

EUROPEAN

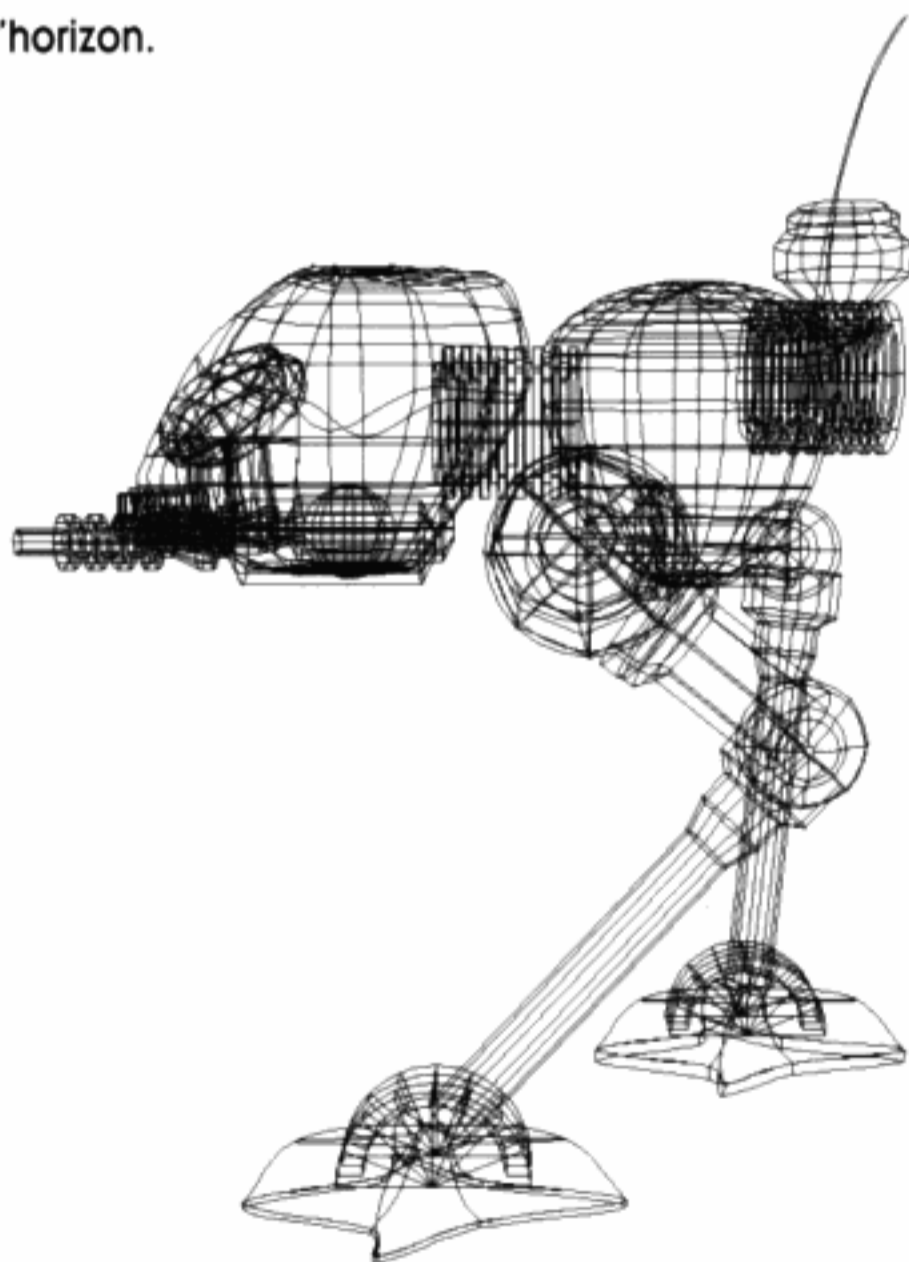
WALKER

PSYCHOSIS



# WALKER

L'ombre grandit dans la nuit froide et humide. L'énorme créature se leva et l'entrechoquement de pièces métalliques résonna dans la nuit. Les soldats, pétrifiés de peur à la vue de cette masse imposante à quelques pas d'eux seulement, avaient les yeux fixés sur elle. Le monstre resta quelques instants accroupi, semblable au puma silencieux sur ses gardes, muscles tendus, prêt à attaquer. À ce moment là, l'attention de l'énorme engin, témoin d'une scène inhabituelle, fut attirée par le vrombissement puissant des canons de tourelle à l'horizon.



De part et d'autre de la ligne d'infanterie,

on pouvait entendre les cris des fantassins prêts à attaquer. De derrière les lignes, se leva ensuite le grondement sourd d'un canon en plein action. Mais comparé au Walker, il n'avait plus rien d'impressionnant.

Les deux parties en présence se faisaient face : d'un côté, la puissante Force temporelle Endalion, unité spéciale dotée de la dernière technologie militaire et du meilleur matériel de réserve jamais vu. De l'autre, le Walker, machine futuriste très impressionnante. Comme ils s'y attendaient depuis des semaines

maintenant, un jour viendrait où il faudrait bien qu'ils affrontent le Walker en espérant que ce vide temporel se décharge devant leur porte. Mais quand le moment tant espéré arriva, aucun de ces fameux fantassins, jadis si téméraire, n'eut le courage de détruire l'affreux Walker.

L'histoire des Guerres temporelles fut toujours marquée par de tels événements. On déclara la guerre en 2370 après l'invasion des mines de terbium de Myarn par les belliqueux habitants d'Endalion du nord. Mais il fallut attendre trente ans pour que cette guerre entame sa phase la plus destructive...

La polarité toujours changeante de la planète centrale entraîna l'ouverture d'immenses

gisements d'espace-temps, dans lesquels il n'était pas question de s'adonner à ces confrontations meurtrières. Malgré tout, ce furent les hommes de l'Endalion du nord qui se révélèrent les plus prompts à riposter. Après s'être rendu compte des avantages stratégiques à tirer de la situation, ils envoyèrent dans le temps un grand nombre de commandos des plus émérites. Sur place, les Bandits temporels, comme ils aimaient à se faire appeler, établirent leur base en fonction des futures attaques adverses. ça signifiait très concrètement qu'une guerre commencée dans le présent risquait d'être irrévocablement anéantie par une guerre du passé, guerre pour laquelle les Endalions auraient l'avantage de la surprise et de la technologie.

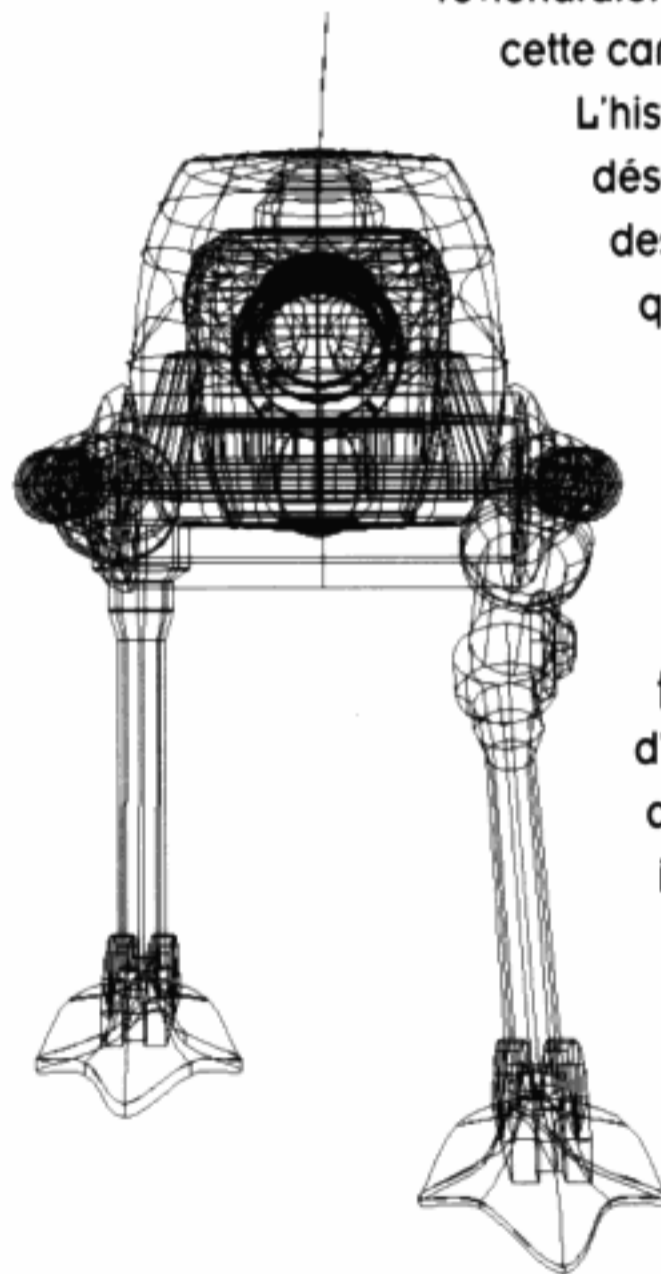
C'est simplement lorsque les unités de l'armée de Myarn furent entièrement décimées par les actions des Bandits temporels d'Endalion que le haut commandement de Myarn se rendit compte de l'énorme danger qui menaçait la paisible nation tout entière.

C'est ainsi que naquit le AG-9, répondant au nom de code Walker, une arme capable de remonter le temps et de défier les unités d'Endalion basées dans les époques passées. Du point de vue matériel, il fallait une unité indépendante et puissante,

d'où la nécessité d'être doté de forces blindées imposantes et d'un système défensif puissant et efficace. Sans oublier la capacité de s'adapter à tous les terrains, avec un système de déplacement bipède rapide. Pour que tout marche bien, il fallait seulement se munir d'un grand bac thermique derrière l'engin pour dissiper la chaleur émise par le générateur du Walker.

Ainsi parés, tous les Walkers furent envoyés aux portes temporelles du Myarn pour se battre en laissant derrière eux le haut commandement curieux de savoir combien d'entre eux reviendraient vivants de cette campagne.

L'histoire fait désormais état des événements qui ont suivi, jusqu'à maintenant, ainsi que de la manière dont les forces d'Endalion ont attaqué les installations des Walkers, stoppant la



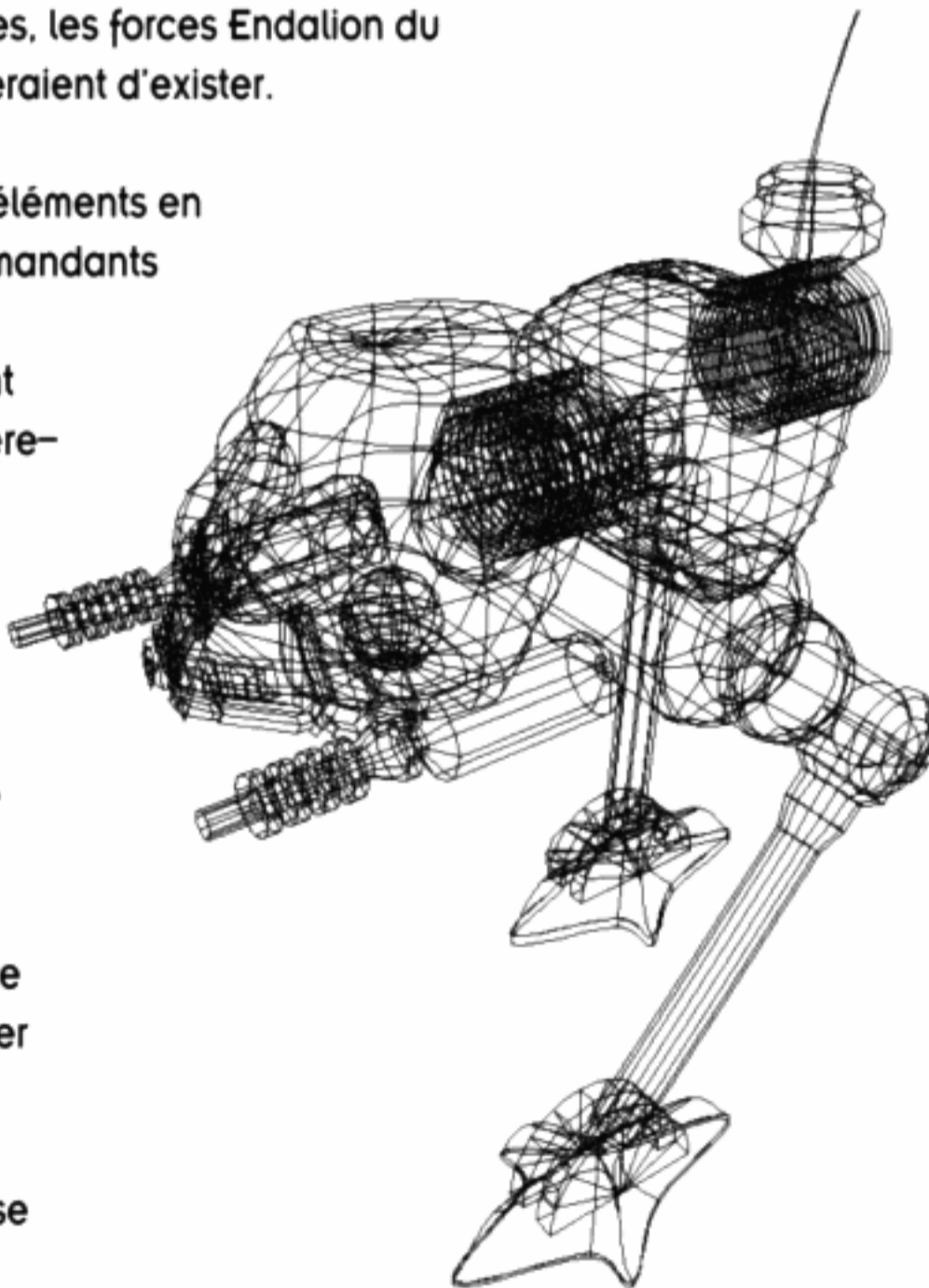


production pour une durée indéterminée. Elle nous révèle aussi qu'un seul Walker est rentré intact, boitillant depuis les portes temporelles dans le seul but de raconter tous les succès des Walkers. On ne fit mention d'aucun autre fait héroïque. Avec du recul, c'est plutôt curieux que ces événements se soient passés environ au même moment où les unités de renseignements de Myarn faisaient état de la présence de quatre positions endaliennes clés dans le paysage temporel qui, avec les énigmes rencontrées au cours du voyage temporel, allaient décider de l'issue de ces guerres. Si ces quatre bases venaient à être détruites, les forces Endalion du présent cesseraient d'exister.

Avec ces éléments en tête, les commandants de Myarn s'intéressèrent tout particulièrement à l'unité Walker restante. Les attaques classiques ne serviraient à rien. Il fallait plutôt aller vite pour empêcher les unités d'Endalion actuelles de se mobiliser rapidement pour renforcer les principales installations.

Seule une unité Walker serait suffisamment rapide et douée pour s'acquitter de la mission dans les temps.

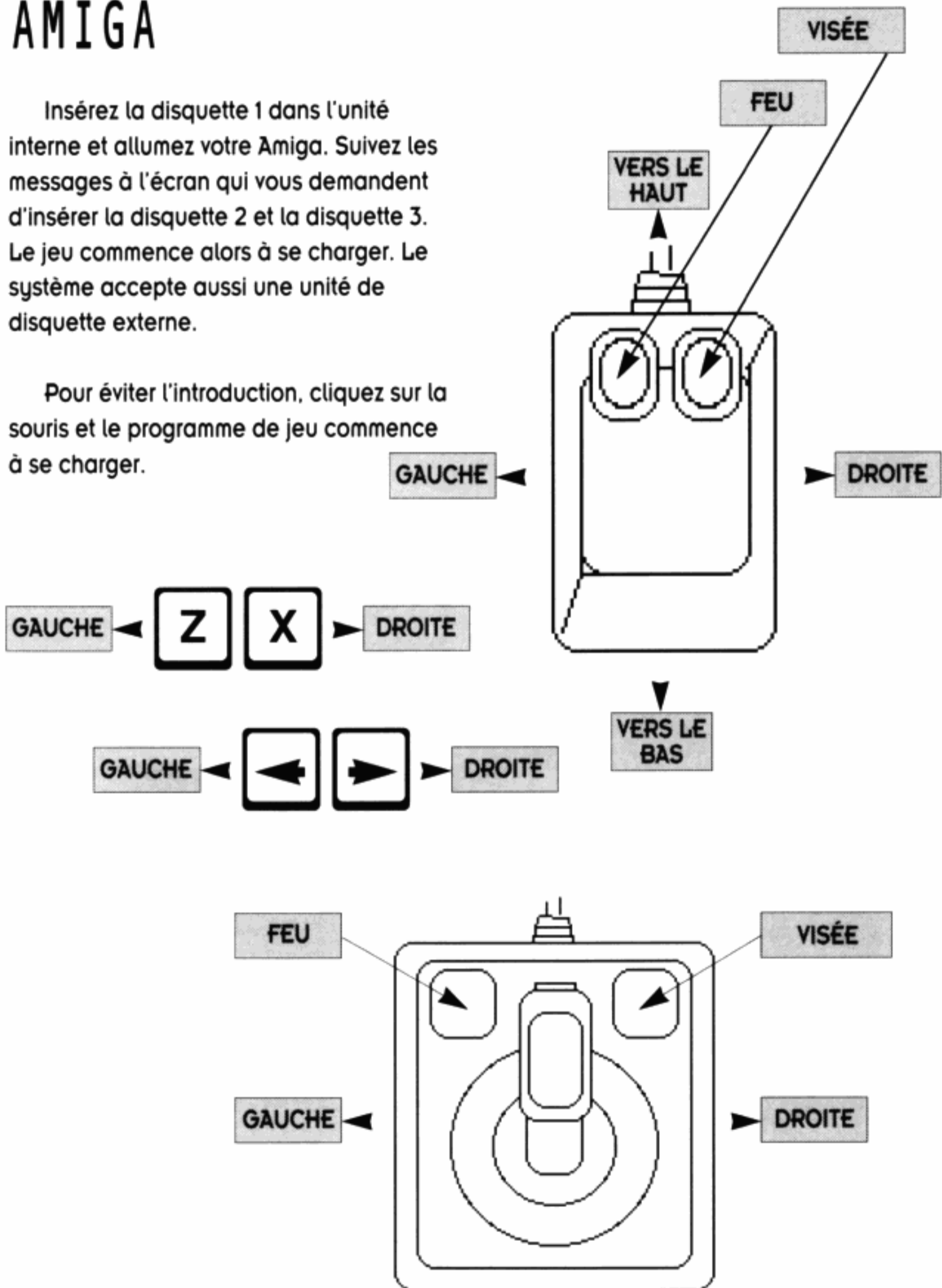
Le problème était qu'un seul Walker restait opérationnel. Il ne restait donc plus qu'une seule chance de survie...



# CONSIGNES DE CHARGEMENT AMIGA

Insérez la disquette 1 dans l'unité interne et allumez votre Amiga. Suivez les messages à l'écran qui vous demandent d'insérer la disquette 2 et la disquette 3. Le jeu commence alors à se charger. Le système accepte aussi une unité de disquette externe.

Pour éviter l'introduction, cliquez sur la souris et le programme de jeu commence à se charger.



## ACTIVER LE WALKER

Vous contrôlez le Walker en combinant les touches du curseur et celles de la souris, ce qui ne s'est encore jamais vu. Les touches du curseur ou les touches Z et X s'occupent de diriger le Walker alors que la souris sert à déplacer la cible en forme de réticule. Avec le bouton gauche de la souris, vous vous servez des deux carabines 30 mm du Walker avec le bouton droit, vous visez une cible en la suivant partout dans ses déplacements.

## SCORES & CANONS

En haut à gauche de l'écran, vous voyez s'afficher votre dernier score. En dessous figure l'indicateur de la température du canon. Quand vous vous en servez, l'indicateur passe du rouge au blanc, en passant par l'orange et le jaune, pour représenter le degré de chaleur des canons. Lorsque ça passe au blanc, le canon surchauffe (une alarme vous avertira); il faut que vous le laissiez au repos quelques temps pour qu'il refroidisse. Nous vous conseillons donc de procéder par petites explosions, ce qui lui permet de refroidir entre temps. En bas à gauche de l'écran figure un tableau des températures du canon.

## VIES & BOUCLIER

En haut à droite de l'écran s'affiche le nombre de vies qu'il vous reste. En dessous figure l'indicateur de bouclier. Si votre bouclier est intact, la case est toute verte. À chaque fois qu'un adversaire

vous touche, le niveau de votre bouclier diminue. Quand le niveau est au plus bas, vous entendrez un signal d'alarme et verrez s'afficher un tableau en bas à droite de l'écran pour vous fournir l'état de vos boucliers.

Si votre bouclier est détruit, vos adversaires se mettront à démolir la carcasse de votre Walker. La gaine du bouclier devient alors rouge et dès qu'elle est vide, votre Walker se détruit

## AFFICHAGE ETAT DE ZONE & VISEE

Lorsqu'aucun ennemi ne figure à l'écran, la case de message au milieu de l'écran affiche 'AREA CLEAR' (zone libre). Mais, dès que les ennemis menacent, le message se change en 'DANGER'. Si les canons sont orientés vers une cible, le message en dessous de la boîte d'état de la zone est 'LOCK ON' (visée).

## UNITE DE TEMPS

Walker se passe à Berlin, pendant la deuxième guerre mondiale. Une fois que l'espace est vidé des troupes ennemies, il voyage dans une autre époque en passant par:

Los Angeles 2019 (les survivants  
l'appellent le jour du jugement  
dernier...!)

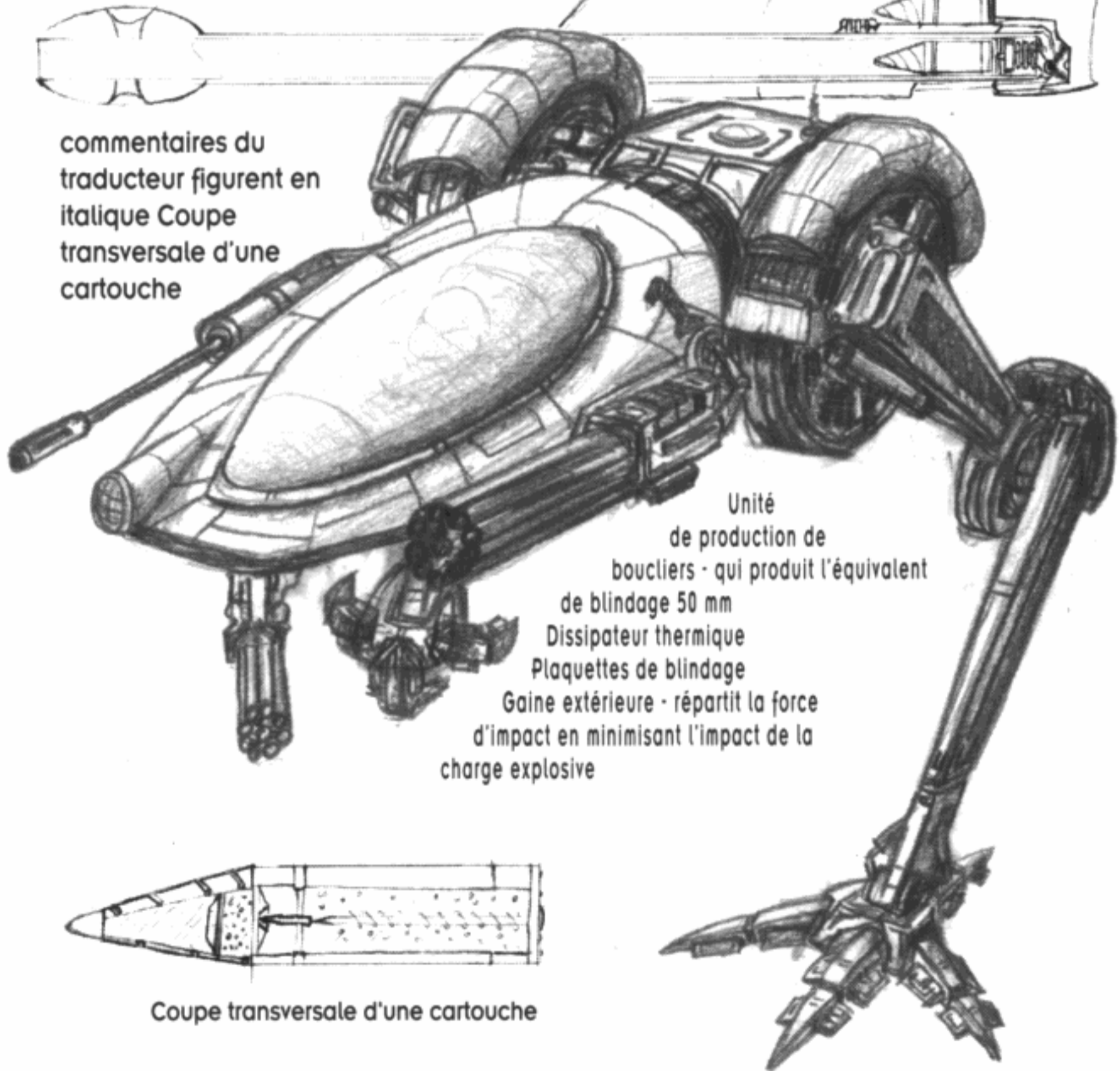
Moyen Orient, de nos jours

La Grande Guerre 2420

# SPECIFICATION WALKER AG-9

A part quelques croquis trouvés dans une capsule temporelle dans le désert de Gobi, il reste actuellement très peu de documents d'archives relatifs à la construction des unités Walker. Vous trouverez ci-dessous la version intégrale de ces croquis. Là où c'est possible, les

Carabine 30 mm.  
Soupçonnée de transporter des cartouches d'uranium haute vitesse capables de briser les ultrasons.



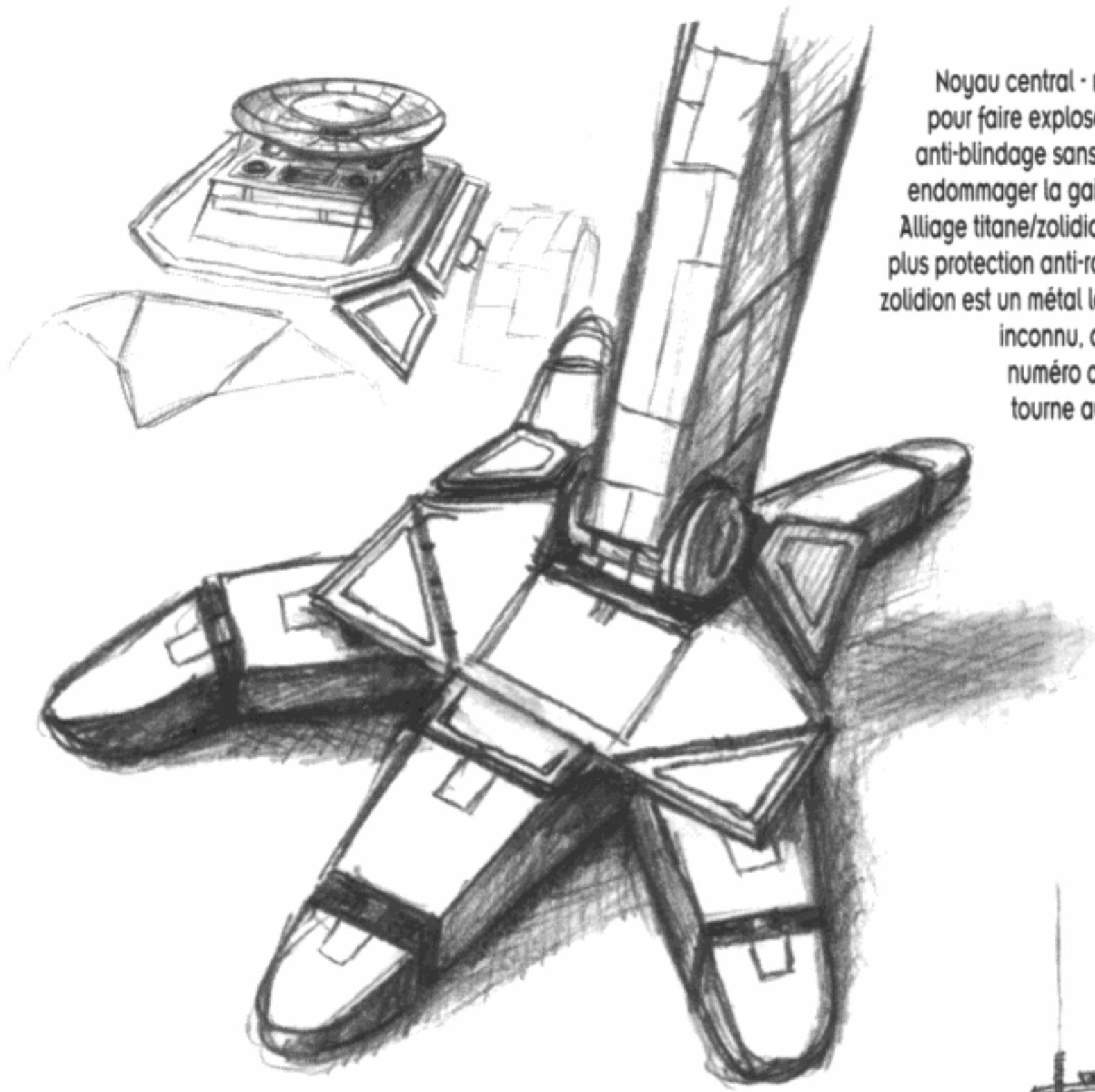
commentaires du traducteur figurent en italique Coupe transversale d'une cartouche

Unité de production de boucliers - qui produit l'équivalent de blindage 50 mm  
Dissipateur thermique  
Plaquettes de blindage  
Gaine extérieure - répartit la force d'impact en minimisant l'impact de la charge explosive

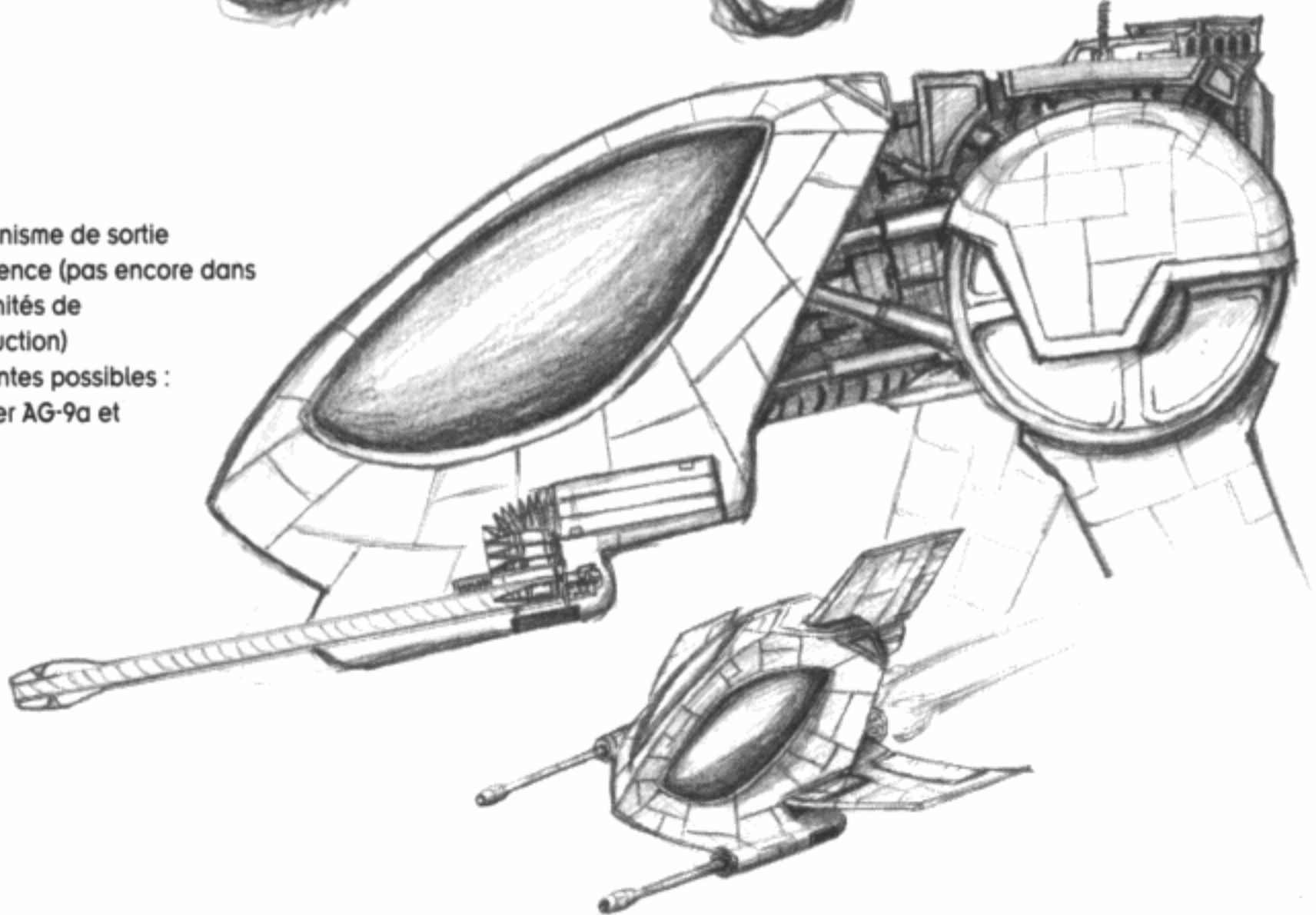
Coupe transversale d'une cartouche



Noyau central - renforcé  
pour faire exploser les obus  
anti-blindage sans  
endommager la gaine interne  
Alliage titane/zolidion (60/40)  
plus protection anti-radiation. (Le  
zolidion est un métal lourd encore  
inconnu, dont le  
numéro atomique  
tourne autour de 127)



Mécanisme de sortie  
d'urgence (pas encore dans  
les unités de  
production)  
Variantes possibles :  
Walker AG-9a et  
AG-7

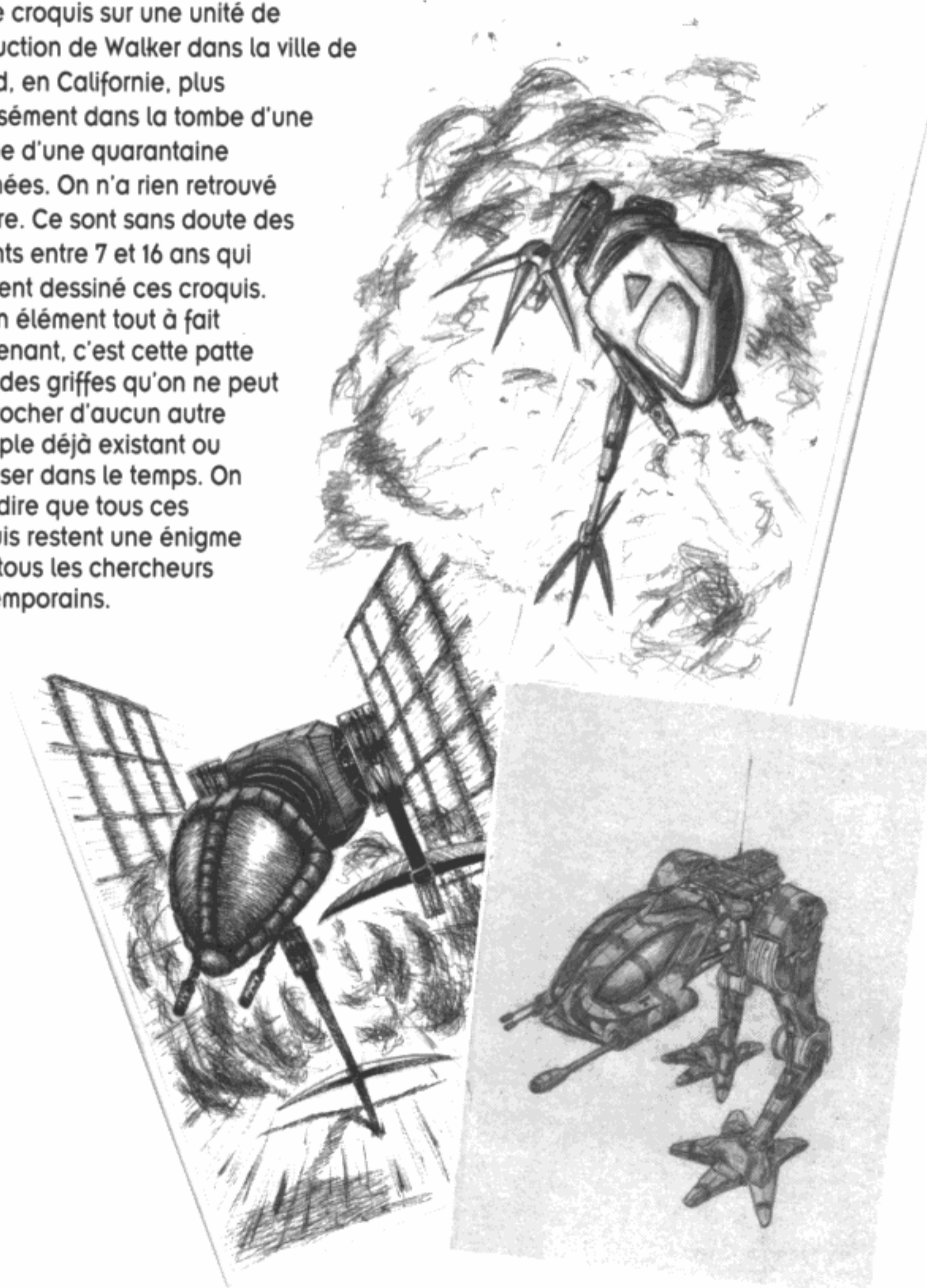


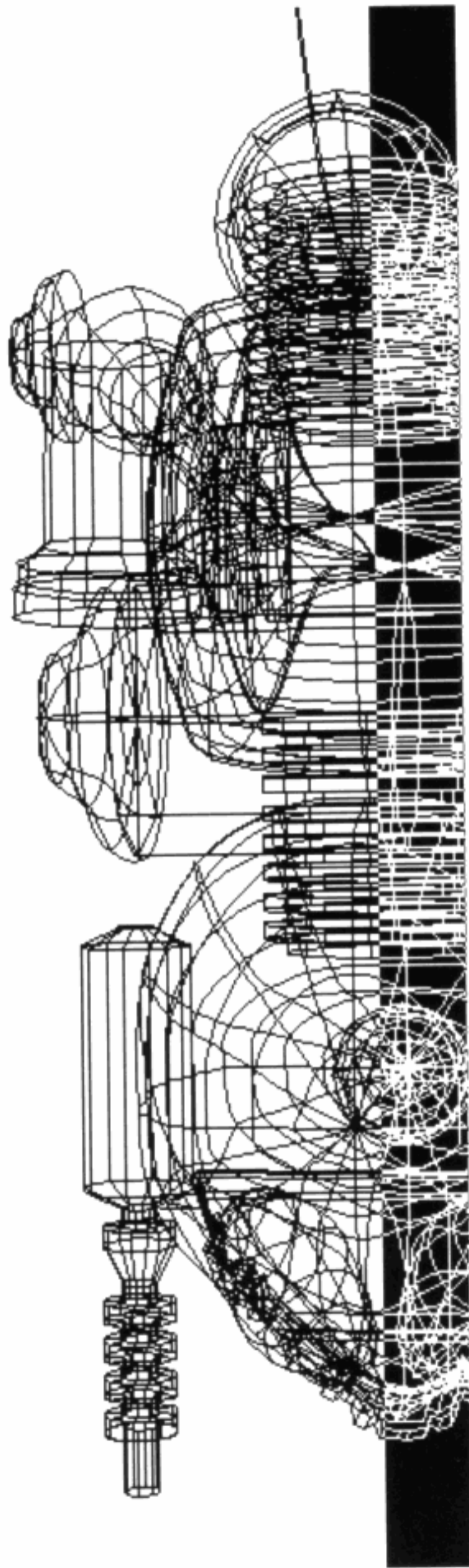
A  
B  
C  
D  
E  
F  
0  
0  
5  
4  
Z

## AUTRES RENSEIGNEMENTS SUR LE WALKER

On a également retrouvé un autre lot de croquis sur une unité de production de Walker dans la ville de Brand, en Californie, plus précisément dans la tombe d'une femme d'une quarantaine d'années. On n'a rien retrouvé d'autre. Ce sont sans doute des enfants entre 7 et 16 ans qui auraient dessiné ces croquis.

Un élément tout à fait surprenant, c'est cette patte avec des griffes qu'on ne peut rapprocher d'aucun autre exemple déjà existant ou localiser dans le temps. On peut dire que tous ces croquis restent une énigme pour tous les chercheurs contemporains.





# REMERCIEMENTS

Un jeu conçu par DMA grâce à la collaboration de :

Ian Dunlop pour la rédaction du jeu

Ian Dunlop :  
conception des niveaux, effets spéciaux pour Walker

Stacey Jamieson :  
séquences avec les véhicules, les gardiens et séquences finales

David Hally :  
dessins de l'infanterie, des gardiens et de Walker

Mark Ireland :  
arrière plan

Neill Glancy :  
conception des niveaux, partie en-tête et de Walker Effets spéciaux

Scott Johnston :  
le personnage de Walker, l'animateur IFF, chargeur du bloc de lancement

Raymond Usher :  
musique d'en-tête

John Dye :  
animateur IFF

Teijo Kinnunen :  
joueur MEDV3 Mod

Richard Biltcliffe :  
manuel

Keith Hopwood :  
conception

Graham Stafford :  
producteur

## **LIMITATIONS DE LA GARANTIE**

Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont en aucune manière atteintes par le 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infestation de ce produit par un virus quelconque, ce qui, bien que cela n'arrive pas souvent, l'empêchera inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par Psygnosis Ltd. Dans ce cas les disquettes doivent être renvoyées directement à Psygnosis et seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit. Si, dû à des circonstances exceptionnelles, des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à Psygnosis avec la somme de 2,50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer SEULEMENT LES DISQUETTES à Psygnosis.

zhq123456789



ΣΥΚΝΩΣΙΣ

