

INFOGRAMMES





FULL METAL PLANETE

existe aussi en "board-game" :
Coffret avec plateau de jeu
et 84 figurines métalliques.

En vente dans tous les bons magasins de jeux !

MANUEL DU FULL METAL PILOTE

Ce logiciel respecte parfaitement la règle de base de FULL METAL PLANETE, le jeu-plateau créé par Gérard Mathieu, Gérard Delfanti, Pascal Trigaux, édité par Ludodélire.

L'ordinateur joue bien sûr le rôle d'arbitre (interdiction d'actions illégales, décompte du temps, calcul des points) mais offre surtout la possibilité de trouver en permanence des partenaires disponibles !

4 joueurs peuvent s'affronter dans la même partie et tous les panachages sont possibles entre joueurs humains et robots.

Cette notice a été écrite pour les versions ATARI et AMIGA. Pour les utilisateurs de COMPATIBLES PC et notamment ceux qui ne disposent pas d'une "souris" un certain nombre de commandes peuvent être mises en oeuvre différemment. Se reporter à l'additif spécial.

SOMMAIRE

- L'univers de FULL METAL PLANETE. Résumé d'une partie - page 1
- Démarrage d'une partie et chargement du logiciel - page 9
- La carte stratégique - page 13
- Résumé des commandes - page 14
- Utilitaire graphique "FULL METAL PALETTE" - page 18
- Conseils aux débutants - page 20

CONSEILS POUR LE JEU

A moins d'avoir pratiqué le jeu-plateau, vous pénétrez maintenant dans un univers inconnu et fantastique. Pour comprendre les règles qui régissent ce monde différent, vous devez lire complètement cette notice.

Pour jouer, vous n'aurez pas besoin de connaître toutes les règles de ce jeu aux infinies possibilités mais peu à peu la maîtrise de celles-ci et vos progrès stratégiques vous permettront de passer du rang de "simple sôutier" à celui de "Full Métal Pilote" et pourquoi pas de devenir un jour "Consortium"...

ATTENTION ! L'ordinateur n'accepte que des actions "légales". Si vous n'arrivez pas à entrer dans une case, si le tir n'a pas lieu, si l'astronef ne décolle pas... ce n'est pas l'ordinateur qu'il faut accuser mais plutôt analyser votre situation et comprendre ce que vous ne respectez pas (attention au destructeur "caché" sous une fenêtre de commande ou sur une case non visualisée).

N'insistez pas sur une commande illégale surtout si l'ordinateur a émis un "beep"... Le temps presse ! Ne perdez pas de vue le but principal de votre mission : Quitter FULL METAL PLANETE avec un maximum de minerais et de matériel.

Les commandes nécessaires à l'utilisation du jeu sont regroupées dans un chapitre. S'y référer quand vous voyez la mention "*voir commande...*".

RESUME D'UNE PARTIE

Vous posez votre astronef sur FULL METAL PLANETE pour une campagne d'extraction qui durera 21 ou 25 tours (rounds).

Les joueurs jouent à tour de rôle à l'aide d'un crédit de points-action, pendant un temps déterminé.

En cours de partie vous avez les possibilités suivantes :

- ramasser des minerais à l'aide de vos transporteurs, les ramener dans l'astronef.
- créer des pièces supplémentaires à l'aide du minerais et de votre pondeuse météo.
- affaiblir l'adversaire avec vos destructeurs en lui détruisant ou en lui prenant des pièces.

- menacer ou gêner ses mouvements en occupant les zones appropriées.
 - capturer un ou plusieurs astronefs, pour augmenter le nombre de pièces sous votre contrôle, bénéficier de points-action supplémentaires et décoller en fin de partie avec plusieurs astronefs et leur contenu (minerai et pièces).
 - négocier des pactes de non agression ou des actions concertées contre un adversaire trop dangereux.
- Si tout se passe bien pour vous, vous décollerez au 21ème ou au 25ème round (au choix de chacun), avec des pièces (1 point chacune et du minerai (2 points chaque); le joueur totalisant le plus grand nombre de points aura gagné.

LA PLANETE

Le terrain est composé de 851 cases hexagonales communiquant entre elles.

La haute mer est bleue, la plaine est ocre, les récifs sont bleus tachetés d'ocre, les marécages sont ocres tachetés de bleu, la montagne est marron.

La nature de chaque case dépend de sa couleur dominante.

Voir la commande Vérification

LES MAREES

Chaque tour du jeu complet est soumis à une marée : normale, basse ou haute.

Leur succession est créée par l'ordinateur en début de jeu de façon aléatoire.

A marée normale, marécages = plaine, récif = mer

A marée haute, marécages et récifs = mer

A marée basse, marécages et récifs = plaine

Conséquences :

- A marée basse, les cases récifs sont infranchissables par les engins marins (vedettes et barges) et les engins terrestres y ont accès.
- A marée haute, les cases marécages sont infranchissables par les engins terrestres et les engins marins y ont accès.
- A marée normale, les marécages restent de la plaine, les récifs restent de la mer : les marécages sont praticables par les engins terrestres, et les récifs par les engins marins.

Les engins surpris par le changement de marée sont neutralisés :

- Un engin marin surpris à marée basse sur une case récif ou marécage est échoué.
- Un engin marin surpris à marée normale sur une case marécage est échoué.
- Un engin terrestre surpris à la marée normale sur les récifs est embourbé.
- Un engin terrestre surpris à marée haute sur une case récif ou marécage est embourbé.

Les pièces ainsi surprises ne peuvent rien faire, absolument rien. Elles sont strictement inamovibles, mais restent capturables, destructibles, et constituent des obstacles à la circulation, bref elles sont neutralisées jusqu'au retour d'une marée favorable.

Voir la commande Consultation.

Il est possible d'échouer volontairement un engin marin ou d'embourber volontairement un engin terrestre. Cela peut être utile pour des raisons stratégiques (bloquer un passage par exemple).

Voir la commande Echouage.

PREVISION DES MAREES

A tout moment, le joueur, possesseur d'une pondeuse-météo opérationnelle, peut prendre connaissance de la marée future ; un joueur possédant deux pondeuses météo en état de marche peut connaître deux marées futures, etc.

Une pondeuse-météo est inopérante dans l'astronef, sur une barge, sous le feu adverse, ou embourbée.

Voir la commande Météo.

LE MINERAI

Le minerai est disséminé sur tout le territoire. Il peut être embarqué définitivement dans les astronefs pour accumuler les points gagnants, ou être transformé par la pondeuse météo en pièces supplémentaires.

Un bloc de minerai occupe une case, il est donc un obstacle au déplacement.

A marée basse, le minerai est prenable partout. A marée normale, le minerai est imprenable sur les récifs. A marée haute, le minerai est imprenable sur les récifs et les marécages.

Les 5 manières d'agir sur le minerai sont :

- le charger dans l'astronef à partir d'une case contigüe.
- le charger, le transporter, le décharger au moyen d'un crabe (maximum 2 minerais) ou d'une barge (maximum 4).
- charger, transporter, ou transformer ce minerai au moyen d'une pondeuse-météo (un seul minerai à la fois).
- le détruire au moyen de deux destructeurs (char, vedette, tourelle, "gros tas").

Sur la carte stratégique, le minerai est représenté par un "I" blanc pour des raisons de lisibilité mais n'appartient à personne.

LE TEMPS

A la fin du temps de tour de jeu décidé pour les joueurs humains, l'ordinateur interrompt automatiquement la manoeuvre en cours (jingle) et déclenche le début du tour du joueur suivant.

Voir les commandes Pause et Fin de tour.

CREDIT DE POINTS-ACTIONS

CREDIT DE BASE

Lorsque arrive son tour, chaque joueur dispose d'un crédit de base de quinze points, qu'il dépense comme il l'entend pour mener ses actions, et bouger autant de pièces qu'il le désire.

Coût en points pour chaque action :

- déplacement : un point pour chaque nouvelle case empruntée.
- chargement ou déchargement d'une pièce ou d'un minerai : un point.
- rentrer ou sortir une pièce vide ou chargée, de l'astronef : un point (y compris pour la barge qui occupe tout de suite deux cases).
- destruction d'une pièce ou d'un pion-minerai : deux points (voir tirs).
- reconstruction d'une tourelle (seulement sur un astronef conquis) : deux points.
- décollage d'un astronef : un deux, trois ou quatre points selon son état (voir départ).

BONUS :

- un joueur qui joue dix points sur ses quinze en économise cinq.
- un joueur qui joue cinq points sur ses quinze en économise dix.
- le maximum de points économisables est de dix utilisables au tour de son choix.
- le bonus permet donc à un joueur de jouer jusqu'à 25 points en un tour.

On peut connaître le bonus d'un joueur en utilisant la fonction Consultation.

SUPER-BONUS :

- chaque astronef conquis augmente le crédit de base de l'occupant de cinq points.
- exemple : le possesseur de trois astronefs (le sien propre plus deux conquis), qui aurait en outre économisé dix points, peut donc jouer :

Crédit de base 25 points (15 + 5 + 5) + 10 points

Total : 35 points !

Attention !

- tout déplacement validé est comptabilisé DEFINITIVEMENT.
- sortie de l'astronef, chaque pièce, vide ou chargée, occupe une case sur le plateau ; deux pièces ne

peuvent jamais occuper la même case (sauf pontons et transporteurs).

- seule la barge occupe deux cases ; chaque nouvelle case qu'elle occupe au cours d'un déplacement lui coûte un point (marche avant ou marche arrière).

Voir la commande Déplacement.

LES TRANSPORTEURS

Il y a deux sortes de transporteurs :

- la barge (contenance 4 places) et le crabe (contenance 2 places)

Les éléments transportables sont :

- le minerai, le char, le gros tas, le ponton, qui occupent chacun une place.

- la pondeuse météo et le crabe, qui occupent chacun deux places.

Seule la barge peut transporter un crabe ou une pondeuse.

Le chargement se fait depuis une case adjacente au transporteur.

Le chargement ou de déchargement d'un élément coûte un point.

Embarquer ou débarquer un crabe lui-même rempli ne coûte qu'un point, modifier son contenu à bord d'une barge ne coûte pas de point ;

Toute pièce transportée est neutralisée.

Une case de déchargement doit être vide ou occupée par un autre transporteur sur lequel il reste de la place.

Rentrer ou sortir un transporteur, même chargé, de son astronef ne coûte qu'un point.

Un transporteur ne peut en aucun cas charger ou décharger un élément sur une case ou depuis une case située sous le feu adverse (voir "destructeurs").

On peut charger puis décharger un transporteur sans le déplacer.

On ne peut rien décharger en haute mer.

On peut décharger sur une case submergée (récif ou marécage) les éléments déposés sont neutralisés jusqu'à une marée favorable.

On ne peut pas embarquer un élément occupant une case submergée (sauf un ponton)

Voir la commande Manutention.

LA PONDEUSE-METEO

Une pondeuse météo peut créer des nouvelles pièces : elle s'arrête sur une case voisine d'un minerai, charge le minerai, et dépose sur une case voisine un char, un pont ou un crabe ; la création d'une nouvelle pièce coûte donc deux points : un point pour le chargement du minerai, un point pour la pose de la pièce.

Une pondeuse peut charger un minerai, se déplacer, et pondre sa pièce plus loin, voir à un autre tour.

Lorsqu'elle charge ou pond, la pondeuse est soumise aux mêmes règles qu'un transporteur.

Une pondeuse peut créer deux pièces à chaque tour, elle ne peut pas créer deux crabes ou deux ponts dans le même tour.

Une pondeuse peut se contenter de transporter et décharger un minerai (à ce titre, elle peut être assimilée à un transporteur.)

Attention : La composition de la réserve, suivant le nombre de participants, est conçue pour que chaque joueur ait en début de partie les mêmes possibilités de création ; ensuite il s'agira pour chacun de faire ses choix : ramener le maximum de minerai dans l'astronef ou le transformer pour être plus fort sur le terrain. *Voir la commande Ponte.*

LES PONTONS

Les pontons, engins inertes, servent à couvrir les cases haute-mer et les cases submergées (ou submergeables).

Un ponton se pose ou se retire à l'aide d'un transporteur (ou d'un astronef), quelle que soit la marée.

Un ponton est utilisable comme une case terre. Il doit toucher au moins une case terre.

Il est possible de juxtaposer plusieurs pontons, si le premier ponton posé touche une case terre. Dans ce cas, si ce premier ponton est détruit ou retiré, le reste de l'assemblage est également détruit. Si une case

terre servant d'unique appui est submergée, le pont ou l'ensemble de ponts est détruit.

Un ponton détruit entraîne la destruction de tout ce qui se trouvait dessus.

Sous le feu ennemi, on ne peut jamais poser ni retirer un ponton.

Un ponton est neutre. Une fois posé, il peut être utilisé par tout élément terrestre, quel que soit son camp.

De même, il peut être chargé par un transporteur ennemi sans qu'il soit besoin de procéder à sa capture.

Posé sur une case terre, un ponton n'empêche pas l'usage de cette case.

Un ponton fait obstacle à la circulation des barges et des vedettes.

Sur la carte stratégique, le ponton est représenté par un symbole "=" rouge pour des raisons de lisibilité.

Il appartient néanmoins à tout le monde.

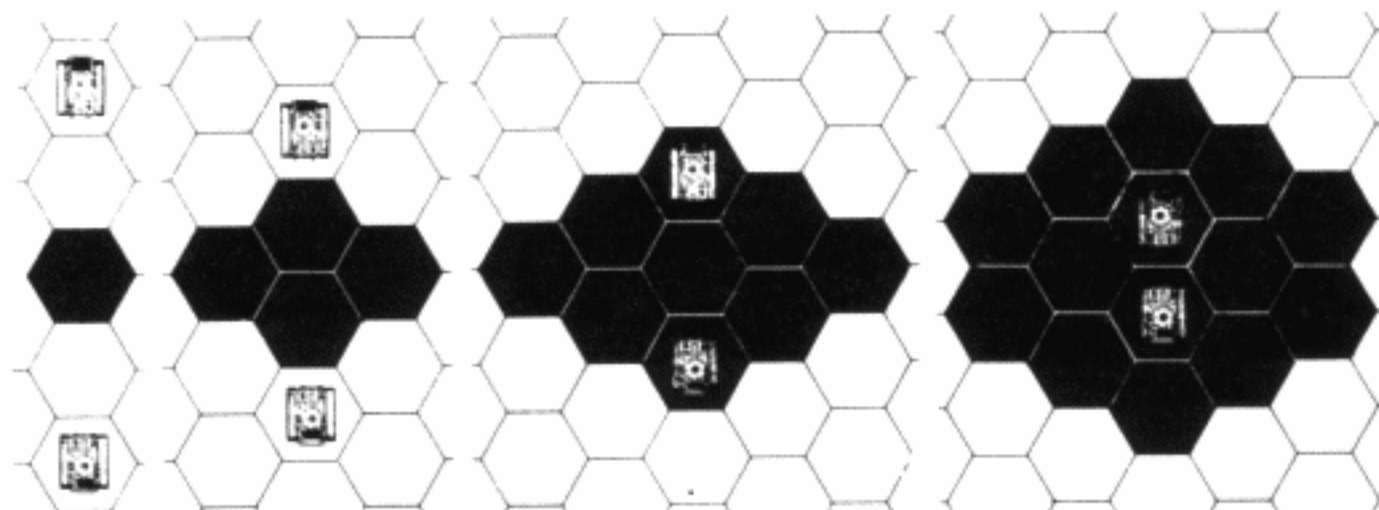
LES DESTRUCTEURS

Les destructeurs peuvent détruire tout élément (pièce ou minéral), excepté les astronefs et leur contenu (les tourelles peuvent être détruites). Les destructeurs servent à détruire, capturer, repousser l'adversaire, et à se défendre.

Il y a quatre types de destructeurs : les vedettes, les chars, le super-char T-99 à tir longue portée, familièrement surnommé "Gros Tas", et les tourelles (fixes).

DESTRUCTION

Principe de destruction : tout élément atteint par le tir simultané de deux destructeurs du même joueur est détruit.



Mécanisme de destruction : Tourelle, char et vedette peuvent tirer jusqu'à deux cases de distance de leur propre position.

Le "gros tas" peut atteindre une cible située jusqu'à trois cases de sa propre position.

Un char normal, situé sur une case montagne, peut lui aussi tirer jusqu'à trois cases (même sur une case montagne).

Le "gros tas", même transporté, ne peut jamais aller sur une case montagne.

Entre deux tours, deux chars ne peuvent pas stationner sur deux cases montagne adjacentes.

PENALTY : Dans le cas où un joueur humain ne respecterait pas cette règle, une pénalité de 5 points lui serait infligée au tour suivant. De plus la zone de feu des chars est réduite jusqu'au retour à la normale.

Un destructeur peut tirer par dessus tout élément ou case du terrain, y compris mer, minéral, astronef, montagne, etc.

Un destructeur ne peut tirer que deux fois pendant le tour d'un joueur (ces tirs peuvent être séparés par d'autres actions). Tout destructeur est réapprovisionné en munitions dès le début du tour du joueur suivant.

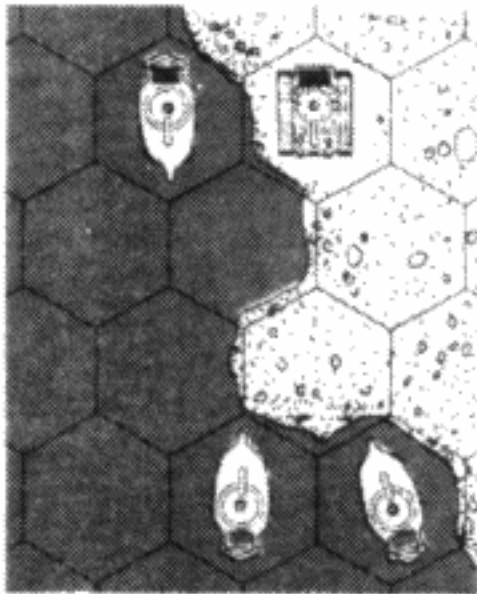
Les destructeurs ne peuvent pas détruire les pièces de leur propre camp sauf les pontons.

Tirer sur une case entraîne la destruction de tout ce qui occupait cette case.

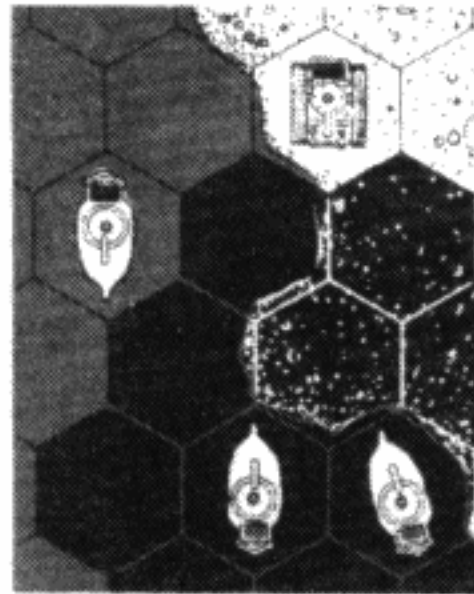
Rappel : il faut toujours le tir simultané de deux destructeurs pour détruire une cible. Un destructeur seul ne peut donc rien détruire ni défendre. Toute destruction coûte donc deux points : un point par tir.

Définition : une case est "sous le feu adverse" lorsqu'elle est située à portée de tir de plusieurs destructeurs du même adversaire.

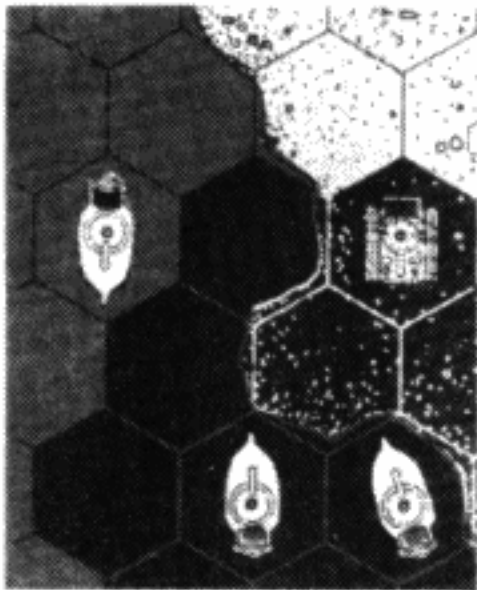
Une pièce ne peut jamais se placer ou se déplacer sous le feu adverse ; seul un destructeur peut venir se placer sous le feu adverse, et uniquement en cas d'attaque.



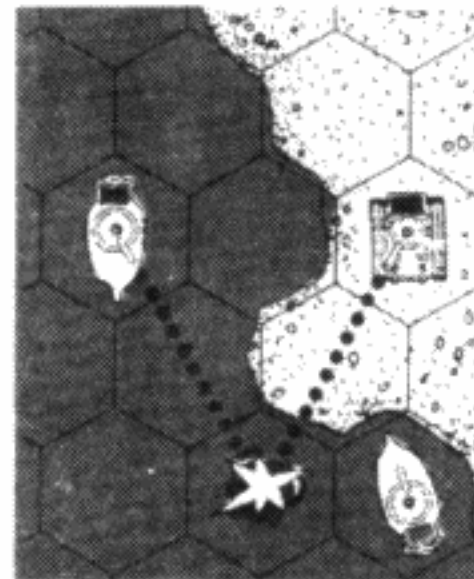
1. Exemple d'attaque. Situation au début du tour.



2. Un premier attaquant approche (vedette), mais il doit obligatoirement rester hors du feu ennemi.



3. Le second attaquant (char) peut lui entrer sous le feu, car...



4. ... immédiatement ils tirent ensemble et détruisent la vedette de gauche. La vedette de droite, restant seule, ne peut plus tirer.

ATTAQUE D'UN SECTEUR DEFENDU PAR LE FEU ADVERSE

Lorsqu'un joueur attaque un tel secteur, ses destructeurs n'arrivent jamais en même temps auprès de l'adversaire (même si les tirs, eux, sont simultanés) : il y a toujours un premier, puis un second arrivant. Le premier destructeur arrivant ne peut jamais se placer, au moment de son tir, sous le feu adverse. Le deuxième destructeur arrivant, lui, peut venir au besoin se placer jusque sous le feu adverse, pour aussitôt s'arrêter et tirer (simultanément avec le premier arrivant). Mais au terme de son (ses) tir et avant tout autre déplacement, ce deuxième arrivant doit avoir détruit assez de défenseurs pour ne plus être sous le feu adverse. Alors seulement, le joueur attaquant peut faire d'autres mouvements.

La "Théorie du Deuxième Arrivant" se résume ainsi : un destructeur peut arriver jusque sous le feu adverse si ses tirs permettent d'annihiler ce feu adverse, avant tout autre mouvement.

Si le "Deuxième Arrivant" se trouve transporté vers un secteur défendu par le feu adverse, il doit être déchargé sur une case hors-feu, puis se rendre par ses propres moyens sur sa case de tir.

(Toutes les attaques ne sont pas forcément appel à la Théorie du Deuxième Arrivant.)

Voir la commande Tir.

CAPTURE

Principe de la capture : deux destructeurs d'un même joueur, au contact d'une pièce de couleur différente, peuvent la faire passer à leur propre couleur.

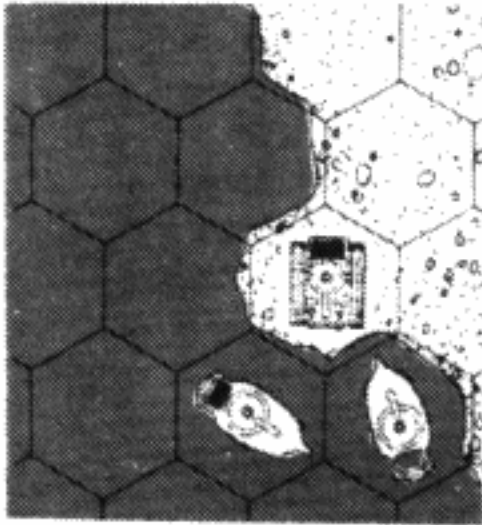
Le changement de couleur se matérialise par un changement de marqueur. Cette opération coûte un point.

Au moment de la capture, preneurs et capturés doivent être hors du feu adverse (un joueur peut donc protéger une pièce de la capture en l'abritant sous son feu).

Une pièce capturée est immédiatement opérationnelle pour toute action.

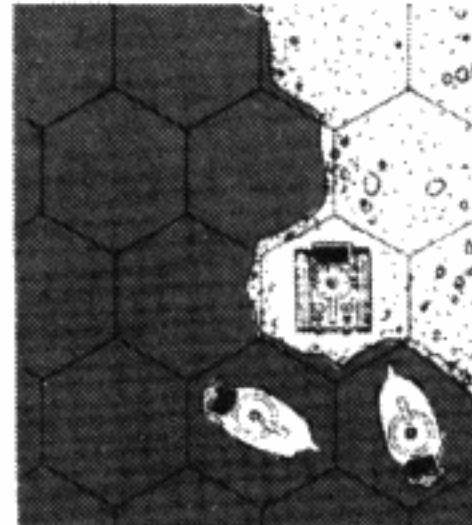
Même à court de munitions, un destructeur peut participer à une capture.

Le contenu d'un transporteur capturé change automatiquement de couleur, sans dépense de points supplémentaires. Voir la commande *Capture*.



Exemple de capture :

1. Le tank noir se rapproche sur une case contiguë à la vedette bleue.
La vedette noire fait la même chose...



2. La vedette bleue devient noire après activation de la fonction *Capture*.

RECU ET NEUTRALISATION

Au terme d'une manœuvre, des destructeurs peuvent tenir sous leur feu de pièces adverses, sans pour autant les détruire ou les capturer.

Dans ce cas, lorsqu'arrive son tour le joueur menacé peut tenter de mettre ses pièces hors-feu. Pour cela il a le droit de bouger d'une seule case les pièces menacées à condition que la case d'arrivée soit hors-feu.

Une pièce sous le feu adverse et ne pouvant pas reculer est neutralisée : elle ne peut rien faire.

Une tourelle n'est pas neutralisable. Même sous le feu, elle peut toujours tirer.

Voir la commande *Recul*.

L'ASTRONEF

L'astronef, composé d'une bulle centrale et de trois podes surmontés de tourelles, occupe quatre cases.

A part ces tourelles, l'astronef et sa cargaison sont indestructibles. Il constitue le refuge (et le seul point de départ) des pièces qui s'y trouvent.

On peut connaître le contenu d'un astronef ou transporteur ennemi grâce à la commande *Consultation*.

Un astronef ne peut occuper que des cases plaines et marécages (il ne subit pas l'effet des marées).

Rentrer et sortir de l'astronef

Les éléments rentrent ou sortent de l'astronef par un de ses trois podes, sur toute case adjacente appropriée (la bulle centrale n'a pas d'accès sur l'extérieur).

Le minéral rentré dans un astronef ne peut ni en sortir ni être transformé.

Entrer ou sortir un transporteur chargé ne coûte qu'un point.

A l'intérieur de l'astronef, le chargement et le déchargement d'un transporteur ne coûtent pas de points. Dans le même tour, on peut rentrer puis sortir une même pièce par toute case disponible bordant l'astronef.

Pour toute entrée ou sortie d'élément, l'astronef est assimilé à un transporteur et fonctionne selon les mêmes règles, MAIS :

- une pièce peut entrer ou sortir par un pode situé sous le feu adverse, à condition d'arriver sur une case hors-feu).

- une pièce ne peut pas sortir par un pôle dont la tourelle est détruite.
- une pièce (ou minerai) peut entrer par un pôle dont la tourelle est détruite.

Prise d'un astronef

Lorsque ses trois tourelles sont détruites, un astronef et toutes les pièces à sa couleur passent sous le contrôle du premier joueur qui fait pénétrer un destructeur dans cet astronef, lequel conserve sa couleur d'origine.

Voir le dernier paragraphe de la commande Capture.

Dès qu'il a pris le contrôle d'un astronef, le joueur bénéficie d'une augmentation de cinq points de son crédit de base, utilisables aussitôt s'il le désire.

Un joueur contrôlant plusieurs astronefs continue à ne jouer qu'une fois, à son tour de jeu.

S'il perd un de ses astronefs, son crédit de base diminue de cinq points (exemple : il en avait trois, il s'en est fait prendre un, son crédit de base redescend de 25 à 20 points).

Tout joueur ne possédant plus d'astronef a perdu la partie et rentre à pied...

Seul le joueur qui vient de prendre (ou reprendre) un astronef, peut en reconstruire les tourelles :

- pas besoin du minerai ni de la pondeuse.
- en un ou plusieurs tours.
- jamais sur un pôle sous le feu adverse.
- reconstruire une tourelle coûte deux points.
- une tourelle reconstruite peut tirer immédiatement.

Voir la commande Reconstruction.

Le joueur qui a pris un astronef utilise les pièces ainsi contrôlées (dans l'astronef et sur le terrain), conjointement avec ses propres pièces. C'est une armée mixte, dont les pièces conservent chacune leurs couleurs.

Remarques

- Même démunie de ses trois tourelles, un astronef reste la propriété de son joueur, avec tous ses pouvoirs, tant qu'un destructeur adverse n'a pas pénétré à l'intérieur.
- La prise d'un astronef est l'unique cas où une pièce opérationnelle peut pénétrer dans un astronef adverse.
- Le destructeur ne peut évidemment pénétrer dans cet astronef qu'en empruntant un chemin situé hors du feu adverse...
- ... mais il peut y entrer par un pôle situé, lui, sous le feu adverse.

CHANGEMENT DE COULEUR

Les marqueurs-couleur de chaque pièce sont des récepteurs qui n'obéissent qu'à un seul émetteur : celui de l'astronef de cette couleur.

Il n'y a que deux manières de changer la couleur d'une pièce :

- en procédant à une capture (voir "capture").
- toute pièce pénétrant dans un astronef prend la couleur de cet astronef, et obéit au joueur qui le contrôle. (Un joueur contrôlant des pièces de couleurs différentes dispose de ces deux moyens s'il veut procéder à des changements de couleur sur ses propres pièces).

Un astronef conserve toujours sa couleur (son émetteur) d'origine, même s'il est pris par un autre joueur.

DIPLOMATIE

Les joueurs humains ont toute latitude pour conclure entre eux des alliances... On peut en faire de même avec les joueurs robots en leur proposant un pacte de non-agression.

Cette fonction est protégée par la trappe "secret" qui donne le temps aux autres joueurs humains de regarder ailleurs pendant que vous effectuez votre choix.

Voir la commande Diplomatie.

DEMARRAGE D'UNE PARTIE

Commencez par formater une disquette qui sera le support des sauvegardes éventuelles (AMIGA : voir paragraphe "Utilisation disquette" - page 12).

ATARI et AMIGA : Eteignez l'ordinateur quelques secondes. Allumez-le et introduisez la disquette.

COMPATIBLES PC : Voir additif spécial.

Le premier écran chargé propose 6 icônes :

- icônes "zébrée" jaune et noire (F1) : chargement normal avec présentation et musique.
 - icône "lièvre" (F2) chargement rapide
 - Icône "personnages" (F3) : elle vous permet de connaître les noms des réalisateurs de ce logiciel...
 - icône "pinceau" (F4) : logiciel graphique
 - icône "disquette" (F5) : chargement d'une partie "en cours" ou d'un scénario. Laisser le chargement se faire. N'introduisez la disquette qui comporte la partie à charger qu'après le message "Insert save game disk". Voir paragraphe "Sauvegarde/Chargement).
 - Icône "clavier" (F6) : permet de basculer (clavier Azerty ou Qwerty)
- L'option choisie est validée par un carré jaune.

FULL METAL SELECT

Cet écran vous permet de choisir vos partenaires et à chacun de se personnaliser : choix d'un nom ou d'un pseudonyme, choix d'un drapeau.

Le nombre de joueurs maximum est de 4. On peut panacher à volonté entre joueurs humains et robots.

Utilisation de l'écran :

Les emblèmes des partenaires seront affichés dans les carrés du haut.

Mode de sélection d'une case : cliquer dessus (bouton gauche de la souris ou appui sur la touche correspondante du pavé numérique)

1. Choisir l'un de ces carrés. Il est alors encadré.
2. Choisir "joueur humain" ou "robot" en cliquant sur l'icône "visage" ou sur la "puce".
3. Choisir un emblème parmi les 6 proposés ou en charger un avec l'icône "disquette".
4. On peut changer le nom en cliquant dans la zone où il est affiché (maxi 16 lettres).
5. Si on resélectionne un carré déjà encadré, il se vide.
6. On peut régler le temps de jeu des joueurs humains en sélectionnant l'icône "horloge". Temps d'un tour variant de 1 à 9 minutes. Le temps normal est de 3 minutes.
7. Quand les choix sont terminés, on peut passer au jeu proprement dit en validant l'icône "zébrée".

Jusque là on peut revenir en arrière et modifier tous les choix.

Les joueurs-robots ont chacun une personnalité, que vous découvrirez petit à petit. A noter que si vous ne sélectionnez que des joueurs robots, ils joueront sans vous. Le spectacle vaut largement certains programmes de télévision...

L'ordinateur crée la succession des marées qui se succéderont pendant les tours de jeu (25 rounds).

Ensuite il tire au sort l'ordre de jeu. Repérez bien la couleur qui vous est attribuée (carré qui encadre votre emblème).

Quand vous êtes prêts à atterrir... cliquez !

ORGANISATION DE L'ECRAN

L'écran vous propose une vue aérienne de FULL METAL PLANETE. Vous ne visualisez évidemment qu'une partie du terrain (la vue globale est offerte par la carte stratégique).

Un boîtier de commande apparaît en permanence (Voir le chapitre qui lui est consacré).

Pour faire défiler le paysage, il suffit d'amener la souris sur le bord qu'on veut découvrir et d'attendre quelques dixièmes de secondes la mise en route du scrolling (ou d'appuyer sur les touches G H B N). Si rien ne se passe c'est qu'on est au bord...

On peut visualiser ou non les hexagones entourant les cases. C'est une question de goût. Les joueurs habitués du jeu-plateau préféreront sans doute mais on peut très bien s'en passer...

Marqueurs de couleur : les pièces portent un marqueur de la couleur de l'astronef dont elles reçoivent les ordres. Si vous ne voyez pas bien le marqueur, c'est qu'il s'agit des noirs...

DEBUT DE PARTIE

Round 1 : arrivée des astronefs

Chaque joueur a trois minutes maximum pour poser son astronef, marqué à sa couleur, à l'intérieur d'une "zone d'arrivée" : une des deux îles, ou une portion de terre de même couleur (carte stratégique). Un astronef occupe quatre cases, aux conditions suivantes : laisser un passage d'au moins une case au bord du plateau ; n'occuper que des cases plaines et/ou marécages. Normalement deux astronefs ne peuvent pas occuper des zones contigües (une île n'est pas une zone contigüe).

Quand le joueur a la "main", la carte stratégique est affichée et matérialise les zones d'atterrissage.

On peut déplacer le rectangle blanc qui encadre les zones en pointant la zone choisie avec la souris (clic + flèches de direction).

En cliquant sur la touche noire et jaune on passe à l'atterrissage proprement dit (touche + ou ESC).

Ce sont les seules commandes disponibles à ce moment dans la carte stratégique.

ATTERRISSAGE

Après avoir quitté la carte stratégique, on survole le terrain avec l'astronef. Quand celui-ci est stabilisé on peut en prendre le contrôle avec la souris (ou les flèches de direction).

Pour faire "scroller" le paysage, il suffit de "pousser le cadre" dans la direction choisie (temporisation courte) ou d'utiliser les touches G H B N.

Pour poser l'astronef il suffit de cliquer.

Attention ! L'astronef ne se pose que si les cases sont autorisées (terrain) et qu'il n'est pas **à cheval** sur une frontière. L'atterrissage est définitif ! Réfléchissez bien...

On peut faire apparaître les hexagones par appui sur la touche 2/F2) ou retourner à la carte stratégique avec la touche 6/F6.

CONSEIL : Quand vous jouez seul avec des partenaires "robots", l'endroit d'atterrissage conditionnera grandement l'intérêt du jeu. Il est évident que si vous êtes à l'autre extrémité du terrain, ce ne sera pas une partie très intéressante, chacun ayant assez d'espace vital...

Normalement, la règle précise qu'on doit laisser au moins une zone vide entre deux astronefs. L'ordinateur ne vérifie pas ce point et le laisse à votre choix.

L'atterrissage provoque la destruction des minerais de la zone.

ATTENTION ! Si vous agissez pendant l'atterrissage d'un astronef piloté par un joueur-robot (en cliquant ou en pressant une touche), vous en prendrez le contrôle et vous pourrez le poser où vous voulez. Vous devrez également faire le déploiement manuellement.

Round 2 : déploiement (sans dépense de points)

Vous devez maintenant déployer toutes ou partie de vos pièces hors de l'astronef, dans la limite de vos zones d'arrivée (limite indiquée par les points blancs).

Les ponts et pièces marines déployées doivent toucher la côte de leur zone. Les transporteurs peuvent être déployés chargés.

Pour ce tour, on considère que la marée est normale, mais attention à la suivante !

Il est important de ne pas mettre deux chars côte-à-côte sur des montagnes ! La pénalité de 5 points (voir page 5) vous empêcherait de jouer au tour suivant !

Voir la commande Manutention.

Celle-ci est activée automatiquement.

Pour terminer, cliquer sur l'icône jaune et noire (touche ESC).

Le chronomètre affiche alors 0. Cliquer sur les chiffres pour valider la fin de tour (touche Enter).

Round 3 : Vous disposez, l'un après l'autre, de cinq points pour vos actions. Gare à la prochaine marée...

Round 4 : Chaque joueur dispose de 10 points.

Round 5 : Chaque joueur peut jouer désormais quinze points.

Round 6 :

La partie adopte sa vitesse de croisière, vous devenez un vrai FULL METAL PILOT.

Méfiez-vous quand même de ceux qui ont déjà économisé des points.

Rounds 7 à 20 : La bataille bat son plein...

FIN DE PARTIE

Round 21 - Décollage possible.

Ce tour se déroule en deux temps. Un premier "tour de table" permet à chaque joueur humain d'indiquer s'il va décoller ou non. Pour cela, à son tour et après avoir demandé aux autres joueurs de ne pas regarder, il ouvre la trappe "secret" et clique sur l'icône qu'il choisit : décollage ou non. Il valide son choix en re cliquant.

Un joueur possédant plusieurs astronefs peut prendre des décisions distinctes pour chacun d'eux en cliquant sur les carrés de couleurs (comme pour la Diplomatie). Mais faire partir au 21ème tour un astronef sur deux (par exemple), ramène son crédit de base de vingt à quinze points pour les tours suivants.

A la fin de cette manoeuvre, les astronefs qui partent décollent automatiquement.

Les pièces abandonnées par les astronefs partis peuvent être détruites ou capturées par ceux qui restent.

Round 25 - L'heure de vérité...

Si un ou plusieurs joueurs ont décidé de rester, ils jouent le 21ème tour et les suivants.

Ils font partir leurs astronefs au 25ème tour, après avoir joué normalement.

Attention : en jouant le 25ème tour, il faut prévoir un point pour le décollage d'un astronef intact, et un point de plus par tourelle manquante.

Rappel : tout point dépensé est comptabilisé définitivement.

Si, au terme des points dépensés, un joueur ne peut plus faire décoller son astronef, celui-ci reste sur FULL METAL PLANETE où il rouillera jusqu'à la fin des temps.

Voir la commande Décollage.

TABLEAU DE RESULTATS

A l'issue du jeu : victoire totale de l'un des joueurs ou décollage de tous les astronefs (21ème ou 25ème tour), l'ordinateur affiche les scores obtenus et procède au classement des joueurs.

On peut obtenir une situation intermédiaire par appui maintenu sur la touche R.

SAUVEGARDE DE PARTIE EN COURS

A partir du 3ème tour, on peut sauver la partie et tous les éléments constitutifs (emblèmes, noms, etc...). Pour cela il suffit d'appuyer sur la touche S. La situation sauvée est celle existant à la fin du tour précédent et non au moment de la sauvegarde. Il faudra alors, à la demande "insert save game disk", introduire une disquette formatée puis cliquer.

CHARGEMENT DE PARTIES EN COURS

Cette fonction est accessible depuis le premier écran du jeu.

Après le chargement d'un programme (disquette originale), le message "Insert save game disk" apparaît. Introduisez alors votre la disquette sur laquelle se trouve la partie et cliquez.

UTILISATION DISQUETTE

Une fenêtre s'ouvre avec deux ascenseurs permettant de faire défiler les fichiers déjà sauvés.

En cliquant sur l'un des noms (ou en appuyant sur la touche de fonction correspondant à la ligne / F1 à F4), le nom est recopié dans la ligne 5. Après validation par "Return" la partie ou le dessin est sauvé sous ce nom et écrase le fichier précédent.

Si on veut donner un nom nouveau, il suffit de cliquer dans le rectangle vide (ou F5). De taper un nom de 8 lettres maxi et de valider deux fois par Return (sauvegarde) ou de cliquer dans la ligne 5 (chargement).

Si la disquette ne convient pas, on peut en changer. Il faut appuyer ensuite sur F 10.

Cliquer sur la zone zébrée noire et jaune annule la manoeuvre (touche Backspace).

Après sauvegarde ou chargement, remettre la disquette originale.

AMIGA : Les disquettes "sauvegardes" doivent être formatées par l'utilitaire inclu dans le jeu selon cette procédure : En mode sauvegarde (touche S) après le message "Insert save game disk", introduire une disquette neuve puis cliquer. Le message "Format disk ?" apparaît. En pressant F vous provoquerez le formatage. Attention ! Toutes les données présentes seront effacées. La disquette pourra recevoir de nombreuses sauvegardes (parties et drapeaux).

VOUS ETES DEVENU UN EXPERT ?

Lorsque vous progressez et que vous ne ferez plus qu'une bouchée de vos adversaires robots (vous avez un peu de temps devant vous...), le jeu gardera toujours son intérêt grâce à ses multiples possibilités :

- vous pourrez jouer avec handicap (ne pas vous servir de votre "gros-tas" par exemple...)
- vous affronter à plusieurs robots "associés",
- choisir une zone d'atterrissage dangereuse,
- jouer en "Blitz" (temps réduit), etc...

C'est dans ces conditions limites qu'on reconnaît la valeur d'un FULL METAL PILOT...

UTILISATION AVANCEE

En sortant de FULL METAL SELECT par appui sur CTRL, on joue dans l'ordre de sélection des emblèmes (pas de tirage au sort).

Au tour 2 (Déploiement) l'appui sur la touche CTRL vous permet de procéder manuellement à des déploiements "illégaux" sur toute la surface du terrain.

Vous pouvez également "prendre la main" en cliquant pendant l'atterrissage des joueurs-robots et les déployer manuellement.

Enfin, il est possible de transformer un joueur humain en machine en appuyant sur la touche J puis en reconfirmant (avec J) après l'apparition du message "ROBOT ?".

Attention cette fonction est irréversible.

LA CARTE STRATEGIQUE

Pour bénéficier d'une vue globale de la situation, le joueur dispose de la carte stratégique.

Cette carte est affichée systématiquement pendant les moments où l'ordinateur réfléchit... afin que vous puissiez en faire autant...

Pendant votre tour de jeu, vous accédez à cette carte par l'icône "3 étoiles" (touche 6/F6).
Pour des raisons de lisibilité, les "noirs" sont représentés en gris.

A droite les commandes sont regroupées en "pavé numérique". Le cliquage (souris) ou l'appui sur une des touches valide la commande (voir illustration) :

- icône "zébrée" retour à la visualisation normale (touche + ou ESC).
 - l'appui sur le bouton de droite de la souris fait clignoter la pièce correspondant à la touche. Ce qui facilite la visualisation (effet identique en maintenant appuyée la touche correspondant à la pièce).
- Utilisez cette commande pour repérer les symboles représentant chaque type de pièce.
- par défaut, tous les joueurs et tous les types de pièces sont affichés. On peut changer cela en cliquant ou en appuyant sur la touche correspondant à chaque pièce.
 - les 2 touches "marées" permettent de visualiser la situation dans des marées différentes (touche Enter du pavé numérique).

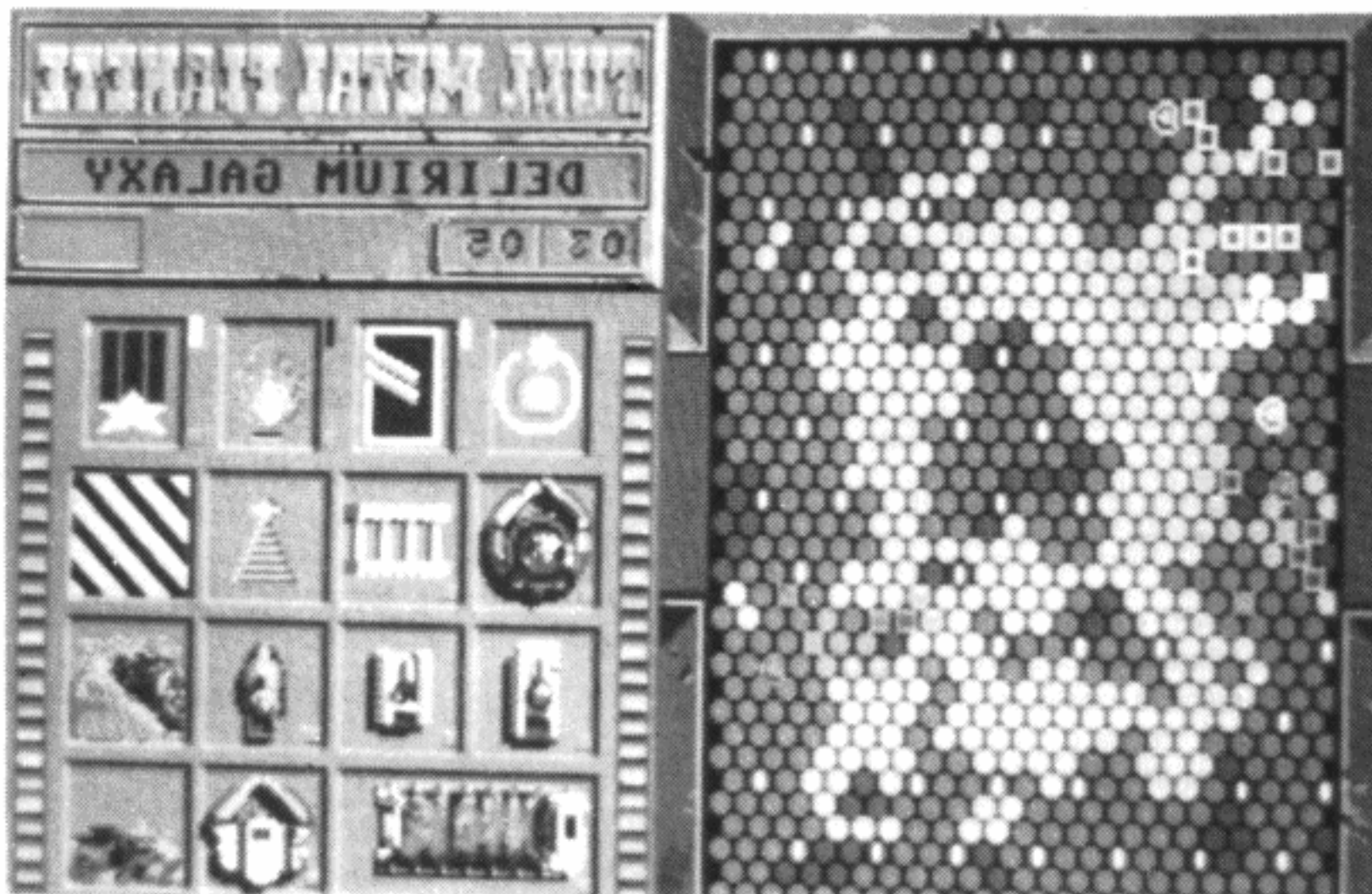
ATTENTION : les marais et les récifs sont représentés dans l'état correspondant aux possibilités de déplacement des pièces.

Exemples: En mer si la marée est haute ou normale, pour les récifs.

En terre si la marée est normale ou basse, pour les marais.

Le rectangle sur la carte entoure la zone qui était visualisée auparavant, ou qui le sera en sortant. On peut déplacer le rectangle en cliquant un point de la carte avec la souris.

La touche portant l'icône "scanner" sert à enclencher la visualisation des zones de feu des destructeurs.



COMMANDES

Pour maîtriser l'utilisation des commandes, il faut assimiler le fonctionnement de base de l'interface joueur qui passe par la "sélection" :

- "Sélectionner" consiste à désigner une pièce (véhicule) ou une commande (case/icône) en positionnant le curseur au dessus en le déplaçant avec la souris ou les flèches de direction puis à "cliquer" pour valider la sélection.
- "Cliquer" consiste à appuyer sur le bouton de la souris pour valider son choix. Sans précision particulière, il faut cliquer sur le bouton gauche.

Si après validation d'une commande, rien ne s'exécute... c'est que votre action est illégale.

Machine sans souris : Voir également le paragraphe "Doubles-commandes".

Fonctionnement du boîtier de commande :

Ce bloc "extensible" comporte un pavé d'information, toujours affiché, indiquant : l'emblème choisi par le joueur, le temps restant, le nombre de points restants, les couleurs des astronefs qu'il contrôle.

En cliquant dans l'emblème, on peut "tirer" le boîtier à une autre position (clic + flèches direction).

En cliquant sur le pavé de couleur, on fait apparaître les touches de commandes par groupe de trois, successivement. Un appui de plus les efface toutes (touche +).

Ces touches sont organisées comme le pavé numérique et fonctionnent en doublon. Exemple : cliquer sur la commande déplacement (flèches croisées) revient à la même chose qu'appuyer sur la touche 7 du pavé numérique (la touche F7 fonctionne également).

Ci-dessous, les commandes sont regroupées dans l'ordre correspondant à leur numéro de touches fonctions.

1/ COMMANDE RECONSTRUCTION

1. Choisir cette commande : icône "clef plate" ou touche 1/F1
2. Cliquer sur la tourelle à reconstruire
3. Si le coup est légal (suffisamment de points) la tourelle est reconstruite et opérationnelle immédiatement.

2/ COMMANDE HEXAGONE

On peut faire apparaître les hexagones par appui sur la touche 2/F2

3/ COMMANDE REcul

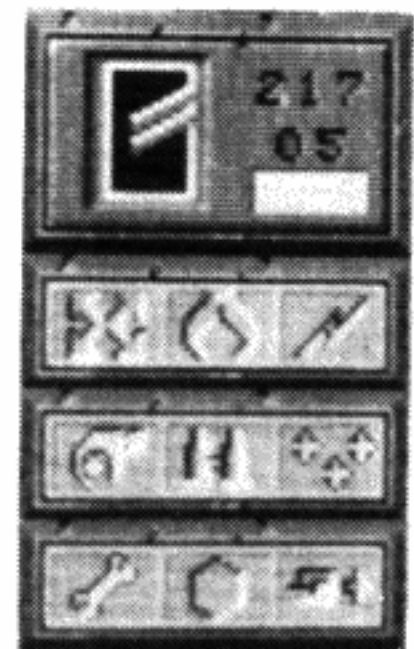
1. Sélectionner la commande Recul : O-> - touche 3/F3
2. Sélectionner la pièce
3. Sélectionner la case d'arrivée (1 case maxi).

La commande Consultation permet de savoir si une pièce est neutralisée.

4/ COMMANDE CAPTURE

1. Sélectionner la commande Capture : "main" - touche 4/F4
2. Sélectionner la pièce à capturer.
3. Si le coup est légal, la pièce change de couleur.

Capture d'un astronef dont les trois tourelles sont détruites : on ne désigne pas l'astronef mais le destructeur qui va pénétrer dans l'astronef pour le prendre.



Boîtier de commande

5/ COMMANDE CONSULTATION

1. Sélectionner cette commande : jumelles - touche 5 /F5
2. Sélectionner la pièce (quelque soit sa couleur)
3. Le rectangle rouge qui apparait signifie qu'elle est neutralisée, le rectangle bleu le contraire.
4. Pour les destructeurs, les obus rangés dans la soute correspondent au nombre de coups restants.
5. Le chiffre affiché dans ce rectangle indique le nombre de points de bonus.
6. Pour l'astronef, ce chiffre indique la valeur totale du contenu. Cliquer dans le rectangle de couleur provoque l'affichage du nombre de minerais.

6/ COMMANDE CARTE STRATEGIQUE Icône "étoiles" ou touche 6/F6. *Voir descriptif plus loin.*

7/ COMMANDE DEPLACEMENT

1. Cette commande est toujours sélectionnée "par défaut" (curseur en forme de flèches croisées).
2. Sinon on l'obtient en sélectionnant cette commande (icône flèches croisées ou touche 7/F7).
3. Sélectionner la pièce à déplacer
4. Lui montrer le chemin à parcourir en déplaçant le curseur (souris ou flèches. Les touches 1 2 3 4 5 6 du clavier normal permettent un déplacement direct "case par case" - Est = 5 / Ouest = 2).
Le curseur ne peut entrer que dans les cases autorisées à cette pièce (et dans la limite des points restants).
5. Au fur et à mesure les points consommés pour cette manoeuvre s'affichent pour marquer le chemin.
6. Tant qu'on n'a pas validé on peut revenir en arrière.
7. L'appui sur la touche Backspace <- permet de reculer d'une case.
8. L'appui sur ESC provoque l'abandon de la pièce sélectionnée.
9. En cliquant à gauche (touche Enter) on valide le déplacement. Celui-ci est immédiat.
10. En cliquant à droite (touche TAB) le déplacement est animé.
11. Le déplacement est irrémédiable.

Barge : la sélectionner par l'extrémité qui est la plus proche de la direction choisie.

8/ COMMANDE MANUTENTION (CHARGEMENT/DECHARGEMENT)

1. Sélectionner cette commande : icône "pince" - touche 8/F8.
2. Sélectionner le transporteur. La soute s'ouvre.
3. Sélectionner la pièce à transporter et la déposer soit dans la soute, soit sur le terrain.
4. Charger une autre pièce ou refermer la soute en cliquant sur l'icône zébrée noire et jaune (touche ESC) ou en sélectionnant une autre commande.
5. Compte-tenu de la taille de la soute de l'astronef on peut être amené à faire fonctionner le tapis roulant en cliquant (avec la souris ou avec une pièce soulevée) sur les icônes flèches (touches A/Z ou Q/W).
8. On peut déplacer la soute en la tirant avec la valise (clic enfoncé) ou on peut l'effacer avec la touche ALternate (fonctionnement en bascule).
9. Chargement d'un transporteur à l'intérieur de la soute.
 - Sélectionner le transporteur
 - Se positionner sur la pièce à charger et cliquer à droite (touche TAB).
10. **Cas particulier** : la barge tenant sur 2 cases, après l'avoir soulevée, il faut la déployer en cliquant à droite (TAB). On peut l'incliner pour la faire coïncider avec les cases d'arrivée (clic droit).
Pour les commandes, utiliser de préférence le côté portant le marqueur de couleur.
11. **Dans la soute de l'astronef**, le nombre affiché indique la valeur globale du matériel transporté. En cliquant sur les chiffres, on obtient le détail du nombre de minerais.

COMMANDE PONTE

Elle fonctionne comme pour le chargement/déchargement (commande manutention "pince"-touche 8/F8). Quand on charge un minerai dans la pondeuse celle-ci se remplit de pièces pondables : char, crabe, minerai ou ponton (dans la limite de la réserve).

Au moment de pondre, on choisit l'une de ces pièces. Les autres disparaissent aussitôt.

9/ COMMANDE TIR

1. Sélectionner la commande "tir" (éclair - touche 9/F9).
2. Sélectionner le premier tireur
3. Sélectionner la cible
4. Sélectionner le second tireur.
5. Si celui-ci n'est pas à portée, sélectionner la case sur laquelle il doit avancer (1 case maxi).
6. Si le coup est légal, le tir s'effectue.

On peut abandonner la tentative de tir en sélectionnant une autre commande.

Il est possible de désigner deux cibles.

10/ COMMANDE FIN DE TOUR

On peut passer son tour avant la fin du temps réglementaire. Cela est une bonne façon de surprendre un adversaire humain qui ne s'attend pas à devoir jouer si vite !

Pour cela il suffit de cliquer sur les chiffres du chronomètre (boitier de commande) et de recliquer dessus pour confirmation quand l'affichage indique 000 (touche 0/F10 puis Enter).

COMMANDE DECOLLAGE (25ème tour)

Le décollage a lieu en cliquant sur la commande de décollage qui apparait dans le boitier de commande ("astronef") ou sur la barre d'espace, puis en confirmant en cliquant sur l'astronef lui-même.

Si après allumage des moteurs, ceux-ci s'éteignent... c'est que vous n'aviez pas assez de points pour décoller ! Dommage !

COMMANDES ACCESSIBLES SEULEMENT PAR TOUCHE :

- METEO..... touche M
- ECHOUAGE : touche E
- SAUVEGARDE D'UNE PARTIE... touche S
- EFFACAGE DES FENETRES (bascule) : ALTernate
- VERIFICATION D'UNE CASE : Shift
- PAUSE : touche P
- DIPLOMATIE : touche D
- RESULTAT : touche R
- J et CRTL : voir Utilisation avancée

COMMANDE PAUSE

L'appui sur la touche P provoque l'arrêt du chronomètre.

Compte-tenu de l'importance du temps dans le jeu, aucune action n'est possible ni l'étude de la situation.

L'écran est donc complètement noir... Fonctionnement en bascule.

COMMANDE METEO

1. Appuyer sur la touche M. Une trappe "secret" apparait de façon à laisser le temps au joueur de demander aux autres joueurs humains de ne pas regarder le résultat.
2. Cliquer pour ouvrir la trappe.
3. Les carrés qui apparaissent illustrent, par le niveau du bleu, les marées suivantes.

COMMANDE DIPLOMATIE

1. Appuyer la touche D
 2. Cliquez pour ouvrir la trappe
 3. Des carrés de la couleur des autres joueurs-robots apparaissent.
 4. Cliquer sur celui à qui vous proposez un pacte de non-agression.
 5. Un message d'accord (OK) apparait éventuellement... La trappe se referme automatiquement.
- Ce pacte (comme tous les pactes) peut être rompu unilatéralement.

COMMANDE VERIFICATION

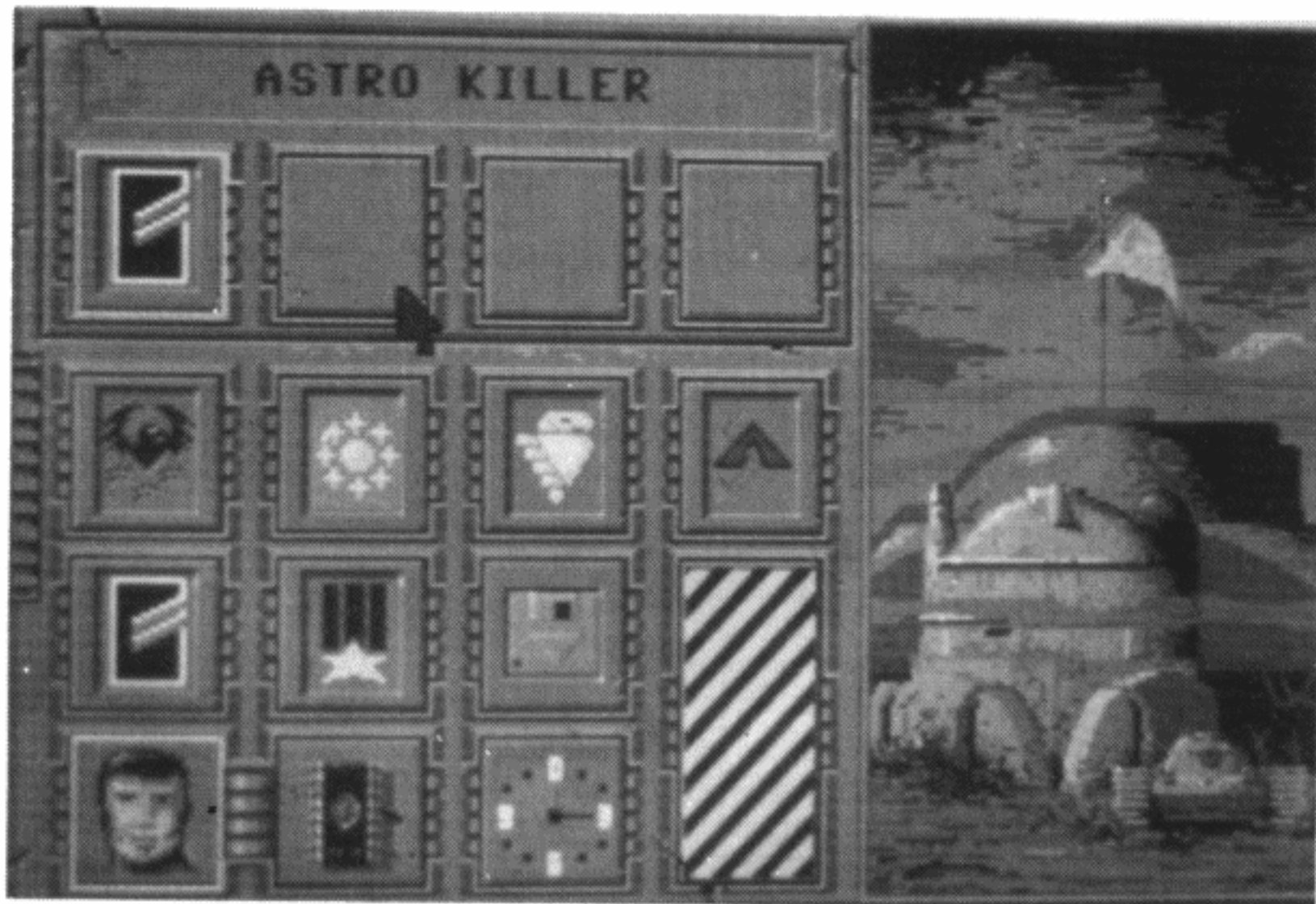
En cas de doute sur la nature d'une case, on peut procéder à la vérification en positionnant la souris sur la case à tester et en appuyant sur la touche Shift. Un hexagone de la couleur unie du terrain apparaît alors.

COMMANDE ECHOUAGE

1. Appuyer sur la touche E
2. Sélectionner la pièce
3. Sélectionner la case contigüe où va s'immobiliser la pièce (elle est alors neutralisée).

DOUBLE-COMMANDES (accessibles par icônes et par touches)

- Enter ou Return : clic gauche de la souris
- TAB : clic droit de la souris
- O /F10 : fin de tour
- A/Z (ou Q/W) : tapis roulant de la barge (manutention)
- G H B N : scrolling de la carte
- ESC : abandon de commande
- 1 2 3 4 5 6 (clavier normal) : déplacement du curseur "case par case"



ECRAN "FULL METAL SELECT"

FULL METAL PALETTE

Cet utilitaire de dessin vous permet de créer votre propre drapeau. On y accède à cet utilitaire par le premier écran (icône "pinceau").

Les deux flèches (F1 /F2) entourant une fenêtre permettent de faire défiler dans celle-ci des modèles qu'on peut recopier dans la fenêtre de travail en cliquant sur celui qu'on choisit (F3).

Les icônes "disquettes" permettent de charger (F4) un drapeau pour le modifier et de le sauvegarder (F8) quand il est terminé (même fonctionnement que pour le chargement et sauvegarde de parties).

L'icône "souris" (F6) permet de dessiner dans la fenêtre de travail avec la couleur sélectionnée dans la palette de peinture (en cliquant - ou barre d'espace). La couleur courante est affichée dans le petit carré séparé.

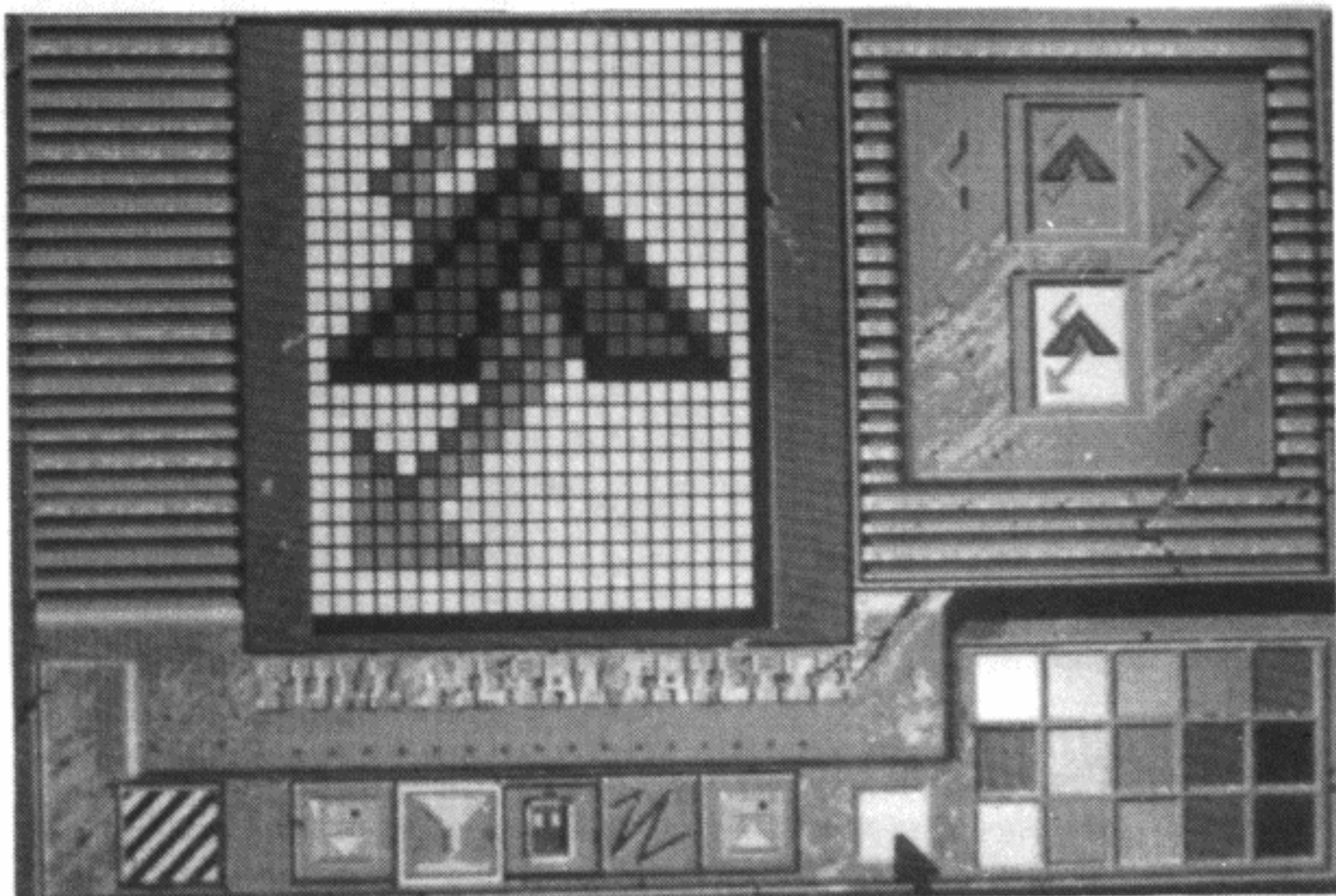
Attention ! En cliquant sur cette case (touche F9), on remplit toute la fenêtre de travail avec cette couleur ce qui permet d'effacer tout en créant un fond de couleur.

L'icône "entonnoir" (F5) permet de remplir une zone avec la couleur courante.

L'icône "zig-zag" (F7) permet de revenir en arrière après une erreur (fonction UNDO).

En cliquant sous le titre Full Metal Palette (F10) on peut inscrire un nom de seize lettres qui sera lié au dessin. Valider par Enter.

L'icône zébrée jaune et noir (touche ESC) permet de sortir du programme.



PROBLEMES

La disquette d'origine comporte deux parties sauvegardées que nous vous proposons comme problèmes à résoudre ! Pour charger l'un ou l'autre, il faut passer par l'écran de début et choisir l'icône "Disquette" (F5). Quand le message "Insert save game disk" apparaît, il faut laisser la disquette originale, cliquer, puis choisir PROBLEM1 ou PROBLEM2...

PROBLEM1 : En un seul tour de 25 points, vous devez être capable de vous emparer de la base "Rebel"...

PROBLEM2 : Vous êtes METAL PIRATE. Votre mission : vous emparer du pont (en 1 tour de 25 points) puis vous emparer de l'astronef ennemi avant le 21ème tour.

Les solutions sont dans la rubrique FULL METAL PLANETE - Minitel 3615 CLUBTATOU !

EN VENTE PROCHAINEMENT :

Une FULL METAL DISQUETTE remplie de problèmes et de scénarios pour FULL METAL PLANETE !

FULL METAL REALISATION

Le logiciel a été réalisé par l'équipe d'Hitech Productions.

Programmation et algorithmes : Roland MORLA

Graphismes : Natalie DELANCE et franck DREVON

Musique et sons : Stéphane PICQ

Réalisation : Bertrand BROCARD

FULL METAL PRODUCTION

FULL METAL PLANETE a été coproduit par :

Hitech Productions, Infogrames, Cobra Soft, Ludodélire, Bertrand Brocard,
Georges Brocard, Suzanne Brocard, Juliette Waignier, Laurent Perrette.

Producteur délégué : Bertrand Brocard.

Copyright 1989 - Reproduction formellement interdite

Diffusion internationale : INFOGRAMES S.A.

84 rue du 1er Mars 1943 69100 Villeurbanne / France

D'après le jeu-plateau "FULL METAL PLANETE".

Copyright Mathieu, Delfanti, Trigaux by Ludodélire.

Illustration Pascal Trigaux.

FULL METAL PLANETE est une marque déposée.

Remerciements à TEX FLY TOX et DESTROID pour leurs conseils stratégiques
et à Philippe Gubeno pour son travail sur la pondeuse-météo animée.

Pour Vincent

CONSEILS POUR LES DEBUTANTS

On ne s'improvise pas FULL METAL PILOTE ! Il est indispensable de lire la notice pour découvrir l'univers dans lequel vous allez vivre pendant quelques heures !

Après une première lecture générale, regardez attentivement (pages 4 et 5) les caractéristiques et l'usage des différentes pièces : les transporteurs (astronef, barge, crabes et pondeuse-météo), les destructeurs (chars, gros-tas et vedettes).

Ensuite, après un déploiement simple (suivre pas-à-pas les explications des pages 9-10-11), essayez toutes les commandes (voir page 14). Si vous utilisez une souris, pensez à "ouvrir" le boîtier de commande en cliquant sur le carré de couleur pour avoir sous les yeux les icônes de commandes.

Pour vous exercer au tir, vous pouvez détruire des minerais.

Quand l'ordinateur refuse d'exécuter une commande, c'est que votre action est illégale :

- vérifiez d'abord qu'il vous reste assez de points pour exécuter l'action choisie (par exemple un tir nécessite 2 points...).
- vérifiez ensuite que la pièce concernée n'est pas "neutralisée" à cause du terrain qui a peut-être changé à cause de la marée ou parce qu'elle est sous le feu d'au moins deux destructeurs ennemis.
- si l'ordinateur ne vous permet pas de rentrer dans une case c'est que celle-ci est sous le feu de destructeurs ennemis ou qu'elle est interdite pour la pièce que vous voulez déplacer (voir pages 4 et 5).
- si l'ordinateur vous inflige un PENALTY c'est que vous avez laissé 2 chars côte-à-côte sur des montagnes. Retirez-en un dès que possible !

Si un joueur humain vous jure qu'il n'est pas assez "rat" pour attaquer l'astronef d'un débutant... Ne le croyez pas !

Consultez un spécialiste de FULL METAL PLANETE (micro) : Minitel 3615 CLUBTATOU !

