

KUNG FU MASTER

GETTING STARTED

Kung-Fu Master will operate on either the Amstrad CPC 464, 664/6128 computers.

Cassette

Amstrad CPC 464

Place the rewind cassette in the cassette deck. Type RUN" and then press the ENTER key. Follow the instructions as they appear on the screen. If there is a disc attached then type :TAPE then press the ENTER key. Then type RUN" and press the ENTER key. In case of difficulty refer to chapter two of the user instruction booklet.

Amstrad CPC 664/6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewind tape in the cassette recorder and type :TAPE and press ENTER key. Then type RUN", and press ENTER key. Follow the instructions as they appear on the screen.

SELECTING GAME OPTIONS

When the programme has loaded the Hi-Score table is shown. By pressing any key the game options will be displayed. You can select Keyboard or Joystick with K/J. You can select separate Punch and Kick keys by pressing "Y". Any other key will select combined.

CONTROL OPTIONS

SEPARATE	COMBINED
Up I	I
Down K	K
Left J	J
Right L	L
Kick Q	Q
Punch A	Space toggles between kick/punch

GAME PLAY

You begin your quest on the first floor and must battle your way to the fifth floor to make your rescue. As you start you have three (3) lives: each score of 40,000 points awards you with an additional life. You must reach the lift at the end of each floor before your energy runs out. If not, you are defeated and lose one life.

Energy - Your energy level is always displayed on the bar graph in the top half of the screen.

To pass through each floor, you must successfully defeat all the obstacles and henchmen in your path. Go to the lift and press the button for the next floor. At this time your energy will reset. Once you have completed the fifth floor, your quest is finished. You have rescued the fair maiden. (Note: In order for the game to continue after this point, you are placed back at the beginning of the first floor. Re-establish your quest, but beware: in this round all enemies and obstacles are stronger, faster and more abundant).

Henchmen will approach you from either side and will attempt to grab you, depleting your energy. You need only kick or punch each of them once to defeat them. Note: if the henchman grabs you, move your joystick (or keyboard controls) rapidly left to right to shrug them off.

Knife Throwers approach you from either side wielding sharp knives. Duck or jump to avoid the knives. To defeat them, you must kick or punch them twice.

Snakes appear from falling vases as they hit the floor. You may destroy the vase as it falls with a skillful punch or kick, but you cannot kill the snake. These snakes are small and fast as they scurry by your feet. Avoid their harmful contact by jumping as they pass under you.

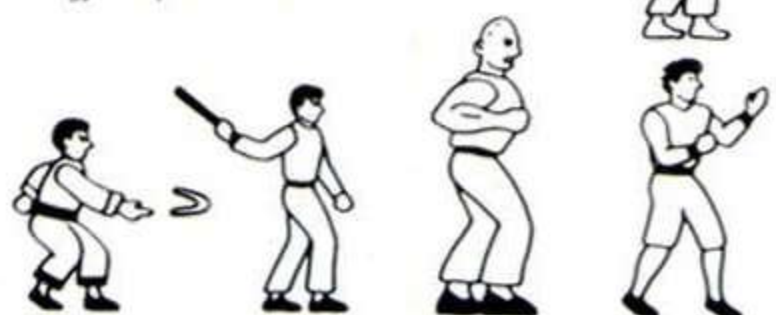
Fire Breathing Dragons appear from falling balls as they hit the floor. You may destroy the ball before it hits the floor or defeat the dragon with a single mid-punch or kick, but beware of the harmful flames.

Mystic Globes hover at your head and will soon after, burst into dangerous fragments.

Dwarfs will approach from either side to somersault onto you. Stand or use a single squat kick or punch to defeat them.

Killer Bees will emerge from various heights on either side to sting you. Kick or punch them once to defeat them.

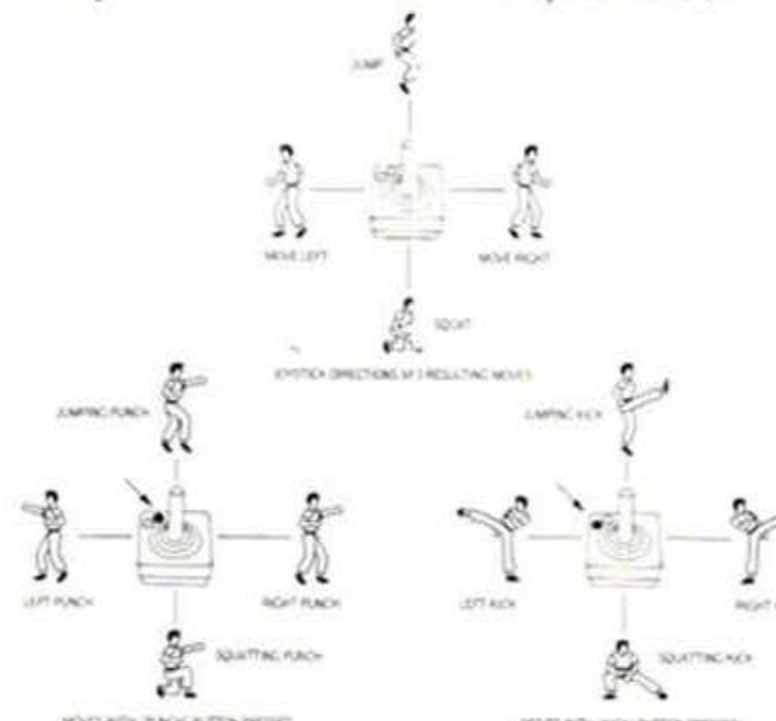
Guardians on each of the floors obstruct your path to the stairs for the next level. You must defeat the guardian before advancing, by kicking or punching several times until his energy is depleted.



CONTROL

You can control your player with either joystick or keyboard. Select K or J when you are asked.

If combined punch/kick or joystick is selected then the fire button serves as a kick control. By pressing the Space Bar on the keyboard the button then becomes a punch control.



KEYBOARD CONTROL

On AMSTRAD CPC 464, 664/6128

OTHER CONTROLS

QUIT game play.

To quit (end) the current game, press (ESC). Quitting the game will return you to the Hi Score Table.

ENTERING HIGH SCORE

To enter your name into the High-Score Table use Left, Right and Punch/Kick controls.

TWO-PLAYER GAME

The Amstrad Kung-Fu Master games offer one-and-two-player modes. Note that since play alternates in a two-player game that only one player is actually playing at any one time. Play alternates between the two players every time a player loses a life. Should one player lose all his lives before the other player, the remaining player is allowed to play all of his lives out (without alternating to the other player) until the game ends.

SCORING

Below is a chart of the points you receive from defeating each of the enemies.

Enemy	Defeating with Left, Right or Squatting Kick	Defeating with Punch, Squat punch, or Jumping Kick
Henchmen	100	200
Knife Thrower	500	800
Falling Vase or Ball	300	200
Dragon	2000	2000
Floating Globe	1000	1000
Dwarf	200	300
Jumping Dwarf	400	400
Bee	500	600
Guardians	?	?



* Kung-Fu Master 1986 Irem Corp.

1986 U.S. Gold. All rights reserved.

Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.



COMMENT COMMENCER

Kung-Fu Master passe sur les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664/6128.

Cassette

Amstrad CPC 464

Poser la cassette réembobinée dans la platine-cassette. Taper RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si un disque est attaché, taper alors :TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Puis taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER. Si vous avez des problèmes quelconques, veuillez vous reporter au Chapitre 2 du Manuel d'Instructions des Utilisateurs.

Amstrad CPC 664/6128

Brancher un magnétophone à cassette approprié en s'assurant que les fils corrects sont bien branchés comme indiqué dans le Manuel d'Instructions des Utilisateurs. Mettre la cassette réembobinée dans le magnétophone et taper :TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Puis taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

SÉLECTIONNER LES OPTIONS DE JEU

Une fois le programme chargé, la table de Hi-Score sera affichée. En appuyant sur une touche quelconque, les options de jeu seront affichées. Vous pouvez choisir le clavier ou le levier en utilisant les lettres K/J. Vous pouvez choisir des touches séparées de coup de poing ou de coup de pied en appuyant sur "Y". Tout autre touche donnera une sélection combinée.

OPTIONS DE COMMANDE

SÉPARÉES	COMBINÉES
EN-HAUT I	I
EN-BAS K	K
A GAUCHE J	J
A DROITE L	L
COUP DE PIED Q	Q
COUP DE POING A	Barre d'espace alterne coup de pied/coup de poing

POUR JOUER

Vous commencez votre quête au premier étage et il vous faudra vaincre tous vos ennemis avant d'arriver au cinquième étage pour sauver la belle captive. Au début vous avez trois vies. Chaque score de 40 000 points vous donne une vie supplémentaire. Vous devez arriver à l'escalier qui se trouve au bout de chaque étage avant que votre énergie ou la minuterie atteignent leur minimum, sans quoi vous avez perdu et vous perdez une vie.

Energie - Votre niveau d'énergie est toujours affiché sur le graphique à barres qui se trouve en haut et à gauche de l'écran.

Pour traverser chaque étage, vous devez vaincre tous obstacles et vous défaire de tous hommes de confiance sur votre passage.

Prenez l'ascenseur et appuyez sur le bouton de l'étage suivant. C'est à ce moment-là que vous faites le plein d'énergie. Une fois que

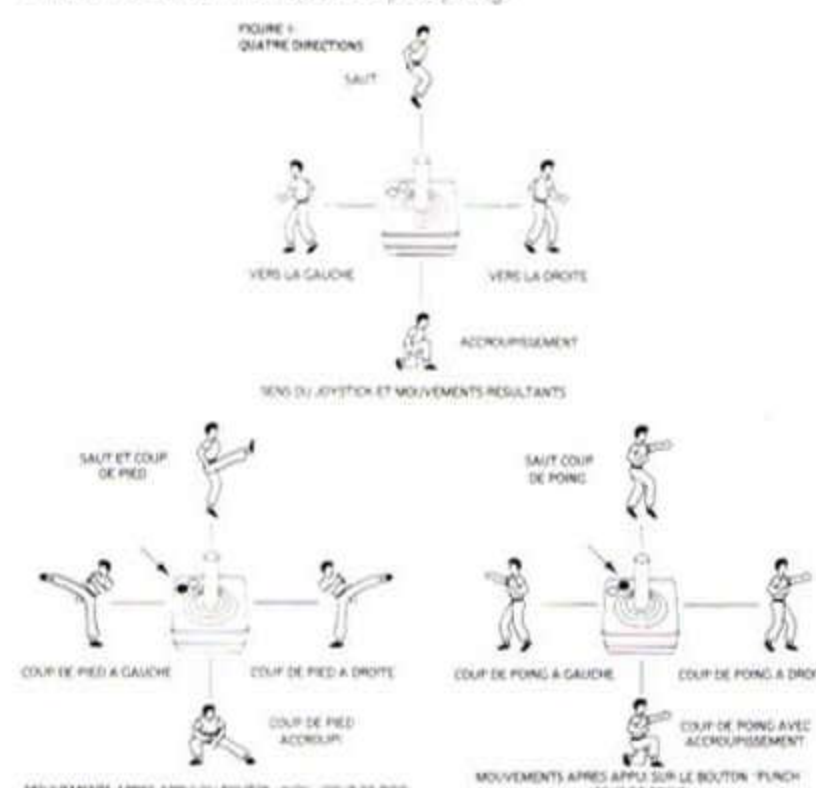
vous avez terminé le tour du jeu, le jeu se termine. Vous pouvez recommencer votre quête. Vous avez sauvé la jeune

filles. (Note: pour que le jeu se poursuive à ce point, vous revenez au début du premier étage. Reprenez votre quête, mais attention: cette fois, tous les ennemis et les obstacles sont plus puissants, plus rapides et plus nombreux).

COMMANDE

Vous pouvez contrôler votre joueur avec le levier ou le clavier. Choisissez K ou J selon le cas lorsqu'on vous le demande.

Si vous sélectionnez le coup de poing et le coup de pied combiné ou le levier, le bouton de feu servira de commande de coup de pied. En appuyant sur la barre d'espace du clavier, le bouton se transforme en commande de coup de poing.



COMMANDES AU CLAVIER

INTERRUPTION du jeu.

Pour interrompre le jeu, appuyez sur F7. Pour recommencer, appuyez à nouveau sur F7.

FIN du jeu.

Pour terminer le jeu en cours, appuyez sur F1 de vos touches de fonctions. Quand vous quittez un jeu, vous revenez au jeu de démonstration, d'où vous pouvez choisir de nouvelle options.

MARCHE/ARRÊT DU SON

Pour arrêter le son, appuyez sur F5. Pour le remettre en marche, appuyez à nouveau sur F5.



English



Français

DISK LOADING: RUN 'MENU PRESS RETURN

ENNEMIS

Les séides s'approchent de vous des deux côtés, et tentent de vous saisir et de vous perdre votre énergie. Il vous suffit de les frapper chacun du pied ou du poing une fois pour les vaincre. Note: Si le séide vous saisit, déplacez votre joystick (ou vos commandes de clavier) rapidement de gauche à droite pour lui faire perdre l'équilibre.

Des assassins armés de couteaux s'approchent de vous des deux côtés. Accroupissez-vous ou bondissez pour éviter ces couteaux aiguisés. Pour les vaincre, vous devez les frapper deux fois du pied ou du poing.

Des serpents apparaissent de vases qui tombent lorsque ces derniers atteignent le sol. Vous pouvez détruire le vase dans sa chute avec un coup de poing ou de pied adroit, mais vous ne pouvez pas tuer les serpents. Ils sont petits et très rapides, et tentent d'atteindre vos pieds. Évitez leur contact dangereux en sautant lorsqu'ils passent au-dessous de vos pieds.

A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises, jusqu'à ce qu'il perde son énergie.

JEU A DEUX JOUEURS

Les jeux Kung-Fu Master Amstrad vous permettent de jouer à un ou deux joueurs(s). Mais, étant donné que, dans un jeu à deux joueurs, le jeu alterne, un seul joueur joue à un moment quelconque. Chaque fois qu'un joueur perd une vie, l'autre reprend le jeu. Si un joueur perd toutes ses vies avant l'autre, le second joueur peut jouer toutes ses vies (sans alterner avec le premier) jusqu'à la fin du jeu.

Des dragons, crachant du feu, s'échappent de ballons qui tombent lorsque les ballons frappent le sol. Vous pouvez détruire le ballon avant qu'il frappe le sol ou vaincre dragon avec un seul coup de pied ou de poing au milieu du corps; néanmoins, méfiez-vous des flammes dangereuses.

Des globes mystiques se rapprochent de votre tête et vont bientôt éclater en fragments périlleux. Vous pouvez détruire la globe avant qu'il explose en sautant puis en donnant un coup de pied ou un coup de poing pour éviter les fragments dispersés.

Des nabots s'approchent de l'un ou l'autre côté et culbutent vers vous: tenez-vous debout ou utilisez un seul coup de pied ou coup de poing que vous lancerez accroupi pour les défaire.

Des abeilles meurtrières émergent de diverses hauteurs et de l'un ou l'autre côté pour vous piquer. Donnez-leur un coup de pied ou un coup de poing pour les détruire.

SCORE

Vous trouverez ci-dessous un tableau des points que vous allez recevoir lorsque vous vainquez chacun de vos ennemis.

Ennemi	Victoire avec coup de pied à gauche, à droite ou accroupi	Victoire avec coup de poing à gauche, à droite, accroupi ou en sautant
Séides	100	200
Jeteurs de couteaux	500	800
Vases ou ballons qui tombent	300	200
Dragons	2000	2000
Globe flottant	1000	1000
Nabot	200	300
Nabot qui saute	400	400
Abeille	500	600
Gardiens	?	?

RAMBO

THE ACTION is set in the Vietnamese jungle – A reconnaissance mission which turns into a rescue! You are JOHN RAMBO a highly trained jungle fighter whose instructions are to gain entry to a P.O.W. (Prisoners of War), camp and photograph evidence of American war prisoners – but having found them will your conscience let you walk away.

CASSETTE

AMSTRAD CPC 464 – Place the rewind cassette in the cassette deck. Type "RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on the screen. If there is a disc attached then type |TAPE then press ENTER key. Then type "RUN" and press the ENTER key. In case of difficulty refer to chapter two of the User Instruction Booklet.

AMSTRAD CPC 664 and CPC 6128 – Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewind tape in the cassette recorder and type |TAPE then press the ENTER key. Then type "RUN" and press ENTER key. Follow the instructions as they appear on the screen.

CONTROLS

The game requires joystick or keyboard control and Rambo's movement is determined by the direction in which the joystick is pushed.

The FIRE button activates any weapon system that you are carrying and must be pressed repeatedly for operation.

The different weapons systems at your command appear on the left hand side of the screen and are selected by means of the SPACE BAR. TAB KEY PAUSES game

CONTROL KEYS

Q – Up A – Down U – Left P – Right

THE GAME

The game takes place in approximately 1 million sq. feet (scale) of jungle featuring the P.O.W. camp, a secret Temple and many different types of terrain.

Colonel Trautman, your C.O. (Commanding Officer), has given you very precise orders... Find the P.O.W. camp, photograph the evidence using the automatic camera which is part of your standard equipment and then make your way North to the extraction point where a helicopter awaits you. You will then be automatically flown back to the safety of your base in Thailand.

Your orders are specific: "Do not engage the enemy", "Do not attempt to rescue".

However when you arrive at the P.O.W. camp and see your former comrade Banks, tied to a Bamboo Cross in the compound you know that another scenario will unfold; one in which you are the Hero! You must decide...

Having located the chopper you must return to the camp to find the main body of prisoners – again using your knife to cut their bonds, hurry to get them aboard for by now there is a full alert and the enemy's main weapon, a powerful helicopter Gunship, is sent in pursuit.

STATUS and SCORING

On screen information shows current score of the bottom of the screen and is included at the end of the game in the high score table which is fully displayed.

An "Energy Band" shows Rambo's strength reserve and is replenished upon completion of each stage. Bonus points are achieved by collecting weapons hidden at strategic points.

WEAPONS SYSTEMS

Your choice of weapons is displayed at the left side of the screen and the comprehensive list includes KNIFE, ARROW, EXPLOSIVE ARROW, GRENADE, ROCKET LAUNCHER and MACHINE GUN.

(Some of these weapons are available at the beginning, others are hidden in the terrain).

HINTS and TIPS

Try not to disturb or engage the enemy unnecessarily, especially on the way to the P.O.W. camp. (i.e. use of loud weapons will alert enemy activity).

Don't stand still in the camp and remember you will need your knife to cut free the solitary prisoner.

Inside the helicopter you can only fire the rocket launcher (which is hidden on board).

It can be very dangerous to deploy certain weapons in inappropriate circumstances.

If you can rescue the first solitary prisoner there is no turning back – you are committed to becoming a Hero. GOOD LUCK!

©1985 Anabasis Investment N.V.

All rights reserved. TM Trademark used by Ocean Software Limited, under authorisation of Stephen J. Cannell Prods., Licensing Agent.

Vous êtes JOHN RAMBO, un guerrier bien entraîné à se battre dans la jungle et dont les instructions consistent à pénétrer dans un camp de prisonniers de guerre et à prouver par des photos la présence de prisonniers américains dans ce camp – mais les ayant trouvés, est-ce votre conscience vous laissera partir?

CASSETTE

AMSTRAD CPC 464 – Placer la cassette rebobinée dans le lecteur de cassette. Introduire par clavier "RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si un disque est prévu, introduire par clavier |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, introduire par clavier "RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. En cas de problème, se reporter au chapitre deux du Livret d'Utilisation.

AMSTRAD CPC 664 et CPC 6128 – Connecter un lecteur de cassette approprié et s'assurer que les fils corrects sont branchés, comme spécifié dans le Livret d'Utilisation. Placer la bande rebobinée dans le lecteur de cassette. Introduire par clavier |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, introduire par clavier "RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

COMMANDES

Le jeu est commandé par joystick ou par clavier et le déplacement de RAMBO est déterminé par la direction dans laquelle est poussé le joystick.

Le bouton FIRE (feul) actionne l'arme que vous portez et il faut appuyer à plusieurs reprises pour opération.

Les différents systèmes d'armes à votre commande apparaissent sur le côté gauche de l'écran et sont sélectionnés au moyen de la BARRE D'ESPACEMENT.

TAB TOUCHE PAUSES jeu

TOUCHES DE COMMANDE

Q – Haut A – Bas U – Gauche P – Droite

LE JEU

Le jeu se passe dans la jungle, sur un espace couvrant 1 million de pieds carrés environ et comprenant un temple secret et de nombreux types de terrains différents.

Le Colonel Trautman, votre commandant vous a donné des ordres très précis. Trouvez le camp de prisonniers de guerre, obtenez la preuve par photos de la présence des prisonniers grâce à l'appareil automatique qui fait partie de votre équipement standard, puis dirigez-vous vers le nord, au point d'origine où un hélicoptère vous attend. De là, vous serez automatiquement ramené à votre base en Thaïlande. Vos ordres sont spécifiques :

"N'essayez pas de porter secours!" "N'engagez pas le combat avec l'ennemi!"

Toutefois, lorsque vous arrivez au camp de prisonniers et que vous découvrirez votre ancien camarade Banks attaché à une croix en bambou, dans le camp, vous savez qu'un autre scénario va se dérouler: un dans lequel vous serez le héros! C'est à vous de décider. ...

Ayant repéré l'hélicoptère, vous devez retourner au camp – utilisant à nouveau votre couteau pour couper les liens des prisonniers, vous vous dépêchez de faire monter les hommes à bord car l'alerte générale est donnée et la principale arme de l'ennemi, un puissant hélicoptère – Gunship – est envoyé à la poursuite.

A présent, attaquez cette redoutable machine et évadez-vous avec les prisonniers vers la sécurité de la Thaïlande.

SITUATION ET MARQUE DES POINTS

Le score actuel est indiqué au bas de l'écran et il est compris à la fin de jeu dans la tableau des points marqués, qui est affiché en entier.

Une "Bande d'énergie" indique les forces en réserve de Rambo; elle est remplie dès achèvement, à chaque phase.

On obtient des points en prime en ramassant des armes cachées aux points stratégiques.

SYSTEMES D'ARMES

Le choix de vos armes est affiché sur le côté gauche de l'écran. La liste complète comprend: COUTEAU, FLECHE, FLECHE EXPLOSIVE, GRENADE, LANCE-FUSEES et MITRAILLETTE.

(Certaines de ces armes sont disponibles au début du jeu, les autres sont dissimulées dans le terrain).

CONSEILS

Essayez de ne pas déranger l'ennemi ni d'engager le combat inutilement, en particulier lorsque vous faites route vers le camp. (L'usage d'armes à feu alertera l'ennemi).

Ne restez pas immobile dans le camp et n'oubliez pas que vous aurez besoin de votre couteau pour libérer le prisonnier solitaire.

A l'intérieur de l'hélicoptère, vous pouvez uniquement utiliser le lance-fusées (qui est caché à bord).

Il peut être très dangereux de déployer certaines armes dans des circonstances qui ne s'y prêtent pas.

Si vous libérez le premier prisonnier solitaire, il n'est plus possible de faire demi-tour – vous êtes engagé à devenir un Héros!

BONNE CHANCE!

©1985 Anabasis Investment N.V.

Tous droits réservés. Marque déposée utilisée par Ocean Software Limited sous autorisation de Stephen J Cannell Production Licensing Agent.

GHOSTBUSTERS

CASSETTE

- Place the cassette in the recorder and rewind to the beginning.
- Hold down the **CONTROL** key and press the small **ENTER** key.
- Press **PLAY** on the cassette recorder, then any key. The program will then load.

04 15 00 00

• After several seconds, the program title should appear. After a minute or so, a full title screen will appear, and lasting approximately four minutes.

- Press **ENTER** to go to the introduction screen - see 'GHOSTBUSTERS FRANCHISE'.
- Once you have entered your name and account status you will proceed automatically to the vehicle selection screen - see 'GHOSTBUSTING VEHICLE SELECTION'.
- To pause the game, press **H**. To continue, press **ENTER**.
- To reset the game, press **SHIFT** and **ESCAPE**.
- To return to the vehicle selection, press **ESCAPE**.

GHOSTBUSTERS FRANCHISE

To begin your Ghostbusters franchise, you will need to go through a series of screens selecting the equipment for the franchise. When you leave the Ghostbusters logo screen by pressing **ENTER**, you will enter the first franchise selection screen. The computer will print out a message in English, when it first stops, you should enter your name, last name first, and press **ENTER**. The computer will then ask you in English if you have an account.

If you have an account:

Enter the letter **Y** and press **ENTER**. At this point the computer will ask you what your account number is, and you should enter that number. The computer will then go on to the vehicle selection screen, and the amount you have in your account will be displayed in white numbers on the screen.

If you do not have an account:

Enter the letter **N** and press **ENTER**. At this point the computer gives you \$10,000 as a start-up account, and you proceed to the vehicle selection screen.

GHOSTBUSTING VEHICLE SELECTION

You now are presented with the option of four different vehicles to use during the game. You may either view any of the cars by pressing the space bar on your Amstrad, pressing the number of the car you wish to view, and pressing **ENTER**; or you may purchase any of the cars simply by pressing the number of the car you choose, and pressing **ENTER**.

- The four cars which are available are as follows:
- The compact, with a cost of \$2,000, carries five items of cargo and has a top speed of 75 miles per hour.
 - The 1963 hearse costs \$4,800, carries nine items of cargo, and has a top speed of 90 miles per hour.
 - The station wagon costs \$6,000, carries 11 items of cargo, and has a top speed of 110 miles per hour.
 - The high performance car costs \$15,000, carries seven items of cargo, and has a top speed of 160 miles per hour.

When you have decided which car you want, and have purchased it, you will move on to the equipment selection screens.

EQUIPMENT SELECTION SCREENS

Screen 1: Monitoring Equipment

In this screen, you can purchase the PK energy detector, image intensifier, and marshmallow sensor. The amount of money you have remaining, after purchasing your car, is displayed in the upper right corner of the screen in white numbers. Each of the items on this screen has a cost displayed in the right-hand column; as you purchase items, the cost of these items will be deducted from the amount of money you had remaining.

Use the joystick to control the forklift and place the items you want in your car. To move on to the next equipment screen, type the number **2**.

Screen 2: Capture Equipment

The items which can be purchased from this screen are Ghost Bait, Traps, and the Ghost Vacuum. **Note that traps are required, so you must purchase at least one trap.** The procedure for purchasing items from this screen is the same as for the monitoring equipment screen. To move on to the final equipment screen, type the number **3**.

Screen 3: Storage Equipment

On this screen you can purchase the portable laser confinement system at a cost of \$8,000. (Be sure you have enough cash remaining in order to buy it!)

When you have purchased all the items you want for your franchise, type **E** and you will go to the city map portion of the game.

BUILDING A FRANCHISE

Follow instructions on the screen to buy and outfit your vehicle; to pick up and release supplies with the forklift, press the joystick button. Keep an eye on credit available (upper right corner).

- PK ENERGY DETECTOR** warns of an approaching ghost called a "Slimer" by turning a building pink when you pass it.

- IMAGE INTENSIFIER** makes Slimers easier to see when you are trying to catch them.

- MARSHMALLOW SENSOR** warns you of the impending approach of the dreaded Marshmallow Man by turning a building white when you're by it.

- GHOST VACUUM** sucks up itinerant ghouls (called "Roamers") as you travel the streets of the city.

- GHOSTS TRAPS** are what you use to catch and store Slimers. Each trap holds one Slimer. Without them, you cannot earn money.

- GHOST BAIT** attracts Roamers, which periodically gather to form the Marshmallow Man. Without **BAIT** you cannot stop him. (See **IMPORTANT SAFETY TIPS** below.) You get five dollops of bait when purchased.

- PORTABLE LASER CONFINEMENT SYSTEM** stores ten Slimers in your vehicle. Saves travel time back to GHQ for more traps.

MAP SCREEN

A map of the city appears, with Zuul's horrible temple in the centre and GHQ at the bottom. Red flashing buildings indicate the presence of a Slimer.

- Guide your vehicle to red flashing buildings leaving as short a trail as possible to reach building. As you do this, freeze any Roamers that are moving to Zuul by touching them.

- To position yourself at buildings directly above the street, push the button. To position yourself at buildings below the street, pull back joystick and push the button.

THE STREETS

Steer the vehicle at passing Roamers (if you have frozen any) and push the button to vacuum them up. This keeps them from getting to the Temple of Zuul. The city's PK energy reading jumps 100 for each Roamer that gets to Zuul.

BUSTING GHOSTS

When you arrive at the site of the disturbance, take the following steps with the joystick:

- Direct the first Ghostbuster toward the centre of the building and push the button to deposit the trap. Then move him to the far left of the screen, turn him towards the trap, and push the button again.

- The second Ghostbuster appears. Direct him to the far right of the screen, turn him towards the trap, and push the button. Both Ghostbusters will power on their negative ionizer backpacks.

- Move your Ghostbusters inward to trap the Slimer between the streams. But do not - repeat, **DO NOT** - cross the streams.

- When you have the Slimer over the trap, push the button.

The trap will pull him in. (Be precise. If you miss, you know what will happen.)

- Every trapped Slimer increases your credit rating. The amount earned depends on how quickly you respond. Your accumulated credits is shown on the screen at all times.

IMPORTANT SAFETY TIPS

- Hit the **SPACE** bar during the game for a status report.

- Every escaped Slimer adds 300 to the city's PK energy level.

- Beware that monolith of marshmallow monstrosity. When a **MARSHMALLOW ALERT** flashes at the bottom of the screen, the Roamers will quickly run to form him. You must immediately hit the "B" key on the keyboard to drop a dollop of bait before he stomps any buildings.

END OF GAME: THE TEMPLE OF ZUUL

The game ends in one of three ways:

- The Gatekeeper and Keymaster join forces at the Temple of Zuul and you have **not** earned more money than you originally started with.

Once the Gatekeeper and Keymaster have joined forces at Zuul, and you **do** have sufficient credit, you are not able to sneak two of your three Ghostbusters into the entrance of Zuul.

- You successfully reach the top of the Temple of Zuul by sneaking two Ghostbusters into its entrance.

Ghostbusters™ is a trademark of Columbia Pictures Industries, Inc. Ghostbusters logo © 1984 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved.

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE™



GHOSTBUSTERS™

POUR COMMENCER: CASSETTE

- Placez la cassette dans l'enregistreur et rebobinez-la jusqu'au début.
- Maintenez la touche de **CONTROLE** abaissée et appuyez sur la petite touche **INTRODUCTION**.
- Appuyez sur la touche **MARCHE** de l'enregistreur à cassette, puis sur n'importe quelle touche. Ceci a pour effet de charger le programme.

- Au bout de quelques secondes, le titre du programme devrait apparaître, suivi, environ une minute après, d'une image-écran pleine de titres, qui restera affichée pendant à peu près quatre minutes.

- Appuyez sur **INTRODUCTION** pour passer à l'écran d'introduction (se reporter à "DROIT DE CITE GHOSTBUSTERS"). Une fois que vous aurez introduit votre nom et la position de votre compte, vous passerez automatiquement à l'image-écran de sélection des véhicules (reportez-vous à "SELECTION DES VEHICULES DE LUTTE CONTRE LES FANTOMES").

- Pour marquer une pause au cours de jeu, appuyez sur **H**. Pour reprendre le jeu, appuyez sur **INTRODUCTION**.

- Pour réarmer le jeu, appuyez sur **DECALAGE** puis sur **FUITE**.

- Pour revenir à la sélection de véhicules, appuyez sur **FUITE**.

DROIT DE CITE GHOSTBUSTERS

Pour commencer votre droit de cité Ghostbusters, il vous faudra passer par une série d'images, ou écrans, afin de sélectionner l'équipement destiné au droit de cité. Après avoir quitté l'écran portant le sigle "Ghostbusters" à l'aide de la touche **INTRODUCTION**, vous passerez au premier écran de sélection de "droit de cité". L'ordinateur imprimera alors un message en anglais. Au premier arrêt de ce message, introduisez votre nom (nom de famille d'abord) et appuyez sur **INTRODUCTION**. L'ordinateur vous demandera ensuite en anglais si vous avez un compte.

Si vous avez un compte:

Frappez la lettre **Y** et appuyez sur **INTRODUCTION**. L'ordinateur vous demandera quel est votre numéro de compte, et il vous faudra introduire ce numéro. L'ordinateur passera ensuite à l'écran de sélection des véhicules, et la somme que vous avez au crédit de votre compte apparaîtra sur l'écran en chiffres blancs.

Si vous n'avez pas de compte:

Frappez la lettre **N** et appuyez sur **INTRODUCTION**. A ce moment-là, l'ordinateur vous remettra \$10 000, à titre de compte de départ, et vous passerez à l'image-écran de sélection des véhicules.

SELECTION DES VEHICULES GHOSTBUSTERS

Une option de quatre véhicules différents à utiliser au cours du jeu vous est maintenant offerte. Vous pouvez soit visualiser l'une quelconque des voitures en actionnant la barre d'espacement de votre Amstrad en appuyant sur le numéro de la voiture que vous désirez voir apparaître sur l'écran, puis sur **INTRODUCTION**, soit acheter l'une de ces voitures en appuyant simplement sur le numéro de la voiture que vous avez choisie, puis sur **INTRODUCTION**.

Les quatre voitures disponibles sont les suivantes:

- La "compacte", qui vaut \$2 000, a une cargaison composée de 5 articles, et une vitesse de pointe de 120 km/h.

- Le "corbillard", version 1963, qui vaut \$4 800, a une cargaison composée de 9 articles, et une vitesse de pointe de 145 km/h.

- La "familiale", qui vaut \$6 000, a une cargaison composée de 11 articles, et une vitesse de pointe de 177 km/h.

- La voiture "haute performance", qui vaut \$15 000, a une cargaison composée de 7 articles, et une vitesse de pointe de 258 km/h.

Lorsque vous aurez acheté la voiture de votre choix, vous passerez alors aux écrans de sélection des équipements.

ECRANS DE SELECTION DES EQUIPMENTS

Ecran 1: Equipement de surveillance

A l'aide de cet écran, vous pourrez acheter le détecteur d'énergie PK, l'amplificateur d'image et le capteur de Guimauve. La somme qui vous reste après l'achat de votre voiture sera affichée en chiffres blancs à droite en haut de l'écran. Le coût de chacun des articles figurant sur l'écran est inscrit dans la colonne de droite et, au fur et à mesure que vous achetez des articles, leur coût est soustrait de la somme restant à votre compte.

Utilisez la manette de jeu pour manoeuvrer le chariot à fourche, afin de placer les articles que vous désirez dans votre voiture. Pour passer à l'écran d'équipement suivant, frapper le chiffre **2**.

Ecran 2: Equipement de capture

Les articles que vous pouvez acheter à partir de cet écran sont les suivants: l'appât pour fantômes, les pièges et l'aspirateur à fantômes. **Les pièges sont en fait nécessaires, et il vous faudra en acheter au moins un.** La procédure vous permettant d'acheter les articles figurant sur cet écran est la même que celle utilisée pour l'écran comportant l'équipement de surveillance. Pour passer au dernier écran d'équipement, frapper le chiffre **3**.

Ecran 3: Equipement de stockage

Cet écran vous permet d'acheter le système d'emprisonnement à laser portable, moyennant une somme de \$8 000 (assurez-vous qu'il vous reste suffisamment d'argent pour pouvoir l'acheter!).

Quand vous aurez acheté tous les articles nécessaires à votre "droit de cité", frapper **E** pour passer au stade du jeu qui vous propose le plan de la ville.

ETABLIR UN "DROIT DE CITE"

Suivez les instructions données sur l'écran afin d'acheter et d'équiper votre véhicule; appuyez sur le bouton de la manette de jeu afin de ramasser et de relâcher les fournitures à l'aide du chariot à fourche. Ne perdez pas de vue la somme restant à votre crédit (coin supérieur de droite).

- LE DETECTEUR D'ENERGIE PK** vous avertit de l'approche d'un fantôme, appelé un "Gobeur", en faisant virer un bâtiment au rose orsque vous passez devant.

- L'AMPLIFICATEUR D'IMAGE** vous aide à mieux voir les Gobeurs lorsque vous essayez de les attraper.

- LE CAPTEUR DE GUIMAUVE** vous avertit de l'approche imminente du redoutable "Homme Guimauve" en faisant virer un bâtiment au blanc lorsque vous passez devant.

- L'ASPIRATEUR A FANTOMES** aspire les vampires ambulants (appelés "Rôdeurs") au cours de votre périple dans les rues de la ville.
- LES PIEGES A FANTOMES** vous permettent de capturer et de "stocker" les Gobeurs à raison d'un par piège. Ces pièges sont indispensables, car sans eux vous ne pouvez pas gagner d'argent.

- L'APPAT A FANTOMES** attire les "Rôdeurs" qui se rassemblent à intervalles réguliers pour former l'Homme Guimauve. Sans APPAT, il vous est impossible de l'arrêter (se reporter aux QUELQUES CONSEILS PRECIEUX EN MATIERE DE SECURITE). Un appât se présente sous forme de cinq morceaux informes.

- LE SYSTEME D'EMPRISONNEMENT A LASER PORTABLE** vous permet de conserver 10 Gobeurs dans votre véhicule. Il vous fera gagner du temps en vous évitant d'avoir à retourner au Quartier Général pour aller chercher d'autres pièges.

ECRAN D'AFFICHAGE DU PLAN

Un plan de la ville apparaît, sur lequel figure l'hideux Temple de Zuul au milieu et le Quartier Général tout en bas. Les bâtiments clignotant en rouge indiquent la présence d'un Gobeur.

- Dirigez votre véhicule vers les bâtiments clignotant en rouge, en laissant une trace aussi réduite que possible pour atteindre le bâtiment. Ce faisant, immobilisez en le touchant tout Rôdeur qui s'achemine vers le Temple de Zuul.

- Enfonchez le bouton afin de vous mettre en position sur les bâtiments surplombant directement la rue. Pour vous placer sur les bâtiments qui sont en dessous de la rue, ramener la manette de jeu en arrière et appuyez sur le bouton.

LES RUES

Dirigez votre véhicule vers les Rôdeurs qui passent (si vous en avez immobilisé quelques-uns) et appuyez sur le bouton afin de les aspirer; ceci les empêchera de se rendre au Temple de Zuul. La lecture d'énergie PK de la ville fait un bond de 100 chaque fois qu'un Rôdeur parvient au Temple de Zuul.

LA CAPTURE DES FANTOMES

Lorsque vous arrivez sur les lieux du "problème", manoeuvrez la manette de jeu de la façon suivante:

- Dirigez le premier Fantomicide vers le centre du bâtiment et appuyez sur le bouton afin premier Fantomicide vers le centre du bâtiment et appuyez sur le bouton afin de poser le piège. Puis, déplacez-le vers l'extrême gauche de l'écran, tournez-le vers le piège et appuyez à nouveau sur le bouton.

- Le second Fantomicide apparaît alors. Dirigez-le vers l'extrême droite de l'écran, tournez-le vers le piège et appuyez sur le bouton. Les deux Fantomicides sont actionnés par leurs modules d'appoint à rayonnement ionisant négatif.

- Déplacez vos Fantomicides vers l'intérieur afin de piéger le Gobeur entre les cours d'eau. Mais NE LÂCHÉZ JAMAIS le bouton.

- traverser les cours d'eau.

- Lorsque vous avez amené le Gobeur au-dessus du piège, appuyez sur le bouton, et il sera alors happé. (Agissez avec la plus grande précision, car si vous le manquez, vous savez à quoi vous attendre!).

- Votre crédit augmente chaque fois que vous prenez un Gobeur au piège, et la montant gagné dépend de la vitesse de vos réflexes. L'écran affiche en permanence le total des sommes que vous avez accumulées.

QUELQUES CONSEILS PRECIEUX EN MATIERE DE SECURITE

- Frapper la barre d'ESPACEMENT chaque fois que vous désirez un état d'avancement de la situation au cours du jeu.

- Chaque Gobeur qui vous échappe ajoute 300 au niveau d'énergie PK de la ville.

- Prenez garde au monstre monolithique, ou Homme Guimauve. Lorsqu'une ALERTE GUIMAUVE clignote au bas de l'écran, les Rôdeurs vont se précipiter pour le constituer. Frapper immédiatement la touche "B" au clavier, afin de faire tomber au morceau d'appât avant qu'il ne touche un des bâtiments.

FIN DU JEU: LE TEMPLE DE ZUUL

Le jeu se termine de l'une des trois façons suivantes:

- Le Portier et le Garde des Clés s'allient au Temple de Zuul et vous n'avez PAS réussi à gagner plus d'argent que ce dont vous disposiez au départ.

- Une fois que le Portier et le Garde des Clés se sont alliés au Temple de Zuul et que le montant de votre crédit EST suffisant, vous êtes dans l'incapacité de faire franchir à deux de vos trois Fantomicides l'entrée du Temple.
- Vous réussissez à atteindre le sommet du Temple de Zuul en y introduisant furtivement deux de vos Fantomicides.

Ghostbusters est une marque de fabrique de Columbia Pictures Industries, Inc. Ghostbusters logo © 1984 Columbia Pictures Industries, Inc. Tous droits réservés.

FIGHTER PILOT

CASSETTE CTRL ENTER

FIGHTER PILOT is a real-time flight simulation based upon the F15 Eagle, USAF air-superiority jet fighter. This supreme simulation offers many of the features found on modern flight simulators including 3-D view from the cockpit, fully aerobatic performance, air-to-air combat, crosswinds, turbulence, and blind landing. The program offers training modes for each option and a pilot skill rating for varying difficulty levels.

OPTIONS

(1) **Landing Practice** – Your aircraft is positioned at an altitude of 1700 ft, 6 miles from touchdown at runway BASE. The undercarriage is lowered, ready for landing. Use the throttle, flaps and elevator controls to adjust your rate of descent and approach speed. Guidance may be taken from the Instrument Landing System (ILS) or the Flight Computer. Once you have landed, reduce the thrust to zero and apply the brakes.

(2) **Flying Training** – Your aircraft is positioned at the threshold of runway BASE, facing due North. Take off by opening the throttle, typically to 100% or full reheat, and pulling back on the joystick (or ↓) when you reach take-off speed. Maximum acceleration on take-off is achieved by applying the brakes until full thrust is reached. Raise the undercarriage shortly after take-off if you intend to exceed 300 kts. Take-off is possible at a lower speed with full flaps. Steer on the ground by using the rudder controls, easiest if your speed is below 10 kts.

(3) **Air-to-Air Combat Practice** – You are positioned 2 miles behind the enemy aircraft at the same altitude. Select Combat Mode and the Flight Computer to obtain a readout of enemy bearing, range and altitude. The enemy will be flying at 550 kts and will not return fire during the dogfight. Manoeuvre your aircraft when you see the enemy and open fire as he passes through your sights.

(4) **Air-to-Air Combat** – In this final option, you are responsible for defending the four airfields BASE, TANGO DELTA and ZULU. Your mission begins with a scramble from runway BASE. Use your radar and flight computer to determine the location of the enemy aircraft, and after assessing his likely target, fly your aircraft on an intercept course.

Visual contact will occur at less than 1 mile and less than 5000 feet altitude difference and the dogfight begins with the enemy manoeuvring to gain advantage. Damage to your own aircraft is indicated by a colour change of the aircraft symbol on your radar. A fourth strike by the enemy is fatal! If you wish to break-off during the dogfight because of extensive damage or no ammunition left, the enemy will cease to attack once you are over 1 mile away or more than 5000 ft altitude difference. At this stage he will lock-on to his original ground target and pursue his ultimate objective of destroying all airfields. This will leave you free to return to any remaining runway for repairs, re-armament and refuelling.

(5) **Blind Landing** – This option simulates landing and take-off in fog. No visual display is given whenever the aircraft is above 50 ft and the horizon is not displayed at any time. Navigate by using your radar, flight computer and map. Press key 5 to switch this option on or off.

(6) **Crosswinds and turbulence** – This option gives crosswind effects and random aircraft disturbances due to turbulence. Selection of this option will make flying and navigation more difficult and is recommended after a little practice. Press key 6 to switch this option on or off.

(7) **Pilot rating** – Skill levels increase from trainee to ace. This feature varies the skill of the enemy pilot during combat e.g. how soon he will detect your approach, the types of manoeuvres he can execute, how quickly he can get you into his sights, and how close you have to get to shoot him down. Your pilot rating does not affect the flight characteristics of your own aircraft. Beware, an ace enemy pilot is very mean!

CONTROLS

During flight, your aircraft is manoeuvred using the elevator, aileron and rudder controls. The ELEVATORS are operated using ↓ and ↑ (back and forward on a joystick) to pitch the aircraft up and down. The AILERONS are on ← and → (left and right on a joystick) used to roll the aircraft left and right. Finally, the RUDDER control uses keys Z and X for left and right rudder. The rudder gives both a heading change and a roll change. During aerobatic manoeuvres, the effectiveness of the controls will vary. For example, at near 90 degrees roll, the elevator control will have a primary effect on heading, not pitch. The aircraft will also tend to pitch nose-down when in a steep turn. Your pitch rate, roll rate and yaw (heading) rate will all increase in proportion to how long the control is applied. This feature gives a good approximation to the feel of a real aircraft.

The THROTTLE control uses keys Q and A; Q to increase engine THRUST, and A to decrease thrust. As well as affecting the aircraft speed, your pitch angle will vary when changing the thrust setting. The amount of thrust required to maintain a particular speed depends primarily on pitch angle and altitude. At low speeds, for example on the approach, the aircraft must adopt a nose-up attitude to maintain lift on the wings. This generates more drag and will require more thrust as a result. At higher speeds, this nose-up attitude is no longer necessary and the same thrust will maintain a higher speed. Your maximum speed will increase with altitude because of the decreasing air density.

The FLAPS are on keys W (up) and S (down) next to the throttle controls. The flaps are used to give a slower runway approach speed and a reduced rate of descent. The stall speed varies with flap setting, and operation of the flaps during flight will affect the pitch angle. Operation of the flaps at speeds above 472 kts will cause them to fail.

The UNDERCARRIAGE is raised and lowered using the key U. Lowering the undercarriage will have a small effect on aircraft speed. BRAKES remain on whenever the key B is pressed, indicated by the panel BRAKES light. The brakes do not function when airborne.

The GUNS are fired by pressing <SPACE> after selecting COMBAT mode with key C. The ammunition status is shown at the bottom right hand corner of the instrument panel. The 3 lightning symbols above the ammo indicate that enemy aircraft are present. The number of enemy aircraft destroyed is to the right of these.

One final point... flying a fighter aircraft is not easy and will take a little practice – particularly air-to-air combat!

INSTRUMENTS

Artificial Horizon – This instrument, in the centre of the panel, shows the roll angle and pitch angle of your aircraft, and is particularly useful during aerobatic manoeuvres or air-to-air combat when you will frequently lose your view of the horizon. The small aircraft symbol rotates to show your roll angle relative to the ground, and the roll angle, Left or Right, is shown underneath. A roll angle over 90 degrees equates to inverted flight. The pitch angle is shown on a "moving tape" with blue to indicate nose-up (skywards) and yellow to indicate nose-down, towards the ground. 90 degrees equates to a vertical climb or dive.

Speed – To the left of the artificial horizon is your speed, in knots.

Altitude – Aircraft height, in feet.

Vertical Speed Indicator, VSI – This gives your rate of climb or descent in feet per second. When your aircraft is gaining height the arrow will point upwards and when you are losing height the arrow will point downwards. Your rate of descent on the approach should be approximately 20 ft per sec.

Flaps – Flaps may be set at any angle from zero to Full. The stall speed varies from 130 kts at zero flaps, to 120 kts at full flaps.

Thrust – The engine thrust indicator is a bar scale running along the bottom of the instrument panel. The green region represents 0% to 100% engine thrust, and the striped region indicates reheat. Reheat gives a considerable boost to your thrust at the expense of heavy fuel consumption.

Radar and Compass – This is the instrument on the far left of the panel. The readout above the aircraft symbol is your compass heading. At the bottom of the instrument is shown the bearing and range of the beacon on which you are currently logged. As you select the Next Beacon by pressing N, the beacon identifier will change and new range and bearing information will be displayed. The flashing cross shows the bearing of the beacon relative to your own aircraft. To fly to the beacon, bank your aircraft until your heading matches the beacon bearing. You should now see the flashing cross at the nose of the aircraft symbol on the radar.

Combat Mode – Switch to Combat Mode using key C. This switches on your sights, activates the guns, and locks your radar and flight computer onto the enemy. Combat mode is shown on your radar by the lightning symbol. The range bearing is now that of the enemy, and his bearing is shown as the flashing cross. Select the Flight Computer to find his altitude.

ILS /Flight Computer – To the right of your altitude and VSI is a dual-purpose instrument: used for landing guidance and air-to-air combat. Switch between the two modes by pressing F.

(a) **Instrument Landing System** – This mode gives the pilot direction guidance when approaching a runway and may be demonstrated by selecting the "landing practice" option. By keeping the flashing square in the centre of the instrument, you will be flying on the correct glideslope to the runway at the correct rate of descent (3 degrees) for a good landing. As the flashing square drifts from the centre of the instrument, turn towards it and you will return to the correct approach. For example, if the square drifts left and up, bank your aircraft to the left and pull back on the joystick (or ↓) and the flashing square will slowly return to the centre.

(b) **Flight Computer** – Select the Flight Computer by pressing F. This displays your precise ground position, in units of feet, North, South, East or West of any runway with a beacon within a radius of 6 miles. The distances are relative to the beacon currently indicated on your radar. However, if the runway has been destroyed or it is out of range, the computer will be inactive, shown by black and yellow stripes. The Flight Computer will also display the altitude of enemy aircraft when the radar is in combat mode. During a dogfight, try and keep your altitude roughly equal to that of the enemy, pointed to by the arrow on the flight computer.

Fuel This is a simple fuel gauge showing the amount of fuel left.

Undercarriage The indicator for the undercarriage is below the fuel gauge.

3 blues and UP arrow = undercarriage UP
3 greens and DOWN arrow = undercarriage DOWN

MAP – Switch between the map and normal visual display using key M. Your instruments are displayed at all times enabling safe flight to continue.

SUMMARY OF CONTROLS

← – Joystick LEFT	A – Decrease THRUST
↓ – Joystick BACK	W – Flaps UP
↑ – Joystick FORWARD	S – Flaps DOWN
→ – Joystick RIGHT	U – Undercarriage UP and DOWN
Z – RUDDER LEFT	B – Brakes ON
X – RUDDER RIGHT	N – Next Beacon
Q – Increase THRUST	M – Map
F – ILS /Flight Computer	
<SPACE> – GUNS (active only in Combat mode)	
H – Hold	<ESC> – To return to menu
J – Release	

PILOT'S NOTES

Take-off speed: zero flaps – 140 kts, full flaps – 130 kts

Stall speed: zero flaps – 130 kts, full flaps – 120 kts

Flaps: Vmax full flap – 352 kts Vmax any flap – 472 kts

Undercarriage: Vmax = 300 kts Vmax on ground = 250 kts

Performance: Vmax = 802 kts, at sea level, full reheat Vmax = 1439 kts at 60,000 ft., level flight

Ceiling: approx 65,000 ft.

Approach:

Thrust	Flaps	U/C	Pitch	VSI	Speed, kts
74%	Full	Down	+3	↓ 9	125
62%	Zero	Down	+6	↓ 12	135
			Landing: Normal	↓ 15 max	
			Undercarriage failed	↓ 8 max	

CASSETTE Pour charger, tapez CTRL et ENTER

PILOTE DE CHASSE est un simulateur de vol en temps réel basé sur le comportement du F15 "EAGLE", chasseur de supériorité aérienne de l'U.S. Air Force. Cette superbe simulation offre de nombreuses caractéristiques propres aux simulateurs de vol modernes telles que: vue en 3 dimensions depuis le cockpit, aptitude au vol acrobatique, au combat aérien, au vol par vent de travers et turbulences, atterrissage sans visibilité.

Chaque option de ce programme offre une version **ENTRAINEMENT** ainsi que des niveaux de difficulté variant en fonction du classement qualitatif du Pilote.

OPTIONS

(1) **ENTRAINEMENT A L'ATTERRISSAGE (Landing Practice)** – Votre appareil se trouve à une altitude de 1700 Pieds à 6 miles de la Piste de "BASE". Le train d'atterrissage est sorti et verrouillé. Utilisez les réglages de Poussée (THRUST), des intrados (FLAPS) et de gouverne de Profondeur (ELEVATOR) pour ajuster votre angle de descente et votre vitesse d'approche. Un guidage peut être obtenu grâce au Système d'Atterrissage aux Instruments I.L.S. (INSTRUMENT LANDING SYSTEM) ou à l'ordinateur de vol (FLIGHT COMPUTER). Une fois posé, coupez les réacteurs et freinez.

(2) **VOL D'ENTRAINEMENT (Flying Training)** – Votre avion se trouve en début de piste à BASE cap plein Nord. Décollez en poussant les réacteurs à leur pleine puissance ou même en utilisant la post-combustion (REHEAT) au maximum et en tirant vers vous le joystick – ou bien en appuyant sur la touche ↓ du clavier – quand vous atteignez la vitesse de décollage (TAKE-OFF SPEED). Le maximum d'accélération s'obtient en gardant les freins serrés jusqu'à ce que les réacteurs délivrent toute la poussée disponible. Si vous pensez dépasser la vitesse de 300 noeuds, n'oubliez pas de remonter le train d'atterrissage (UNDERCARRIAGE) peu après avoir quitté le sol. La vitesse de décollage est r.oindre avec les FLAPS complètement abaissés. Pour tourner au sol avec la gouverne de direction (RUDDER), une vitesse supérieure à 10 noeuds est souhaitable.

(3) **EXERCICE DE COMBAT AERIEN (Air-to-Air Combat Practice)** – Votre F15 est à 2 miles derrière l'avion ennemi et à la même altitude. Pour connaître la position (BEARING), distance (RANGE) et altitude de l'ennemi, choisissez le mode Combat (COMBAT MODE) et l'ordinateur de vol (FLIGHT COMPUTER). L'ennemi aura une vitesse de 550 noeuds et il ne ripostera pas pendant votre duel aérien. Manoeuvrez votre appareil de façon à avoir l'avion ennemi dans votre viseur et tirez alors.

(4) **COMBAT AERIEN REEL (Air-to-Air Combat)** – Dans cette dernière option, vous êtes chargé de défendre les 4 terrains d'aviation de BASE, TANGO, DELTA et ZULU. Votre mission commence avec un vol d'interception dès le décollage de la Piste de BASE. Utilisez votre radar et l'ordinateur de vol pour déterminer l'emplacement de l'avion ennemi et après avoir choisi votre cible probable, lancez votre appareil à sa poursuite. Le contact visuel pourra s'établir dès que la distance séparant les deux avions sera inférieure à 1 mille et la différence d'altitude inférieure à 5000 Pieds (environ 1600 mètres). Alors commence le duel aérien avec l'ennemi qui se dégage pour prendre l'avantage. Les dégâts occasionnés à votre propre appareil sont signalés par un changement de couleur de l'avion symbolique de votre radar, au quatrième impact, votre EAGLE est détruit! Si vous voulez abandonner le combat, faute de munitions ou à cause d'avaries trop importantes, il vous suffira de vous dégager à plus de 1 mille de distance ou 5000 pieds de différence d'altitude; si vous y parvenez, l'avion ennemi reprendra comme objectif sa cible initiale au sol et poursuivra sa mission de détruire successivement tous les terrains d'aviation. Ceci vous laissera libre de retourner sur n'importe quelle piste encore existante pour vous réarmer, réparer et faire le plein.

(5) **ATTERRISSAGE SANS VISIBILITE (Blind Landing)** – Cette option est une simulation d'atterrissage et décollage dans le brouillard. Aucune image n'apparaît devant le cockpit lorsque l'avion est au-dessus de 50 pieds et à aucun moment l'horizon n'est représenté. Naviguez alors en utilisant votre radar, l'ordinateur de vol et la carte. Appuyez sur la touche 5 pour passer sur cette option et réappuyez pour la quitter.

(6) **VENTS DE TRAVERS ET TURBULENCE (Crosswinds & turbulence)** – Cette option provoque des effets de vent de travers et des perturbations aléatoires dans le vol de l'avion dues aux turbulences. Le choix de cette option rend la navigation et le vol plus difficiles aussi est-elle déconseillée aux pilotes n'ayant pas déjà quelque expérience. Tapez la touche 6 pour adopter ou abandonner cette option.

(7) **CLASSEMENT DU PILOTE (Pilot rating)** – Les niveaux d'habileté s'échelonnent de "débutant" jusqu'à "AS". Ce classement modifie la dextérité du pilote ennemi pendant le combat... par exemple la célérité avec laquelle il détectera votre approche, la virtuosité avec laquelle il exécutera ses manoeuvres, la vitesse à laquelle il vous cadra dans son viseur et la distance à laquelle il faudra que vous vous approchiez pour avoir une chance de l'abattre. Votre classement n'affecte en rien les caractéristiques de vol de votre propre appareil. Attention, un AS ennemi est très coriace!

COMMANDES

Pendant le vol, vous pouvez contrôler votre appareil en utilisant les gouvernes de profondeur (ELEVATOR) et de direction (RUDDER) ainsi que les ailerons (AILERON). Les gouvernes de profondeur sont commandées par les touches ↓ et ↑ sur le clavier (en arrière et en avant avec le joystick) pour incliner (PITCH) l'avion vers le haut ou vers le bas. Les ailerons sont commandés par les touches ← et → sur le clavier (gauche et droite sur le joystick) pour faire incliner l'avion sur l'aile gauche ou droite. Enfin, le gouvernail commandé par les touches "Z" et "X" contrôle la direction et provoque à la fois un changement de cap et un changement d'assiette. Pendant des manoeuvres acrobatiques, l'efficacité des commandes peut varier. Par exemple pendant un virage sur l'aile avec inclinaison de 90 degrés environ, la gouverne de profondeur aura un effet plus important sur le cap que sur le pitch. L'avion aura aussi tendance à piquer du nez pendant un virage serré. Vos taux de pitch (inclinaison longitudinale), ROLL (inclinaison latérale), YAW (changement de cap) augmentent proportionnellement à la durée pendant laquelle les commandes sont activées. Cette caractéristique donne une bonne approximation de la sensation perçue dans un véritable avion. La commande d'accélération utilise les touches Q et A; Q augmente la poussée et A la diminue. Les modifications de poussée affectent non seulement la vitesse de l'appareil mais aussi son angle de pitch. Le niveau de la poussée nécessaire pour maintenir une certaine vitesse dépend d'abord du pitch et de l'altitude. Abasse vitesse par exemple, il est bon de relever un peu le nez de l'appareil pour conserver de la portance sur les ailes, cela augmente la traînée et, par conséquent, demande plus de poussée. A des vitesses élevées, cette position, nez relevé, n'est plus nécessaire et la même poussée produira une vitesse accrue. Votre vitesse maximum augmentera avec l'altitude en raison de la densité décroissante de l'air. Les flaps sont activés par les touches W (pour les relever) et S (pour les abaisser) à côté des commandes de réacteurs. Les flaps permettent une vitesse d'approche de la piste plus lente et un angle de pitch plus faible. Ds leur réglage dépend la vitesse de décrochage et une variation dudit réglage pendant le vol affectera l'angle de pitch. L'ouverture des flaps à des vitesses supérieures à 472 noeuds provoque leur destruction. Le TRAIN est relevé ou abaissé avec la touche U. La sortie du train provoque une légère chute de la vitesse. Les FREINS restent en action tant que la touche B est appuyée et un témoin lumineux "BRAKES" s'éclaire. Bien entendu, ils ne fonctionnent pas en vol. Les CANONS tirent en appuyant sur la touche <SPACE> après que le mode COMBAT ait été choisi en appuyant sur C.

L'état des munitions est présenté en bas à droite du tableau de bord. Au-dessus, les 3 symboles clignotants indiquent la présence d'appareils ennemis. Le nombre d'avions abattus figure à droite de ces symboles.

INSTRUMENTS

HORIZON ARTIFICIEL cet instrument, au centre du tableau de bord, montre les angles de roll et de pitch de votre avion, il est particulièrement utile pendant les vols acrobatiques ou les combats aériens durant lesquels vous perdez de vue l'horizon. Le petit avion symbolique tourne pour vous montrer l'inclinaison latérale par rapport au sol (roll) et sa valeur en degrés à droite ou à gauche est marquée au-dessous. Un angle supérieur à 90 degrés signifie un vol sur le dos. L'inclinaison longitudinale (pitch) est montrée sur un ruban mobile coloré en bleu pour la montée et en jaune pour la descente. 90 degrés signifient une ascension ou un piqué vertical.

VITESSE à gauche de l'horizon artificiel peut se lire la vitesse en noeuds.

ALTITUDE: hauteur en pieds par rapport au niveau de la mer.

INDICATEUR DE VARIATION D'ALTITUDE (Vertical Speed Indicator ou VSI): indique la vitesse d'ascension ou de descente en pieds par seconde. Quand l'avion prend de l'altitude, la flèche pointe vers le haut et quand il en perd, elle pointe vers le bas. La VSI pendant l'approche devrait être d'environ 20 pieds-seconde.

FLAPS ils peuvent être ouverts à l'angle de votre choix. La vitesse de décrochage varie de 130 noeuds quand l'angle des volets est de 0 degrés à 120 noeuds avec les volets abaissés au maximum.

POUSSEE: l'indicateur de poussée des réacteurs est une échelle mobile tout en bas du tableau de bord. Cette bande reste verte entre 0 et 100% de poussée par simple combustion puis au-dessus de 100%, elle devient rayé pour signaler la mise en route de la post-combustion. Cette post-combustion vous octroie une accélération fulgurante mais elle se paie par une consommation énorme de kérosène.

RADAR ET COMPAS à l'extrême gauche du tableau. Le chiffre signalé au-dessus du symbole d'avion est le cap suivi selon la boussole. Au bas de l'instrument sont indiqués le relèvement et la distance de la balise sur laquelle vous êtes branchés. Lorsque vous choisissez une nouvelle balise en tapant N, l'indicateur de balise va changer et une nouvelle indication de sa position et de sa distance vont s'afficher. La petite croix clignotante montre la position de la balise par rapport à votre F-15. Pour voler vers la balise, virez jusqu'à ce que votre cap coïncide avec le relèvement de la balise. Vous devriez alors voir la petite croix clignotante juste devant le nez de l'avion symbolique de radar.

MODE COMBAT passez en mode combat par une pression de la touche C. Celle-ci fait apparaître le viseur, arme les canons et bloque l'ordinateur de vol sur l'avion ennemi. Le témoin de "mode combat" est sur le radar le symbole clignotant. La distance et la position sont maintenant ceux de l'appareil ennemi qui est alors représenté par une croix clignotante. Sélectionnez l'ordinateur de vol pour connaître son altitude.

SYSTEME D'ATTERRISSAGE AUX INSTRUMENTS (I.L.S.) ORDINATEUR DE VOL: cet instrument, à droite de l'altimètre et du compteur de VSI, a un double usage. Il peut être utilisé soit pour le guidage pendant l'atterrissage soit pour le combat aérien. On passe d'une utilisation à l'autre en appuyant sur la touche "F".

(a) **I.L.S.** Ce système d'atterrissage aux instruments donne au pilote un guidage pendant l'approche d'une piste et peut être démontré en choisissant l'option "Landing Practice". En maintenant le carré clignotant au centre de la croix du cadran, vous volerez sur la bonne trajectoire de descente vers la piste avec une pente idéale (3 degrés) pour un atterrissage réussi. Si le carré clignotant s'écarte du centre, manoeuvrez dans sa direction et vous reviendrez à l'approche idéale. Par exemple, si le carré s'éloigne vers la gauche et en haut, inclinez votre appareil vers la gauche et tirez sur le manche à balai (ou appuyez sur la touche ↓) et le carré clignotant tendra à revenir vers le centre.

(b) **Ordinateur de Vol.** Passez sur Flight Computer en appuyant sur la touche "F", alors s'affichera votre position exacte par rapport au sol en pieds au NORD, SUD, EST, OUEST de n'importe quelle piste avec une balise dans un rayon de 6 miles. Les distances se rapportent à la balise indiquée à ce moment sur le radar. Toutefois, si la piste a été détruite ou si elle est hors de portée, l'ordinateur ne pourra la prendre en compte et affichera des rayures jaunes et noires. L'Ordinateur de Vol va aussi afficher l'altitude de l'avion ennemi quand le radar est en mode combat. Pendant un duel aérien, essayez de conserver votre altitude à peu près au même niveau que celle de l'ennemi (indiquée par l'ordinateur).

KEROSENE: c'est une simple jauge indiquant le niveau du carburant.

TRAIN D'ATTERRISSAGE (Undercarriage): le témoin du train est placé sous la jauge de carburant, 3 voyants jaune et une flèche vers le haut indiquent que le train est rentré, 3 voyants verts et une flèche vers le bas indiquent que le train est sorti.

CARTE (Map) vous pouvez passer de l'écran normal à une vue de la carte en tapant M et vice-versa. Les instruments continuent d'être représentés, ce qui autorise la poursuite du vol tout en scrutant la carte.

SOMMAIRE DES COMMANDES

←	– Joystick à gauche	Q	– Accélération (augmentation de la poussée)
↓	– Joystick en arrière	A	– Décélération (diminution de la poussée)
↑	– Joystick en avant	W	– Ouverture des flaps vers le haut
→	– Joystick à droite	S	– Ouverture des flaps vers le bas
Z	– gouvernail à gauche	U	– Rentrée du train d'atterrissage (ou sortie)
X	– gouvernail à droite		
B	– Freins serrés		
N	– Prochaine balise		
M	– carte (ou vue en 3 D du cockpit)		
F	– Ordinateur de Vol (ou I.L.S.)		
<SPACE>	– Mise à feu des canons (seulement en mode combat)		
H	– Interruption du programme		
J	– Reprise du programme	<ESC>	– Retour au menu
C	– Sélection (ou abandon) du mode combat		

A titre indicatif, 1 pied = 0.305 mètres
1 mile = 1.609 kilomètres
1 noeud = 1.852 kilomètres.

NOTES DU PILOTE

Vitesse de décollage sans flaps	140 noeuds
Vitesse de décollage pleins flaps	130 noeuds
Vitesse de décrochage sans flaps	130 noeuds
Vitesse de décrochage pleins flaps	120 noeuds

Flaps (volets): vitesse maxi autorisée pleins flaps: 352 n.
vitesse maxi de début d'ouverture: 472 n.

Train: vitesse maxi au sol 250 n.
vitesse maxi en vol 300 n.

Performances: Vitesse maxi = 802 noeuds au niveau de la mer avec post-combustion = 1439 noeuds à 60000 pieds d'altitude.
Plafond environ 65000 pieds.

Approche:

Poussée	Volets	Train	Pitch	VSI	Vitesse/ noeuds
74%	ouverts	sorti	+3	↓ 9	125
62%	0 degrés	sorti	+6	↓ 12	135
			Atterrissage: Normal	↓ 15 max	
			Train d'atterrissage en panne	↓ 8 max	