

VOYAGER 10

Manuel Technique

POSTE DE PILOTAGE

ATERRISSAGE / DÉCOLLAGE AUTOMATIQUE

L'atterrissage auto peut être activé lors d'une approche visuelle, si la planète est muni d'un système de guidage permettant cette opération.

Lors d'un atterrissage manuel le contrôle de la vitesse de descente se fait grâce au joystick ou au levier de gaz.

La vitesse est positive en montant négative en descendant.

Cette vitesse doit être inférieure à 10 lors du contact avec la planète (altitude ALT = 0)

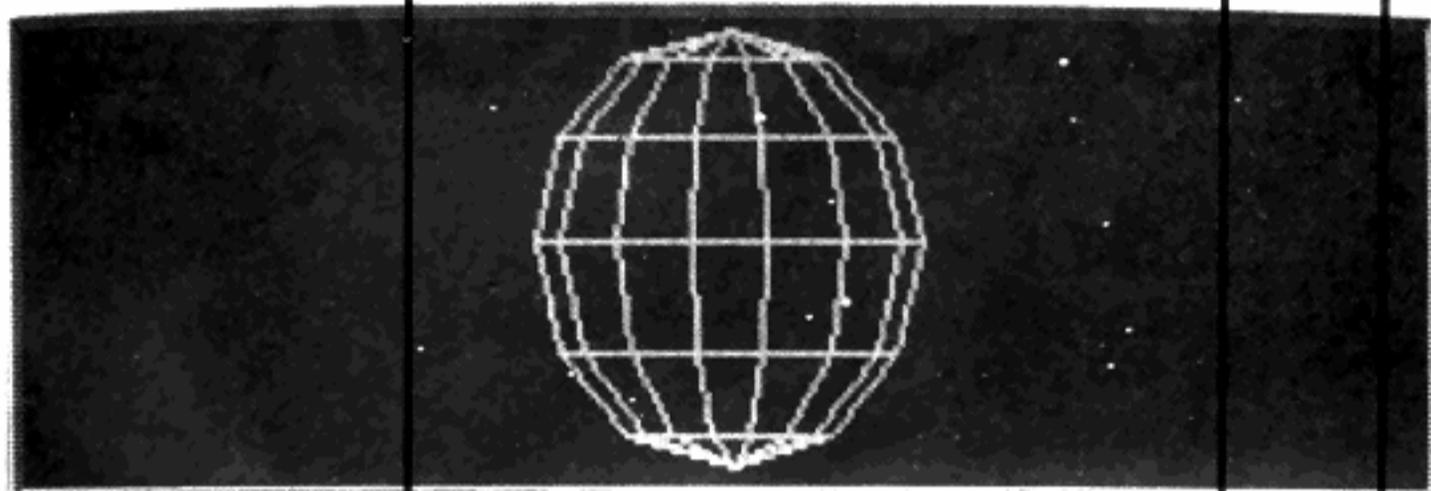
SÉLECTION DE TIRS

TORPILLE A PHOTONS :

Une torpille est larguée en appuyant sur le bouton du joystick ou sur le bouton droit de la souris.

SÉLECTION DE TIRS LASERS

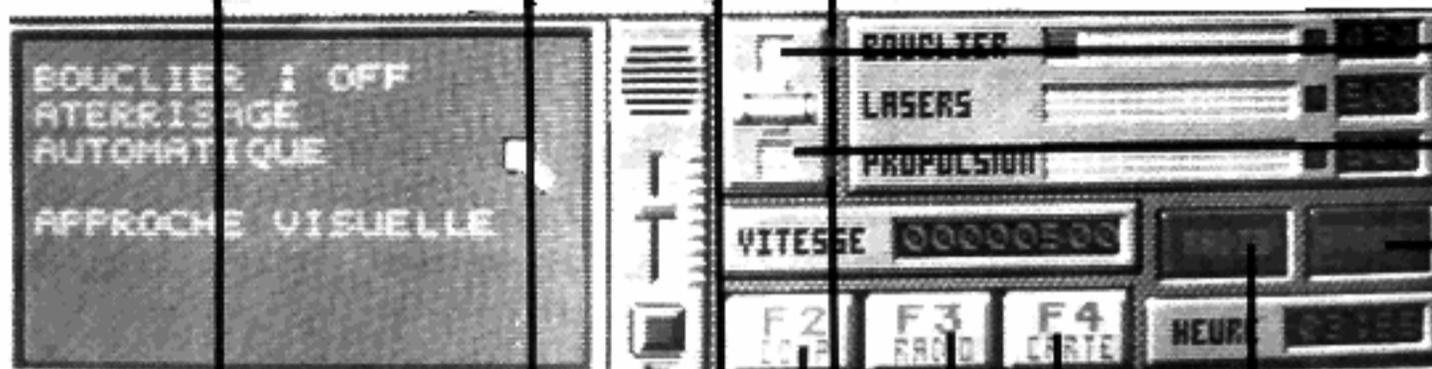
Le viseur se déplace avec la souris. Appuyer sur le bouton gauche pour tirer.



ACCÉLÉRATION

DÉCÉLÉRATION

INDICATEUR D'AVARIES



IDENTIFICATION VAISSEAU

L'ordinateur de bord donne des infos techniques sur le vaisseau repéré pendant la phase d'approche ou sur le dernier vaisseau rencontré

ACCÈS CARTE SPACIALE

ACCÈS RADIO

ACCÈS ORDINATEUR

REPÉRAGE ET GUIDAGE TRIDIMENSIONNEL

1) Détection les planètes, bases et vaisseaux se trouvant à proximité

2) guidage tridimensionnel ΔX et ΔY donnent les changements de cap et l'axe oblique la distance

PASSAGE EN HYPERSPACE

Pour visiter un autre cadran

INDICATEUR D'APPEL RADIO

INVISIBILITÉ

Déclenche les boucliers d'invisibilité (Ces boucliers consomment beaucoup d'énergie)

Direction vaisseau

Joystick ou Pavé Numérique

ARRIMAGE BASE

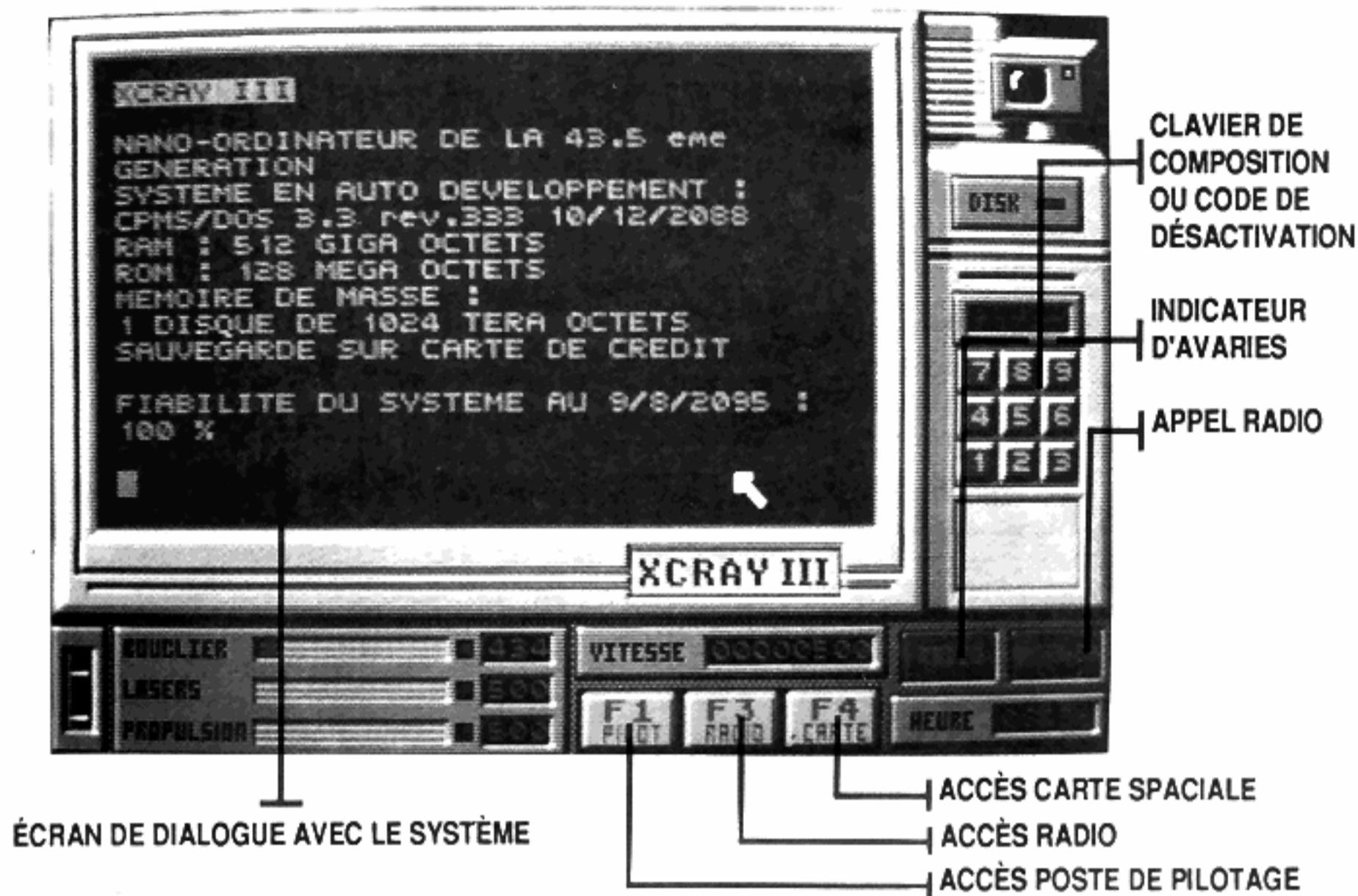
Pour rentrer dans une base il faut effectuer une approche lente en visant le centre d'arrimage

Touche clavier

HELP

Résumé des commandes

ORDINATEUR DE BORD



COMMANDES SYSTÈMES

SYS : information système.

Les pouvoirs de cyborgs pouvant avoir quelques effets sur les capacités de calcul et de raisonnement de XORF, il faut surveiller attentivement le pourcentage de fiabilité du système. En deçà de 80 % les trajectoires hyperspaciales et les fonctions de guidages automatiques peuvent être fatales.

XORF peut être révisé sur les planètes habitées et sur les bases.

ÉTAT : Rapport des avaries.

HYP : Passage en hyperspace

SCRU : Identification vaisseaux.

INFO : Informations relatives aux cadrans

REP : Transfert et répartition énergétique entre les boucliers, le laser et la propulsion, pour prévoir par exemple le renforcement des boucliers d'invisibilités lors d'une attaque ennemi. Malheureusement, rien ne se perd, rien ne se crée et si vous manquez d'énergie seules les distributeurs adaptés des planètes pourront vous en fournir.

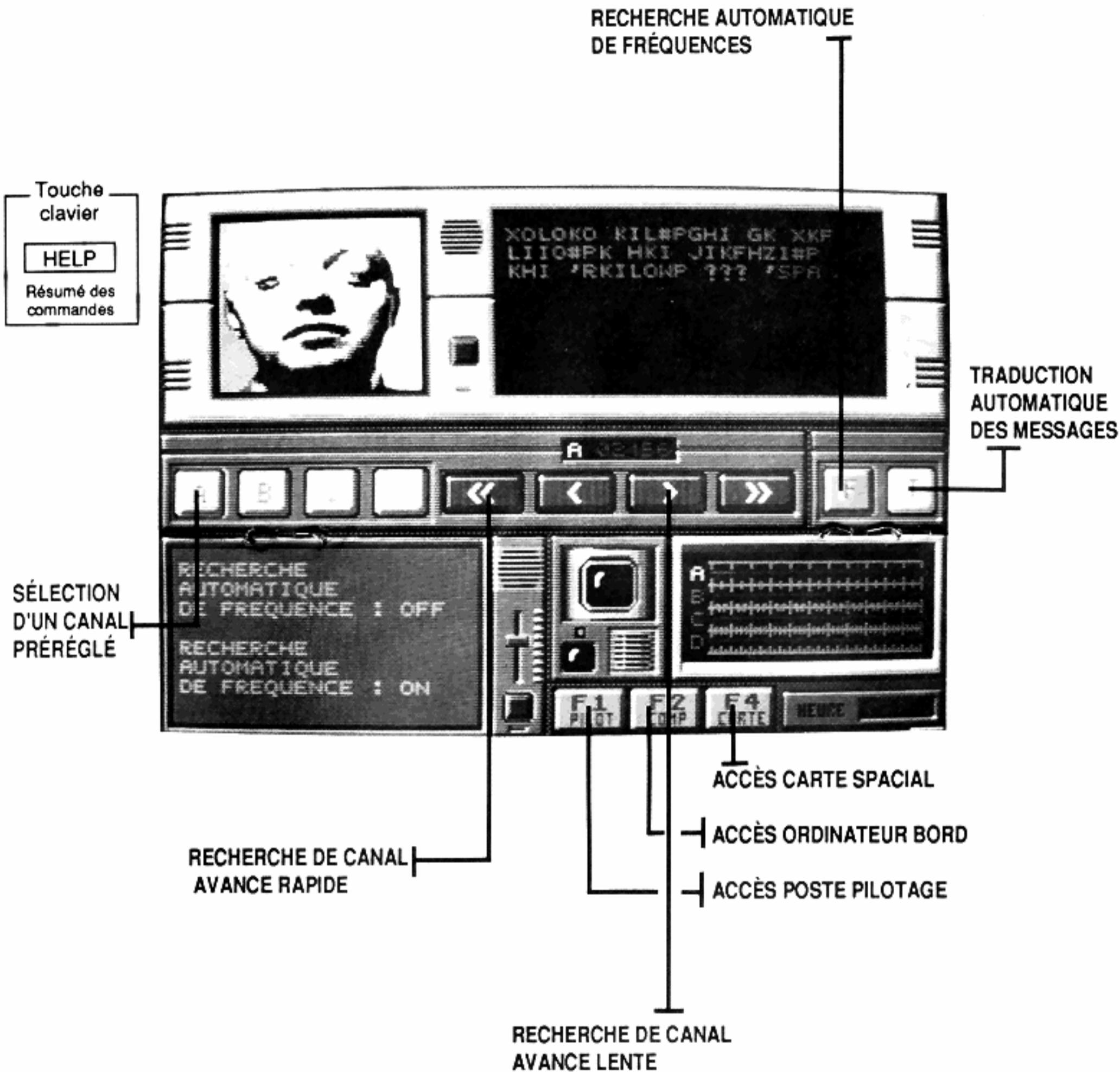
RAZ : Donne la possibilité de désactiver l'ordinateur de bord en cas de danger imminent. Votre password est "BLUE". Il pourra être changé par la direction suprême du conseil intergalactique et par XORF lui même.

DIR : Directory disque dur

Pour s'occuper les registres le système de XORF fonctionne en multitâche en auto développant et en débogant de nouvelles fonctions systèmes. A vous de les découvrir.

HELP : Permet d'avoir les principales fonctions du système.

RADIO



Les contacts radio permettent de localiser l'ignoble XURLK ainsi que ses clones pour l'empêcher de mettre ses menaces à exécution en utilisant son désintégrateur de galaxies.

CARTE SPACIALE

Touche
clavier

HELP

Résumé des
commandes

	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420
751	N300	N120	F000	F100	F310	F440	F500	F300	F230	F100
752	N102	F032	F102	F202	F421	F501	F401	F211	F141	N001
753	F000	F130	F200	F300	F520	F400	F300	F110	N040	N100
754	F100	F230	F300	F400	F420	F300	F200	N010	N140	N200
755	F211	F341	F401	F401	F331	F201	F100	N120	N200	N300
756	F310	F440	F500	F300	F230	F100	N003	N223	N303	N403
757	F410	F540	F400	F200	F130	N000	N100	N320	N400	N500
758	F520	F400	F300	F110	N040	N100	N300	N430	N500	N400
759	F420	F303	F203	N013	N143	N203	N403	N533	N403	N303
760	F320	F200	F100	N110	N240	N300	N500	N430	N300	N200

HYPERESPACE
CADRAN DE DEPART :
415 755
ENTREZ LE CADRAN
DESTINATION :

BOUCLIER

LASERS

PROPULSION

VITESSE

F1 PILOT F2 COMP F3 NID

HEURE

ACCÈS RADIO

ACCÈS ORDINATEUR BORD

ACCÈS POSTE PILOTAGE

PASSAGE EN HYPERSPACE

Les coordonnées du cadran d'arrivée doivent être entrées de la façon suivante :

- coordonnée horizontale (3 chiffres)
- coordonnée verticale (3 chiffres)

Les voyages en hyperspace consomment en moyenne 10 unités d'énergie par cadrans.

XORF : "UNE MISSION D'UNE TELLE ENVERGURE...
NE PEUT SE REPOSER SUR LA FAIBLESSE
ET L'ILLOGISME D'UN ESPRIT HUMAIN
TOTALEMENT INSENSIBLE AUX CHARMES DE LA PERFECTION
IONIQUE DU PLUS GIGANTESQUES ORDINATEUR JAMAIS IMAGINÉ"

Jolie phrase pour un tas de ferraille !!

J'ai tout de même décidé d'effectuer cette mission, secondé par le tout puissant XORF (XCRAY I I I)
HEUREUSE IDÉE !

J'ai découvert des centaines de planètes aux reliefs totalement irréels.

J'ai participé à des combats spaciaux époustouffants et toujours le suspens saisissant du bras de fer avec ce chien de CYBONG véritable dévoreur de cerveaux, cause de l'anéantissement de toute humanité.

Les cerveaux périphériques de l'ordinateur de bord sont à leur tour atteint et XORF semble plongé dans un profond cauchemar éthylique.

Tout est perdu...

A moins que l'équipage spécialement sélectionné en fonction des 3 critères ingéniosité, compétence et agressivité n'arrive à jouer sa **dernière carte** : "**VOYAGER 10**"

**Les groupes de propulsion du vaisseau ont été conçu pour fonctionner au Propergol Rouge.
Le constructeur ne saurait être tenu responsable d'une avarie due à l'utilisation d'un autre carburant de moins bonne qualité.**