

# Friendly Strike 3

# Manuel

Friendly-Strike 3

9 juillet 2008

Lucas « TheCalimero » Sonzogni

<http://www.lepoussinnoir.net>

---

## I – Les règles de base.

### II – L'interface

- a- Les commandes
- b- Les VGU

### III – L'arsenal

- a- Introduction
- b- Les armes en tableau

### IV – Les protections et items

- a- Les Protections
  - b- Les Items
- 

## I – Les règles de base.

### Les phases de jeu.

Dans Friendly-Strike3, il y a deux phases de jeu : d'abord la "pause achat". Durant cette phase, tous les joueurs achètent leurs armes et équipements. Ensuite, vient le round à proprement parler où tous le monde se tire amicalement dessus. Il est grandement recommandé de faire le didacticiel intégré avant de vous lancer dans votre première partie.

Votre but est tout simplement de gagner le match en accumulant un certain nombre de points. Comment faire? Cela dépend du type d'arène ("mod") sur lequel vous jouez. Ou bien vous jouez une partie dite **Death Match** (match à mort), ou bien vous jouer une partie dite **Capture The Positions** (Capturer les positions).

### Les parties Death Match (dm\_).

Les règles sont simples : lorsque vous éliminez un adversaire, **vous gagnez un point**, lorsque vous vous éliminez vous même, **vous perdez un point**, et **un point bonus** (dit "Point de survie") est attribué au(x) dernier(s) survivant(s) du round.



### Les parties Capture the Positions (cp\_).

Cette fois, les règles sont un peu plus complexe. Seule **deux équipes** peuvent s'affronter (1v1, 2v2, 3v1). Vous remarquerez la présence de **drapeaux** dans ces arènes. Vous avez **90 secondes** pour en **contrôler plus que l'équipe adverse**. Vous gagnez **un point** si vous éliminé un adversaire, et vous gagner **deux points** cette fois si votre équipe est la survivante du round. Si à la 90eme seconde les deux équipes sont encore en lisse, c'est l'équipe qui contrôle le plus de drapeaux qui se verra attribuer les deux points de survie. Si les deux équipes possèdent le même nombre de drapeaux, elles remportent un point chacune. Si une équipe possède plus de drapeaux que l'autre, le chrono tombe 2 fois plus vite ; et si une équipe possède tous les drapeaux, le chrono tourne 3 fois plus vite!

## II - L'interface

### a- Les commandes

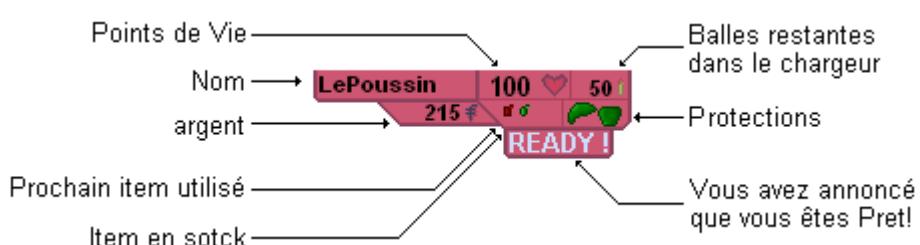
Touches	Droite	Gauche	Haut	Bas	Sauter	Tirer	Recharger	Item
<b>Sur la terre ferme</b>	Aller à Droite	Aller à Gauche	Monter la visée	Descendre la Visée	<b>Sauter</b>	<b>Tirer</b>	Recharger	Utiliser les items
<b>Sur les échelles</b>	Lâcher l'échelle	Lâcher l'échelle	<b>Monter l'échelle</b>	<b>Descendre l'échelle</b>	Lâcher l'échelle	<b>Tirer</b>	Recharger	Utiliser les items
<b>Dans l'eau</b>	Aller à Droite	Aller à Gauche	Aller à vers le Haut	Aller à vers le Bas	/	/	/	/
<b>La pause Achat</b>	Ouvrir l'onglet	Fermer l'onglet	Catégorie suivante	Catégorie précédente	Ouvrir l'onglet / acheter	/	S'annoncer « PRET! »	/

- Dans le menu « jouer »,** vous pouvez appuyez sur la touche « Tab » pour choisir une arène au hasard dans la liste.
- Lorsque vous jouer en ligne,** appuyez sur la touche « Entrer » pour tapez votre message, puis appuyez à nouveau sur « Entrer » pour l'envoyer.
- En ligne toujours,** vous pouvez déplacer la fenêtre de chat en laissant le bouton gauche de la souris enfonce, et en la glissant à l'endroit désiré. Cette même fenêtre de chat peut se maximiser ou se minimiser.

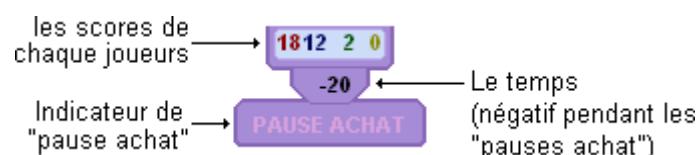
### b- Les VGU

C'est grâce aux VGU que vous savez tout du round et de la partie en cours. Vos points de vie, ceux des adversaires, le temps, etc etc... tout passe par eux.

Ici, le VGU d'un **joueur** :



Ici, le VGU Général :



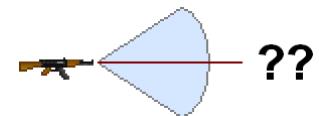
## III - L'arsenal

### a- Introduction

Dans Friendly-Strike3, **48 armes** sont à votre disposition. 38 d'entre elles sont achetables pendant la pause achat via le menu prévu à cet effet. Les 10 autres sont des **armes spéciales** qui apparaissent dans certaines arènes et qu'il vous faudra aller récupérer.

Chaque arme ce distingue selon 9 caractéristiques, ce qui les rend chacune d'entre elles uniques, et propice à un certain type de combat ; sans compter sur les armes spéciales qui ont chacune un fonctionnement radicalement différent... :

**Précision :** C'est un **angle** virtuel au bout du fusil (en degrés °), qui donne une fenêtre de direction à la balle... exemple : le mac10 a une précision de 46°, ce qui signifie que la balle peut partir **aléatoirement** dans un angle de 46° au bout du fusil! (23° vers le haut, et 23° vers le bas)... donc, plus une arme a un angle de précision faible, plus elle est précise, et inversement.



**Cadence de tir :** Il s'agit du **nombre de coups tirées à la seconde** par une arme. Étant donné qu'il est inutile de tirer par à-coups pour palier au manque de précision d'une arme, vous pouvez profiter pleinement de sa cadence de tir.



**Vitesse de rotation :** Lorsque vous montez ou descendez votre visée, l'arme monte ou descend de manière plus ou moins rapide. Il y a 4 type de vitesses : 1=Lente, 2=moyenne, 3=rapide, 4=très rapide.



**Capacité du chargeur :** C'est le **nombre de balles emmagasinées dans votre arme**. Le nombre de chargeur est infini, mais il faut tout de même recharger.

120

**Nombre de balle(s) tirée(s) par coup :** Certaines armes tirent plusieurs balles par coup...



**Temps de rechargement :** Le temps en seconde qu'il vous faudra pour **recharger** votre arme.



**Dégâts tête :** Les dommages en **points de vie** qu'inflige UNE balle de cette arme à la tête.



**Dégâts corps :** Les dommages en **points de vie** qu'inflige UNE balle de cette arme au corps.



**Prix :** Le **prix** de l'arme (en f , le "Friends", la monnaie officielle de FS3^^)

MP5 220 f

## b- Les Armes en Tableau

	Nom Armes	Précision (en °)	Cadence de Tir (t/s)	Vitesse Rotation	Capacité chargeur	balles /coup	Temps de Rechargmnt (en s)	Dégâts Tête (par balle)*	Dégâts Torse (par balle)*	Prix (en ₣)
Flingues	F	L	I	N	G	U	E	S		
	AMT 1911	23°	2,17	3	15	1	1.5 s	13	9	0
	USP	3°	1,85	1	12	1	1.7 s	41	34	120
	Desert Eagle	11°	2,63	2	7	1	1.8 s	32	21	130
	357 Magnum	24°	2	3	6	1	2.8 s	52	31	180
	Five Seven	17°	4,5	3	20	1	1.6 s	20	12	145
	Glock	33°	1,78	3	8	3	1.9 s	23	13	190
	96G	22°	3,12	2	10	2	1.7 s	28	19	230
Fusils	F	U	S	I	L	S				
Pompes	P	O	M	P	E	S				
	M 3	32°	1,11	3	8	6	3.6 s	18	10	225
	Bécassier	35°	2,9	3	2	6	2.4 s	17	10	210
	M1	24°	1,66	3	8	7	3.8 s	20	11	320
	PA3	37°	0,83	4	3	9	2.6 s	24	14	295
	XM 1014	30°	2,77	4	7	7	4.2 s	20	11	405
Snipers	S	N	I	P	E	R	S			
	M 21	3°	1	1	20	1	3.5 s	87	48	210
	Famas G2	2°	2,13	1	15	1	3.6 s	70	42	330
	SVD	1°	0,33	1	7	1	4.4 s	320	99	335
	AWC	0°	0,63	1	8	1	4.2 s	520	340	460
	PSG 1	0°	1,06	1	6	1	4.6 s	720	530	595
Automatiques	A	U	T	O	M	A	T	I	C	S
Légères	L	E	G	E	R	E	S			
	MP 5	14°	8,33	2	30	1	2,4 s	22	12	220
	MAC 10	52°	16,66	4	32	1	2,2 s	13	9	235
	UMP 45	3°	6,25	2	25	1	2,3 s	23	13	250
	P 90	24°	10	2	50	1	2,6 s	23	13	300
	OC-14 Groza	8°	8,33	2	20	1	2,5 s	28	16	355
	HK G11	18°	6,25	2	22	2	2,8 s	22	12	400

	Nom Armes	Précision (en °)	Cadence de Tir (t/s)	Vitesse Rotation	Capacité chargeur	balles /coup	Temps de Rechargmnt (en s)	Dégâts Tête (par balle)*	Dégâts Torse (par balle)*	Prix (en ₣)	
Lourdes	L	O	U	R	D	E	S				
		AK 47	49°	7,14	4	30	1	4,2 s	37	24	240
		Aug	2°	5,55	1	30	1	4,6 s	49	36	540
		Famas	21°	12,5	2	25	1	4 s	31	21	485
		SAR 80	28°	10	3	20	1	4,8 s	39	25	390
		M4	8°	8,33	2	30	1	4,6 s	43	31	585
Batteuses	B	A	T	T	E	U	S	E	S		
		M 249	22°	6,25	3	120	1	5 s	75	48	660
		M 60	32°	10	3	60	1	3,8 s	53	30	730
		M 240 B	25°	5,55	4	90	1	5,2 s	350	62	795
		M 134	41°	16,66	4	125	2	5 s	31	22	1645
Explosives	E	X	P	L	O	S	I	V	E	S	
		Bazooka	0°	/	2	1	1	1,5 s	Explosion : Moyenne		520
		Babazooka	0°	2,5	2	2	1	2,2 s	Explosion : Moyenne		585
		Gr.Launcher	0°	1,85	2	4	1	3,8 s	Explosion : Moyenne		605
		M.Launcher	0°	2,5	2	12	1	5 s	Explosion : Moyenne		760
		Fastzooka	0°	/	2	1	1	1,8 s	Explosion : Petite		550
		Megazooka	0°	2,77	2	6	1	5,2 s	Explosion : Moyenne		980
Spéciales	S	P	E	C	I	A	L	E	S		
		MG 4000	43°	6,25	3	20	5	5,1 s	23	18	/
		Jag W-10	4°	16,66	1	6	1	3,8 s	540	360	/
		FireMaker	0°	/	2	1	1	2,8 s	Explosion Incendiaire		/
		Blaster	15°	4,1	2	15	1	4 s	12-14 (*16)	12-14 (*16)	/
		Arc	0°	/	2	1	1	0,7 s	1100	1100	/
		MF-Zooka	0°	2,5	2	6	1	5,6 s	Explosion : Petite		/
		Burner	12°	25	2	60	1	4 s	11	10	/
		Boomer	0°	3,33	2	7	1	5,6 s	Explosion : Petite		/
		LFE.1	22°	25	2	125	1	(6'25) 20/s	11-17	11-17	/
		Golden Waller	16°	2,27	3	8	1	3,2 s	35-110	25-70	/

\*: les dégâts affichés ici ne prennent pas en compte le trajet de la balle. Plus une balle vient de loin, plus elle perd en puissance. Une balle peut perdre jusqu'à 8 pts de dégâts...

## IV – Les protections et items

### a- Les Protections

Vous pourrez certainement constater, dans la catégorie « *Équipement* » du *menu d'achat*, la présence de Gilet  et de Casque .

Comme dans Friendly-Strike2 (et comme toute bonne logique me semble-t-il), un gilet protège votre torse et un casque protège votre tête. Mais qu'en est-il réellement?

Lorsque vous prenez une **balle dans la tête\***, si vous possédez un casque, la balle en question ne vous infligera pas la totalité des dégâts qu'elle devrait, bien au contraire, elle ne vous fera perdre que 2 à 4 points de vie. En revanche, votre casque sera détruit, laissant votre tête nue pour les prochaines balles

Idem pour le gilet, mais pour le torse cette fois. Si vous prenez une **balle dans le torse\*** avec un gilet, la précitée balle ne vous fera perdre qu'1 ou 2 point(s) de vie, mais détruira votre gilet.

\* : Si plusieurs balles vous arrivent exactement en même temps, le gilet et le casque vous protègeront de toutes ces balles... bon à savoir, surtout face à un fusil à pompe...

Cela dit, il existe **des exceptions...**

Dans le tableau des statistiques des armes, vous pouvez constater que certaines armes infligent **400 points de dégâts** sur certaines zones (tête et/ou corps). Pour celle-ci, casque ou pas casque, gilet ou pas gilet, c'est la mort illico (pour la zone du corps en question) ... Si vous voyez écrit 150 de dégâts à la tête, et que vous portez un casque, vous ne perdrez que 2-4 point de vie, mais si vous voyez écrit 400, vous êtes mort...

Aussi, inutile de compter sur un casque ou un gilet pour parer une roquette ou une grenade... ni même pour palier au déploiement d'une explosion... le casque et le gilet seront détruit sans le moindre effet.

D'ailleurs parlons-en des **explosions** :

Il y a deux possibilités : Ou bien vous êtes en son centre, et vous recevez 400 points de dégâts. Vous êtes donc mort, et il y a de fortes chances pour que vous rentriez chez vous en plusieurs morceaux. Ou bien vous n'êtes pas en son centre, auquel cas son déploiement vous fera perdre entre 50 et 70 point de vie.

C'est important car dans un cas, une seule roquette suffit à vous mettre au tapis, alors que dans l'autre 2 roquettes/grenades sont nécessaires.

### b- Les Items

Dans cette même catégorie « *Équipement* » du *menu d'achat*, vous trouverez 5 items achetables : **la grenade**, **le fumigène**, **la roquette portable**, **la grenade napalm**, et **la grenade toxique**. S'en passer, c'est laisser de côté de nombreuses façons de l'emporter... :

#### ■ Grenade

Basique est efficace, la grenade crée une explosion au point d'impact. Sa trajectoire en cloche ouvre des angles souvent inattendus.

Prix : 45 F. Explosion : Grande.

#### ■ Fumigène

Le fumigène est un anti-camping, et un anti-sniper très efficace. Effectivement, toute personne se trouvant dans sa fumée voit la précision de son arme réduite à 55°! Et inutile d'attendre qu'il disparaîsse puisqu'il va falloir attendre le round suivant.

Prix : 40 F. Durée : tout le round.

#### ■ Roquette Portable

Concept très simple : vous lancez à la main une roquette de bazooka.

Prix : 90 F. Explosion : Moyenne.

#### ■ Grenade Napalm

Lorsqu'elle explose, la grenade napalm enflamme une certaine zone autour d'elle... et mieux vaut ne pas être en contact avant son feu...

Prix : 85 F. Explosion : Incendiaire.

#### ■ Grenade Toxique

La grenade toxique libère un gaz... toxique... eh oui...

Prix : 70 F. Durée : 15 secondes

Vous trouverez aussi dans Friendly-Strike3 11 items spéciaux qu'il vous faudra aller récupérer (comme les armes spéciales). Chacun d'entre eux possède leurs petits effets, ci après détaillés. Petite chose à savoir : lorsque vous attrapez un item spécial, tous les items en votre possession sont perdus. Et il est impossible d'attraper un item spécial si vous êtes déjà en possession d'un item spécial^^.

### ♥ Magic Health

Le Magic Health est un item très pratique, car si votre vie est à moins de 100pv, il vous la remontera automatiquement, pour un total de 300pv régénérés! Attention tout de même, car le Magic Health remonte votre vie à une vitesse de 50pv/s, donc, si les dégâts se font plus vite...

### ▣ Zombies

C'est très simple : grâce à cet item, vous appelez des zombies mort vivant sur des points prédéfinis de l'arène... attention cependant, les zombies sont totalement "neutres"... et bêtes...



### → Frappe Aérienne

Simple et efficace, cet item appelle un bombardement aérien qui largue 9 roquettes... attention à bien savoir de quel côté il commence et de quel côté il se termine...

### ☰ Pluie de feu

Grâce à cet item, vous transformez une rafraîchissante pluie douce et pure, en pluie de feu démoniaque... celle-ci ne s'arrête qu'après avoir fait tomber 666 gouttes de pluie de feu^^.

### ▢ Frappe Spatiale

Encore une variante des frappes aériennes, mais cette fois-ci, c'est un satellite qui bombarde le sol de 35 lasers similaires aux lasers du Boomer... totalement imprévisible, mieux vaut rapidement trouver un endroit où se cacher...



### ☒ Tourelle

De retour, cet item vous permet de placer une tourelle sur le sol qui gardera la ligne horizontale de toute présence ennemie^^. Elle dispose de 5 chargeurs de 50 balles chacun, tire 16,6 balles par seconde à une précision de 40°, et ses balles font 22(tête)-12(coprs) de dégâts. Son petit défaut viens de sa détection thermique... effectivement, un joueur derrière un mur sera "vu" et donc, déclenchera son tir...



### ■ Réacteur

Le Réacteur a une fonction très simple : activer les réacteurs présents dans l'arène, ce qui aura pour effet de considérablement augmenter la pesanteur... attention à la chute...

### ⚠ Fusée Bombardeuse

Elle s'élève dans le ciel, puis, arrivée à une certaine altitude, elle s'ouvre pour couvrir l'arène de grenade. Elle ne s'arrêtera qu'après vous avoir assommée de 15 grenades (à une vitesse de 3,3gr/s...)

### → Frappe Aérienne Napalm

Petite variante de la Frappe Aérienne, la Frappe Aérienne Napalm appelle un bombardement aux roquettes incendiaires... rendant souvent la majeure partie de l'arène couverte de feu...

### ▢ Bouclier

Les joueurs de Friendly-Strike2 ayant tellement abusés du *bouclier de Râ* (fichue touche "W"...), que celui-ci a complètement disparu de la surface du Friendly-Monde. Pour palier à ce manque, une firme de recherche a réussi à développer son propre bouclier. Celui-ci est capable de renvoyer tous les projectiles "lent" (roquettes, grenade...) ainsi que tous les lasers, mais n'est capable que de stopper les balles... C'est tout de même très confortable.... Attention cependant à l'explosion. Même si un bouclier est capable de renvoyer une roquette, il ne saura vous protéger d'une explosion faite à proximité. Étant aussi plus "gros" que vous, il est possible qu'il pare des projectiles qui ne vous aurez de toute façon pas touchés. Celui-ci disparaît après vous avoir protégé de 25 projectiles.



### ▢ Mine

Classiques, sadiques, injustes, les mines sont une bête noire très efficace. Bien que visible, elles restent très discrètes et persistantes d'un round à l'autre. Inutile de sauter pour tenter de les éviter... Attention, car les mines ne font aucune distinction d'équipe. Une fois qu'elles ont touché le sol, vous avez 1 seconde avant qu'elles ne s'activent. La mine disparaît automatiquement après 6 rounds en jeu.