

*Amsoft* ©

# **CODENAME MAT**



**MODE D'EMPLOI**

Choisissez entre le clavier (1) et la manette (2) pour le contrôle des commandes.

### **Sélection du niveau de jeu (1 à 3)**

1 - Niveau faible

2 - Jeu complet, invasion de la flotte de Myon (niveau moyen)

3 - Jeu complet, invasion massive et rapide de la Flotte de Myon.

### **Sélection du type de jeu (1 à 2)**

1 - Commandant : contrôle le déploiement des Flottes de Défense Planétaire.

2 - Pilote : déploiement des flottes sous contrôle-ordinateur.

Le poste de pilotage va apparaître. Vous êtes stationnaire dans le plus grand système planétaire. Appuyez sur la touche 'D' pour activer les écrans de protection. Pressez la touche '4' pour vous déplacer à une vitesse croisière de 30%. En pressant la touche 'R', vous pouvez voir l'arrière de votre machine. La touche 'K' met en oeuvre le système visuel de l'ordinateur qui repère tout objet touché (à l'avant ou à l'arrière). 'S' délimite le secteur-radar, les autres flottes, satellites, etc... La touche 'C' permet de voir la carte solaire qui présente tous les secteurs planétaires avec un minimum de détails, les forces des flottes alliées et la situation des systèmes du Centurion. L'écran arrière montrant l'ordinateur de combat ne bouge pas. C'est là aussi que le récepteur subspatial vous renseigne sur les planètes attaquées, établit un rapport des pertes et alerte votre secteur lorsque les forces de Myon font irruption. La touche 'L' met sous vos yeux le radar à grand rayon d'action qui situe la position de tous les objets par rapport à vous. Utilisez le mode hyperspace pour vous déplacer vers une autre zone du secteur planétaire. Pour ceci, vous devez aussi vous diriger vers un lieu doté de porte-

étoile, la trouver et la franchir (rouge pour l'extérieur, bleu pour l'intérieur). Si vous avez choisi le jeu 'Commandant', vous pouvez transmettre vos ordres à vos flottes habituelles en appuyant sur la touche 'T'. Tous les affichages et fonctions sont décrits ci-après. Chaque zone peut être dotée de n'importe quelle combinaison de trois types de vaisseaux Myon.

-  Vaisseau Combattant : attaque le Centurion lorsqu'ils se trouvent tous deux au même endroit. Vitesse maximum: 70%. Absence d'écran protecteur.
-  Vaisseau de Croisière : attaque sur un rayon d'action de 3000 uniquement, sinon suit un parcours régulier. Vitesse maximum: -60%. Absence d'écran protecteur.
-  Etoile-base : attaque immédiatement. Vitesse maximum: 80%. Lorsque les écrans protecteurs ont disparu, la machine devient rouge et circule jusqu'à régénération des écrans (environ 2 mn).

Une planète ou un satellite est attaqué lorsque 4 des 8 zones adjacentes sont occupées par les forces de Myon. Vous disposez de 3 mn pour débarasser de ces forces l'une de ces zones avant qu'elles n'aient anéanti leur cible. Elles construisent deux vaisseaux combattants et une étoile-base à partir d'une planète, ou deux vaisseaux combattants et un vaisseau croisière à partir d'un satellite. Mieux vaut parfois détruire vous-même une planète ou un satellite pour vous épargner cette éventualité.

Les forces de Myon mettent du temps à attaquer les planètes et continuent plutôt leur course vers les portes-étoile pour se diriger vers la Terre, sauf en cas de pertes importantes.

Le Centurion peut pallier aux pertes qu'il essuie lors des combats et refaire son plein d'énergie dès qu'il rejoint une planète ou un satellite. L'orbite est atteint à l'arrêt entre les champs 400 et 500, angles verticaux et horizontaux de moins de 5 degrés. Le Centurion peut être touché et détruit si vous vous approchez trop près. N'oubliez pas de renouveler vos écrans de protection, etc., et retirez vous avant que d'être une cible facile!

Les moteurs abimés marchent tant bien que mal si vous maintenez enfoncée la bonne touche. Tous les autres systèmes cessent de fonctionner lorsqu'ils sont détruits. La perte de plusieurs systèmes peut entraver dangereusement la conduite de votre appareil. Le mode hyperspace ne peut être endommagé. Si le Centurion ne peut plus avancer faute d'énergie ou si la Terre est détruite, la guerre est perdue. La destruction de la dernière machine de Myon signifie par contre la victoire. Votre score tiendra compte du temps, des planètes ou satellites épargnés, du niveau du jeu et du bien-fondé des stratégies.

### **TYPES D'AFFICHAGE (en permanence sur l'écran)**

Energie E=08721	Angle droit devant d'objet touché 46
V=030 Vitesse	-17Angle (haut et bas) de l'objet touché
Rayon de l'objet R=15721	Position de l'écran SH - Marche
N=2	TR - Arrêt
Numéro de l'objet	Position de l'ordinateur-radar

### **Radar à grand rayon d'action**

Votre secteur spatial est représenté de façon tridimensionnelle. Chaque secteur fonctionne comme un univers circulaire. par exemple, un appareil qui disparaît à l'arrière plan réapparaît en premier plan. Vous regardez

vers le bas en contre-plongée. Le Centurion est représenté par la tâche centrale immobile, l'avant de l'appareil se dirigeant vers le haut de l'écran. Ainsi, si vous tournez vers la gauche, l'ensemble de l'affichage glisse vers votre droite. Si vous fermez la boucle, l'affichage tournera verticalement et vous distinguerez comme un cylindre en rotation.

## Secteur radar

Il est constitué d'une grille de 10x7, chaque partie représentant une zone.

- Planète principale du système
- F1, Flotte de Défense Planétaire (les points noirs F1 représentent les vaisseaux restants de la Flotte)
- ⊛ Porte-étoile (Rouge: extérieur, Bleu: intérieur)
- ⚡ Flotte de trois appareils de Myon
- ⚡ Flotte de deux appareils de Myon
- ⚡ Flotte d'un appareil de Myon
- ⊞ USS Centurion
- + Mode hyperspace

## Carte Solaire

La carte solaire est composée des sept affichages de secteur miniaturisés et circulant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à 90 degrés.

- ⚡ Flotte Myon
- + USS Centurion
- x Flotte de défense Planétaire
- Planète
- Satellite(WATCH THE CHARACTER SIGNS)

Force des flottes ci-dessous:

	Terre	Mars	Jupiter	Saturne	Uranus	Neptune	Pluton
F1	3	3	3	3	0	0	0
F2	3	3	3	2	1	0	0

Système du Centurion ci-dessous:

PH1	PH2	SHE	IME
Photon tubes		Ecrans protecteurs	Moteurs
BCO	SRE	STR	LRS
Ordinateur de Combat	Récepteur subspatial	Emetteur subspatial	Radar à grand rayon d'action

(Lumière = touché, Rouge = détruit)

## Mode hyperspace

Pour vous diriger vers une autre zone, sélectionnez le secteur radar grâce à la touche 'S'. Utilisez la commande de direction pour mettre le mode hyperspace en position sur votre point de destination. Appuyez sur la touche W pour enclancher le mode hyperspace. L'affichage retournera à sa position initiale, et vous aurez l'hyperspace en vue (diamant), comme si vous poursuiviez un autre appareil. Sinon, vous sortez du terrain. Vous pouvez laisser le mode hyperspace tel quel et ne l'utiliser que plus tard.

## Portes-étoile

Vous devez franchir un porte-étoile pour atteindre un autre secteur planétaire. Une porte bleue vous conduit à l'intérieur du système et une porte rouge à l'extérieur. Dirigez vous d'abord vers une région dotée d'une porte-étoile puis contrôlez la à l'aide de vos vaisseaux ou de votre ordinateur radar. Le champ est visible sur 2500. Vous devez franchir la porte en son centre. Plus vous pilotez vite, plus vous devez vous efforcer de viser juste. Vous atteindrez l'autre système une fois la porte-étoile

passée. Si le Myon se trouve aussi dans les parages, vous ne pouvez franchir la porte en son centre sans la détruire auparavant.

## **Emetteur Subspatial**

Le 'Commandant' doit donner des instructions aux forces de Défense planétaire afin qu'elles entrent en jeu dans votre stratégie: appuyez sur la touche 'T'. L'ordinateur vous demande alors le nom de la flotte que vous souhaitez envoyer. Répondez par le nom de la planète à laquelle elle appartient, suivi du numéro de la flotte et appuyez sur la touche ENTER. Par exemple, S2 signifie Flotte Saturne No2, U1 signifie Flotte Uranus No. 1, etc. Ensuite, passez le message et pressez le bouton ENTER. Un message se compose de la première lettre de la direction et de la distance répétées si nécessaire, suivies d'un suffixe au choix. Le suffixe R signifie qu l'on reste sur sa nouvelle position. Le suffixe D signifie que le périmètre de la zone de destination est en position de défense. Un message tel que E2N5R veut dire 'Dirigez vous vers l'Est2, le Nord5 et restez en place.' 05D signifie: 'Allez défendre le périmètre de la zone 5 Ouest. Une flotte mémorise la commande R ou D et l'applique avec l'instruction suivante si aucun suffixe n'est mentionné. Une flotte ne peut pas traverser une zone de planète ou de satellite. Il est utile de simplement transmettre le message R pour empêcher une flotte de se déplacer pendant que vous lui composez vous même un message. Lorsqu'une flotte croise des forces de Myon lors de sa course, elle se livre au combat avant d'obéir à toute autre commande. Le suffixe A lui signale de s'abstenir de se battre. Dans ce cas, ce suffixe devra figurer à la fin du message. Le secteur radar est orienté vers le Nord.

## **L'ordinateur radar**

La touche 'K' en contrôle la marche et l'arrêt. le radar pivote automatiquement vers l'avant ou l'arrière afin de repérer tout objet touché. Tirez toujours vers la direction en vue. L'objet touché est indiqué par 'N'. 'P' indique qu'il s'agit d'une planète ou d'un satellite, 'S' une porte-étoile, 0 aucun objet présent, et 1,2, ou 3 le nombre d'objets touchés. Vous pouvez avoir recours à des Combattants (touche A). L'ordinateur de combat affiche les objets touchés. Lorsque vous pénétrez une zone occupée du Myon, il est conseillé de vérifier la position de ses vaisseaux de combat et de repérer le plus proche pour ne pas risquer d'attaque-surprise.

## **Informations générales**

Lors d'un combat, faites feu d'abord sur les attaquants en tâchant de ne pas vous disperser sur plusieurs cibles à la fois. La poursuite des vaisseaux-croisière peut vous prendre beaucoup de temps. Il est conseillé de les réserver pour la fin sauf s'ils menacent la planète. L'espace est rempli de blocs de roche. Vous ne pouvez les détruire, mais ils peuvent endommager vos appareils, aussi ouvrez bien les yeux! Il n'est pas sage de poursuivre la bataille lorsque l'ordinateur de combat ou le radar sont touchés. Tous les deux servent à repérer les planètes ou les forces ennemies, mais la perte des deux à la fois rend la détection des objets presque impossible.

Surveillez l'énergie dont vous disposez: les écrans de protection, le mode hyperspace, les moteurs et les tubes Photon ne consomment pas les mêmes quantités. Les tirs de la part des force de Myon peuvent provoquer une perte importante d'énergie. L'affichage s'allume lorsque vous êtes en dessous de 1000.