MGT
(Loriciels, 1986)

guide par Asthalis

asthalis@free.fr
asthalis.fr

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT **2**
- En bref 2
- Conditions d'utilisation 2
- Historique 3

2. ENVIRONNEMENT DU JEU **4**
- Cadre général 4
- Architecture 4
- Vie, énergie et temps 4
- Portes bloquées et passes 5
- Ennemis 5

3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE **5**
- Interface 5
- Déplacements 6
- Tirs et troisième dimension 6

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse à ceux qui découvrent le jeu **MGT**. Son but est de décrire brièvement le jeu et de faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Il s'applique à la version d'origine du jeu sur Amstrad CPC ou sa variante émulée.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé à condition de conserver sa forme originale. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.

Historique

\+ nouveauté ou ajout
\> mise à jour
! correction
\- suppression

12/05/13 **révision 2**
\> reformulation partielle
\> logo « œil » et changement de signature

25/02/12 **révision 1**
\> retouches mineures
\> nouvelles images (suppression bug graphique)
\- aspects spécifiques à l'émulateur Caprice32
\- renvois à d'autres guides

25/06/06 **version initiale**

2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

MGT est un jeu de type « labyrinthe » et n'est prévu que pour un seul joueur. Celui-ci est aux commandes d'un tank dont la mission est de détruire le cerveau central d'un vaste complexe.

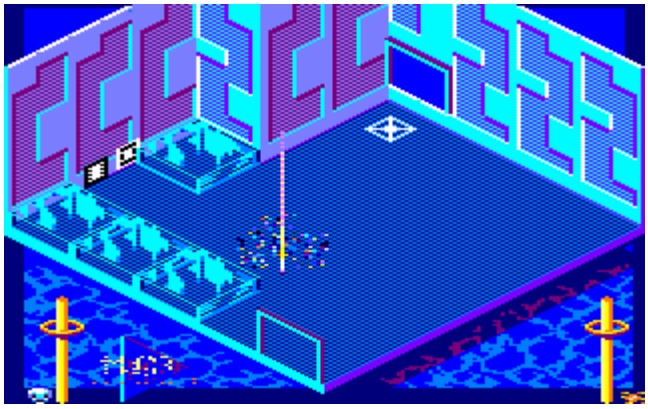
Du fait de sa sustentation sur coussin d'air, ce tank est sensible à l'inertie, en particulier lors d'un changement de direction ou d'un rebond contre un obstacle ou un mur

Architecture

MGT utilise un affichage en 3D isométrique. Le complexe où évolue le tank est composé de salles de taille identique communiquant entre elles par des portes (protégées ou non).

Le jeu démarre dans une salle vide mitoyenne de celle où se loge le cerveau du complexe. Mais ce dernier est placé sur une plate-forme surélevée, ce qui impose au joueur un large détour pour aller récolter l'objet permettant d'accéder au cerveau par l'autre porte (voir plus loin).

Vie, énergie et temps



Le joueur ne dispose que d'un seul tank pour mener sa mission à bien. 2 jauges verticales sont visibles près des bordures gauche et droite de l'écran, avec un anneau tenant lieu d' « aiguille » (au maximum en début de partie).

La jauge de gauche (avec une petite tête de mort à sa base) symbolise le temps restant pour accomplir la mission. Si cette jauge tombe à zéro, le tank explose et la partie est terminée.

La jauge de droite (avec une étincelle à sa base) rappelle la puissance de tir dont le tank dispose encore. Plus le joueur fera appel au tir, plus cette puissance diminuera rapidement. Si cette jauge tombe à zéro, le tank devient incapable de tirer ce qui, en pratique, condamne pratiquement la partie à moins d'être très proche du but final.

Enfin, des collisions répétées contre un ennemi peuvent entraîner la destruction du tank (voir plus loin).

Portes bloquées et passes

Si le tank du joueur peut emprunter librement la plupart des portes du complexe, certaines sont condamnées par un faisceau laser (inoffensif pour le tank mais l'empêchant de franchir le passage).

Certaines de ces portes sont complétées d'un symbole placé au-dessus du passage : ce symbole correspond à l'objet que le joueur doit posséder pour neutraliser le faisceau. En pratique, ces « passes » sont placés contre les murs de certaines salles et le joueur doit tirer sur eux pour les récupérer. Il peut en récolter plusieurs successivement mais, curieusement, aucun affichage ne lui rappelle la liste des objets transportés.

Lorsqu'une porte condamnée par un faisceau n'est complétée d'aucun symbole, un simple tir dans le faisceau suffit à le neutraliser (cas de la salle de départ).

Attention : certains passes ont des effets néfastes qui peuvent aller jusqu'à la destruction instantanée du tank !

Ennemis

Les ennemis sont assez rares dans **MGT**. Lorsqu'il ne s'agit pas de lasers (mortels) faisant des allers-retours le long d'une trajectoire figée, ces ennemis sont principalement des obstacles destinés à empêcher le tank du joueur d'avancer. Chaque collision avec un ennemi endommage légèrement le tank, ce qui se traduit à l'écran par la dégradation progressive du logo « MGT ».

Si le tank subit trop de dommages, il finit par exploser et la partie se termine.

3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface

Dans **MGT**, le joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions et de 2 boutons (la version originale du jeu nécessitait un joystick) :

- « tir »
- « abandon »

Pour jouer à la version émulée sur PC, je vous recommande de configurer les **4 touches fléchées** pour les directions (les 4 diagonales sont obtenues dans le jeu en combinant 2 directions), le bouton **Ctrl gauche** pour le tir et le bouton **Echap** pour l'abandon.

Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour déplacer son tank dans la direction voulue. Compte tenu des choix d'orientation de la 3D isométrique, la direction « haut » du contrôleur correspond à la direction « nord-est » à l 'écran.

Le tank étant soumis à l'inertie, l'accélération n'est pas immédiate et le joueur doit anticiper les « dérapages » du tank lorsqu'il change de direction en effectuant au besoin des « contre-braquages » si son véhicule a pris un peu trop d'élan.

A noter que les « diagonales » du contrôleur correspond à l'écran aux directions « horizontales » et « verticales » du tank.

Tir et 3ème dimension

Le joueur utilise le bouton « tir » à de nombreuses reprises au cours de la partie.

Lorsqu'il s'en sert contre un ennemi se trouvant dans sa ligne de tir, cet ennemi est paralysé et prend une couleur jaune. Il restera immobile jusqu'à ce que le joueur tire à nouveau sur lui pour le remettre en mouvement (manœuvre parfois nécessaire pour se dégager un passage).

Le tir peut servir à récolter un passe, neutraliser le faisceau laser d'une porte non marquée (voir plus haut) ou encore déclencher le mécanisme de certaines plates-formes qui se mettent alors à monter et descendre de façon cyclique.

Enfin, le tir permet au tank de s'élever dans les airs pour atteindre des zones en hauteur ou franchir des obstacles. Il suffit pour cela de se placer sur l'une des marques au sol représentant un carré barré de 2 diagonales : le tank s'élève tant que le bouton « tir « est pressé. Lorsqu'il se trouve à la hauteur voulue (la plupart du temps à la hauteur maximale), le joueur peut déplacer son tank pour sortir de la zone d'influence de l'élévateur. Cette manœuvre doit être impérativement maîtrisée pour garantir le succès de la mission.