CENTRE MEDICAL ASTRAVIN
Hôpital de Crius



Département de Neurologie
Guide de Réhabilitation du Patient Amnésique

ORIGIN

Bureau des Enquêtes
Contrôle de Hermes
Documents joints :
Rapport médical de l'Hôpital de Crius
Guide d'utilisation du REC
Guide d'utilisation du PAD

Cher Ser Arris,

J'ai appris que vous avez quitté les urgences peu après avoir repris connaissance. Je ne sais pas si vous êtes au courant des circonstances de votre arrivée et je vais essayer d'anticiper quelques-unes de vos questions.

En ce qui concerne le vaisseau dans lequel vous êtes arrivé, il s'avère, après vérification de l'enregistrement, qu'il a été volé il y a quelques semaines près du point 153. Il a été confisqué par les autorités.

L'ordinateur de bord a révélé qu'un vol de Crius à Hermes avait été programmé avant le décollage, ce dont vous n'avez aucun souvenir sinon d'avoir été enlevé et emmené dans ce vaisseau par deux hommes puis de vous être réveillé sur Hermes.

Comme vous étiez vêtu de vêtements propres à la réhabilitation physique, nous avons pris la liberté de contacter l'hôpital de Crius. On nous a confirmé que votre nom est bien Lef Arris et que vous avez été porté disparu après une explosion et un incendie dans la zone de réhabilitation.

L'hôpital de Crius nous a également appris que vous aviez été contaminé par le virus DOA et que vous étiez en convalescence lorsque vous avez été enlevé. Compte tenu de votre déposition, confirmée par l'hôpital, aucune charge n'a été retenue contre vous.

Vos crédits vous ont été restitués, diminués des frais d'atterrissage, des services médicaux d'urgence, des frais entraînés par le déplacement et la confiscation de votre vaisseau, du prix des vêtements et du PAD qui vous ont été remis à l'OSEM.

L'hôpital de Crius a également déduit une somme pour ses prestations et a envoyé ce rapport médical et ce guide de réhabilitation pour contribuer à votre rétablissement.

Vous constaterez que vous pouvez de nouveau accéder au REC.

Bienvenue sur Hermes, Ser Arris. Si vous voulez vous imprégner de "couleur locale" et prendre un verre, essayez le Sinners Inn, j'y suis en général pour les "Nuits Triples". Bon séjour.

Cordialement,

Jessica Montpellier (Officier des douanes)

Le Vieux Manuel

RAPPORT MEDICAL



NOM : **Ser Lef Arris**
AGE : **30 ans**
DIAGNOSTIC : **Amnésie**
MEDECINS : **Dr Janna Frevel, Dr Yvan Loomis**

BILAN

Les troubles dont souffre Ser Arris ont probablement été provoqués par une émergence brutale d'un sommeil artificiel prolongé, après son extirpation de l'épave du Canera, à Mendra (consulter le REC pour plus de détails). Le patient souffrait d'une dégénération ossiculaire amyotrophique (DOA), pour laquelle il a subi un traitement autoviral. Ser Arris avait sans doute été mis en animation suspendue voilà quelques années, lorsque le virus DOA a été dépisté, puisqu'à l'époque il n'existait aucun remède. Le patient se rétablit très rapidement mais à ce stade, on ne peut prédire quand il retrouvera sa mémoire à court et long terme, même après des sondages bathycéphaliques et une leucotomie réparatrice céphalique hypercutanée. Il a bien répondu au traitement psychique et physique et les médecins pensent qu'il pourra quitter l'hôpital dans une dizaine de jours.

DEPART DE L'HOPITAL

Au cours de votre convalescence, vous allez bénéficier d'un programme de réhabilitation mentale qui vous aidera à mener une vie normale jusqu'à ce que vous retrouviez la mémoire. Ce manuel vous rappellera comment utiliser les deux systèmes d'information les plus courants : le Réseau d'Echanges et de Communications et le PAD. Ils vous fourniront toutes les informations dont vous aurez besoin pour vous déplacer et reconstruire votre vie. Bien entendu, si vous avez besoin de soins, nos portes sont toujours ouvertes à ceux qui ont suffisamment de crédits.

Ce document est accompagné d'un exemplaire du guide de vol intitulé "...Comme au ciel", qui vous aidera pour naviguer dans le Tri-système. Lisez-le consciencieusement car les accidents spatiaux sont souvent trop graves pour que nous puissions vous soigner.

Quelques conseils pour finir :

- prenez connaissance des messages que vous recevez car ils peuvent contenir des informations très importantes venant d'un parent, d'un ami ou d'un associé.

- si vous essayez de retrouver votre passé, explorez tous les lieux signalés par la carte de transit de votre PAD ; quelqu'un peut vous y attendre, qui sait ?

- le minimum vital n'est pas vraiment bon marché : vous pouvez vous procurer des crédits en faisant du commerce de marchandises ou en acceptant des missions particulières. Pour cela, consultez le REC.

- le Tri-système peut être dangereux en ce qui concerne la nourriture. Vérifiez tous vos aliments avec un bactoviromètre avant de consommer.

- méfiez-vous toujours des créatures qui ont des yeux derrière la tête.

Bonne chance. Je vous souhaite un prompt rétablissement et une vie agréable.



LE RESEAU D'ECHANGES ET DE COMMUNICATIONS

Le vieux Manuel

LE RESEAU D'ECHANGES ET DE COMMUNICATIONS

Comment ne pas s'y perdre

Le REC a naturellement beaucoup évolué, comme tous les réseaux. Lorsqu'on commence à se promener d'une planète à l'autre, on se rend vite compte que sa monnaie ne vaut pas un pet de chadoux dans d'autre mondes ou qu'il est difficile d'acheter lorsque le langage local consiste en grincements ultrasoniques et qu'on a oublié son guide. Le REC est un système qui gère des informations dans un format facile à utiliser. Enfin, presque... Avez-vous remarqué la façon dont même les meilleurs tachyotripociens sont parfois plantés dans une cabine avec un air perplexe ? C'est pour vous permettre « de ne pas vous y perdre » que nous vous expliquons ci-après comment en tirer le meilleur parti.

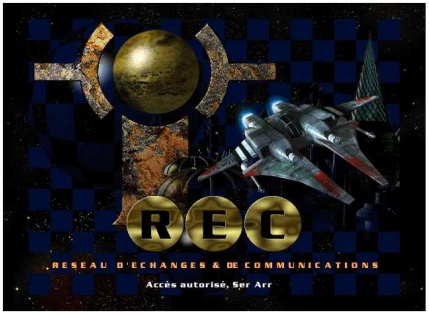


CONNEXION

Lorsque vous débarquez sur une planète, vous devez avant toute chose vous connecter au REC. Il vous suffit d'entrer dans une cabine ; après un scanner rétinien et une identification des empreintes, vous devrez vous soumettre à une analyse d'ADN si la machine ne peut pas vous identifier (par exemple vous avez les yeux injectés de sang à cause d'une gueule de bois ou si vous avez les mains sales... d'où le dicton selon lequel les meilleurs amis d'un commerçant sont un oeil vif et des mains propres !).

Vous devez absolument vous connecter fréquemment car le REC remet constamment ses données à jour. Si vous restez trop longtemps sans le consulter, vous risquez d'être sérieusement hors du coup pour tout ce qui se passe dans la galaxie. Ça peut être fatal ou financièrement très embarrassant : vous pourriez vous retrouver à livrer une cargaison d'eau sur une planète victime d'inondations (comme on dit, "livrer de la bière à Bex"...) ou même vous retrouver dans un coin infesté de pirates alors qu'une semaine auparavant, il était aussi sûr qu'une banque de Janus IV.

Lorsque vous vous connectez, une brève musique d'introduction vous fait agréablement patienter pendant que le REC télécharge, à partir de votre PAD, des informations concernant vos crédits, votre vaisseau, votre cargaison, vos déplacements récents et votre santé mentale. Si tout va bien, vous accédez au menu principal.



LE MENU PRINCIPAL

Syr le REC, le menu principal est conçu pour faciliter l'utilisation du réseau par le biais d'un système de contrôle psycho-intuitif ; la musique apaisante qui l'accompagne et les divers pictogrammes ont pour but d'éviter toute frustration.

L'interface est sans doute une des plus grandes réussites de notre époque. Doté de la toute dernière technologie de processeur biomorphique, cet écran se situe au sommet du réseau de données du système. Cinq icônes très simples, des sphères, permettent à l'utilisateur d'accéder à une banque de données constamment mise à jour et vérifiée par le fameux circuit de validité "Logique du Chaos". On estime que s'il fallait enregistrer les données emmagasinées du REC sur un ordinateur à processeur au silicium, celui-ci devrait être légèrement plus grand que la Super Station du Grand Vide.

Le menu principal comporte six options : cinq pour consulter et une pour quitter. Les cinq catégories d'informations, de gauche à droite, sont décrites dans les pages suivantes.



VAISSEAUX

Lorsque vous êtes dans le répertoire Vaisseau, vous avez le choix entre trois sous-sections qui vous permettent d'acheter, de réparer et d'équiper votre vaisseau.

ACHETER / VENDRE UN VAISSEAU

Connectée aux principaux commerçants locaux, cette option permet au voyageur de bien s'équiper. Placée sous le contrôle du **CIS**, la bourse aux vaisseaux du **REC** est totalement légale ; il est quasiment impossible qu'un utilisateur du **REC** soit incité à acheter un véhicule défectueux, volé ou trafiqué, et l'Edit de Tarification publié par Ligue des Fabricants de Véhicules Spatiaux stipule que le prix des véhicules est le même dans tout le Tri-système.

L'utilisation de l'interface est très simple. Votre vaisseau, si vous en avez un, est décrit en haut à gauche de l'écran. Sa valeur marchande, votre crédit monétaire et votre avoir total sont également affichés. Le système de vente vous donne un pouvoir d'achat égal à votre avoir total.

Lorsque vous faites défiler la liste des vaisseaux disponibles, le bouton ACHETER s'éclaire pour ceux qui sont dans vos moyens. Ne vous inquiétez pas si vous changez d'avis car un échange est toujours possible. Vous pouvez examiner le vaisseau sur la droite de l'écran ainsi que ses spécifications techniques.

Lorsque vous avez pris votre décision, cliquez sur la sphère en haut à droite de l'écran.

Remarque : cette procédure est valable pour tous les écrans de sélection.

ACHETER/VENDRE

VAISSEAU	Shaman
PRIX DU VAISSEAU	30 600
CREDITS	6 865
AVOIR TOTAL	37 465



VAISSEAUX		PRIX
Drakkar		90 000
Danrik		250 000
Duress		60 000
Faldari		160 000
Faldari Mk II		125 000

Drakkar

VITESSE MAXI	■■■■■■■■■■
AGILITE	■■■■□□□□□□
BOUCLIERS	■■■■■■■■■■
BLINDAGE	■■□□□□□□□□
LOGES CANONS	■■■■□□□□□□
LOGES MISSILES	■■■■■□□□□□
LOGES MODULES	■■■■■□□□□□

Le Vieux Manuel

REPARER UN VAISSEAU

Cette fonction permet au REC de court-circuiter l'intermédiaire et de contacter en votre nom des techniciens agréés et de bonne réputation de manière à maintenir votre vaisseau en bon état et en accord avec le style NeoBristol. Les réparateurs engagés par le biais du REC sont totalement couverts par la garantie Légalité et Qualité. Grâce aux vérifications imposées par le conseil du REC et par le CIS, il est normalement impossible qu'un consommateur soit escroqué ou mal conseillé.

Des méthodes de diagnostic sophistiquées nous permettent d'évaluer l'état des équipements et de les représenter par une image avec un pourcentage, en haut et à droite de l'écran, sachant que 100% correspond à "comme neuf". Vous pouvez accéder aux systèmes endommagés en cliquant sur les curseurs des barres d'état. L'entretien étant devenu une opération très coûteuse de nos jours, nous donnons à nos utilisateurs l'occasion de contrôler le degré de réparation de certains systèmes grâce aux curseurs mentionnés ci-dessus. Si vous les déplacez vers la droite, les réparations et le prix augmentent ; les valeurs sont indiquées séparément à droite de l'écran et le cumul figure en haut, à gauche, sous le montant de vos crédits. Pour éviter tout problème fiscal, le système ne permet pas à l'utilisateur de demander des réparations au-dessus de ses moyens.

Lorsque vous avez déterminé les réparations que vous souhaitez, cliquez sur PAYER pour qu'elles soient effectuées. Sinon, quittez sans payer. Si le prix des réparations n'est pas un problème, le bouton réparation complète permet de faire réparer tous les systèmes endommagés, dans les limites de votre budget.

REPARATIONS

CREDITS	6 865
COUT REPARATIONS	0

REPARATION COMPLETE



BLINDAGE 100%

SYSTEME	ETAT	PRIX
BLINDAGE		0
COMMUNICATIONS		0
COMMANDES		0
POSTCOMBUSTION		0
ARMEMENT		0
BOUCLIERS		0
VERROUILLAGE	DESACTIVE ACTIVE	0

ACHETER / VENDRE DE L'EQUIPEMENT

Cette fonction vous permet d'équiper votre vaisseau pour en améliorer les performances et lui donner la supériorité au combat. L'écran se présente de la manière suivante : en haut à gauche, le type de votre vaisseau et les crédits dont vous disposez ; en-dessous, les armes disponibles et le bouton acheter/vendre.

Les armes proposées ont été visées par le CIS et diverses autorités planétaires afin que leur niveau technologique ne constitue pas une menace pour l'ordre établi.

Juste en-dessous se trouve l'image de votre vaisseau avec les points de montage occupés ou disponibles. Les modules, missiles et canons peuvent être sélectionnés à l'aide des trois boutons triangulaires situés autour du vaisseau, opération qui active également le type choisi dans la liste déroulante figurant en bas à droite de l'écran.

Le nom et le prix des éléments sélectionnés apparaissent au-dessus de la liste ainsi qu'une image animée, beaucoup plus parlante. Le bouton triangulaire situé sur la droite de cette image donne accès à une brève description. Pour acheter une pièce, cliquez sur un point vide et mettez un élément en surbrillance dans la liste. Si vous disposez d'un crédit suffisant, cliquez sur ACHETER pour acquérir l'équipement. Si d'autres emplacements sont vides, c'est le premier disponible qui sera sélectionné pour d'autres achats. Pour vendre, cliquez sur un article puis sur VENDRE.

Notez que la liste des équipements disponibles n'est pas exhaustive : non seulement de nouvelles armes sont constamment mises au point et commercialisées mais certains individus sont équipés de prototypes inconnus du grand public. Cependant, comme vous ne risqueriez de les rencontrer qu'en duel, vous ne pourriez pas de toute façon vous équiper comme eux, par l'intermédiaire du REC.

EQUIPEMENT

VAISSEAU Shaman
CREDITS 6 865

Refroidisseur Mk4 PRIX 48 000

MODULES

ACHETER



ARTICLE	PRIX
Refroidisseur Mk1	6 000
Refroidisseur Mk2	12 000
Refroidisseur Mk3	24 000
Refroidisseur Mk4	48 000

LA MESSAGERIE

Le REC possède également une messagerie organique, constamment mise à jour. C'est là que vous trouverez des missions rentables, que vous pourrez engager un coéquipier ou louer un cargo. Pour commander ou voir les articles affichés, il vous suffit de cliquer sur l'icône correspondante.

Notez que dans ce domaine, le REC ne peut pas garantir un respect intégral de la légalité ni vérifier les renseignements données. Par suite de litiges importants avec l'Union des Agences de Recrutement et la Ligue Humaniste Pour Le Droit Au Mensonge, le REC a l'obligation légale d'afficher les renseignements donnés par le prestataire de services, même si les responsables du réseau savent que l'information est fausse... C'est encore un exemple de conflit à l'échelon interplanétaire entre l'exactitude technologique et la faiblesse humaine.

Enormément de personnes font le jeu de l'offre et la demande sur la messagerie. Les services peuvent être répartis en trois catégories.

Le Vieux Manuel

MESSAGERIE



CARGO



550 TONNES
240 CR

COEQUIPIER



COUT
340 CR

MISSION



PRIME
13 000 CR

MISSION



PRIME
4 000 CR

COEQUIPIER



COUT
380 CR

MISSION



PRIME
5 000 CR

COEQUIPIER



COUT
425 CR

CARGO



900 TONNES
630 CR

MISSION



PRIME
4 000 CR

CARGOS

Si vous désirez faire du commerce de marchandises, vous aurez besoin d'un cargo pour les transporter. Les pilotes se font payer pour chaque voyage, à partir du décollage de la planète (ce qui est différent lorsque vous les sélectionnez à partir du REC), et il est donc vital pour vous d'avoir suffisamment de crédits pour payer la location. Dans le cas contraire, vous serez prévenu par le PAD et ne pourrez lancer l'opération tant que le paiement ne sera pas effectué.

Les écrans d'information concernant les cargos donnent toutes leurs spécifications, en fonction de quoi vous pouvez les accepter ou les refuser. Lorsqu'un cargo est accepté, c'est indiqué en rouge sur son panneau. Si vous changez d'avis, vous pouvez choisir un autre carge sans perdre de crédits.

MESSAGERIE

ACCEPTER

REFUSER

CARGO

Ilia Mk II

PRIX DU VOYAGE	630
VITESSE MAXI	200
TOURELLES	2
CLASSE DU BOUCLIER	7
BLINDAGE	7
CAPACITE	900
SOUTES	8







COEQUIPIERS

Vous pouvez choisir des coéquipiers très variés pour vous aider et vous protéger lors de vos voyages. Il est important d'analyser leur profil pour s'assurer qu'ils conviennent à la mission que vous voulez effectuer.

Si vous décidez d'embaucher un coéquipier en cliquant sur ACCEPTER, le coût sera débité de votre compte et le coéquipier décollera avec vous dès que vous quitterez la planète. Comme pour les pilotes de cargo, le coût d'un coéquipier correspond à un seul voyage. Lorsqu'un coéquipier est embauché, vous pouvez changer d'avis et en embaucher un autre mais vous ne serez remboursé que de 50%. La réglementation contre la piraterie confédérée interdit d'embaucher plus d'un coéquipier à la fois.

MESSAGERIE

ACCEPTER REFUSER

COEQUIPIER



NOM Wendy Wellington
CLASSE Excellent
VAISSEAU Duress
COUT 425
DEVISE

"Bon matos, bonne paye"

INFORMATIONS

Elle commença sa carrière sur Rex, en tant que pilote de dirigeable mais elle voulait une vie trépidante, elle choisit donc de se lancer comme mercenaire. Elle n'a rien d'un pilote exceptionnel, mais elle est très fiable. La puissance de tir et de calcul de son engin

COEQU MISSION





PRIME
4 000 CR

MISSIONS

En cette période troublée, l'absence d'une autorité forte au plan interplanétaire a pour conséquence qu'un bon nombre de criminels ne sont présentés devant la justice que grâce à des chasseurs de primes (cf. #EARUSA09183 Mythes des Origines : L'Ouest Sauvage). C'est la raison pour laquelle, au départ, le REC affichait des avis de recherches accessibles à tous les citoyens du Tri-système. Aujourd'hui, on y trouve toutes sortes de missions.

Il n'y a aucune restriction quant à la nature des demandes (et pour certaines d'entre elles, il vaut mieux avoir l'esprit large) mais on sait que le CIS sévit contre les affichages pervers ou illégaux. Prenez garde lorsque vous répondez à une offre de mission plutôt bizarre car vous pourriez bien avoir des ennuis avec les autorités.

Comme pour les cargos et les coéquipiers, vous pouvez accepter ou refuser la mission proposée. Le système ne vous permettra pas d'accepter une nouvelle mission si vous en avez déjà acceptées trois et il ne donne aucune garantie quant à l'intégrité des personnes qui proposent ces missions.

Remarque : sachez que le nombre figurant entre parenthèses à côté de la localisation d'une mission correspond à la distance, en points de navigation, qui vous en sépare.

Si vous acceptez plus d'une mission, il vous faudra atteindre tous les objectifs fixés, sans quoi les missions inachevées seront considérées comme des échecs lorsque vous voudrez rejoindre une planète ou une station spatiale.

MESSAGERIE

ACCEPTER

REFUSER

MISSION

DE: CIS

On recherche des chasseurs de prime qui savent garder la tête froide.

Un renégat connu sous le nom de Cravien Shard nous cause actuellement de gros problèmes. Selon nos informations, Shard est en train de recruter pour lancer une série d'attaques au point 191 (8).

Rendez-vous au point point 191 pour éliminer Shard et toute sa bande.

Nous vous recommandons la plus extrême prudence.





PRIME
4 000 CR

ARCHIVES

Cette partie du REC fournit des informations détaillées sur les personnes, les compagnies, les véhicules et les planètes qui ont été enregistrées par votre PAD ou transmises par un autre ordinateur. Vous constaterez donc que la liste des entrées augmente régulièrement. N'OUBLIEZ SURTOUT PAS que cette base de données engendrera d'autres informations à mesure que vous progresserez : localisation de personnes ou de compagnie sur la carte de votre PAD ; faits importants à connaître.

Les archives sont gérées par le Département de l'Information du Tri-système, branche non-active du CIS. Les informations sont fondées sur les données officielles du CIS, avec un code de confidentialité accordé par une commission spéciale. Notez qu'un code pour un civil peut atteindre le niveau maximum Gamma++ bien que ce ne soit accordé qu'aux colons très riches, très dangereux ou aux critiques de vidflix craignant des représailles.

Le format des quatre sections est assez semblable, avec une liste de sujets en haut à gauche de l'écran, une liste de caractéristiques en-dessous et une description en bas. La localisation du sujet est indiquée par une planète ou un planétoïde, ou par un symbole indiquant approximativement sa situation. Sur la droite de l'écran, vous verrez une image du sujet.

PLANETES

Athos
Bex
Corinthias
Crius
Desolia



NOM
Corinthias
SYSTEME
Irrulan
ATMOSPHERE
A la norme
DIAMETRE
1 747 km
POPULATION
23 897

DESCRIPTION
Avant la découverte des mines de gemmes céruléennes, Corinthias ne produisait que du minerai de mauvaise qualité. Aujourd'hui, cette planète est devenue une des plus précieuses de la Confédération. Le gouvernement cède les droits d'exploitation des mines de gemmes à des sociétés pour cinq ans moyennant une redevance qui représente 10% des

MARCHANDISES

Cette section vous permet de faire du commerce dans le Tri-système. Pour commencer, vous devrez louer un cargo, si vous n'en avez pas. Cliquez sur le bouton situé en haut de l'écran, au centre. Ce même bouton vous permet également de restituer un cargo et de vendre toutes les marchandises.

A gauche de ce bouton figurent le stock principal ainsi que sept boutons de catégories. Lorsqu'une catégorie est sélectionnée, une liste des articles figure en bas à gauche de l'écran avec, à droite, le prix de l'article, la quantité disponible en tonnes, la quantité dont vous disposez déjà (le cas échéant) et le profit en pourcentage que vous pourriez réaliser en vendant au cours local. Si le chiffre apparaît en rouge, il s'agit d'une vente à perte.

Au-dessus de ces informations, une section indique le montant de vos crédits, la capacité à vide de votre cargo, le nombre de soutes vides et le coût de la location. Si vous n'avez pas suffisamment de crédits pour louer le cargo, cette valeur apparaît en rouge. Vous verrez également une représentation du cargo et un schéma des soutes, vides ou non. Pour acheter un type de marchandise, vérifiez qu'il y a du stock puis cliquez sur acheter tonnes pour transférer le stock dans une soute, en maintenant le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que le stock ou votre crédit s'épuise ou que la soute soit pleine. Les soutes sont expansibles dans la limite de la capacité totale du cargo.

Pour vendre une marchandise, cliquez sur une soute pleine puis cliquez sur VENDRE TONNES et maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à atteindre la quantité désirée. Le stock sera automatiquement transféré vers les entrepôts locaux de stockage. Observez le montant du profit réalisé qui apparaît sur la droite. Les pilotes de cargo se font payer à chaque voyage, à partir du décollage (sauf lorsque vous les sélectionnez à partir du REC), et vous devez absolument disposer de suffisamment de crédits pour payer la location. Si ce n'est pas le cas, votre PAD vous enverra un message et vous n'aurez pas le droit de lancer l'opération tant que le paiement ne sera pas effectué.

Livre Manuel

MARCHANDISES



PAS DE CARGO DETECTE. EN LOUER UN ?

CREDITS 6 865

BATIMENT	PRIX	ACHETER TONNES	VENDRE TONNES	BENEFICE
BATIBETON	16	41	-	-
BRIKCRETE	10	59	-	-
ALLIAGES TITAN	14	50	-	-
BIOPOLYS	26	16	-	-
RONDINS	7	712	-	-

BULLETINS D'INFO

Si la vie des pilotes intrépides qui sillonnent l'espace est excitante, fascinante, dangereuse et par conséquent plutôt courte, pour la majorité des habitants du Tri-système, elle est plutôt morne (sauf sur Hermes). C'est pourquoi un secteur particulièrement florissant vise à collecter les nouvelles les plus sensationnelles, les plus marquantes et les plus bizarres de toute la galaxie, et à les envoyer directement au consommateur par holophonie. Toutefois, comme vous êtes en perpétuel voyage, vous devrez vous contenter du texte.

A cause de cette recherche frénétique d'informations, il est devenu relativement facile pour tout citoyen du Tri-système d'être au fait de ce qui se passe dans les différents mondes jusqu'à être noyé dans des données sans intérêt. Un dispositif de filtrage a été rajouté au REC et le voyageur très occupé ne recevra que les informations considérées comme essentielles pour lui. Si le programme considère que l'utilisateur fait du négoce, il lui transmettra les nouvelles présentant un intérêt commerciam mais pas un documentaire sur l'accouplement des limaces de Karatikus.

Le système est malheureusement toujours au stade du prototype et des erreurs surviennent parfois. Il peut arriver par exemple qu'après avoir assisté à un seul match, vous receviez des informations sportives qui ne vous intéressent pas forcément. Ajoutez à cela le fait que les agences de publicité utilisent des astuces pour transmettre des publicités au plus grand nombre possible et vous comprendrez pourquoi que vous devrez relativiser l'importance des messages.

Le fonctionnement du serveur est très simple : lorsque vous avez pris connaissance d'un bulletin, cliquez sur la sphère en haut à droite pour retourner au menu principal.

BULLETIN D'INFOS

Garanti sans vraie viande!

La gamme des synthéviandes s'élargit

La poule-au-pot instantanée est un produit révolutionnaire. Il suffit d'ouvrir le paquet pour que le système aérotherme exclusif de Hokey-Cokey réchauffe automatiquement votre repas. A tous ceux qui ne supportent pas l'idée de manger de la vraie viande, nous recommandons vivement ces tendres et juteux morceaux de synthéviande.

Un régal pour seulement 5 crédits !

PAD

Ne le perdez pas

Cet appareil portable est une aide très appréciable. Il stocke, transmet automatiquement si nécessaire et reçoit des informations sur vous-même et les situations qui vous affectent. Lorsque vous entrez dans une cabine, votre PAD se met en mode dialogue continu, permettant la transmission et la réception de données.

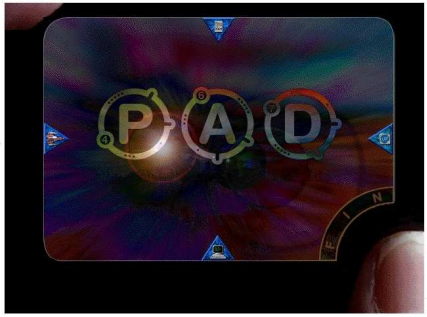
Vous pouvez activer le PAD en appuyant sur la touche P, quel que soit l'endroit où vous vous trouvez sur une planète.

Le PAD comporte cinq sections :

ECRAN DE DEMARRAGE

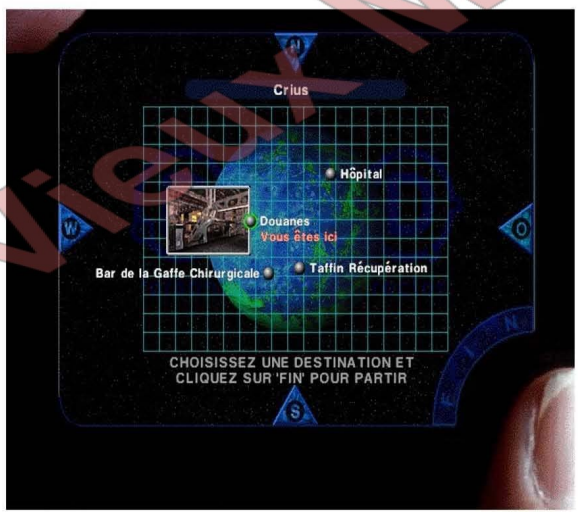
A moins que vous ne soyez en mode carte de transit automatique, vous obtenez un écran de démarrage avec le logo PAD. A ce stade, vous pouvez éteindre le PAD avec FIN ou sélectionner une fonction à l'aide d'une des quatre icônes triangulaires placées autour de l'écran.

Le PAD est également un appareil de communication mobile ; il reçoit des E-mail et des messages du REC.



CARTE DE TRANSIT

La carte de transit est activé automatiquement lorsque vous vous déplacez et elle vous donne une liste des destinations possibles. Très souvent, le PAD localise les adresses des personnes ou organisations que vous désirez visiter à partir de données du réseau local. Ces adresses seront supprimées à bon escient lorsque l'affaire sera réglée.

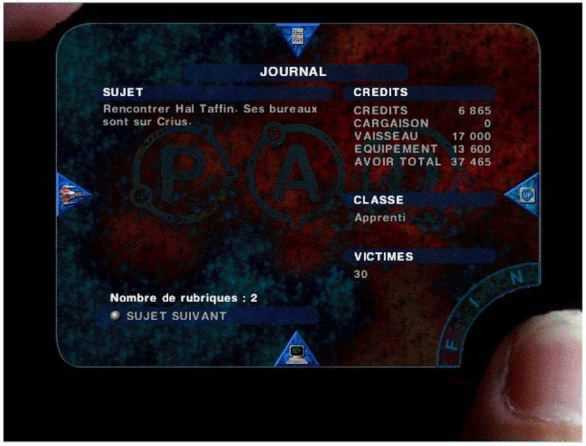


Le Vieux Manuel

JOURNAL

ICÔNE DU HAUT

Cette section vous rappelle votre situation et les objectifs de missions en cours. Les données sont affichées par ordre de priorité, les plus importantes apparaissant en premier. Les autres objectifs peuvent être affichés à l'aide du bouton SUJET SUIVANT.



INVENTAIRE DE LA CARGAISON

ICÔNE DE DROITE

Cette fonction permet d'afficher les marchandises que vous possédez et le cargo que vous avez loué. Si vous désirez rapidement vous séparer de ces biens sans passer par le REC, le bouton situé en bas à gauche de l'écran permet de vendre toutes les marchandises au cours local et d'arrêter la location du cargo.



INVENTAIRE DU VAISSEAU

ICÔNE DE GAUCHE

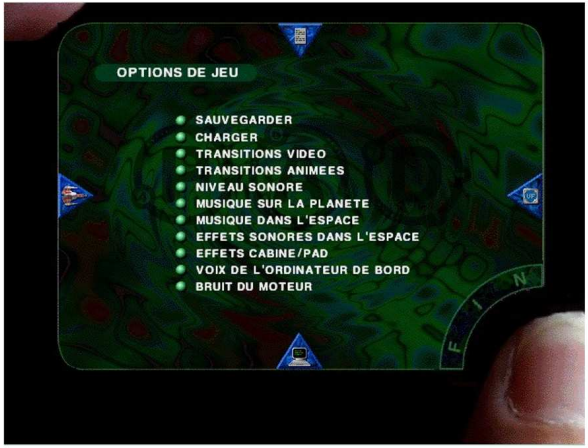
Cette fonction permet d'afficher votre vaisseau et son équipement, ainsi que l'étendue des avaries. Tout équipement spécial que vous avez acquis apparaît également.



OPTIONS DE JEU

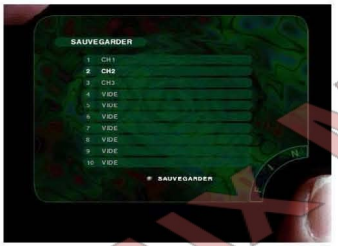
ICÔNE DU BAS

Cet écran contrôle comment le PAD reçoit et vérifie les informations. Les deux boutons du haut vous permettent de sauvegarder et charger tandis que les autres peuvent être activés ou désactivés selon que vous désirez que les éléments associés soient actifs ou non.



SAUVEGARDER

Cliquez sur le bouton **SAUVEGARDER** puis cliquez sur l'un des dix emplacements et tapez un nom. Appuyez ensuite sur la touche **ENTRÉE** pour enregistrer les données.



CHARGER

Cliquez sur le bouton **CHARGER** puis cliquez sur l'un des dix titres pour faire votre choix et cliquez sur le bouton **CHARGER** au bas de l'écran.



Le Vieux Manuel





Electronic Arts S.A., Centre d'Affaires Télébase
3, rue Claude Chappe, 69771 Saint Didier au Mont d'Or Cedex, FRANCE