



L'Oriciele[®] présente:

3D FIGHT



manuel

1.0 Présentation du jeu

Vous êtes aux commandes d'un intercepteur interstellaire. Vous êtes chargé de défendre différents secteurs de la confédération. Pour cela vous pourrez vous déplacer dans le secteur que vous devez protéger afin d'intercepter les unités ennemies ou de vous ravitailler à la surface des planètes.

Les bases sont situées à la surface des planètes. Chaque planète dispose d'un système de défense à trois niveaux :

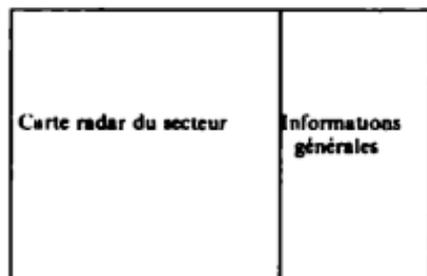
- Le bouclier magnétique: il s'agit de la protection la plus externe
- L'écran énergétique. c'est la protection intermédiaire
- Le champ de force: c'est la dernière protection avant d'atteindre le sol de la planète. Ce niveau est le plus résistant.

Ces trois niveaux de protection ne sont pas forcément tous présents. Pour atteindre le sol d'une planète les unités ennemies doivent traverser les niveaux de défenses présents sur cette planète. Une fois le sol d'une planète atteint, les unités adverses vont détruire la base (s'il y en a une). Le jeu comporte deux niveaux :

- Le niveau stratégique: c'est le niveau où vous choisissez les unités que vous allez attaquer, les planètes à défendre, en priorité, le moment où vous allez vous ravitailler etc. Pour vous aider à prendre ces décisions, l'ordinateur de bord vous fournit une carte radar du secteur et des informations sur les unités ennemies présentes, sur les planètes et sur votre intercepteur.
- Le niveau action: après avoir choisi les unités à intercepter, vous devez les éliminer. Pour cela vous disposerez d'un tableau de bord à trois écrans.
 - La vue tridimensionnelle: c'est là que vous verrez les unités adverses
 - Scanner: permet de se situer par rapport aux unités ennemies
 - Paramètres: renseignements sur votre intercepteur

1.1 Niveau stratégique

L'écran est divisé en deux parties :



Pour vous déplacer à l'intérieur d'un secteur deux possibilités s'offrent à vous :

- L'Hyperspace, la consommation dépend de la distance et de votre habileté à manœuvrer dans l'espace dual. Plus on est centré sur les rectangles, plus la consommation est faible.
- Téléportation, il consomme un crédit quelque soit la distance. On a donc intérêt à l'utiliser sur de grandes distances.

1.1.1 La carte radar du secteur

La carte donne les positions:

- **Des planètes:** gros point jaune. Ce point devient rouge dès que des unités ennemies atteignent le système de défense de la planète.
- **Des unités ennemies:** ce sont les petits points rouges.
- **De votre intercepteur:** il est au centre de la croix bleu clair.
- **Du curseur** (quatre points bleus oscillants).

Ce curseur peut être déplacé avec les flèches ou le joystick. Pour obtenir des informations sur des planètes ou sur des unités ennemies (ou les deux à la fois s'il s'agit d'une planète menacée), il suffit de placer le curseur sur la planète ou les unités adverses, puis d'appuyer sur la barre d'espace ou entrée. Les informations offertes sont les suivantes.

- **Pour les unités ennemies**
 - **Leur position:** dans l'espace, sur le bouclier magnétique d'une planète, dans l'écran énergétique, sur le champ de force ou au sol
 - **Leur nombre:** nombre de vaisseaux présents.
 - **Leur force:** il s'agit d'un nombre qui varie de 0 à 99. 99 est la force maximale
 - **Le nombre d'URAs** indique le nombre d'Unités de Ravitaillement Automatisées situées à proximité. Nous verrons ci-après comment utiliser les URAs
 - **Importance des déflecteurs:** les vaisseaux ennemis sont munis de déflecteurs qui peuvent être plus ou moins forts. D'autres détails sur les décrypteurs seront fournis plus loin
 - **Les choix qui vous sont offerts**
 - ▲ **S:** retour à la carte radar du secteur
 - ▲ **T:** vous décider de vous rendre vers la zone de combat en utilisant le téléporteur
 - ▲ **H:** le nombre d'unités minimum est affichés. Si vous appuyez sur H, vous entrez en phase d'hyper-espace pour vous rendre sur la zone d'interception
 - ▲ **P:** cette touche est valide quand les unités ennemies ont commencé à pénétrer le système de défense de la planète, on obtient alors un écran d'information sur la planète

Certaines de ces options peuvent devenir invalides (par exemple lorsque le crédit de téléportation est égal à zéro, on ne peut plus utiliser le téléporteur)

- **Pour les planètes:** nom de celle-ci, système de défense et surtout la présence éventuelle d'une base. La base peut être active (utilisable). Une fois utilisée elle devient inactive pendant un certain temps, puis revient à l'état actif. Il n'est pas possible d'utiliser une base menacée (c'est-à-dire une base se trouvant sur une planète dont le système de défense est occupé par des unités ennemies). Les options proposées en bas de l'écran sont les mêmes que celles décrites ci-dessus. Cependant l'hyper-espace et le téléporteur ne sont disponibles que s'il s'agit d'une planète ayant une base active

1.1.2 Informations générales

Cette partie droite de l'écran fournit les informations suivantes:

- **Zone:** indique la zone contenant le secteur où vous êtes
- **Grade:** donne votre grade actuel. Vous débutez au grade de Star Soldier, et vous gagnerez un grade à tout les 10000 points de performances. Le plus haut grade est celui de STAR LORD
- **Performance:** donne votre score
- **Hyper-espace:** affiche le nombre d'unités restantes pour le propulseur d'hyper-espace

- **Téléporteur** indique le nombre de crédits de téléportation restants
- **Paramètres** affiche des informations générales sur votre armement, vos boucliers et votre booster. Ces paramètres sont décrits plus bas (partie action).

1.2 Niveau action

L'écran est divisé en trois parties:

Vue tridimensionnelle	
Scanner	Paramètres

Le scanner permet de vous situer par rapport aux unités adverses. La vue 3 D permet d'effectuer les tirs au laser. La description de la zone paramètres suit.

1.2.1 Paramètres

On peut y lire les informations suivantes.

- **Nombres d'unités adverses restantes**
- **Ondes de choc** elles sont représentées par un icône vert. Les ondes de choc sont utilisables partout sauf dans l'espace. Elle permettent de détruire toutes les unités situées dans l'angle de vision
- **Missiles photoniques**, ils sont représentés par un icône blanc. Il ne sont utilisables que dans l'espace. Ils permettent de détruire des unités situées hors de portée du laser.
- **Booster**, niveau du réservoir du booster spatial. Le booster ne sert que dans l'espace. Le booster autorise des manœuvres rapides que ne permettent pas les propulseurs classiques.
- **Bouclier**, niveau du bouclier de protection de votre intercepteur. Les collisions avec des tirs ou des unités adverses détruisent le bouclier. Une collision avec un bouclier faible est fatale pour votre intercepteur. Il est possible de régénérer son bouclier dans les URAs et dans les bases situées sur les planètes

1.2.2 Le scanner

La représentation est la suivante

- Les points rouges : il s'agit des vaisseaux ennemis
- Les petits points jaunes et rouges (alternés) : il s'agit des tirs que vous envoient les vaisseaux ennemis. à éviter
- Le point blanc : c'est votre intercepteur
- Les carrés verts : ce sont les URAs (avant utilisation)
- Les carrés bleus clairs : ce sont les URAs après utilisation (une URA ne peut servir qu'une seule fois)

Le scanner peut présenter deux aspects

- Dans l'espace: votre vaisseau est représenté par le point blanc au centre du cercle bleu. Ce cercle délimite la portée visuelle (vous ne pourrez pas voir des vaisseaux situés à l'extérieur de ce cercle).

De plus le quart de cercle jaune indique votre angle visuel (c'est-à-dire ce que vous voyez dans la vue 3D). Ce quart de cercle tourne quand vous tournez

- Partout **sauf** dans l'espace: le quartier bleu représente votre angle de vue. De plus les pointillés verts du scanner constituent une référence fixe

1.2.3 Les touches et joystick

Le tableau suivant récapitule l'utilisation des touches

Phase	Espace	Bouclier magnétique	Ecran énergétique	Champ de force	Sol
A	Booster	Avance	Avance	Haut	Avance
Shift	Avance	Arrière	Arrière	Bas	Arrière
M	Droite	Droite	Droite	Droite	Droite
L	Gauche	Gauche	Gauche	Gauche	Gauche
Entrée	Missile	Onde	Onde	Onde	Onde
Espace	Laser	Laser	Laser	Laser	Laser

Pour utiliser le joystick, il suffit de connaître la correspondance suivante

- Nord = A
- Sud = shift
- Ouest = L
- Est = M
- Touche feu = espace

Le missile (ou l'onde) sont toujours utilisables avec la touche Entrée

1.2.4 Les URAs

Les Unités de Ravitaillement Automatisées permettent des ravitaillement partiels en cours de combat. Pour les utiliser, il suffit de fonder dessus. Le reste de la procédure est automatique. Une URA ne peut servir qu'une fois, après le premier usage elle est représentée en bleu clair sur le scanner

1.2.5 Le laser

L'utilisation du laser n'est pas limitée. Les vaisseaux adverses étant équipés de déflecteurs, il est souvent nécessaire de leur tirer dessus plusieurs fois. Le laser fait d'autant plus de dégâts que la cible est plus proche et que l'impact est bien centré sur le vaisseau

1.3 Les bases

Pour réussir un accostage et être ravitaillé, vous devez centrer votre intercepteur sur la colonne de transfert énergétique. Le pilotage est rendu délicat par l'inertie de votre intercepteur dans les champs de protection qui défendent la base. Une fois utilisée une base ne devient active qu'après un certain temps

COPYRIGHT LORICIELS Juillet 1985

**Reproductions strictement interdites loi du 11 mars 1957
tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation
et de location réservés pour tous pays**