



<http://www.jeyland.fr.st>



... Manuel du Pilote ...

février 2001

**Un jeu programmé par
Jérémie Osmont**

Si vous avez toujours eu envie de rejoindre une organisation extrêmement puissante, si vous avez toujours désiré piloter des vaisseaux surarmés dans l'espace intersidéral, si détruire tout ce qui bouge est votre idéal, et enfin si vous adorez les choses propres, bien rangées, sans rien qui dépasse, **Space Destroyers** est pour vous !

Bienvenue au sein de la *Space Force*.

Les temps sont durs en 2347 : de nombreuses factions rebelles, dont la très puissante LSF, troublent les paisibles citoyens de la galaxie, et, en tant que pilote des nouveaux chasseurs *Hyper Jet Destroyer 9900*, votre mission est de libérer les zones occupées par l'ennemi.

Malheureusement pour vous, ces pirates intersidéraux, qui sont entre nous de vraies poules mouillées, se cachent dans de vastes champs d'astéroïdes impénétrables, et bien protégés, ils peuvent commettre leurs méfaits sans crainte d'être inquiétés.

Cependant, les centres de recherches de la *Space Force*, spécialisés comme vous vous en doutez dans l'armement spatial de haute technologie, ont mis au point de nouveaux équipements permettant de s'aventurer à travers les dangereux météores servant de refuge aux pirates.

Montées sur votre *Hyper Jet Destroyer*, ces nouvelles armes destructrices se rechargent d'elles-mêmes grâce à certains fragments extraits des matériaux extra-terrestres contenus dans quelques astéroïdes ou bien dans les carcasses des chasseurs renégats.

Vous faites à présent parti des redoutés *Space Destroyers*, corps d'élite de la *Space Force*, craints et respectés dans tout l'Univers.

C'est maintenant à vous de jouer.

2

Les Disciplines de Destruction

Vous avez la possibilité de vous spécialiser dans quatre disciplines précises ayant pour but l'exploration, le nettoyage ou la destruction pur et simple de champs d'astéroïdes rebelles et de flottes pirates.

Arcade



Vous pénétrez progressivement différents secteurs ennemis afin de les nettoyer le plus efficacement possible. A travers douze niveaux de difficultés croissantes divisés en quatre parties, votre objectif est simple : détruire tout ce qui bouge, en particulier ce qui est à portée de viseur. Vous aurez le loisir de nettoyer les quatre secteurs suivants :

- Le secteur des **Amas rocheux de Cyrus**
- Le secteur de la **Lune d'Orion**
- Le **Champ d'astéroïdes LK-0023-8**
- Le secteur de la **Ceinture d'Iris**

Vous êtes lâchés dans chacun de ces secteurs avec votre arme de base, un disrupteur de phase niveau 0, qu'il ne tient qu'à vous d'améliorer au fil des combats. Bien que rapportant assez peu de points, il est recommandé d'effectuer vos premiers pas dans la *Space Force* dans cette division, qui propose une initiation assez simple aux rudiments qui vous serviront tout au long de votre mission. Ensuite vous pourrez vous spécialiser dans l'une des trois catégories suivantes, plus techniques et beaucoup difficiles, et qui vous demanderont dextérité et courage.

Mêlée



C'est la confrontation directe avec l'ennemi, sans météores pour vous cacher derrière. Vous ne pouvez compter que sur la finesse de vos armes et l'acuité de vos réflexes pour échapper aux vagues de vaisseaux rebelles qui vous assailliront sans cesse. Vous aurez à affronter les 3 meilleures flottes de la LSF, tristement connues pour leur rapidité et leur efficacité : la **Patrouille Lambda**, la **Formation Delta**, et l'**Escadrille Epsilon**. Ce mode de jeu offre une action soutenue mais rapporte de nombreux points si vous savez approcher l'ennemi tout en survivant à ses canons bien sûr. Mais rassurez-vous, dans vos débuts dans cette discipline, peu d'appareils pirates voudront vous attaquer, mais à mesure que vous deviendrez une réelle menace pour eux, leurs effectifs pour vous contrer se feront plus conséquents.



Vous voulez devenir spécialiste en exploration de champs d'astéroïdes, en restant loin du front ? Cette division est pour vous : loin des combats sauvages et des mêlées embrouillées, vous devrez simplement traverser des zones assez chargées en météores, en y restant assez de temps pour pouvoir les explorer. Plus vous vous rapprocherez des astéroïdes, plus vous gagnerez de points, mais plus le risque encouru sera important. Plutôt facile pour les nouvelles recrues, cette mission est d'un autre type que les précédentes ; les qualités les plus importantes pour visiter ces contrées dangereuses sont certainement l'endurance et la patience.

Vos objectifs vont croissants selon le secteur exploré :

- **Amas rocheux de Cyrus** : exploration et détection pendant 1 minute
- **Système Hadès II** : exploration et détection pendant 150 secondes
- **Coraux d'Equinosis** : exploration et détection pendant 240 secondes



Ici on ne plaisante plus. Arrivé à la pointe de votre entraînement dans la *Space Force*, cette discipline est la plus redoutée car la plus difficile : vous êtes projeté au cœur de champs d'astéroïdes infestés des meilleures troupes rebelles, qui n'ont qu'une seule idée en tête : vous exterminer. Uniquement dans un but stratégique, votre but ici sera de détruire un nombre donné de météores, de façon à laisser vos compagnons terminer le travail : en fait, c'est à vous de faire de sale boulot, mais il rapporte de nombreux points, proportionnellement bien sûr à votre taux de destruction.

Vous pourrez ainsi prendre part à trois batailles décisives dans l'affrontement de la *Space Force* contre la LSF :

- La **Libération de Solaris** : Solaris est une colonie établie sur Altimos depuis 2278, le plus gros astéroïde de Cyrus, est sous le contrôle de la LSF depuis peu, et nous devons absolument la récupérer sous peine de n'y trouver que des ruines. Vous devez réussir à détruire 500 astéroïdes.
- La **Bataille de Layos** : Cette bataille est un point crucial dans notre progression dans le Système d'Hadès II. Ne connaissant pas encore la position ni l'ampleur de l'installation de la LSF dans le secteur, la prise de contrôle de cette planète nous permettra de mettre la main sur des installations de premier plan, qui devraient nous assurer une tête de pont dans la reconquête de la zone.
- L'**Assaut Final** : Lorsque vous serez en mesure d'affronter les meilleurs défenseurs de la flotte de la LSF installée dans la lointaine Ceinture d'Iris, nous serons prêts d'exterminer pour de bon ces pirates qui nous ont causé tant de pertes humaines et matérielles.

3

L'Équipement et les Armes

Les services techniques de la *Space Force* ont travaillé d'arrache-pied pour vous fournir les meilleures armes qui soient, malheureusement, vous ne pourrez pas accéder à la totalité d'entre elles et à leur pleine puissance avant d'avoir récolté de nombreux bonus, témoins de votre progression et de votre expérience des sombres champs d'astéroïdes.

Astronef « Hyper Jet Destroyer 9900 »



Vous êtes dorénavant l'heureux propriétaire d'un *Hyper Jet Destroyer 9900*, dernier né de la *Space Force*. Ce vaisseau possède des atouts remarquables qui font de lui un de meilleurs chasseurs de l'Univers. Tout d'abord, vous n'aurez pas à vous soucier de son alimentation en carburant galactique, car son générateur s'occupe de récupérer automatiquement la moindre parcelle d'énergie qui passe à proximité. Très maniable, il se pilote aisément avec les touches fléchées.

Son blindage repose essentiellement sur son bouclier magnétique, qui lorsqu'il est opérationnel à plus de 50%, peut encaisser n'importe quel choc énergétique ou physique. C'est-à-dire que ce bouclier est suffisamment puissant pour résister à une collision avec un astéroïde géant. Cependant, lorsque le bouclier magnétique est chargé à moins de 10%, vous devenez extrêmement vulnérable à l'environnement extérieur.

Armes principales



Votre *Hyper Jet Destroyer 9900* peut porter une seule arme principale parmi les quatre proposées : elle s'actionne simplement par appui prolongé sur la touche de tir primaire, en l'occurrence la touche MAJ. Chacune de ses armes possède dix niveaux technologiques différents : du plus faible ayant un potentiel peu puissant, au plus élevé pouvant se révéler complètement destructeur.

A chaque arme on peut associer une couleur de bonus. Si vous récupérez un bonus de la couleur de l'arme que vous avez déjà, vous augmentez de un niveau technologique, dans le cas contraire, vous changez simplement d'arme en restant au même niveau technologique. Et si vous êtes au niveau maximal, l'excédent d'énergie est rejeté immédiatement sous forme d'une super attaque associée à l'arme principale utilisée. Cette attaque s'apparente aux armes secondaires, mais sont de puissance plus réduite.

➤ *Arme principale n°1 – Disrupteur de phase* : Le générateur d'énergie embarqué peut exprimer sa pleine puissance en envoyant de bref noyaux de plasma à haute pression, à une fréquence et une vitesse résolument moyenne. Cette arme équipe par défaut tous les Hyper Jet, en l'occurrence le vôtre, elle est très polyvalente car elle saura s'adapter aux durs et imposants astéroïdes ainsi qu'aux légers chasseurs ennemis. Elle est également simple d'emploi, ne nécessitant pas de temps de recharge, ni de technique particulière.

➤ *Arme principale n°2 – Canon lourd* : Toute la puissance du générateur primaire est utilisée pour produire de petits éclats de métal en fusion, qui projetés à haute vitesse, en font une arme effroyable. Elle est plutôt faible en début de partie, mais sa puissance de feu s'améliore au fil des niveaux technologiques pour devenir carrément destructrice. Attention cependant, la production de balles n'allant pas aussi vite que la cadence de tir, le canon lourd nécessite un temps de rechargement entre chaque salve qui n'est pas négligeable...

➤ *Arme principale n°3 – Pulvérisateur* : Comme son nom l'indique, cette arme a pour vocation première de pulvériser tout ce qu'elle touche. Les arcs électriques à haute tension délivrés par le générateur sont terriblement puissants, et produisent des dommages instantanés sur la zone ciblée, si elle est à votre portée. En parlant de portée, celle-ci est malheureusement assez faible en début de partie, ainsi que la cadence de tir, qui reste limitée aux derniers niveaux technologiques, et qui font du pulvérisateur une arme difficile d'emploi mais terrible à l'usage. Elle est redoutable contre tout objet mécanique ennemi.

➤ *Arme principale n°4 – Super Laser* : Configuré dans ce mode, votre générateur concentrera son énergie à envoyer des éclairs d'énergie sous forme de laser ionisant. Ces faisceaux très directifs ont l'avantage d'être très rapides et moyennement puissants. En raison de sa capacité à émettre des rayons lasers dans de nombreuses directions aux niveaux élevés, le super laser est très efficace contre de multiples astéroïdes dispersés, il l'est beaucoup moins contre des hordes de chasseurs resserrées.

En plus d'une arme principale, votre appareil peut transporter accessoirement une charge spéciale, extrêmement puissante, mais en nombre limité. Il en existe également quatre différentes. Elles sont déclenchées par appui de la touche de tir secondaire, autrement appelée la touche CTRL, située en dessous de la touche de tir primaire.

Dans les débris intergalactiques, elles apparaissent sous forme de petite croix de couleur associée à une couleur d'arme principale.

+ *Arme spéciale n°1 – Super disrupteur bipolaire* : Livrées par deux, ces attaques spéciales produisent trois salves successives projetant une série de seize noyaux de plasma de phase dans toutes les directions, ce qui est radical lorsque vous êtes encerclés où incapable de sortir d'un piège. La version réduite produit instantanément seulement deux salves tout aussi destructrices.

+ *Arme spéciale n°2 – Bombe Triple* : Livrées également par deux, ces bombes agissent en trois temps : Premièrement, maximum trois secondes après le largage, elles explosent. Deuxièmement, elle propulse huit projectiles enflammés à travers l'écran, et troisièmement, ces projectiles enflamment tout objet rencontré jusqu'à destruction. La version réduite envoie une telle bombe instantanément.

+ *Arme spéciale n°3 – Bombe instantanée* : Livrée individuellement, cette charge est tellement puissante que lorsqu'elle est déclenchée, elle détruit tous les astronefs de l'écran et brise la plupart des astéroïdes en éclairant l'espace d'arcs électriques et en enflammant le reste. Heureusement pour vous, vous devenez insensible aux attaques extérieures pendant le temps de l'explosion. La version réduite est moins puissante et ne détruit pas les appareils ennemis.

+ *Arme spéciale n°4 – Boule de feu* : Livrés par deux, ce système provoque la combustion de la partie extérieur de votre bouclier magnétique, faisant de vous une boule de feu flamboyante pendant plus de dix secondes. La charge d'énergie est telle que votre bouclier n'en souffre pas, votre vitesse est augmentée de 30%, et tout ce que vous touchez est réduit en poussière intergalactique. La version réduite entraîne instantanément la combustion mais pendant un laps de temps réduit.



Vous pouvez récupérer en plus de toutes ces armes, différents équipements et charges spéciales sur le champ de bataille, certains étant bien entendu plus rares que les autres.

☞ *Charge spéciale n°1 – Régénérateur local de bouclier* : Comme vous vous en doutez, le combat météoritique use terriblement le bouclier de votre vaisseau. Ces cellules assez communes permettent d'en régénérer 25% immédiatement.

☞ *Charge spéciale n°2 – Niveau technologique supplémentaire* : Ces cellules plutôt rares augmentent considérablement votre puissance de feu en améliorant d'un niveau votre arme principale. Si celle-ci est déjà à son niveau maximal, le surplus d'énergie est converti en l'attaque spéciale instantanée associée à l'arme en cours, comme si vous aviez trouvé un bonus d'arme technologique normal.

+ *Equipement spécial n°1 – Régénérateur total de bouclier* : Très recherché, cet élément régénère complètement votre bouclier, c'est-à-dire qu'il vous redonne instantanément 100% d'énergie.

+ *Equipement spécial n°2 – Cellule d'invincibilité* : Ce dispositif permet, lorsque qu'il est utilisé, d'être protégé de toute attaque extérieure physique et matérielle pendant une quinzaine de secondes. Votre appareil devient insensible aux chocs, aux charges ennemies, et aux dégâts de proximité provoqués par les attaques napalms.

Les astronefs de la LSF auxquels vous devrez faire face sont nombreux et somme toute assez dangereux, il est donc important que vous les connaissiez et que vous sachiez comment les combattre, ou du moins leur survivre.

Chasseur « Phoenix »



C'est le chasseur de base de la flotte rebelle. Assez peu blindé et faiblement armé, son unique canon vous causera peu de dommages, mais, utilisés en formation, plusieurs Phoenix peuvent se révéler une menace très sérieuse. L'ennemi les utilise surtout comme éclaireur et comme chasseur de soutien.

Intercepteur « Speeder »



Ce petit chasseur léger est extrêmement dangereux car il envoie des missiles à tête chercheuse particulièrement véloces. Très manœuvrable, son seul point faible et son blindage faible. Employés également comme soutien de vaisseaux plus lourds, ils vous mèneront la vie dure si vous ne les détruisez pas immédiatement. Si vous éliminez les Speeders rapidement, les missiles qu'il aura lancés sur vous se retrouveront sans guidage et se perdront dans l'espace.

Torpilleur « Calamity »



Cet astronef rapide et robuste gravite autour des champs d'astéroïdes pour protéger les bases ennemies. Contrairement aux autres chasseurs, le Torpilleur ne prend même pas la peine de modifier son chemin pour vous lancer des torpilles par cinq afin de vous détruire. Il n'est à approcher qu'avec d'innombrables précautions sous peine de destruction immédiate.

Bombardier « Destroyer »



Ce vaisseau lourd lanceur d'engin est équipé de trois armes redoutables : premièrement, il possède un disrupteur de phase comme le vôtre, probablement dérobé lors des dernières attaques de nos hangars secrets sur Xeta-6, mais il peut également larguer deux types de mines : des mines de proximité qui se dirigeront vers votre vaisseau dès qu'il aura été détecté.

Inutile de préciser qu'elles exploseront au moindre contact. Le second type de mine est encore plus destructeur : ces prototypes de mines de phase projettent des noyaux de plasma dans tous les sens, et si vous avez le malheur de les détruire, elles éjectent toute leur énergie sous la forme d'une salve bipolaire dévastatrice. Mais rappelez vous que dans l'histoire c'est vous le *Space Destroyer*. Ne vous laissez pas impressionner.

Gardien « Annihilator »



Celui-là, il ne vaut mieux pas l'avoir en face de vous dans un couloir sombre... Equipé d'un canon expérimental kryptonique, en une seule salve il peut réduire votre bouclier en poussière magnétique. Plutôt lent, et lourdement blindé, il est quasiment indestructible quand il est soutenu par des chasseurs légers. De plus, il peut lancer des missiles lourds à napalm qui enflamment de larges surfaces. Heureusement pour vous, ces missiles sont des armes à courte portée, et assez lents. Si vous êtes suffisamment habile, vous pouvez parvenir à rediriger ses missiles sur lui.

Satellite-espion « Explorer »



Ce n'est pas à proprement parler un chasseur ennemi, mais ces engins sont utilisés par les pirates pour détecter toute présence hostile, en l'occurrence vous. Il est donc urgent de les détruire si vous en voyez passer à proximité, sans quoi, vous risquez d'être importuné. De plus, ces satellites abritent très souvent des armes et des régénérateurs essentiels à votre avancée. Relativement bien protégés par leur épais blindage, ils n'opposeront néanmoins aucune résistance à vos assauts...

Fusée-cargo « Carrier »



Ces énormes fusées transportent le matériel militaire de nos ennemis à travers les champs d'astéroïdes. Rapides et blindées, vous aurez certainement des difficultés à les atteindre, mais si vous parvenez à en détruire quelques-unes, vous pourrez profiter de l'appui de nouvelles armes et équipements spéciaux. Elles ne sont bien sûr pas armées, mais faites attention à ne pas rester trop près de l'orifice de leur réacteur chauffé à blanc.

5

Les Secteurs Intergalactiques

Au cours de votre terrible périple, vous traverserez de nombreuses contrées spatiales lointaines qui ont été plus ou moins explorées. Vous trouverez ici le peu d'informations géographiques que nous disposons sur les six secteurs météoritiques contrôlés par la LSF à travers lesquels vous évoluerez.

Amas rocheux de Cyrus



Ces champs d'astéroïdes sont les plus proches de notre base, et sont les moins dangereux. Malgré quelques secteurs très sensibles, la région est calme et vous ne devriez pas rencontrer trop de difficultés. La roche est plutôt tendre, de couleur grisâtre, composée principalement minéraux et de carbone. Cette zone est également connue sous le nom de « Ceinture d'astéroïdes », située dans le Système Solaire, berceau de l'humanité. De nombreuses colonies y ont été établies, sur les astéroïdes les plus massifs, mais celles-ci sont de plus en plus menacées par la LSF et notre rôle est de protéger les civils qui s'y trouvent encore.

Lune d'Orion



Nettement plus éloigné, le secteur de la Lune d'Orion n'est plus que débris et ruines de planètes rocheuses géantes. Cette zone a longtemps servi de refuge aux rebelles, mais elle est de plus en plus abandonnée des factions pirates car elle n'est plus assez dense pour les cacher. C'est encore un avant-poste sérieux qu'il nous faut absolument contrôler. Composée majoritairement de silicates, ces gros cailloux orangés brunâtres sont plutôt friables, et ce pour notre plus grand plaisir.

Système Hadès II



Constituée d'impressionnants amas rocheux rouge très sombre, le système Hadès II se révèle très dangereux pour nos troupes. Autant vous avertir que pas un seul de nos éclaireurs n'en est revenu, ce qui laisse supposer une importante flotte rebelle. La couleur de ces astéroïdes est due à la forte proportion de matériaux oxydés, ce qui rend nos investigations fort difficiles en raison des parasites naturels émis par ce type de matériau. Nous soupçonnons que plusieurs planètes de ce système sont entièrement contrôlées par la LSF.

Champ d'astéroïde LK-0023-8



Perdu au milieu du système d'Alpha du Centaure, cet immense champ d'astéroïde sert probablement d'arsenal secret aux pirates de la LSF qui y construisent quantité de nouveaux chasseurs. Si nous parvenons à pénétrer ce réseau serré de rochers, nous mettrons ces mercenaires en grande difficulté en détruisant un de leur plus grand chantier de production. Malheureusement très impénétrables, ces météores principalement constitués de composés ferreux sont solides et assez difficilement destructibles par les armes de moyenne puissance.

Coraux d'Equinosis



Bien que située en marge des principaux combats, vous ne pourrez atteindre cette zone située aux confins des mondes connus qu'après avoir bravé des troupes massives rebelles. Ces débris rocheux verdâtres semblent provenir d'une vie minérale qui se serait vitrifiée à la suite d'un cataclysme d'une puissance inimaginable. Actuellement, ce champ d'astéroïde aux ressources illimitées constitue la source d'approvisionnement principale de la LSF, ainsi qu'un sujet d'étude passionnant pour nos experts, ceux-ci ayant découvert depuis peu des fossiles d'une vie extra-terrestre. Il est indispensable que nous prenions le contrôle de cette zone avant la LSF.

Ceinture d'Iris



Cette zone très lointaine se trouve à proximité de deux trous noirs, ce qui la rend pratiquement indétectable par nos instruments. Soupçonnée depuis longtemps d'abriter un des principaux lieux d'extraction de matières premières des rebelles, nous connaissons enfin sa position exacte. La présence de très nombreux cristaux à base de quartz rend la roche étincelante et peu sensible à nos armes à énergie. Vous devrez faire avec afin d'en chasser les nombreuses troupes pirates qui patrouillent dans le secteur. C'est également là-bas, dans de gigantesques croiseurs de combat, que sont planifiées toutes les attaques et toutes les actions de cette armée renégate. Une fois ce secteur nettoyé, vous aurez pleinement accompli la totalité de votre mission de libération de l'emprise rebelle.

Space Destroyers a été conçu par Jérémie Osmont (<http://www.jeyland.fr.st>), mais le concept original, une partie des effets sonores, ainsi que la majorité des graphismes ont été extraits de **Galaxian Battles**, un jeu programmé par Jean-Philippe Lajoie Dorval (<http://www.geocities.com/area51/stargate/2888>).

Ce jeu fonctionne à partir du moteur **The Games Factory** (Klick & Play 2), application permettant la programmation de jeux 2D de façon très intuitive, en ne gérant pas l'aspect programmation pure.

Saluons enfin les quelques testeurs de **Space Destroyers** qui ont permis de peaufiner et terminer le jeu : Clément Osmont, Benjamin Favre et Christophe Cerqueira.

Ce jeu est un *freeware* : sa diffusion est libre et gratuite, bien que le jeu et son code appartiennent à son concepteur, et les graphismes, les sons et les musiques à leurs auteurs respectifs.

Si vous voulez diffuser sur un site Web ou un CD-ROM, modifier ou exploiter ce jeu, ayez l'obligeance de prévenir son auteur à l'adresse suivante : jeyland@chez.com.