Corps

Lorsque cette icône est sélectionnée, tout alien se trouvant sur une case adjacente au Marine actuellement sélectionné peut être attaqué au combat au corps à corps. Les Marines ne peuvent pas combattre au corps à corps en diagonale, à moins qu'ils n'aient l'Équipement leur permettant de le faire. Toutes les cases non-adjacentes au Marine ne seront plus en évidence. Cliquez sur la case occupée par l'alien que vous voulez attaquer. Le lancer de dés du Marine sera suivi de celui de l'alien. Celui qui obtient le score le plus élevé gagnera, l'autre perdra un point de vie par point supérieur à son propre score. S'il y a égalité, personne ne perdra de point de vie. L'icône Corps à Corps ne sera pas disponible si aucun ennemi ne se trouve sur une case adjacente au Marine, ou si le Marine a déjà utilisé une arme pendant ce tour.

e Ordres

Cette icône ne sera active et mise en évidence qu'au début du tour du joueur Marine. Après avoir été sélectionnée, elle ne sera plus disponible pendant le reste du tour. Si le joueur a plus d'un Ordre, il ne peut en utiliser qu'un par tour. La sélection de cette icône fait apparaître les Ordres actuellement disponibles dans la Fenêtre Petite Carte. Cliquez sur l'icône de l'Ordre que vous souhaitez sélectionner dans la Fenêtre Petite Carte.

Ecrans de Rapport de Mission

Lorsque tous les Marines ont rejoint leur Point d'Accostage ou sont morts, la mission est terminée et le Commandant de votre Section de Marines recevra un Rapport de Mission de la part de l'Imperium. Le grade actuel de votre Commandant sera affiché sur cet écran. Il est possible que le Commandant ait monté en grade d'un rang par rapport au dernier Rapport de Mission, s'il a gagné la mission. Le nombre d'aliens tués pendant la mission sera affiché et sera converti en points qui seront également affichés sur cet écran. C'est ce qui déterminera le type de Rapport de Mission que vous recevrez. On vous dira si vous avez gagné la mission.

Un score minimum est affecté à chaque mission. C'est le minimum requis pour gagner la mission. Si plusieurs équipes de Marines participent au jeu, c'est l'équipe qui marque le plus de points qui gagne, à condition toutefois d'avoir le minimum de points requis pour gagner la mission. Le Commandant de l'équipe gagnante monte d'un grade. Le type de Rapport de Mission obtenu dépend de la réussite ou non de la Mission Principale. Vos précédentes missions seront également affichées. La réussite ou l'échec de ces précédentes missions sera indiqué par un "tick" ou une croix à côté de la mission et de son numéro. Le nombre de points obtenus lors d'une mission détermine également le nombre de Médailles qui vous sont attribuées. Les Médailles apparaîtront sur le second écran de Rapport de Mission, auquel vous accédez en cliquant sur la flèche située au coin inférieur droit du premier écran. Si vous avez quatre Médailles, un Bouton Echange apparaîtra, vous permettant d'échanger vos médailles contre une promotion d'un rang, à moins que vous ne soyez déjà au rang le plus élevé ou au rang juste en dessous. Si vous cliquez sur le Bouton Echange, vous perdrez vos quatre médailles et monterez d'un grade. Le bouton disparaîtra alors. C'est également sur cet écran que vous pouvez sauvegarder votre Section de Marines. Reportez-vous au paragraphe Sauvegarder Section. Si vous voulez quitter les écrans de Rapport de Mission, cliquez sur la flèche située au coin inférieur droit de l'écran. Vous vous retrouverez alors à l'Ecran d'Options. Vous pouvez maintenant sélectionner une nouvelle mission et commencer à jouer immédiatement, ou choisir des armes, un équipement et des ordres différents pour vos Marines avant de commencer une nouvelle mission.

Sauvegarder Section

La possibilité de sauvegarder une Section est également offerte sur cet écran. Cliquez sur Sauvegarder au bas du second écran de Rapport de Mission et suivez les prompts à l'écran. La version disquette a une liste d'emplacements. Un nom de dossier et un numéro y seront affectés automatiquement lorsque vous sauvegarderez votre Section de Marines.

La version cassette affichera un numéro de code sur le second écran de Rapport de Mission, que vous devez noter afin de pouvoir entrer ce code ultérieurement. Cette option est également offerte sur l'Ecran Statut (voir précédemment).

APPENDICE UN EQUIPEMENT ET ORDRES

Equipelement des Blood Angels (Anges de Sang)



1. Bras Bionique: Il donne une force exceptionnelle au Commandant des Marines, particulièrement pour le combat au corps à corps. Votre Commandant peut relancer un dé chaque fois qu'il combat au corps à corps, pour essayer d'améliorer son score. Le Bras Bionique reste valide pendant toute la mission.



2. Grenades Aveugles: Elles dégagent une interférence électro-magnétique à spectre étendu qui empêche les Marines d'être vus ou détectés. Cet équipement ne peut être utilisé qu'à la fin de votre tour. Le joueur Alien ne pourra attaquer aucun de vos Marines lors de son prochain tour. Cette pièce d'équipement ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Cliquez sur l'icône Equipement, puis sur l'icône Grenades Aveugles dans la Fenêtre Petite Carte. Pendant le tour de l'alien, votre équipe de Marines ne pourra pas être attaquée.



3. Baionnettes d'Assaut Rapproché: Elles sont plus lourdes que les baionnettes normales de Bolter, et ne sont données qu'aux Marines ayant reçu un entraînement poussé au combat rapproché. Tous vos Marines équipés de Bolters pourront attaquer en diagonale au combat au corps à corps. Lorsqu'ils le font, l'adversaire devra lancer un dé de moins que normalement. Les Baionnettes d'Assaut Rapproché restent valides pendant toute la mission.



4. Bombe Melta: Une fois fixé, ce dispositif explose, le souffle ultra calorifique atomisant la cible. Cette bombe est particulièrement utile contre les Androïdes et les Dreadnoughts. Le Marine de votre choix pourra lancer deux dés supplémentaires d'Armes Lourdes en situation de combat au corps à corps. Cette bombe ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Tout d'abord, sélectionnez un Marine, puis sélectionnez l'icône Equipement et enfin l'icône Bombe Melta dans la Fenêtre Petite Carte. Si le Marine sélectionné combat au corps à corps, il pourra lancer deux dés supplémentaires d'Armes Lourdes.



5. Pistolets Bolt: C'est une version réduite du Bolter, particulièrement utile en situation de combat rapproché. Tous vos Marines équipés de Bolters porteront également des Pistolets Bolt et pourront lancer un dé supplémentaire d'armes légères pour le combat au corps à corps. Les Pistolets Bolt restent valides pendant toute la mission.



6. Cibleur: C'est un viseur perfectionné, combinant amplificateur image et champ spectral intégral. Il doit être affecté à une arme spécifique lors de la sélection de l'équipement, avant la mission. Tout Marine utilisant cette arme pourra relancer un dé après avoir tiré, pour essayer d'améliorer le score. Le Cibleur reste valide pendant toute la mission.



7. Champ de Force: C'est un générateur qui se porte à la ceinture et qui n'est utilisé que par le Commandant. Le Champ de Force ne rend pas inattaquable, mais l'énergie qu'il émet est suffisante pour diminuer la rapidité des missiles et des coups. Votre Commandant aura une valeur d'armure de trois. Le Champ de Force reste valide pendant toute la mission.

Ordres des Blood Angels



1. Feu! Cet Ordre devrait être utilisé lorsque de nombreux Aliens sont en vue. Il maximisera la puissance de tir de votre groupe et vous permettra d'éliminer davantage d'Aliens. Chacun de vos Marines peut tirer deux fois. Ils peuvent tirer, se déplacer, puis tirer à nouveau, OU BIEN tirer deux fois de suite avant ou après s'être déplacés. Cet Ordre ne peut être utilisé qu'une seule fois.



2. Grenades à Photons: Elles dégagent une décharge d'énergie lumineuse paralysante. Elles sont communément utilisées par les Marines avant un combat au corps à corps. Tout Alien que vous attaquerez au corps à corps pendant ce tour devra lancer un dé de moins que d'ordinaire. Cet Ordre ne peut être utilisé qu'une fois. Cet Ordre est actif pour l'équipe entière.



3. Assaut Rapproché: Principalement utilisé pour forcer un passage à travers un barrage d'Aliens. Les Marines sont entraînés de manière à pouvoir tirer tout en combattant au corps à corps. Tous vos Marines armés de Bolters pourront tirer ET combattre au corps à corps, ou combattre deux fois au corps à corps. Cet Ordre ne peut être utilisé qu'une seule fois.



4. Déplacement!: Cela sert soit à sortir d'une zone dangereuse soit à avancer plus rapidement pour se mettre en position de tir. Chacun de vos Marines peut se déplacer deux fois. Ils peuvent avancer, tirer, puis avancer à nouveau, OU avancer deux fois de suite avant ou après avoir tiré. Cet Ordre ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Equipelement des Imperial Fists (Poings Impériaux)



1. Suspenseurs: Ces petits dispositifs anti-pesanteur sont souvent utilisés pour annuler le poids des Armes Lourdes et de l'équipement. Tous vos Marines équipés d'Armes Lourdes peuvent se déplacer comme s'ils avaient des Bolters. Les Suspenseurs restent valides pendant toute la mission.



2. Multi-Arme: C'est une possession rare et de prix, qui combine plusieurs armes en une et est meurtrière aux mains d'un Commandant expérimenté. Pour utiliser cette pièce d'équipement, votre Commandant doit avoir un Bolter Lourde. Il peut utiliser normalement le Bolter Lourde OU faire comme si c'était un Canon à Plasma. La Multi-Arme reste valide pendant toute la mission.

Chaque fois que le Commandant sélectionne l'icône FEU, il aura le choix entre son Bolter Lourde ou un Canon à Plasma. Pour sélectionner l'arme voulue, cliquez sur l'une des deux armes affichées dans la Fenêtre Petite Carte.



3. Œil Bionique: Il est utilisé par certains Commandants. Il combine acquisition de cible, amplificateur image, et champ spectral intégral. Votre Commandant peut relancer un dé chaque fois qu'il tire pour essayer d'améliorer son score. L'Œil Bionique reste valide pendant toute la mission.



4. Bombe Melta: Voir Equipement des Blood Angels.

5. Cibleur: Voir Equipement des Blood Angels.

6. Pistolets Bolt: Voir Equipement des Blood Angels.

7. Grenades Aveugles: Voir Equipement des Blood Angels.

Ordres des Imperial Fists



1. Arme Lourde! Cet Ordre active la concentration de tir d'une Arme Lourde. De plus, le double déplacement vous permet de vous positionner pour le tir ou de vous retirer après avoir fait feu. L'un de vos Marines équipé d'une Arme Lourde peut se déplacer deux fois et tirer deux fois, et ce, dans n'importe quel ordre. Cet Ordre ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Il faut d'abord sélectionner un Marine portant une Arme Lourde, puis sélectionner l'ORDRE.



2. Stratégie de Groupe! Cet Ordre est utile car il vous permet de déplacer les Marines qui ne sont pas en bonne position et d'utiliser les autres pour assurer une couverture de tir. Chacun de vos Marines peut soit avancer deux fois, soit tirer deux fois. Ils ne peuvent pas avancer et tirer. Cet Ordre ne peut être utilisé qu'une fois.

Sélectionnez d'abord l'ordre, puis un Marine, puis l'une des icônes Déplacement, Tir ou Corps à Corps. Le Marine pourra exécuter deux fois l'action choisie. Les quatre possibilités sont: deux Déplacements, deux Tirs, deux Corps à Corps, ou un Corps à Corps et un Tir.

3. Feu!: Voir Ordres des Blood Angels.

4. Déplacement!: Voir Ordres des Blood Angels.

Equipement des Ultra Marines



1. Bio-Scanner: Ce scanner perfectionné est capable d'identifier les traces qu'il a captées. Cependant, sa capacité est limitée, et il devrait être utilisé pour identifier les traces qui présentent la plus grande menace. Au début d'un tour, il peut servir à identifier trois Blips se trouvant à n'importe quel endroit d'un vaisseau. Le Bio-Scanner reste valide pendant toute la mission.

Au début du tour de votre équipe, le Bio-Scanner est affiché dans la Fenêtre d'Information Dynamique. Cliquez sur trois Blips que vous voulez identifier dans la Fenêtre Vue Principale. Tant que le Bio-Scanner est affiché dans la Fenêtre d'Information Dynamique, aucun Marine ne peut être sélectionné via la Fenêtre Vue Principale. Vous pouvez sélectionner un Marine à partir du panneau de contrôle mais cela annulera le Bio-Scanner jusqu'au prochain tour de votre équipe.



2. Armes Digitales: Ce sont des armes miniatures qui se portent au doigt. Activées par les doigts, elles donnent au Commandant une capacité accrue de combat à tout point de vue. Votre Commandant peut relancer un dé lorsqu'il attaque (tir ou corps à corps), pour essayer d'améliorer son score. Les Armes Digitales restent valides pendant toute la mission.



3. Médi-Kit: C'est une trousse de premiers secours portée à la ceinture. Elle contient un accessoire sophistiqué permettant d'administrer un traitement au Commandant jusqu'à ce qu'il puisse retourner au Vaisseau Mère. Lorsque vous sélectionnez le Médi-Kit, tous les points de vie de votre Commandant seront restaurés. Vous ne pouvez pas l'utiliser si les points de vie de votre Commandant viennent d'être réduits à zéro. Le Médi-Kit ne peut être utilisé qu'une seule fois.

- 4. **Pistolets Bolt:** Voir Equipement des Blood Angels.
- 5. **Cibleur:** Voir Equipement des Blood Angels.
- 6. **Bombe Melta:** Voir Equipement des Blood Angels.
- 7. **Grenades Aveugles:** Voir Equipement des Blood Angels.

Ordres des Ultra Marines

- 1. **Feu!** Voir Ordres des Blood Angels.
- 2. **Déplacement!** Voir Ordres des Blood Angels.
- 3. **Assaut Rapproché!** Voir Ordres des Blood Angels.
- 4. **Stratégie de Groupe!** Voir Ordres des Imperial Fists.

APPENDICE DEUX: EVENEMENTS ALIENS

1. Défaillance des Communications

Cela se joue sur un joueur. Ce joueur ne pourra pas utiliser d'Ordre lors de son prochain tour.

2. Androïde-Suicide

Un Androïde pourra s'auto-détruire après s'être déplacé. 2 dés d'Armes Lourdes seront lancés. Chaque Marine/Alien adjacent à l'Androïde sera attaqué avec le total des points des deux dés.

3. Défaut d'Androïde

Ni les Androïdes ni le Dreadnought ne pourront se déplacer ou tirer pendant ce tour.

4. Piège de Chaos

Un Marine est choisi au hasard (pas un Commandant) et un dé d'Armes Lourdes est lancé. Si le score est 3, le Marine deviendra un Marine de Chaos.

5. Master Contrôles

Les Marines peuvent ouvrir ou fermer autant de portes qu'ils le souhaitent. Cet événement reste valide pendant toute la mission. L'icône porte sera mise en évidence pendant toute la mission. Cliquez sur l'icône porte, puis sur la porte que vous voulez ouvrir ou fermer dans la Fenêtre Vue Principale.

6. Traquenard

Un Marine est choisi au hasard (pas un Commandant) et la case où il se trouve subit une attaque de Lance-Missiles.

7. Pas de Munitions

Un Marine armé d'une Arme Lourde est choisi au hasard et son Arme Lourde est remplacée par un Bolter. S'il n'y a pas de Bolter disponible, le Marine n'aura pas d'arme et devra combattre au corps à corps.

8. Compte-Rendu

Cela se joue sur un joueur. Le Commandant de ce joueur ne peut pas se déplacer ou attaquer au tour suivant.

9. Auto-Défense

Un Marine se fait tirer dessus. Un dé d'Armes Lourdes est lancé.

10. Attaque Mécanique

Tous les Androïdes et les Dreadnoughts peuvent se déplacer d'une distance deux fois plus grande que d'ordinaire et peuvent également attaquer.

11. Armes Bloquées

Cela se joue sur l'un des joueurs. Celui-ci ne pourra pas utiliser d'arme lourde ou de bolter lourd pendant son prochain tour.

12. Attaque Psychique

Ni les Gretchins ni les Orks ne peuvent se déplacer pendant ce tour.

13. Communication du Vaisseau Mère

La Mission Secondaire est transmise aux équipes de Marines engagées dans une mission, par affichage dans la Fenêtre Vue Principale.

APPENDICE TROIS: MISSIONS DE SPACE CRUSADE

Lorsque tous les objectifs de mission ont été réalisés, les joueurs doivent quand même retourner à leur Point d'Accostage, avec autant de Marines survivants que possible.

1. Mission Principale

Mission 653/4 - Secteur 45. Chercher et Détruire. Cherchez et détruisez le Dreadnought à bord du vaisseau alien 653. Les aliens ont bloqué certains couloirs avec des débris. Dégagez les débris avec un tir d'un point ou plus.

La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui détruira le Dreadnought.

2. Mission Principale

Mission 653/5 - Secteur 46. Eliminer et Survivre. L'Empire n'a pas réussi à détruire tous les aliens à bord du vaisseau 656 en utilisant des armes bactériologiques expérimentales. Eliminez autant d'aliens que possible, ainsi que tous les Marines des autres Sections car il n'y a suffisamment d'antidote que pour une seule Section de Marines à bord du vaisseau mère. Si une seule Section de Marines est déployée dans cette mission, éliminez les cinq Marines de Chaos infectés. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui éliminera le plus grand nombre de Marines rivaux. Si plusieurs joueurs éliminent le même nombre de Marines, le joueur gagnant sera celui qui aura marqué le plus de points. S'il n'y a qu'un joueur, tous les Marines de Chaos doivent être détruits.

3. Mission Principale

Mission 653/6 - Secteur 47. Mettre Vaisseau Alien hors service. Mettez le vaisseau alien hors service en détruisant le tableau de commande d'ingénierie se trouvant dans la Salle des Machines. Il faut un tir de deux points ou plus pour détruire le tableau de commande d'ingénierie. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui détruira le tableau de commande de la salle des machines.

4. Mission Principale

Mission 653/7 - Secteur 16. Localiser et Sauver. Localisez le conteneur préservant le cerveau du top savant de l'Empire et ramenez-le au Point d'Accostage. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui ramènera le conteneur au Point d'Accostage.

5. Mission Principale

Mission 653/8 - Secteur 85. Localiser et Récupérer. Le Groupe Delta de la Compagnie Bêta a été détruit lors des essais d'une arme secrète expérimentale. Localisez l'arme expérimentale et ramenez-la au Point d'Accostage. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui retournera au Point d'Accostage avec l'arme expérimentale.

6. Mission Principale

Mission 653/8 - Secteur 12. Purge et Repli. Les services de renseignements rapportent que le vaisseau alien a trois portes à la surface de sa coque. Ouvrez l'une de ces portes et

retirez-vous, car le vide se propagera dans le reste du vaisseau. La Mission Principale sera gagnée par le premier joueur à ouvrir une porte à la surface de la coque et à retourner au Point d'Accostage.

7. Mission Principale

Mission 653/9 - Secteur 24. Interception. Des aliens ont été détectés à bord d'une épave à la dérive dans le Secteur 24. Il faut attaquer et détruire autant d'aliens que possible. Cependant, les services de renseignements rapportent l'existence d'une source radio-active à bord, qui fausse parfois les lectures scanner. Si une seule équipe de Marines est déployée, il faut détruire au moins 15 aliens. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui éliminera le plus grand nombre d'aliens. Si deux joueurs détruisent le même nombre d'aliens, la Mission Principale sera gagnée par celui qui a le plus de points. S'il n'y a qu'un seul joueur, il devra tuer au moins 15 aliens.

8. Mission Principale

Mission 653/10 - Secteur 16. Exterminer. On rapporte la présence d'une race d'aliens très dangereuse, surnommée Soulsuckers, à bord du vaisseau alien 93. Eliminez tous les Soulsuckers que vous rencontrez. Si une seule équipe de Marines est déployée, dix Soulsuckers au moins doivent être détruits. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui tuera le plus grand nombre de Soulsuckers. Si deux joueurs détruisent le même nombre de Soulsuckers, le gagnant sera celui qui aura marqué le plus de points.

9. Mission Principale

Mission 653/11 - Secteur 53. Localiser et Exterminer. On rapporte qu'il y a des œufs de Soulsuckers cachés à bord du vaisseau alien 28. Localisez la salle d'incubation et envoyez-y un Marine chargé de détruire autant d'œufs de Soulsuckers que possible. Les œufs ne peuvent être détruits qu'avec un tir d'un point ou plus. Si une seule équipe de Marines est déployée, tous les œufs de Soulsuckers devront être détruits. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui détruira le plus grand nombre d'œufs de Soulsuckers. S'il n'y a qu'un seul joueur, la Mission Principale sera gagnée si tous les œufs sont détruits.

10. Mission Principale

Mission 653/12 - Secteur 68. Sabotage et Repli. Les services de renseignements rapportent la découverte d'un point faible sur la coque extérieure du vaisseau alien 331. Localisez le point faible et faites un trou dans la coque extérieure avec un tir de trois points ou plus. Puis retirez-vous et rejoignez votre Point d'Accostage, car le vide se propagera dans tout le vaisseau. La Mission Principale sera gagnée par le premier joueur à percer la coque extérieure.

11. Mission Principale

Mission 653/13 - Secteur 5. Détruire vaisseau alien 17. Les services de renseignements rapportent que le mécanisme d'auto-destruction du vaisseau alien 17 n'a pas été désarmé par les aliens. Activez le mécanisme d'auto-destruction du vaisseau en détruisant le tableau de commande dans la salle de Contrôle avec un tir de deux points ou plus. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui activera le mécanisme d'auto-destruction du vaisseau.

12. Mission Principale

Mission 653/14 - Secteur 44. Détruire Cube de Chaos. Les services de renseignements rapportent que les aliens protègent le "Cube de Chaos", un dispositif qu'ils ont presque terminé. Si ce dispositif n'est pas détruit, les aliens déchireront le tissu de l'espace et du temps pour permettre au royaume de Chaos de pénétrer par le warp. Il faut un tir de trois points ou plus pour détruire le Cube. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui détruira le Cube de Chaos.

Difficultés?

Si vous avez des difficultés à charger Space Crusade, retournez le jeu au lieu d'achat ou à Gremlin Graphics à l'adresse inscrite sur l'emballage. Si vous avez des questions au sujet du jeu, vous pouvez appeler le numéro conseil de Gremlin Graphics, de 14h à 16h (heure du R.U.), du lundi au vendredi, au 0742 753 423.

Notice de Copyright

Copyright du Logiciel 1992 Gremlin Graphics Software Limited. Copyright de Space Crusade 1991 Hasbro International Inc. Tous droits réservés. Ce manuel, ainsi que les informations contenues sur les disquettes ou les cassettes sont sous copyright de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit ne peut l'utiliser que pour son usage personnel. Nul n'est autorisé à transférer, donner ou vendre une partie quelconque de ce manuel ou des informations contenues sur les disquettes ou les cassettes sans l'accord préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne reproduisant une partie quelconque du programme, sur quelque support que ce soit et pour quelque raison que ce soit, se rendra coupable de violation de copyright et sera soumise à la responsabilité civile, à la discrétion du détenteur du copyright. Space Crusade a été produit en association avec Games Workshop Limited. "Space Marines" est la propriété de Games Workshop.

**Also available from
Gremlin Graphics**

**Lotus Turbo Challenge 2
Utopia
Pegasus
Suspicious Cargo
Video Kid
Harlequin
HeroQuest**



Gremlin Graphics Software Limited,
Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS,
Telephone (0742) 753423.