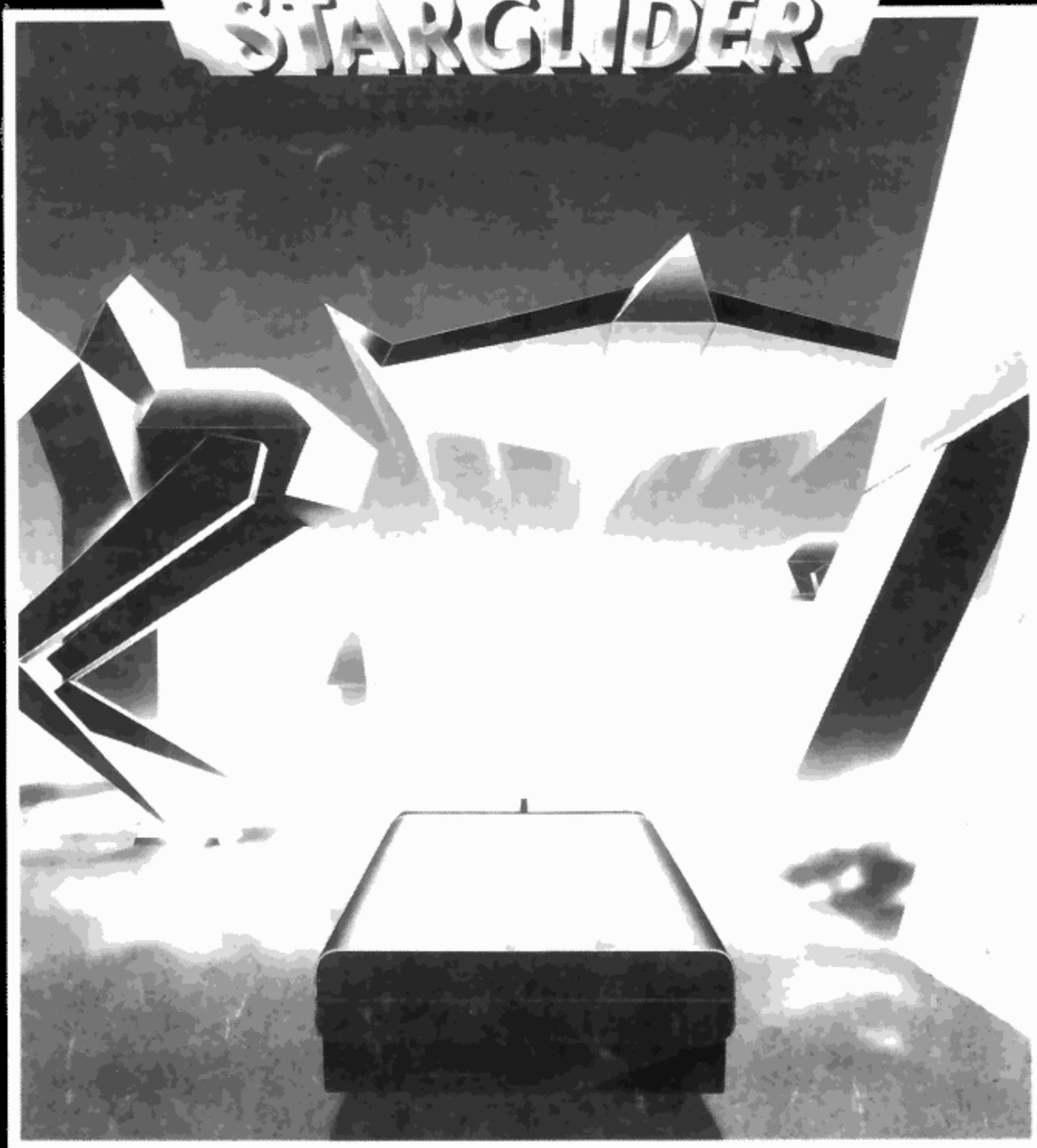


STARGLIDER



MISSION : CONQUÉRIR - LA MACHINE CONTRE L'HOMME.



RAINBIRD

*Simulation stratégique
en 3 dimensions.*

STARGLIDER - ATARI ST

QUITTER (Esc)
ETEINDRE LE SON (F1)
ALLUMER LE SON (F2)
VISION FIXE FLOTTANTE (F3)
INTERROGER L'ORDINATEUR DU "SILO" (F4)
DEFINIR LES TOUCHES AVANT LE DEBUT DU JEU (F5)
LANCER LES MISSILES (F6)
GEL (APPUYER SUR N'IMPORTE QUELLE TOUCHE POUR INTERROMPRE LE JEU) (F7)
AVANCER LA SOURIS TOUT EN APPUYANT SUR LE BOUTON "SPEED" POUR ACCELERER (F8)
VIRAGE A DROITE (F9)
VIRAGE A GAUCHE (F10)
LANCER DU "SILO" ACCELERER (F11)
RALENTIR L'ALTITUDE (F12)
AUGMENTER L'ALTITUDE (F13)
LASER "FEU" (F14)
VIRAGE A DROITE (F15)
VIRAGE A GAUCHE (F16)
FAIRE RECULER LA SOURIS TOUT EN APPUYANT SUR LE BOUTON "SPEED" POUR RALENTIR (F17)
DIMINUER L'ALTITUDE (F18)

Contrôle du vol de l'AGAV

 Pour virer à gauche ou à droite tirer avec les lasers, pour augmenter/diminuer l'altitude, accélérer et ralentir, utiliser la souris ou le clavier.

Instructions pour le chargement

 Introduire la disquette Starglider dans le lecteur A et allumer l'ordinateur.
 Une fois chargé, appuyer sur n'importe quelle touche pour commencer à jouer.

DRAZIW INDUSTRIES

VEHICULE D'OFFENSIVE AU SOL OU AERIENNE

MANUEL DES OPERATIONS DE VOL

GARANTIE (ce qu'il faut faire si ça ne marche pas !)

Si ce logiciel comporte des erreurs, ou ne se charge pas, prière de nous le retourner (sans l'emballage) à l'adresse ci-dessous. Il vous sera alors remplacé gratuitement, et vos frais d'envois vous seront remboursés. Cette offre n'affecte en rien vos droits de consommateur.

RAINBIRD SOFTWARE
Wellington House
Upper St, Martins Lane
London WC2H 9DL

AVIS

Des copyrights existent pour toutes les documentations et les créations artistiques de RAINBIRD SOFTWARE. Tous droits réservés. Aucune partie de ce logiciel ne peut être copié ni transmis sous quel que forme ou moyen que ce soit. Ce logiciel est vendu sous la condition de ne pas pouvoir être mis en location sans l'autorisation expresse de l'éditeur.

Programme original écrit par Jeremy San
Copyright Argonaut Software 1986

Introduction

Bienvenue à bord du Véhicule d'Offensive au sol/aérienne, le vaisseau deux-places haut-de-gamme fabriqué et conçu par les Industries Draziw, société d'armements leader sur le marché depuis huit cents ans.

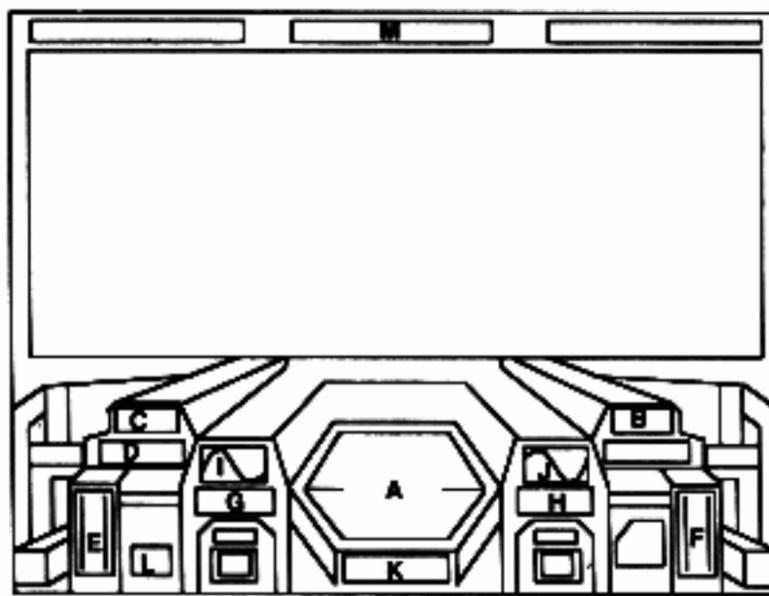
Ce manuel est divisé en chapitres détaillés sur la plupart des caractéristiques de l'AGAV (le Véhicule d'Offensive). Cependant, en raison de la souplesse d'adaptation unique de ce modèle aérien, notamment pour sa capacité à changer de type d'armement, de système de contrôle, et de carburateurs sans avoir besoin de reconstruire entièrement le vaisseau, il vous faudra vous référer à certaines annexes, détaillant les différents niveaux d'armement. Ceux-ci sont disponibles au paragraphe 1.9.e des archives nationales Novenian Alliance à Erkalon ou directement sur votre base aérienne Flight Commander.

Nous vous rappelons que ce document a été classé Niveau 4.2 et est par conséquent imprimé sur du papier anti-Holostat. Toute tentative pour copier ce manuel aboutira à une auto-décomposition complète du document, et à l'émission simultanée de gaz Kryplex, qui paralysera le système neuveux de toutes formes de vies carboniques dans le bras de la spirale ouest de la galaxie.

Yrag Draziw,
Chef Designer, Projet AGAV
Date Stelaire 3429.6.81.

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 le 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 Novénienne 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 la conduite Plasma. En tant que pilote de l'AGAV, il est inutile de s'en préoccuper à moins qu'ils ne s'arrêtent complètement ou se mettent à bouger dans un sens opposé pendant le vol.

K. INDICATEUR DE SECTEUR

Le pays Novanien est divisé en 10 000 secteurs, sur une matrice 100 x 100. L'indicateur de secteur indiquera les positions actuelles X et Y graduées de 00 à 99.

L. INDICATEUR DE MISSILE

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

M. INDICATEUR DE RUBRIQUE

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

L'AGAV est équipé d'un nouveau système révolutionnaire : la caméra téléguidée avec contrôle à distance VidiMon.

En utilisant une caméra vidéo extrêmement sophistiquée, le pilote de l'AGAV est capable de transmettre des images directement aux quartiers généraux de Qazalon City. Un système de vision automatique et coulissant a été intégré au vaisseau et permet de contrôler le vol de la caméra.

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

Une fois la caméra lancée, vous pouvez la guider en utilisant les moyens de contrôle habituels de l'AGAV (l'AGAV lui-même se mettra à planer à la même position sous contrôle de l'ordinateur). La conduite plasma devrait permettre de transporter la caméra pendant au moins vingt minutes. Si la caméra n'est pas revenue à proximité de l'AGAV après cette période, ou a été interceptée par l'ennemi, elle s'auto-détruira.

Procédure d'arrimage et d'entretien

Des vérifications d'entretien de routine sont effectuées sur tous les vaisseaux de l'Alliance avant et après chaque vol. L'AGAV bénéficie d'une révision complète tous les cinq vols ou si une quelconque déféctuosité informatique ou mécanique est découverte.

Pendant le vol, si vous avez besoin de refaire le plein de conduite Plasma, de cellules laser, ou de vous réapprovisionner en boucliers, il vous faudra établir une liaison avec la plus proche base aérienne et suivre la procédure d'arrimage classique. Pendant un état d'urgence militaire, ou si l'AGAV a été endommagé et nécessite une attention immédiate, vous pourrez arrimer à une unité de réparation d'une station spatiale de l'Alliance.

Ces unités de l'Alliance sont de vastes chambres souterraines avec un bâtiment d'entrée en pente au rez de chaussée. Le hublot d'entrée de l'unité est indiqué par un rayon laser aisément détectable par le Système de Vision Renforcée de l'AGAV. Peu de stations spatiales maintiennent une orbite géostationnaire en place, aussi quand elles approchent de l'entrée, l'unité tournera sur elle-même 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 à 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 téléguidé 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, où une unité AGRO le bouclera en place dans le fuselage de l'AGAV.
- 6- Pour recharger votre cellule laser, volez vers l'extrémité de l'unité d'entretien et ralentissez jusqu'à une vitesse presque égale à zéro.
- 7- Alignez vous avec le centre du Point de Réapprovisionnement PosiLok, et volez jusqu'à ce que vous restiez bloqué sur une position. Votre cellule laser rechargée, la force de protection sera reconstituée, et tout dommage superficiel sera réparé par les Androids de l'AGRO.

Pendant la réparation de l'AGAV, vous pourrez recevoir de la nourriture, de l'énergie liquide, des traitements médicaux, ou dormir rapidement dans l'aire de repos de l'unité.

Les ordinateurs d'information de l'Alliance sont installés dans des endroits stratégiques de l'unité, et si vous avez disposé d'une évacuation de sécurité, vous pouvez faire recourir à n'importe quelle source d'information militaire ou locale disponible à l'Alliance en utilisant l'option Interroger l'Ordinateur de l'Unité.

Quand l'AGAV est prêt, vous serez escorté jusqu'à la piste de décollage. Pour décoller de l'Unité, attendre qu'une unité AGRO ait mis en marche la conduite Plasma. Quand la conduite atteint sa pleine puissance, appuyez sur le bouton du tableau de bord marqué LAUNCH FROM SILO .

Une fois que vous avez décollé de l'Unité, accélérez lentement, mais n'essayez pas d'augmenter l'altitude tant que vous serez à proximité de l'Unité.

Mécanisme de contrôle du Pilote

L'AGAV est unique parmi les vaisseaux de combat modernes pour ses mécanismes de contrôle. Le Pilote (et le co-pilote) manoeuvre le véhicule en utilisant sa " chaussure de contrôle" située à droite du tableau de bord central.

Il existe un système de contrôle secondaire, utilisé par le co-pilote ou l'instructeur de vol, qui consiste en un module du clavier, avec une petite chaussure de contrôle.

Dans le cas d'une panne de la chaussure de contrôle, l'AGAV peut être entièrement contrôlé par le module du clavier.