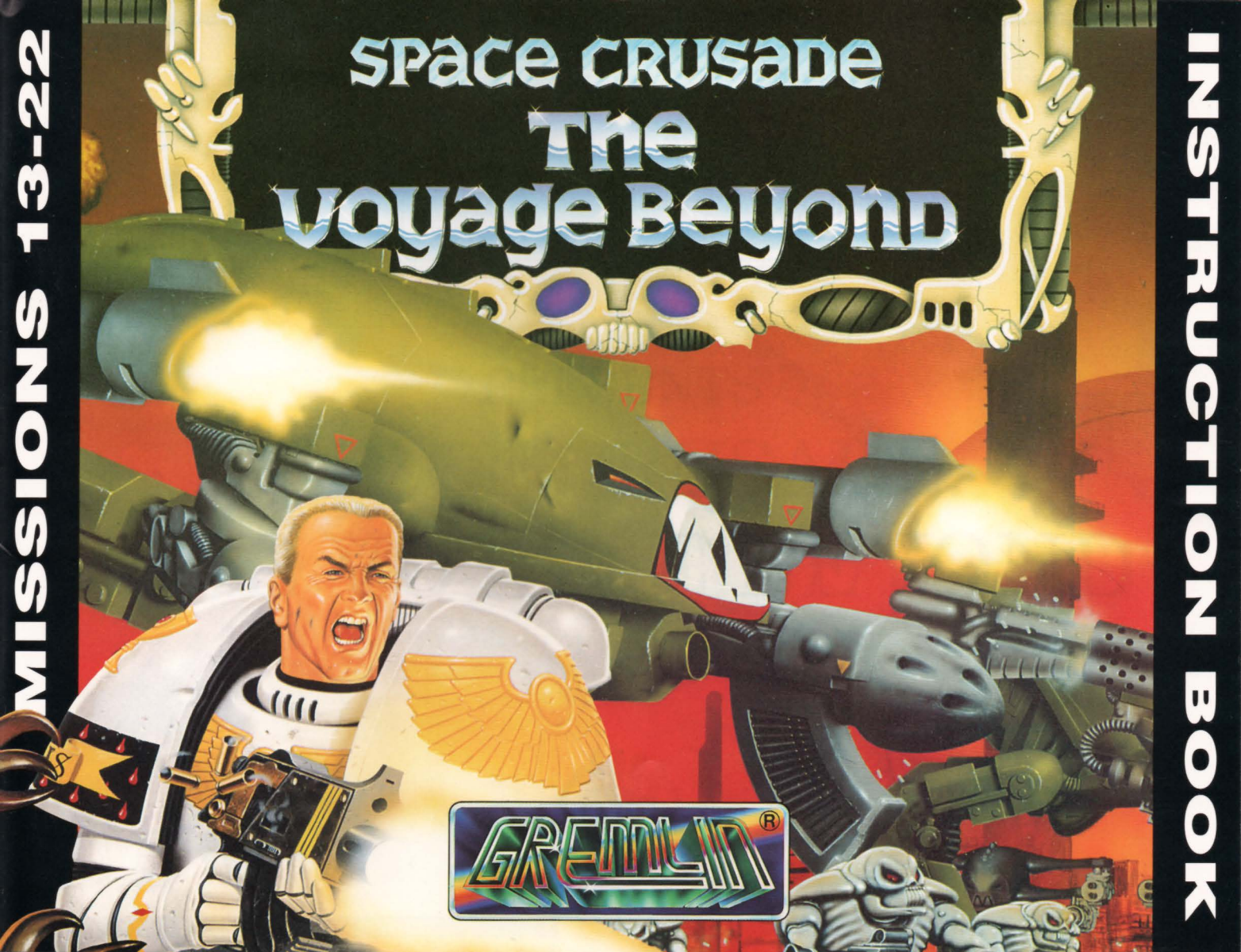


SPACE CRUSADE The voyage Beyond



GREMLIN®



PRESENTS

SPACE CRUSADE: THE VOYAGE BEYOND



SPACE CRUSADE

CHARGEMENT DE SPACE CRUSADE: THE VOYAGE BEYOND

Amiga

1. Veuillez ne pas tenir compte des instructions données pour le chargement des missions d'expansion du manuel d'origine de Space Crusade. Allumez votre ordinateur et le moniteur de la manière habituelle, puis insérez la disquette d'expansion de Space Crusade.
2. Suivez les instructions à l'écran.

ST

1. Veuillez suivre les instructions données dans votre manuel d'origine de Space Crusade.

SPACE CRUSADE: THE VOYAGE BEYOND

Nous avons apporté les changements suivants aux disquettes de missions Space Crusade afin d'améliorer la qualité du jeu.

Points de Mission

Missions 1-5: 100 points à gagner

Missions 6-10: 150 points à gagner

Nouveaux Ennemis

1. Ogres de l'Espace. Ils remplacent les Gretchins. Ils ont une valeur d'armure de deux, ne peuvent se déplacer que de quatre cases, ils utilisent un dé d'arme lourde et un dé d'arme légère pour tirer, et en combat rapproché, deux dés d'armes lourdes.

Points de destruction: 10 points

2. Nouveau Dreadnought. Le Dreadnought Mark VII remplace l'ancien Dreadnought. Le nouveau dreadnought dispose des mêmes armes que le dreadnought d'origine, avec en plus un lance-grenades monté en hauteur. Ce dernier peut lancer jusqu'à quatre grenades sur une ou plusieurs cibles; les grenades utilisent deux dés d'armes légères. Il peut se déplacer de six cases maximum.

Points de destruction: les points du Dreadnought d'origine plus dix points supplémentaires.

3. Parasites Infâmes. Ils sortent de trous dans le sol (les marines ne peuvent aller sur les trous) et attraperont tout marine se trouvant sur une case adjacente. Ils l'aspireront dans le trou, à moins qu'ils ne soient touchés par un tir de deux points ou plus, avant le prochain tour. Si c'est le cas, le parasite retournera dans son trou et le marine pourra partir. Si le marine n'est pas libéré, le parasite l'emmènera avec lui et recrachera son squelette par un autre trou. Vous ne pouvez tuer ces parasites.

4. Reine Soulsucker, alias la Mère-Sucker. C'est un alien que l'on n'a pas encore vu, qui crache du venin. Ce venin a le même effet qu'un Bolter Lourd et peut partir dans toutes les directions. Cette créature possède également une queue pouvant être utilisée contre des marines se trouvant sur des cases derrière elle. Les règles du combat rapproché s'appliquent, la queue utilisant deux dés d'armes lourdes. La Mère-Sucker a aussi des griffes qu'elle peut utiliser en combat rapproché, pour deux dés d'armes légères; mais elle les utilise seulement contre des marines se trouvant sur des cases devant elle. Elle ne se déplace pas.
Points de destruction: 30 points.

Nouveaux Grades

Les joueurs peuvent charger les commandants de leur première série de missions et se trouver ainsi à un grade où tout l'équipement et tous les ordres peuvent être utilisés. Néanmoins, les missions d'expansion contiennent trois nouveaux grades. Pour atteindre chacun de ces nouveaux grades, un commandant doit gagner trois missions avant de pouvoir monter d'un grade. Le premier nouveau grade permettra au commandant d'obtenir un marine de renfort lorsque l'un des marines d'origine aura été tué. Le marine de renfort commencera au point d'accostage et disposera des mêmes armes que le marine mort. Le grade suivant apportera deux marines de renfort à la mission, mais seulement lorsque deux des marines d'origine auront été tués. Le grade suivant apportera trois marines de renfort, mais seulement lorsque trois marines auront été tués.

Remarque:

Les nouveaux grades ne peuvent pas être chargés dans les missions d'origine de Space Crusade.

Les nouveaux grades sont:

1. Vice-amiral.
2. Amiral.
3. Grand amiral.

SPACE CRUSADE

Nouvelles Armes

Nouvelle Arme Du Commandant

Les armes dont dispose le commandant sont l'Épée Suprême et le Super Gant au lieu de la Méga Épée et du Méga Gant. Elles ont le même lancer de dés que la Méga Épée et le Méga Gant. Ces armes ne peuvent transpercer que les murs peu solides, de la même façon que la méga épée et le méga gant, et vous pouvez les utiliser en diagonale.

Nouvelle Arme Du Marine

Le Canon d'Assaut a été remplacé par un Lance-Flammes. Le Lance-flammes est de courte portée, mais dispose d'un arc de tir très large (lorsque l'icône tir est sélectionnée, une croix de Malte apparaît indiquant la portée de tir de l'arme). Deux dés d'armes lourdes sont lancés et tous les aliens ou marines se trouvant sur l'une des cases à l'intérieur du cône seront touchés par le total des deux dés.

Directive de mission 2384/4

Les aliens ont tiré des leçons de nos dernières missions dans leurs vaisseaux et ont inventé une protection pour tous les gros objets de leurs vaisseaux. Elle permet de dissimuler l'emplacement de ces objets, qui n'apparaîtront donc pas automatiquement sur nos cartes. Tous les objets à retrouver doivent être détectés au scanner, pour les faire apparaître à l'écran sous la forme d'un blip. Vous devez bien sûr établir un contact visuel afin de les identifier.

LES MISSIONS

1. Mission Principale: Mission 654/01. Localiser et ramener.

Entrez dans le vaisseau alien 333 et trouvez un œuf Soulsucker pour les Laboratoires Militaires Impériaux. Si deux équipes ou plus sont déployées, la première à revenir au point d'accostage avec un œuf gagnera la mission principale. Si le marine portant l'œuf est tué, l'œuf sera également détruit. (N.B. Il n'y a qu'un œuf dans le vaisseau).

2. Mission Principale: Mission 654/02. Retrouver et activer.

Retrouvez un détonateur laissé par une équipe de marines qui devait faire exploser le vaisseau alien 773 mais échoua. Emmenez le détonateur à la réserve d'explosifs et posez-le. Vous aurez quinze tours pour évacuer votre équipe du vaisseau avant qu'il n'explose. Si deux équipes ou plus sont déployées, la première à atteindre la réserve d'explosifs avec le détonateur et à retourner au point d'accostage gagnera la mission principale. (N.B. Si le marine portant le détonateur est tué, le détonateur ne sera pas emporté).

3. Mission Principale: Mission 654/03. Localiser et lancer.

Les aliens ont trouvé le canot de sauvetage d'un amiral marine en état de gel cryogénique. Allez à l'aire de lancement, montez sur la rampe carrée où se trouve le bouton de lancement et lancez le canot de sauvetage, pour qu'il puisse être ramassé par un vaisseau de sauvetage impérial, puis retournez au point d'accostage. La première équipe à lancer le canot de sauvetage gagnera la mission principale.

Attention! Il paraît que le vaisseau est infesté d'un parasite infâme. Il est dangereux et il prendra au piège tout marine situé à côté de lui et le digérera lentement. Si l'un des membres de votre équipe est pris au piège, il devra être soit libéré, soit abandonné. Le parasite lâchera sa victime s'il est touché par un tir de deux points ou plus.

4. Mission principale: Mission 654/04. Sabotage.

Les aliens ont pris le contrôle du système de sécurité de navigation, système qui empêche le vaisseau de se diriger sur une planète, et ont établi une trajectoire de collision destinée à la planète colonie Apex 7. Il y a cinq terminaux situés dans différentes parties du vaisseau. Envoyez un marine détruire chacun d'eux. La mission principale sera gagnée par la première équipe à détruire tous les terminaux. Si deux équipes ou plus sont déployées dans cette mission, l'équipe qui détruira le plus de terminaux gagnera la mission principale.

SPACE CRUSADE

5. Mission Principale: Mission 654/05. Récupérer et ramener.

Quatre marines de chaos voleurs ont réussi à s'échapper dans leur vaisseau. L'un d'entre eux est muni de la précieuse gemme astrale appartenant au prince de Traygar 9. Cherchez et détruisez le marine chaos portant la gemme, puis ramenez celle-ci au point d'accostage. Si deux équipes ou plus sont déployées, l'équipe qui ramènera la gemme au point d'accostage gagnera la mission principale.

6. Mission Principale: Mission 654/06. Trouver et désactiver.

Localisez et détruisez un droïde de surveillance mobile qui a été envoyé en mission d'espionnage par les aliens et revient juste de notre vaisseau de commandement. Il a obtenu des renseignements vitaux sur les armes et les systèmes de défense de nos vaisseaux, qui ne doivent en aucun cas tomber aux mains des aliens. Il se dirige maintenant vers un terminal d'ordinateurs du vaisseau alien. De là, il transférera toutes les informations dans l'ordinateur du vaisseau alien. Il peut avancer de trois cases par tour. Une équipe de marines doit le rattraper et le détruire avant qu'il n'arrive au terminal. Il faut un tir de trois points pour le détruire. L'équipe qui le détruira gagnera la mission principale.

7. Mission Principale: Mission 654/07. Prendre et ramener.

Un vaisseau alien endommagé présente une fuite importante. Prenez des réserves de médicaments essentiels, dont ont besoin de toute urgence les habitants de la planète Kronag 15, qui meurent par millions d'une épidémie. Retournez avec les médicaments au point d'accostage avant que votre équipe ne soit prise au piège ou tuée par le vide. Il y a des téléports sur le vaisseau qui prendront un marine à la fois. Si un marine se tient sur un téléport connecté à un autre sur lequel se trouve déjà un marine, la téléportation ne s'effectuera pas. L'équipe qui retournera au point d'accostage avec les médicaments gagnera la mission principale.

8. Mission Principale: Mission 654/08. Chercher et détruire.

Des espions impériaux ont intercepté une transmission alien donnant l'emplacement d'un nouveau Dreadnought encore plus dangereux, appelé le Mark VII. Cherchez et détruisez ce Dreadnought. La première équipe à détruire le Dreadnought gagnera la mission principale.

9. Mission Principale: Mission 654/09. Exterminer.

Selon des rapports, les aliens du vaisseau 488 ont condamné l'entrée d'une pièce abritant la reine des Soulsuckers, surnommée Mère-Sucker, pour qu'elle puisse pondre tranquillement. En vous aidant de l'Épée Suprême et du Super Gant capable de transpercer les murs peu solides, entrez dans la pièce et détruisez la mère des Soulsuckers. Un score de trois points est nécessaire pour transpercer le mur. L'équipe de marines qui tuera la reine des Soulsuckers gagnera la mission principale.

Attention: la reine des Soulsuckers crache un venin mortel qui peut passer au travers de l'armure et qui tue au contact de la peau. Elle a aussi des griffes acérées et une queue qui peuvent tuer. Elle peut utiliser ses trois armes en même temps.

10. Mission Principale: Mission 654/10. Assassiner.

Les espions impériaux ont reçu des informations selon lesquelles les cinq principaux clans de chaos tiennent un conseil de guerre sur le vaisseau alien 5552. Si ces commandants de chaos préparent leur stratégie et organisent leurs armées, leurs troupes rassemblées représenteront une redoutable force. La mission principale sera gagnée par l'équipe qui assassinera tous les commandants de chaos. Si deux équipes ou plus sont déployées, l'équipe qui éliminera le plus de commandants de chaos gagnera la mission principale.

En cas de problème

Si vous avez des difficultés pour charger The Voyage Beyond, renvoyez-le à votre revendeur ou à Gremlin Graphics à l'adresse donnée sur le paquet. Si vous avez des questions à propos du jeu, la ligne spéciale d'assistance Gremlin Graphics est ouverte de 14.00 à 16.00 heure du Royaume-Uni du Lundi au Vendredi, au 0742 753 423.

Droits d'auteur

Copyright 1993 Gremlin Graphics Software Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et l'information contenue sur les disques souples sont sous droits d'auteur au compte de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit est habilité à utiliser le produit pour son utilisation personnelle seulement. Personne ne peut transférer, donner ou vendre une partie du manuel ou de l'information sur disques sans l'autorisation préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne ou personnes qui reproduit quelque partie que ce soit du programme sous quelque forme que ce soit, à n'importe quelle fin, sera coupable de violation de droits d'auteur et sera l'objet de poursuites civiles à la discrétion du détenteur des droits d'auteur.



**Gremlin Graphics Software Ltd.,
Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: 0742 753423**