

STARGLIDER

Controle du Vol de l'AGAV

Pour virer a gauche ou a droite, augmenter ou diminuer l'altitude, tirer avec les lasers, utilisez soit le joystick, soit le clavier en Mode Normal et utilisez le clavier pour accélérer ou ralentir. En Mode Manuel vous pouvez accélérer ou ralentir en appuyant sur FIRE en meme temps qu' un léger coup sur : "vers le haut"/"vers le bas".

AMSTRAD

Les options suivantes son disponibles sur l'ecran de controle avant chaque jeu

1 CONTROLE

2 TOUCHES DE DEFINITION

3 TYPE DE CURSEUR

4 CONTROLE DE VITESSE

5 SON

6 CONSULTER LES SCORES DE HAUT NIVEAU

7 CENTRER

<ENTER> pour commencer le jeu

CONTROLE

Cette option determine si le clavier, ou le joystick sont utilises pour controler l'AGAV

DEFINIR LES TOUCHES

Cette option vous permet de redefinir toutes les touches utilisees dans le jeu a votre propre convenance.

TYPE DE CURSEUR

Des vues tres compliquees depuis le vaisseau AGAV peuvent etre soit fixees au centre de l'ecran, soient flottantes (elles bougent en fonction des mouvements de l'AGAV).

CONTROLE DE LA VITESSE

Cette option permet au pilote de choisir entre les modes de controle normal et manuel. Dans le mode normal, vous utilisez le joystick pour :

gauche/droite/en haut/en bas/fire, et deux touches pour accelerer/ralentir (ou le clavier pour toutes les fonctions). Dans le mode manuel, vous pouvez utiliser le joystick (ou les touches vers le haut/vers le bas/a gauche/a droite) comme d'habitude, mais quand "tirer" est suivi par vers le haut ou vers le bas, l'AGAV accelerera ou ralentira.

SON

Cette option permet d'allumer ou d'eteindre le son.

CONSULTER LES SCORES DE HAUT NIVEAU

Cette option permet de consulter le tableau des scores de haut niveau.

CENTRER

Cette option vous permet de definir la trajectoire vers laquelle la vue se centre automatiquement. Si "boch" est selectionnee, la vue se déplacera vers le milieu de l'ecran. Si Y axis ou X axis sont selectionnees, la vue sera seulement centree sur ces axes.

Pendant la pause du jeu, vous aurez la possibilite de modifier la gamme de vos choix.

Note : les joysticks de type Quickshot II peuvent gener le jeu avec le clavier. Pour surmonter cette difficulte, il se peut que vous ayez a retirer le joystick quant il devient necessaire d'utiliser le clavier.

Introduction

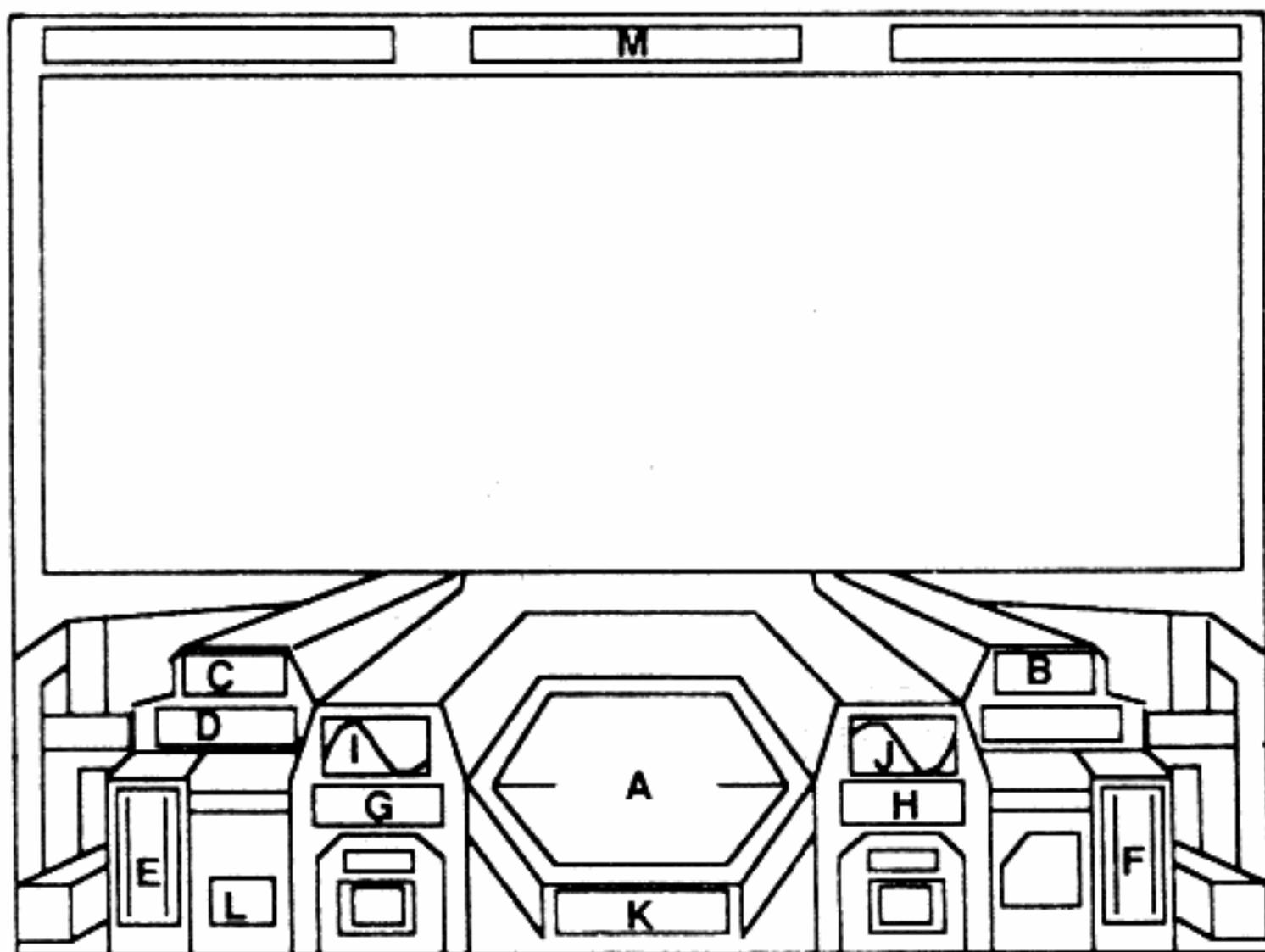
Bienvenue a bord du Vehicule d'Offensive au sol/aerienne, le vaisseau deux-places haut-de-gamme fabrique et concu par les Industries Draziw, societe d'armements leader sur le marche depuis huit cents ans.

Ce manuel est divise en chapitres detailles sur la plupart des caracteristiques de l'AGAV (le Vehicule d'Offensive). Cependant, en raison de la souplesse d'adaptation unique de ce modele aerien, notamment pour sa capacite a changer de type d'armement, de systeme de controle, et de carburateurs sans avoir besoin de reconstruire entierement le vaisseau, il vous faudra vous referer a certaines annexes, detaillant les differents niveaux d'armement. Ceux-ci sont disponibles au paragraphe 1.9 e des archives nationales Novenian Alliance a Erkalon ou directement sur votre bas aerienne Flight Commander.

Nous vous rappelons que ce document a ete classe Niveau 4.2 et est par consequent imprime sur du papier anti-Holostat. Toute tentative pour copier ce manuel aboutira a une auto-decomposition complete du document, et a l'emission simultanee de gaz Kryplex, qui paralysera le systeme neuveux de toutes formes de vies carboniques dans le bras de la spirale ouest de la galaxie.

Le Tableau de Bord AGAV

Votre AGAV est l'un des systèmes de contrôle informatique les plus complets conçu pour un vaisseau de combat. Cela signifie qu'il suffit au pilote de se concentrer sur les aspects essentiels du vol, tels que la navigation aérienne, le combat, et l'arrimage aux stations-repairs pour le carburant et les armes supplémentaires.



Le tableau de Bord est constitué des principaux instruments suivants

A. SCANNER DE LOCALISATION

Sur cet écran hexagonal apparaissent toutes les positions des objets dans le champ d'action de l'AGAV. Le scanner peut détecter la densité et de mouvement avec beaucoup d'exactitude, voire discerner les couleurs de chaque bâtiment, véhicule et vaisseau spatial.

B. NIVEAU D'ENERGIE

Cet instrument donne une indication constante du niveau d'énergie que l'AGAV a en réserve pour son Unité de Conduite Plasma. Il est recommandé de toujours conserver le niveau d'énergie au-dessus de 15%.

C. NIVEAU DE PROTECTION

Les boucliers de Force Neutralisante Moléculaire ne DEVRAIENT jamais tomber en dessous de 10% quelles que soient les circonstances. Les boucliers sont reconstitués quand le vaisseau se trouve en réparation dans une unité d'entretien. Les boucliers représentent les points les plus fragiles en cas de transport à basse altitude, aussi il est important de ne jamais racler le sol pendant le vol.

D. CELLULE LASER

Les quatre lasers Sapphire II sont approvisionnés par la cellule laser s'il est complètement épuisé, votre vaisseau ne sera pas capable de tirer sur les verrous-lasers. La cellule

laser peut être complètement rechargée dans n'importe quelle base aérienne Noveniennienne ou dans les unités d'entretien équipées avec un rechargeur Posilick.

E. ALTIMETRE

L'altimètre indique votre altitude actuelle. Si elle descend en dessous d'un niveau suffisant (généralement 5%), l'altimètre se mettra à lancer rapidement des éclairs et à émettre un son d'alarme. Nous vous rappelons que c'est une offense de voler à basse altitude au-dessus d'une agglomération, sauf en cas d'urgence militaire, à moins que vous ayez reçu un ordre d'évacuation de votre zone Commander.

F. INDICATEUR DE VITESSE

L'indicateur de vitesse indique la vitesse de l'air actuelle, jusqu'à 2 550 urads.

G & F INDICATEURS DE VIRAGE

Ces deux indicateurs (chaque indicateur est fixé à chaque bout d'aile) indiquent le degré de virage de l'AGAV. L'AGAV peut virer à 45% sans chargement : les caméras et les missiles modifieront l'angle de virage, les deux indicateurs doivent toujours indiquer la même chose, à moins que l'une des ailes ne soit sérieusement endommagée.

I & J INDICATION DU NIVEAU DE CONDUITE PLASMA

Ces indicateurs en forme de vague indiquent les différentes valeurs de l'conduite Plasma. En tant que pilote de l'AGAV, il est inutile de s'en préoccuper à moins qu'ils ne s'arrêtent

completement ou se mettent a bouger dans un sens oppose pendant le vol.

K. INDICATEUR DE SECTEUR

Le pays Novanien est divise en 10 000 secteurs, sur une matrice 100 x 1001. L'indicateur se secteur indiquera les positions actuelles X et Y graduees de 00 a 99.

L. INDICATEUR DE MISSILE

L'indicateur de missile indique le nombre de missiles actuellement a bord. Le nombre maximum de missiles autorises a tout moment est deux.

M. INDICATEUR DE RUBRIQUE

Cet instrument indique la rubrique de l'AGAV en relation avec l'Etoile Irralya (decouverte par Carridco Otnip en 2601. 55. 2) en accord avec les conventions Nord, Sud, Est et Ouest.

L'AGAV est equipe d'un nouveau systeme revolutionnaire : la camera teleguidee avec controle a distance VidiMon.

En utilisant une camera video extremement sophistiquee, le pilote de l'AGAV est capable de transmettre des images directement aux quartiers generaux de Qazalon City. Un systeme de vision automatique et coulissant a ete integre au vaisseau et permet de controler le vol de la camera.

Le vol de la camera est declenche en appuyant sur le bouton LAUNCH du clavier de votre tableau de bord.

Une fois la camera lancee, vous pouvez la guider en utilisant les moyens de controle habituels de l'AGAV (l'AGAV lui-meme se mettra a planer a la meme position sous controle de l'ordinateur). La conduite plasma devrait permettre de transporter la camera pendant au moins vingt minutes. Si la camera n'est pas revenue a proximite de l'AGAV apres cette periode, ou a ete interceptee par l'ennemi, elle s'auto-detruira.

Procedure d'arrimage et d'entretien

Des verifications d'entretien de routine sont effectuees sur tous les vaisseaux de l'Alliance avant et apres chaque vol. L'AGAV beneficie d'une revision complete tous les cinq vols ou si une quelconque defectuosite informatique ou mecanique est decouverte.

Pendant le vol, si vous avez besoin de refaire le plein de conduite Plasma, de cellules laser, ou de vous reapprovisionner en boucliers, il vous faudra etablir une liaison avec la plus proche base aerienne et suivre la procedure d'arrimage classique. Pendant un etat d'urgence militaire, ou si l'AGAV a ete endommage et necessite une attention immediate, vous pourrez arrimer a une unite de reparation d'une station spatiale de l'Alliance.

Ces unites de l'Alliance sont de vastes chambres souterraines avec un batiment d'entree en pente au rez de chaussee. Le hublot d'entree de l'unite est indique par un rayon laser aisement detectable par le Systeme de Vision Renforcee de l'AGAV. Peu de stations spatiales maintiennent une orbite geostationnaire en place, aussi quand elles approchent de l'entree, l'unite tournera sur elle meme de

façon à faire face à la base spatiale en utilisant le système NavSynch, puis elle l'attirera en ayant recours à ses barres de traction.

La procédure d'arrimage est la suivante :

1- Etablir une liaison avec l'ingénieur en chef de l'unité, et attendre que l'ordre d'évacuation soit donné. L'unité effectuera une rotation dans votre direction, puis s'arrêtera à moins que vous n'ajustiez votre trajectoire. Le vol en manuel est nécessaire, car l'AGAV est trop petit pour être tiré automatiquement par les barres de traction.

2- Guider lentement l'AGAV travers les portes de l'unité. Maintenez l'AGAV bien au centre à tous moments car heurter les portes ou les cloisons peut gravement endommager votre vaisseau.

3- Une fois à l'intérieur de l'unité, votre Système de Vision Renforcée devrait modifier la disposition des objets devant vous de façon à ce que seules les parties les plus importantes vous apparaissent.

4- Si vous avez besoin d'un nouvel équipement, comme par exemple remplacer le contrôle téléguide d'une caméra, ou d'armement pour des projets particuliers (tels que des bombes supersoniques, ou des missiles-protons 14Mk) donnez l'instruction à l'ingénieur en chef de déposer l'équipement à un point de livraison de l'AGAV, qui se trouve généralement au centre de l'unité.

5- Quand l'équipement sera prêt, volez en direction du point

de livraison, ou une unite AGRO le bouclera en place dans le fuselage de l'AGAV.

6- Pour recharger votre cellule laser, volez vers l'extremite de l'unite d'entretien et ralentissez jusqu'a une vitesse presque egale a zero.

7- Alignez vous avec le centre du Point de Reaprovisionnement PosiLok, et volez jusqu'a ce que vous restiez bloque sur une position. Votre cellule laser rechargée, la force de protection sera reconstituee, et tout dommage superficiel sera repare par les Androids de L'AGRO.

Pendant la reparation de l'AGAV, vous pourrez recevoir de la nourriture, de l'energie liquide, des traitements medicaux, ou dormir rapidement dans l'aire de repos de l'unite.

Les ordinateurs d'information de l'Alliance sont installes dans des endroits strategiques de l'unite, et si vous avez dispose d'une evacuation de securite, vous pouvez faire recourir a n'importe quelle source d'information militaire ou locale disponible a l'Alliance en utilisant l'option Interroger l'Ordinateur de l'Unite. Quand l'AGAV est pret, vous serez escorte jusqu'a la piste de decollage. Pour decoller de l'Unite, attendre qu'une unite AGRO ait mis en marche la conduite Plasma. Quand la conduite atteint sa pleine puissance, appuyez sur le bouton du tableau de bord marque LAUNCH FROM SILO.

Une fois que vous avez decolle de l'Unite, accelerez lentement, mais n'essayez pas d'augmenter l'altitude tant que vous serez a proximite de l'Unite.

Mecanisme de controle du Pilote

L'AGAV est unique parmi les vaisseaux de combat modernes pour ses mecanismes de controle. Le Pilote (et le co-pilote) manoeuvre le vehicule en utilisant sa "chaussure de controle" situee a droite du tableau de bord central.

Il existe un systeme de controle secondaire, utilise par le co-pilote ou l'instructeur de vol, qui consiste en un module du clavier, avec une petite chausseuse de controle.

Dans le cas d'une panne de la chaussure de controle, l'AGAV peut etre entierement controle par le module du clavier.

COMMODORE 64

- ← - Interrompre le jeu*
- Q - Arret du son*
- S - Mise en marche du son*
- K - Touches de redefinition*
- I - Interroger l'ordinateur
- @ - Mode manuel de bascule*
- CLR/HOME - Reprendre le jeu*
- INST/DEL - Pause
- RETURN - Lasers feu
- SHIFT - Ralentir
-] - Diminuer l'altitude
- ?/ - Augmenter l'altitude
- L - Lancer des missiles
- SPACE BAR - Accelerer
- X - Virer a droite
- Z - Virer a gauche
- SHIFT - Ralentir

* Ces options ne sont disponibles que pendant une pause de jeu.

Le controle du vol de l'AGAV

Pour virer a gauche ou a droite, augmenter ou diminuer l'altitude, et tirer avec les lasers, utiliser soit le joystick soit le clavier pour acclereler et ralentir.

En utilisant le mode manuel, vous pouvez acclereler et ralentir en appyant sur le bouton FIRE sur le joystick puis en appuyant sur le joystick vers l'avant ou vers l'arriere.

AMSTRAD

ESC - Pause

Q - Augmenter l'Altitude

R - Scanner pour vue arriere

O - Virage a Gauche

P - Virage a Droite

L - Lancer les missiles

ESPACE - Laser "Feu"

X - Accelerer

Z - Ralentir

S - Lancer des Supers missiles

A - Diminuer l'Altitude

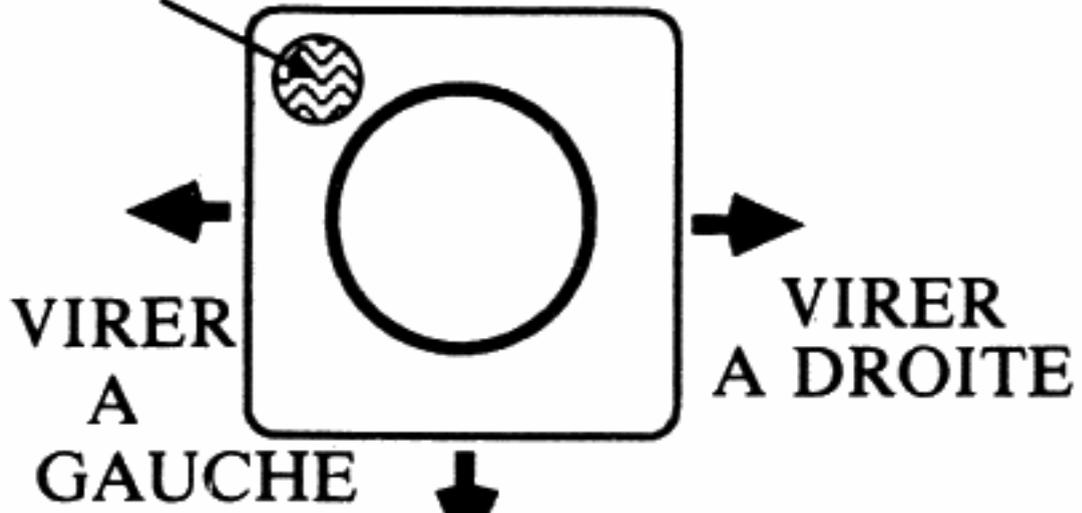
Controle du Vol de l'AGAV

Pour virer a gauche ou a droite, augmenter ou diminuer l'altitude, tirer avec les lasers, utilises soit le joystick, soit le clavier en Mode Normal et utilisez le clavier pour accelere ou ralentir. En Mode Manuel vous pouvez acclereler ou ralentir en appuyant sur FIRE en meme temps qu'un leges coup sur: "vers le haut"/"vers le bas".

MODE NORMAL

DIMINUER L'ALTITUDE

LASERS
"FEU"



VIRER
A
GAUCHE

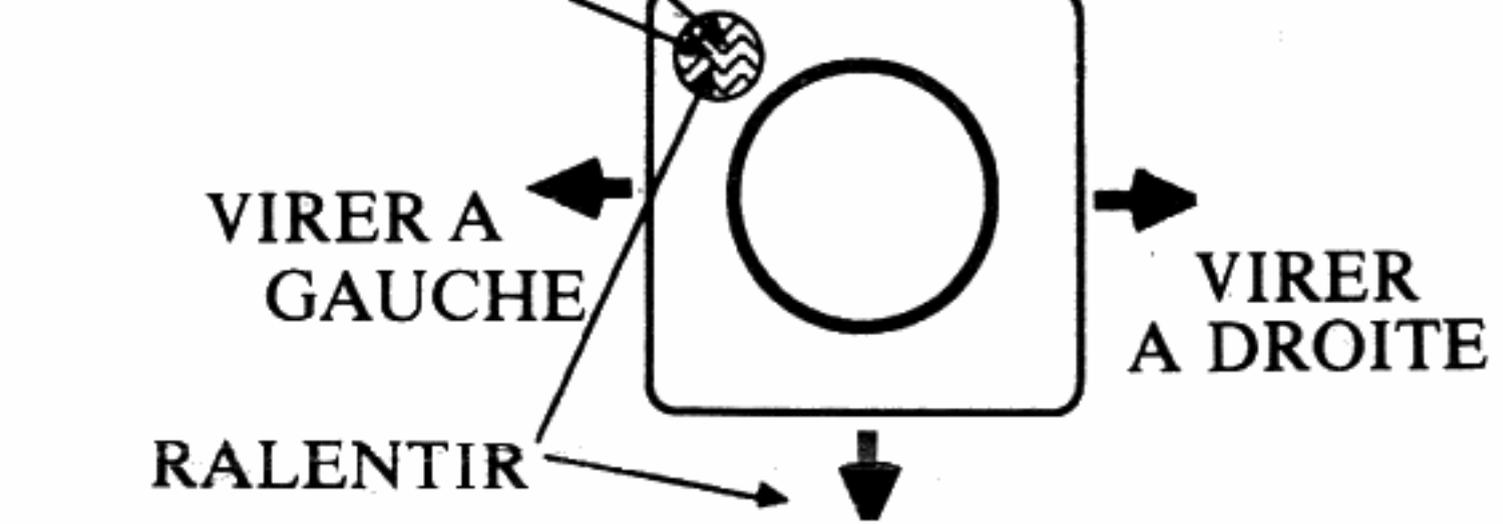
VIRER
A DROITE

AUGMENTER L'ALTITUDE

MODE MANUEL

DIMINUER L'ALTITUDE

ACCÉLÉRER
LASERS "FEU"



VIRER A
GAUCHE

VIRER
A DROITE

AUGMENTER L'ALTITUDE