

TOP 25

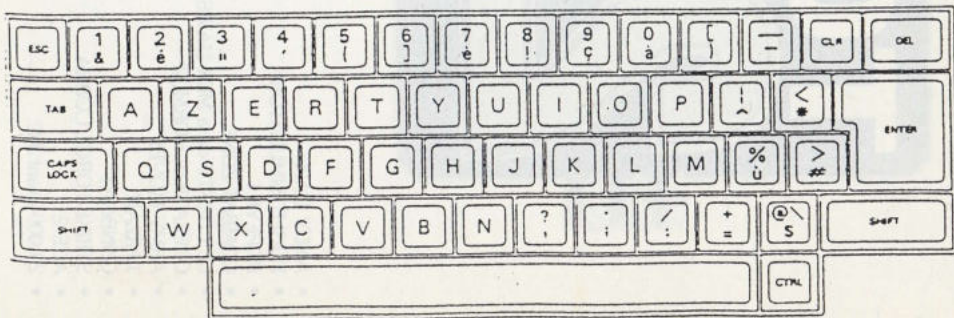
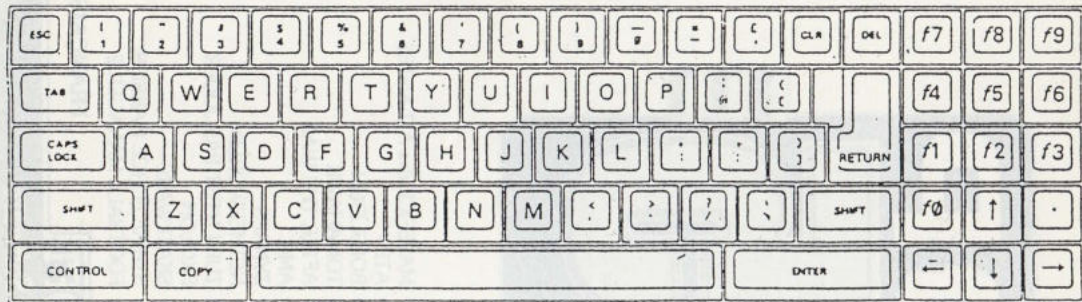
- ANDY CAPP
- FLIGHT SIMULATOR
- POPEYE I
- COMBAT ZONE
- LES DENTS de la MER (JAWS)
- OPERATION HORMUZ
- ARMY MOVES
- TARZAN
- GUNBOAT
- STRIKE FORCE COBRA
- ACE 2
- 20 000 avant J.C.
- MALEFICE des ATLANTES
- ATF
- BOBSLEIGH
- TOMAHAWK
- AFTER THE WAR
- AMC
- ZYNAPS
- NETHERWORLD
- TUER N'EST PAS JOUER
- EXOLON
- SKATEWARS
- STRIKE FORCE HARRIER
- FOOTBALL MANAGER 2

CPC

UBI SOFT

FRANÇAIS

Entertainment Software





Lundi matin et vous voilà dans tous états. Flo réclame votre allocation de chômage, sans quoi elle se tire chez sa mère. Et la vaisselle? Ça risque de traîner, non?

Alors, trouver du pognon, ça va demander toutes les ruses, toutes les astuces que vous êtes capable de machiner. Les copains pourraient peut-être vous tracher des ronds. Jouer aux courses? Possible. Mais en tout cas, évitez surtout le receveur de loyers et la flicaille—on vous recherche, histoire de comptes à régler . . .

Andy, Flo et les autres naissent à la vie alors que vous, vous remuez ciel et terre pour vous débrouiller.

CHARGEMENT

CPC Cass: insérer la cassette dans le lecteur. Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER puis sur la touche PLAY du lecteur.

CPC D: Tapez run "DISC".

COMMANDES CLAVIER (TOUS FORMATS)

A gauche	O
A droite	P
Vers le haut	Q
Vers le bas	A
Feu	SPACE

COMMENT JOUER

Pour déplacer Andy dans la ville, servez-vous des commandes "à gauche"/"à droite". Les actions se font au moyen des quatre symboles en bas de l'écran. Pour accéder à ceux-ci, il faut appuyer sur FEU, mettre en évidence le symbole voulu à l'aide des commandes "à gauche"/"à droite", et puis appuyer de nouveau sur FEU.

Les symboles, de gauche à droite:

PORTEFEUILLE

Pour mettre de l'argent dans votre poche/en sortir de l'argent et éventuellement pour faire des achats.

PAROLE

Pour parler/poser des questions pendant le jeu.

BAGARRE

Il faut parfois se bagarrer pour sortir d'une mauvaise passe.

ACTION

Pour examiner/utiliser des objets et faire afficher les options.

Pour sélectionner une option, mettez-la en valeur, puis appuyez sur FEU.

Pour envoyer un baiser à quelqu'un, servez-vous de la commande "vers le bas"—le bénéficiaire en sera tellement stupéfié que vous aurez le temps de filer.

Pour tourner un coin ou entrer dans un bâtiment, il faut y faire face et puis appuyer sur la commande "vers le haut".

Pour parler/se battre avec quelqu'un, il faut entrer en contact avec la personne concernée (à moins qu'il ne s'agisse d'un personnage stationnaire).

CONSEILS UTILES

N'oubliez pas de contrôler votre alcomètre: il faut compléter le plein de temps en temps (pas besoin de vous faire un dessin), mais seulement pendant les heures d'ouverture.

Evitez le brave sergent de ville—on vous recherche . . .

Si cela vous dit de jouer aux courses, n'oubliez pas qu'il n'y a pas que l'écran qui puisse vous tuyauter.

En cas de bagarre, attention à votre portefeuille!

En dernier ressort, il y a toujours l'agence l'emploi . . .

FLIGHT Simulator

SIMULATEUR DE VOL MYRDDIN

AMSTRAD

Au commencement du vol, votre avion est à 0° de longitude et 0° de latitude, prêt pour le décollage sur la Piste 1 et orienté vers l'ouest.

Mettez les gaz et lâchez les freins. L'avion commence à rouler. Vous feriez mieux à ce point de rentrer les volets pour augmenter la vitesse et l'accélération. Dès que la vitesse dépassera 60 noeuds (ou 40 noeuds les volets sortis), vous pourrez commencer à prendre de l'altitude. Pendant le vol, il faut que le train ainsi que les volets soient rentrés pour minimiser la résistance.

VITESSES DE DECROCHAGE/DE CATASTROPHE

Vitesse de décrochage les volets sortis = 40 noeuds

Vitesse de décrochage les volets rentrés = 60 noeuds

Vitesse maximale = 500 noeuds (si vous dépassez cette vitesse, vous vous crasherez . . .)

ATTERRISSAGE

Vous pouvez atterrir sur n'importe lequel des deux terrains. Atterrir ailleurs, ce sera la catastrophe.

Pour vous entraîner à décoller et à atterrir, servez-vous du point d'exclamation (!) qui vous permet de revenir sur le relèvement voulu (possibilité de virages de jusqu'à 180°).

LONGITUDE ET LATITUDE

La longitude et la latitude sont indiquées depuis - 32 000 jusqu'à + 32 000 en passant par zéro.

Si votre avion dépasse le bord de la carte, vous revidendrez sur le bord d'en face.

REMPLISSAGE

Le remplissage se fait à chaque fois que vous atterrissez sur une piste quelconque et qu'il vous reste moins de la moitié d'un plein réservoir de carburant.

POINTS DE REPERE

Vous verrez sur la carte divers points de repère. Il vous faut expérimenter pour décider des altitudes qui vous permettent le mieux d'apercevoir ces points de repère, mais normalement une altitude d'entre 300 et 400 pieds est préférable.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Vous ne pouvez changer de niveau que quand l'avion est immobile. Pour monter le niveau, appuyez sur la touche 'P', et sur la touche 'Q' pour le baisser.

CONSEIL

Pendant le vol, n'arrêtez pas de consulter la carte, le compas et les indicateurs de longitude/latitude.

COMMANDERS

! = Renverser la direction

C = Couper les gaz

F = Volets sortis/rentrés

U = vers le haut)

D = vers le bas) Ou bien utilisez

L = à gauche) la manette de jeu

R = à droite)

O = Mettez les gaz

W = Train rentré/sorti

B = Appliquer/relâcher les freins

Instructions de chargement :

AMSTRAD DISC

Tapez run "DISC".

AMSTRAD CASSETTE

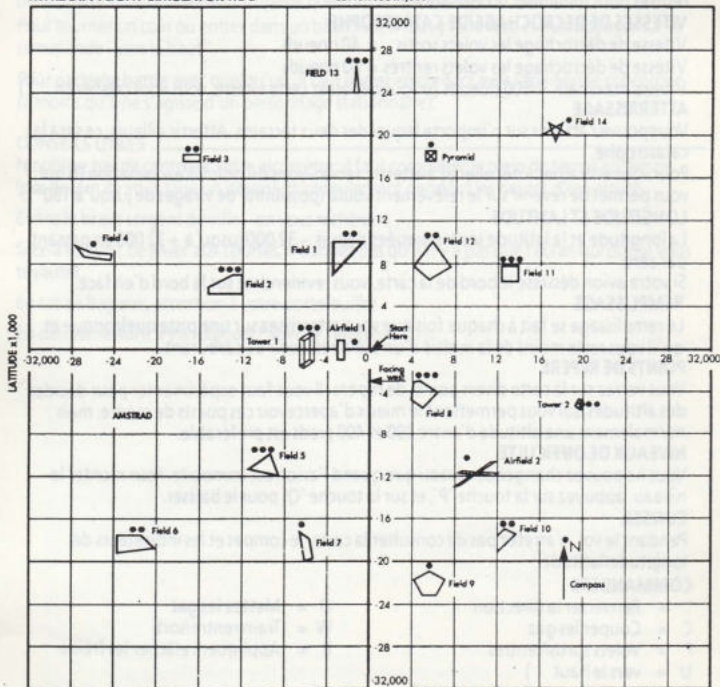
-Insérez la cassette dans le lecteur

-Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER

-Appuyez sur PLAY

MYRDDIN FLIGHT SIMULATOR MAP

LONGITUDE x1,000



Dis	= Color	Punks	= Color	Punks	= Couleur
•••	= Black	•••	= Negro	•••	= Noir
•••	= Blue	•••	= Azul	•••	= Bleu
•••	= Red	•••	= Rouge	•••	= Rouge



Instructions de chargement :

Appuyez simultanément sur CTRL ENTER
puis sur PLAY et puis sur une touche quelconque

AMSTRAD DISC
Tapez run "DISC".

La vie n'est pas toute un bol d'épinards pour Popeye alors qu'il est à la recherche de coeurs pour gagner l'amour d'Olive Oyl. Son rival, le macho Bluto, n'est pas amusé. Il donne des coups de tous les côtés et fait de la chair à paté de Popeye.

Olive Oyle exige un approvisionnement interminable en amour! Gardez-la satisfaite en collectionnant 25 coeurs éparpillés et en les lui donnant. Attention de vérifier l'amourmètre d'Olive. Quand son niveau d'amour commence à baisser, vous devez le remonter en donnant certains des coeurs que vous avez collectionnés.

La tâche n'est pas facile. Les coeurs peuvent être n'importe où - en haut du phare, à bord du bateau, sous l'océan, enfermés à clef dans la maison, sur le toit, dans la machine à sous.

Ce n'est pas seulement les bonnes clefs pour les portes que Popeye doit collectionner sur son chemin.

La pièce est pour la machine à sous - mais quelle est la combinaison gagnante que vous devez 'maintenir' et pourquoi y-a-t-il une fusée-détonateur sous le phare? Cela pourrait avoir un rapport avec Popeye tirant le canon - mais ne le laissez pas sauter sur une flamme rouge!

Ne soyez pas décanillé par la soucoupe volante quand elle passe au-dessus du toit, mais sautez dessus et voyez où elle vous emmène.

Le marin n'est pas le seul qui recherche l'amour d'Olive Oyl. Bluto est son rival, faisant les cent pas devant la maison d'Olive. Evitez Bluto et tous les autres objets en mouvement - oiseaux géants, sorcières volantes, dragons ronfleurs et requins qui grincent des dents - car ils ont l'habitude de démolir Popeye. Il survivra si vous avez une boîte d'épinards en réserve pour lui, bien sûr, mais vous ne pouvez emporter avec vous que 8 choses - y compris des coeurs et des clefs ainsi que des boîtes de substance verte revigorante.

N'oubliez-pas qu'en plus de monter et descendre les escaliers et les cordes, Popeye peut aller en avant et en arrière. Il peut se mettre dans des encadrements de portes pour se sortir de danger, entrer dans des bâtiments et en sortir et explorer derrière des objets. Cela résout la plupart de ses problèmes mais faites attention à Bluto qui passe de couche en couche pendant sa patrouille.

Vous marquez 1000 points pour chaque coeur donné, avec un bonus de temps si vous les donnez tous - et une récompense spéciale de la part d'Olive.

TOUCHES DE DÉFAUT:

- Z Gauche
- X Droite
- Q Montée
- A Descente
- H Maintenir (Hold)
- R Redéfinition des touches
- S Début (Start) de la partie

COMBAT★ZONE

ZONE DE COMBAT

L'as des as, le Colonel John D. Mentor des Forces Unies de Monde, instructeur à l'école des forces spatiales intergalactiques et maintenant rappelé en service actif.

Rappelé comme probablement la seule personne vivante capable de survivre la 'Zone de Combat'.

+++ VOTRE MISSION +++ DETUIRE LA CENTRALE ELECTRIQUE ENNEMIE

+++

+++ INSTRUCTIONS +++

INSTALLATIONS ENNEMIES FACILEMENT RECONNAISSABLES COMME OBJETS

PALPITANTS +++ DEFENSES ENNEMIES LES PIRES DANS CETTE GALAZIE +++

NOMBRE ESTIME D'ENNEMIS, TROP NOMBREUX POUR COMPTER +++ VOUS DEVEZ

DETUIRE AU MOINS 10 INSTALLATIONS ENNEMIS PAR PASSAGE +++ SI VOUS

ECHOUEZ, VOUS DEVEZ ESSAYER DES PASSAGES SUPPLEMENTAIRES +++ RESERVES -

SEULEMENT TROIS VAISSAUX D'APPUI +++ FIN ++++ CONFIANCE

GRANDE +++ BONNE CHANCE ++++ STOP ++++

++ DERNIERES NOUVELLES ++ DERNIER RAPPORT DES RENSEIGNEMENTS +++

++ LA CAPTURE D'UN VAISSAU DE RAVITAILLEMENT ENNEMI VOUS FERA GAGNER

UNE HYPERBOMBE ++ POUR CAPTURER LE VAISSAU DE RAVITAILLEMENT EN

FORME DE DEUX DIAMANTS, RENTREZ DEDANS. +++ L'EXPLOSION D'UNE

HYPERBOMBE DETUIRA TOUS LES CHASSEURS ENNEMIS EN VUE ++++ FIN DU

MESSAGE ++++

TOUCHES

A Gauche

S Droite

O Montée

K Descente

P Feu

CAPS LOCK

CLR

DEL

Hyperbombe

Pause

Annulation de pause

L'utilisation de la manette:

manette vers le bas : descente

manette vers le haut : montée

manette vers la gauche : gauche

manette vers la droite : droite

Bouton de tir : feu

Manette vers le bas + feu : lâcher des bombes

Instructions de chargement:

AMSTRAD DISC

Tapez run "DISC".

AMSTRAD CASSETTE

-Insérez la cassette dans le lecteur

-Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER

-Appuyez sur PLAY

JAWSTM

LES DENTS DE LA MER

Amity Island, en ce début de saison estivale, voit de nouveau les vacanciers envahir ses plages de sable.

Ce que personne ne sait sur l'île, c'est que cette année va voir l'apparition d'un visiteur loin d'être bienvenu. Cachée au large d'une sombre silhouette se déplace silencieusement, à la recherche d'une proie.

De la plage, d'où la surface de la mer paraît calme et tranquille, tout a l'air de bien se passer. Une nageuse, sans la moindre méfiance, pénètre dans l'eau, inconsciente du danger qui la menace.

Après quelques brasses en direction du large elle s'arrête, et, barbotant un moment, se retourne vers la plage. Elle croit avoir senti quelque chose frôler sa jambe, et cherche, en vain, ce que cela pourrait être. Elle repart en direction de la plage, se délectant de la sensation de l'eau fraîche sur son corps, après le soleil chaud de cette journée. Soudain, sa tranquillité est interrompue, alors qu'elle aperçoit une large forme sombre qui s'avance dans l'eau au-dessous d'elle. Son regard se tourne vers la plage, qui, maintenant, n'est plus qu'à quelques dizaines de mètres. Déconcertée, elle retourne vers le rivage, nageant plus rapidement.

Quelques instants plus tard, la mer devant elle semble bouillonner, et, un objet monstrueux jaillit hors des écumes. Des mâchoires gigantesques se referment sur elle au moment même où elle se rend compte qu'il s'agit d'un requin, plus gros certes que tous ceux qu'elle a vu auparavant, mais bien un requin quand-même.

L'attaque n'ayant pas même duré une seconde, elle n'a pas eu le temps de crier au secours, et son corps, entraîne vers les profondeurs, a laissé la surface aussi paisible qu'auparavant.

LE JEU

Brodie, Prefet de Police d'Amity, a pour mission de débarasser les eaux de l'île de requin Jaws. Il a réussi à persuader Quinn, un pêcheur de la région, et Hooper, un expert en océanographie, de l'aider. Hooper est arrivé avec trois plongeurs hautement qualifiés qui aideront au transport et à l'installation de l'équipement.

Malheureusement, le bateau qui transportait l'équipement et les armes nécessaires pour abattre Jaws, a percuté un récif, au large de l'île, et coule. Tout le matériel se trouve maintenant au fin fond de l'océan dans les grottes, infestées d'horribles créatures, creusées sous le récif et les six membres de l'équipe de Brodie doivent tout d'abord y retrouver les quatre sections du fusil et les balles spéciales qui permettront d'exterminer Jaws. Quand ils y seront parvenus, l'un d'entre eux devra essayer de détruire Jaws, en utilisant l'arme meurtrière reconstituée à partir des pièces détachées trouvées au fond de l'océan.

Le plongeur, placé dans la zone où rôde Jaws, n'aura à sa disposition que 80 secondes d'air et quatre méga-balles, qui, chacune, clignoteront lorsqu'elles seront prêtes à être envoyées. Un voyant, sur le panneau de contrôle, indiquera alors si la balle a ou non atteint sa cible.

Pour pouvoir tuer Jaws, il vous faudra le toucher à trois reprises, et ce avant que votre air ne s'épuise, ou que vous n'entriez en collision avec le requin lui-même ou toute autre créature marine. Dans le cas contraire, vous n'aurez pas de deuxième chance.

Sous l'eau, les choses sont compliquées par la présence de diverses créatures marines, parmi lesquelles, vous trouverez:

Les Créatures Marines Clignotantes – qui ne peuvent être tuées qu'avec des mega-balles.

Les Créatures Marines Normales – Qui peuvent être exterminées en tirant dessus une ou plusieurs fois. Au début du jeu, ces créatures sont plutôt faibles, mais leurs forces augmentent en cours de jeu, et il vous faudra donc plusieurs balles pour les abattre.

Certaines cachent des créatures encore plus dangereuses, libérées lorsqu'elles seront touchées par une balle.

LES DENTS DE LA MER (JAWS)

D'autres cachent des trésors et des pièces d'équipement utiles.

Incones de trésors et d'Équipement

Invisibilité – votre caméra sous-marine perd le contact visuel avec votre navire l'espace de quelques secondes. Cependant, les créatures marines peuvent toujours vous voir.

Vitesse réduite – cellules d'alimentation défectueuses provoquant une perte des unités de transmission, ce qui ralentit votre navire pendant un certain temps.

Plongeur supplémentaire – un membre d'équipage supplémentaire vient se joindre à votre équipe pour vous aider dans la recherche des pièces du fusil.

Bombes automatiques – ces dispositifs peuvent abattre toutes les créatures marines sur l'écran en envoyant une onde de compression à travers l'eau.

Murs dangereux – les murs des grottes deviennent dangereux pendant un certain temps. Ceci sera indiqué par une sirène d'alarme.

Air – votre réserve d'air diminue constamment; cette réserve supplémentaire vous donne donc une chance de vous reapprovisionner, ce qui vous permettra de rester plus longtemps sous l'eau.

Balles rapides – ces dispositifs donnent une charge supplémentaire au canon à air comprimé de votre navire, permettant de lancer des projectiles à une vitesse plus importante pendant toute la durée de la charge.

Pièces du fusil – il vous faut trouver quatre pièces différentes.

Bombe à retardement – il s'agit de mines défectueuses qui détruiront le submersible. Le seul moyen de vous échapper est de quitter l'écran avant qu'il n'explose.

Méga-Balles – il s'agit d'obus à air comprimé de haute puissance, qui peuvent pénétrer la peau épaisse de certaines créatures marines, sinon invulnérables. Utilisez-les avec sagesse, car votre réserve est limitée.

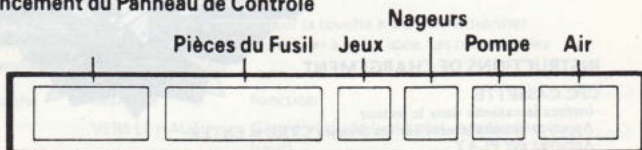
Trésors – ces derniers s'ajouteront à la collection d'objets précieux emmagasinés sur votre bateau.

Autres dangers auxquels sont exposés les plongeurs :

- entrer en collision avec une créature marine
- être tué par une créature marine
- tirer accidentellement sur une créature marine invulnérable
- entrer en collision avec un mur mortel
- entrer en collision avec le requin Jaws
- manquer d'air
- tirer sur une pièce du fusil ou sur une bombe
- être sur l'écran lorsqu'une bombe explose

Au début du jeu, les plongeurs sont protégés par des écrans et peuvent recevoir plus d'une balle avant d'être tués. Vrais, lorsque les écrans de protection sont usés, toute attaque décrite ci-dessus, quelle qu'elle soit, tuera le plongeur.

Agencement du Panneau de Contrôle



COMMANDES DE CHARGEMENT

CPC CASSETTE

- Insérez la cassette dans le lecteur
- Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER
- Appuyez sur PLAY

CPC DISQUE

- tapez run "DISC"

COMMANDES GENERALES:

- Z = a gauche
- X = a droite
- K = vers le haut
- M = vers le bas
- L = feu
- P = pause (Appuyer sur Q pour abandonner (quit))

OPERATION HORMUZ



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CPC CASSETTE

- Insérez la cassette dans le lecteur
- Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER
- Appuyez sur PLAY

CPC DISQUE

- tapez run "DISC"

LA MISSION

Enfin... il a fallu que ça arrive un jour ou l'autre: par suite d'une attaque furtive, des ETRANGERS ont pris le Détroit de Hormuz avec ses bases militaires et navales essentielles dans le but bien déterminé de paralyser les approvisionnements en pétrole du monde entier. Devant cette agression, la puissance de l'Aéronavale Américaine est en cause. Vous, vous devez à présent participer à l'Opération Hormuz pour faire preuve de la puissance de la Division Porte-avions de l'U.S.A. et de sa détermination de répondre aux fusées lancées par des bases terrestres, attaques qui sont actuellement en train d'anéantir le transport maritime international.

Vous allez piloter un avion ATAV d'attaque au sol McDonald Douglas, dérivé du Harrier BA, avion qui a fait ses preuves dans la guerre des Malouines. Parmi les armes dont vous disposez: canons, bombes, engins air-air et air-navire guidés par infrarouge; vous disposez également d'artifices lumineux destinés à vous protéger contre des engins ennemis guidés par infrarouge. Vous devez survoler des navires ennemis protégés par des chasseurs MIG 21 avant d'attaquer la première base de lancement des fusées, base dont les silos ne peuvent être détruits que par un bombardement en piqué bien précis.

Ensuite vous devez rejoindre votre porte-avions dans des eaux hostiles refaire le plein de carburant et vous réarmer avant d'attaquer les six autres bases situées plus loin dans le golfe. Outre votre rôle d'attaquant, vous devez intercepter tous les missiles antinavires lancés sur votre porte-avions. Au début, votre escadre sera composée de trois avions, dont un sera perdu à chaque fois que vous ratez l'interception d'un missile antinavire ennemi. Inversement, des avions supplémentaires viendront s'ajouter à l'escadre selon l'agressivité et la précision des attaques que vous lancez. Votre porte-avions peut enfin être coulé par n'importe quel missile qui l'atteint une fois tous ses avions perdus.

Il vous faut attaquer tout d'abord les bases les plus vulnérables... Serez-vous capable de détruire les sept bases ennemies avant la perte de votre porte-avions? Cela ne dépend que de vous...

OPERATION HORMUZ

COMMANDES

Vous avez la possibilité soit d'appuyer sur la touche K pour sélectionner commande par manette, soit régler le clavier à votre idée. Les commandes standard sont comme suit:

Touche	Manette	Fonction
A	VERS LE HAUT	Gain d'altitude (vol à plat + roulis vers le haut)
Z	VERS LE BAS	Perte d'altitude (vol à plat + roulis vers + piqué)
N	A GAUCHE	Boucle en sens inverse horaire (boucle ascendant + piqué)
M	A DROITE	Boucle en sens horaire (boucle vers le bas + montée)
SP	FEU	Tir
F		Artifices lumineux (protection contre missiles ennemis)
Q		Abandon du jeu (ou pause)
S		Affichage d'état & carte (+ pause)
1-4		Systèmes d'armes 1 à 4

INSTRUCTIONS DE DEMARRAGE RAPIDE

Pour décoller, déplacez la manette vers le haut et puis à droite. Sélectionnez un système d'armes (touches 1 à 4). Avant d'engager le combat avec l'ennemi, faites quelques roulis/boucles d'essai (manette ou touches vers le haut et vers le bas/à gauche et à droite). Surveillez l'affichage radar (en bas de l'écran à gauche) pour vous tenir averti de chasseurs et navires ennemis. Un bip ainsi qu'un témoin clignotant vous avertiront de l'approche de missiles ennemis—appuyez sur la touche F (largage d'artifices) pour les dévier avant de faire une contrage-attaque avec vos missiles à vous. Prenez garde aux Exocets ennemis volant à basse altitude (missiles antinavire dirigés sur votre porte-avions): vous pouvez descendre ceux-ci soit avec vos canons, soit avec vos engins air-air guidés par infrarouge. Continuez à vous déplacer à droite jusqu'à ce que vous repériez la première base ennemie. Servez-vous de vos bombes pour détruire tous les silos avant de vous déplacer encore à droite (l'autre côté du promontire) jusqu'au point de rendez-vous avec le porte-avions. Pour vous poser sur celui-ci, il vous faut tout d'abord piquer vers la mer; les commandes automatiques vous stabiliseront juste au-dessus des vagues. Un ralentissement automatique s'effectuera au moment où vous passerez au-dessus du pont: pour poser votre avion, appuyez doucement sur la manette ou sur la touche appropriée. Attendez que le personnel d'entretien fasse le ravitaillement, les réparations et le réarmement de votre avion pour procéder à la prochaine étape de l'opération.

ARMY MOVES

CHARGEMENT

Cassette : - Insérez la cassette dans le lecteur.

- Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER.
- Appuyez sur PLAY.

Disc : Tapez run "DISC".

COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier ou un clavier et toutes les touches peuvent être redéfinies.

LEVIER



CLAVIER—Spectrum et Amstrad seulement

DIRECTION	JEEP	HELICOPTERE	SOLDAT
DROITE	ACCELERER	RALENTIR	DEPLACEMENT DROIT
GAUCHE	RALENTIR	ACCELERER	DEPLACEMENT GAUCHE
HAUT	SAUT	DECOLLAGE (MONTER)	SAUT
BAS	—	ATTERRISSAGE (DESCENDRE)	SAUTER PORTE
FEU 1	MISSILE (SOL—SOL)	BOMBE	GRENADE
FEU 2	MISSILE (SOL—AIR)	MISSILE AIR—AIR	MITRAILLETTE

STATUT ET SCORE

Affichage d'informations à l'écran.

Les points sont attribués de la façon suivante:

Hélicoptère	250	Sous-marin	1500
Camion	500	Tour	1500
Avion	1000	Oiseau	Variable
Base de missiles	500	Hommes	Variable

Vous commencez le jeu avec 5 vies et vous avez 9 vies supplémentaires au niveau 2. une vie de bonus vous est accordée tous les 25.000 points.

LE JEU

Vous appartenez au SOC (Special Opérations Commandos) un régiment d'élite de Spécialistes Commandos. triés sur le volet pour accomplir les missions les plus dangereuses.

Dans un coffre-fort au coeur du quartier général de l'ennemi se trouvent des renseignements... des renseignements d'une importance telle que leur découverte pourrait décider de l'issue du conflit. Pour atteindre le quartier général, il faudra traverser jungles et déserts, se servir de nombreuses formes de transport et utiliser différents armements.

Seuls les meilleurs seront capables de triompher dans cette aventure aux multiples dangers... serez-vous un des leurs?

COMMENT JOUER

Le jeu se divise en sept sections et vous devez terminer chaque section afin de pouvoir passer à la suivante, ce qui vous conduira finalement au quartier général de l'ennemi lui-même et aux précieux plans dont il vous faut déterminer l'emplacement.

STADE 1

Vous devez, dans votre jeep équipée de missiles, essayer d'atteindre la base d'hélicoptères de l'ennemi. Des camions de transport vont essayer de vous barrer la route éliminez-les avec des missiles sol et faites disparaître les hélicoptères avec vos systèmes d'attaque aériens. Il est possible que certaines parties du pont soient détruites: vous devez dans ces cas-là sauter par-dessus avec votre turbo (vous devrez faire attention car cela pourrait affecter la mise en séquence des missiles). Une fois arrivée à la base, il vous faudra dérober un hélicoptère et vous envoler vers le quartier général de la jungle.

STADES 2, 3 et 4.

Tous ces stades se feront en hélicoptère, survolant différents terrains du désert à la mer puis ensuite la jungle. Essayez d'éviter les avions chasseurs que l'on a envoyés pour vous détruire et prenez garde aux dangereux silos de missiles (STADE 2), aux Sous-marins (STADE 3) et aux postes d'observations armés (STADE 4).

Les stratégies suivantes pourront peut-être vous aider:

Décollez rapidement avant que la première formation de chasseurs arrive et surveillez votre altitude. Il est dangereux de voler à faible altitude mais cela vous permettra de récolter plus de points (un hélicoptère de bonus tous les 25.000).

Il vous faudra être vigilant pour repérer les héliports où vous pourrez vous ravitailler en carburant. Si vous n'atterrissez pas à temps, il est impossible de revenir en arrière et une panne de carburant est fatale. Vous réussirez un bon atterrissage en vous plaçant au-dessus du centre de la piste d'atterrissage et cela vous permettra de gagner des points supplémentaires.

Quand vous aurez atteint l'héliport de la jungle, il vous sera donné un code vous permettant de continuer vers les baraques.

Placez l'ordinateur sur la position arrêt et chargez les dernières sections.

STADE 5

Vous êtes maintenant à pied et la mission devient réellement ardue, vous devez franchir les marécages et vous frayer un chemin jusqu'aux baraques de l'ennemi. Les guerilleros ennemis lancent des grenades en chandelle et il faut à tout prix éviter les explosions; la nuit faites attention aux yeux, ils vous indiqueront la position de l'ennemi et l'endroit d'où viennent les grenades.

Des Toucans Géants voleront bas, essayez de les effaroucher en tirant des coups de feu et baissez-vous afin d'éviter les attaques de leurs becs féroces qui pourront se révéler mortelles. Dans les marécages, sautez d'île en île, mais souvenez-vous que lorsque vous vous accroupissez il peut vous être impossible de bondir suffisamment loin pour éviter les sables mouvants qui vous suffoqueront.

STADE 6

Vous avez enfin trouvé les baraques mais pour atteindre le bâtiment principal, il vous faudra passer les tours de guet et repousser toutes les attaques ennemies. La stratégie suivante pourra peut-être vous aider.

Au début de l'écran, dégagez la voie à l'aide de grenades à main cela vous laissera un peu de temps pour vous repérer.

Accroupissez-vous quand vous tirez et quand vous passez en dessous des fenêtres et des tours de guet, cela améliorera vos chances de réussite et vous permettra de gagner du terrain.

STADE 7

Enfin, le test ultime. Il vous faut parvenir au bunker où sont cachés les plans, trouver le coffre-fort et la mission est accomplie. Voici quelques conseils qui pourront vous aider: Faites attention aux portes et cachez-vous derrière elles afin d'empêcher qu'on ne les ouvre. L'ennemi ne peut vous voir quand vous vous trouvez dans l'escalier, assurez-vous que la route est libre avant de vous engager. Rappelez-vous que les grenades peuvent rebondir sur les murs, étudiez leur trajectoire avec attention.

Cette opération est difficile mais indispensable, il vous faut réussir... BONNE CHANCE.

Tarzan™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD DISC

Tapez run "DISC".

AMSTRAD CASSETTE

-Insérez la cassette dans le lecteur

-Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER

-Appuyez sur PLAY

LA NAISSANCE D'UNE LÉGENDE

De la côte ouest du Congo aux rivages bordés de palmiers de Zanzibar à l'est, le folklore africain relate les exploits légendaires d'un homme - Tarzan des Singes.

Nourri au sein de Kala, la guenon, le petit orphelin blanc a appris la loi de la jungle et la langue des bêtes un grandissant. Des années plus tard, il revendiqua l'héritage qui lui revenait légitimement, John Clayton, Lord Greystoke, pair du Royaume-Uni, mais chaque fois que le besoin s'en faisait sentir, le gentleman anglais distingué redevenait une fois de plus l'homme-singe nu.

Car Tarzan - ou comme les singes l'appelaient, Tarmangani - avait un mépris profond pour sa société natale où l'avidité et la cruauté qu'il y avait rencontrées étaient bien pires que celles de sa terre sauvage d'adoption. Là où la multitude d'animaux foulait la végétation dense, volait, se baignait ou grimpait dans la frondaison des grands arbres, Tarzan régnait en maître, en Seigneur de la Jungle.

JEUX

1. Trois jours

Au fur et à mesure que le temps passe, le soleil se couche lentement à l'horizon. La jungle passera du soleil couchant à la nuit profonde. Si Tarzan survit à la nuit, l'aube fera place une fois de plus à la chaleur du jour.

Le temps qu'il faut pour que trois jours passent dépend de la façon Tarzan va éviter et surmonter les nombreux dangers qu'il va rencontrer. Par exemple, chaque fois que Tarzan est touché par une lance, ou tombe dans des sables mouvants, une période de temps s'écoulera plus rapidement. Donc, si Tarzan n'est pas sur ses gardes, les trois jours passeront très vite.

2. Les yeux de l'arc-en-ciel ...

Ceux-ci apparaîtront sur l'écran sous forme de boîtes noires (cherchez-les bien! Elles peuvent être partiellement cachées quelque part sur l'écran). Si Tarzan réussit à en récupérer une, une image apparaîtra en bas de l'écran à droite. Tarzan a besoin des sept pierres précieuses avant de pouvoir délivrer Jane.

3. Objets

Il y a différents objets (animés et inanimés) que Tarzan trouve en chemin. Ceux-ci apparaîtront sur l'écran sous la forme de boîtes noires (cherchez-les bien! Elles peuvent être partiellement cachées quelque part sur l'écran.

Si Tarzan réussit à ramasser l'un d'entre eux, une image de l'objet apparaîtra au bas de l'écran, à gauche.
Des singes, de la corde, des torches, divers boucliers colorés, des aventurines: ce sont là quelques exemples d'objets qui pourront être utiles à Tarzan. Pour se servir de certains des objets, Tarzan doit les déposer à l'endroit désigné.

4. Exploration

Tarzan peut se déplacer vers la gauche ou vers la droite jusqu'à ce qu'il se retrouve face à face avec des rochers impénétrables. Il peut également se déplacer vers le haut ou vers le bas en empruntant les trouées dans les broussailles de la jungle, les rochers, les murs etc (ces trouées ne sont pas toujours faciles à trouver, elles peuvent même être complètement occultées).

5. Commandes

	AMSTRAD BBC MSX
gauche	Q
droite	W
montee	O
descente	K

6. Actions

a. Sans touche FEU

- pour se déplacer à droite
- pour se déplacer à gauche
- ▲ pour monter ou sauter
- ▼ pour descendre ou se dérober
- ▲ pour un coup saut périlleux à droite
- ▼ pour un saut périlleux à gauche

b. Avec touche FEU

- coup de poing à droite
 - coup de poing à gauche
 - ▼ coup de poing bas
- Si Tarzan réussit à chasser les indigènes hostiles de l'écran de cette façon, ils ne pourront plus l'attaquer dans cet endroit.
- ▲ Pour entrer le "mode objet"
ou ramasser une pierre précieuse
ou un objet si Tarzan se trouve à côté.

c. Mode objet

- déplace le curseur de sélection des objets vers la gauche
- déplace le curseur de sélection des objets vers la droite

FIRE (FEU) Pour laisser tomber l'objet sélectionné.
Vous ne pouvez pas laisser tomber un objet dans un endroit de l'écran qui contient déjà un objet.



La Canonnière

Un jeu conçu par Five Ways Software.

Un jeu excitant et un test pour les nerfs et les réflexes sur votre navire de guerre ballotté par la houle dans un jeu d'arcade si réaliste que vous pouvez presque entendre le grondement du tir d'obus et sentir la cordite et l'huile des moteurs.

Le jeu

Vous avez pour mission de pénétrer le réseau complexe de canaux tenu par l'ennemi à l'intérieur des terres. Causez le maximum de ravages en attaquant leurs navires de guerre, leurs porte-hélicoptères, leurs installations près des côtes et tout ce que vous trouverez sur votre chemin. Votre but principal est de détecter et de détruire 4 bases navales. Si vous réussissez, l'ennemi sera mis hors de combat et la guerre acharnée sera finie. Vous aurez du mal à survivre mais essayez de repartir vers le large hors de danger.

En cours de route vous rencontrerez une forte résistance. Vérifiez le bon état d'ordre de votre navire ainsi que le niveau du carburant et des munitions. Vous devez détecter les bases militaires de l'ennemi le long des côtes. Certaines n'offriront que peu de résistance. Si c'est le cas, essayez d'entrer dans les bassins et même de faire réparer votre navire défoncé. Faites attention à celles qui sont bien défendues!

Si vous parvenez à localiser les bases navales, c'est avec vos missiles que vous pourrez les éliminer le plus rapidement et le plus efficacement possible. Alors, réservez quelques missiles pour les raids les plus importants.

Comment jouer

On peut avec le joystick. Si vous voulez utiliser le clavier, sélectionnez l'option redéfinition pour faire apparaître les clés de commande et utilisez-les, ou bien choisissez les vôtres. Une clé a été sélectionnée pour utiliser chacun des quatre systèmes d'armement. Vous pouvez aussi tirer vos canons en appuyant sur 'feu'.

Si vous utilisez le joystick, poussez-le vers le haut pour accélérer et vers le bas pour ralentir. Si vous continuez d'appuyer vers vous, le navire ralentira et s'arrêtera et puis se mettra en marche arrière.

En poussant le joystick à droite et à gauche, le navire ira à droite et à gauche. Si vous utilisez le joystick tout en appuyant sur 'feu', vous pouvez contrôler l'élévation et la direction de votre canon sur le pont.

Les systèmes d'armement

Votre canonnière est équipée de quatre systèmes d'armement.

- | | |
|---------------------------|---|
| Les missiles tactiques | Ce sont des missiles intelligents qui trouveront la cible la meilleure et la plus proche. Vous êtes sûrs d'atteindre votre objectif mais vous en avez un petit nombre—alors utilisez-les modérément. |
| Les torpilles | Elles sont tirées à partir de silos à l'avant du navire. Vous visez en alignant le bateau avec la cible avant de faire feu. |
| Les obus | Votre canon placé sur le pont tire un jet continu d'obus brisants, à grande vélocité. Quand ce système d'armement est chargé, vous pouvez changer la direction de votre tir soit en appuyant sur 'feu' et en actionnant le joystick soit en obtenant les directions et l'accélération par les clés. |
| Les grenades sous-marines | Elles sont tirées de l'arrière du navire et représentent votre seul moyen de défense contre les sous-marins en plongée. Elles sont utiles quand les canonnières ennemies vous poursuivent. |

Panneau de contrôle

En bas de votre écran se trouve votre panneau de contrôle. De gauche à droite vous avez une boussole, un bulletin des avaries vous indiquant le pourcentage du bon fonctionnement de votre navire, le niveau du carburant et la température des moteurs, un compte-tours, le bilan de la mission et un indicateur des systèmes d'armement indiquant quelles sont les armes prêtes à être tirées et combien il vous reste de munitions. Les torpilles, missiles et les grenades sous-marines mettent un certain temps pour être rechargés. Par contre, on peut tirer le canon à tout moment.

Instructions de chargement:

Appuyez sur CTRL et la petite clé ENTER, puis PLAY et ensuite n'importe quelle clé.

Disc : Tapez run "DISC".

STRIKE FORCE COBRA

LE COMMANDO COBRA

Instructions de chargement :

Appuyez simultanément sur CTRL ENTER

puis sur PLAY et puis sur une touche quelconque.

AMSTRAD DISC

Tapez run "DISC".

Un génie diabolique surnommé l'Ennemi menace le monde de son chantage nucléaire. Il a mis au point un système d'ordinateur capable de pénétrer les ordinateurs de défense disséminés sur tout le globe. Si les leaders ne cèdent pas à ses exigences de soumission totale, il déclenchera le programme qui provoquera la destruction totale du monde.

Pour mettre au point son système d'ingérence, il a kidnappé les meilleurs informaticiens de par le monde et les a forcés à travailler pour lui. Maintenant ces experts, prisonniers dans sa forteresse, sont prêts à aider quiconque à détruire l'ordinateur central en lui révélant l'un des codes secrets indispensables pour accéder à l'ordinateur.

Pris entre l'esclavage et la destruction, les leaders du monde ont créé un commando d'élite dénommé COBRA. Le commando a pour mission d'entrer dans la forteresse de l'Ennemi, d'éviter ses points de défense et de localiser, attaquer et détruire l'ordinateur central. Dès que l'assaut est donné, l'ordinateur déclenche son programme et le compte à rebours commence.

Vos supérieurs ont décidé que vous auriez de meilleures chances de succès en envoyant à l'attaque 4 membres de COBRA sélectionnés sur les 8.

On a peu d'information sur la forteresse mais on sait qu'elle est construite sur 4 niveaux et qu'elle est très bien gardée. Pour triompher de la défense, vous devez faire un vrai travail d'équipe. Des rapports indiquent que l'ordinateur central est très perfectionné, utilisant les informations d'un nombre d'ordinateurs serveurs plus petits pour améliorer sa performance.

Des agents vous informent que des petits ordinateurs organiques sont situés tout autour de la forteresse et que leur destruction peut vous donner plus de temps pour achever votre mission.

On vous a donné un système de déblocage de fermeture par code numérique (DFN). Vous en aurez besoin pour ouvrir la porte de la salle de l'ordinateur central.

Trouvez autant d'informaticiens que possible pour obtenir les chiffres du code. Il vous faudra un minimum de six chiffres sur neuf pour avoir des chances de réussir à ouvrir la porte en un temps limité. Moins vous avez de chiffres, plus il vous faudra de temps pour ouvrir la porte.

Vous êtes armé d'une petite mitraillette et muni de grenades électro-magnétiques (GEM). Ces dernières détruiront ou brouilleront l'équipement électronique. Vous portez un gilet anti-balles et vous pouvez survivre après avoir été touché plusieurs fois, mais si vous êtes gravement blessé allez trouver le poste de secours et faites-vous soigner.

Certaines portes dans le complexe peuvent être ouvertes d'un coup de pied mais d'autres sont contrôlées par des panneaux de commande dans des positions-clés du bâtiment ou par pression sur cellules incorporées au sol.

On peut contrôler les ascenseurs mais, selon des rapports, il y a des portes et des ascenseurs d'importance stratégique qui sont contrôlés par des boîtiers de commande marqués D pour les portes et L pour les ascenseurs.

Pour choisir l'équipe

Du groupe des 8, seulement 4 peuvent donner l'assaut, alors vous devez les sélectionner. Utilisez la manette de jeu ou les touches de direction pour faire apparaître les personnages et appuyez ensuite sur FEU pour connaître leurs coordonnées. C'est à vous de les accepter ou de les rejeter.

Dès que vous avez sélectionné les 4 membres le signal d'attaque vous est donné. Sur l'écran apparaît le clavier DFN indiquant tous les chiffres du code que vous avez obtenus (en bas à gauche), combien de vie il reste aux combattants ainsi que le combattant qui est contrôlé par le joueur (sur la droite de l'écran) et le temps qu'il vous reste pour achever votre mission (en bas à droite).

Les membres de COBRA sont bien entraînés, mais plonger, sauter et ramper est fatigant et si vous les poussez trop ils voudront se reposer. Chaque combattant peut être déplacé par les groupements de touches donnés ci-dessous.

DFG JKL
NM, CVB

ou utilisez la manette de jeu.

Sauter

Plonger

Position accroupie

Position debout

Coup de pied

Pour tirer

Direction de tir

Lancement de grenade

Hauteur de lancement de grenade

SX : (7, 8, 9 sur clavier)

AZ : / (4, 5, 6 sur clavier)

CAPS SHIFT ENTER

ESC TAB CLR DEL

QWP @

Barre d'espacement ou Feu

Définie par les touches de direction

ERTYU 1, 2, 3 sur clavier

Définie par les touches de direction

Familiarisez-vous avec les commandes et vous pourrez voir vos combattants se tourner et rouler en plein élan.

Vous pouvez contrôler chaque membre de COBRA indépendamment en appuyant sur les touches 1 à 4.

En appuyant sur 5 vous obtiendrez un rapport sur la situation actuelle. Pendant que vous êtes en 'mode situation actuelle' vous pouvez conserver la position du jeu en appuyant sur CTRL S.

Pour recommencer à partir de la position conservée appuyez sur CTRL L.

S'il y a une erreur de chargement, les bords se mettent à clignoter. Appuyez alors sur une touche quelconque et essayez à nouveau.

Pour abandonner le jeu, mettez-le en 'mode situation actuelle', puis appuyez sur CTRL A.

ACE 2

L'ACE 2 est en réalité une combinaison de deux jeux :

(1) UN COMBAT RAPPROCHE

Les deux avions sont armés de canon aérien et de missiles de faible portée guidés par infra-rouge. Ils sont placés au hasard sur la carte, mais assez près l'un de l'autre. Les avions doivent se combattre en utilisant les armes disponibles et si un avion est abattu, le jeu continue, les deux pilotes recevant un nouvel appareil. Le jeu se termine quand l'un des pilotes n'a plus d'avion à sa disposition.

(2) ATTAQUE AERIEENNE ET AU SOL DE GRANDE ENVERGURE

Le pays de l'avion UN a mis en position, près de la côte de son rival, un navire espion dont la mission est de surveiller une station radar à l'intérieur des terres. Contrairement à toute attente, les habitants ont réagi d'une manière agressive à cette action et ont envoyé un avion, d'une base aérienne située à l'est de la station radar, pour abattre tout avion ennemi et couler le navire ennemi. Il est fait appel à de l'aide et un seul chasseur basé sur porte-avions est envoyé avec ordre d'abattre l'agresseur, puis de détruire la station radar mentionnée.

Chaque avion a un canon aérien et peut en outre être armé de divers missiles air-air à court ou long rayon d'action, et d'un engin air-sol. Les pilotes doivent décider du chargement en armes : voir à ce sujet la section " ARMEMENT DE L'AVION ".

EMPLOI DES OPTIONS POUR " ACE 2 "

Utilisez n'importe lequel des joysticks pour déplacer la flèche vers le haut ou le bas, et appuyez sur " fire " pour changer l'option.

(1) DEBUT DU CONFLIT

Déplacez la flèche vers le haut, et pressez " fire " quand vous êtes satisfait des options.

(2) COMBATTANTS

Réglez pour un ou deux joueurs.

(3) NIVEAU DE COMPETENCE DE L'ADVERSAIRE

Ne peut fonctionner que si vous jouez contre l'ordinateur. En changeant la valeur de 1 à 20, vous augmentez les compétences et l'habileté du pilote-ordinateur.

(4) SCENARIO DE COMBAT

Changez-le pour obtenir le type de jeu que vous préférez, soit en combat rapproché, soit en conflit de grande envergure (voir plus haut).

(5) NOMBRE D'AVIONS POUR CHAQUE PILOTE

C'est en fait l'octroi d'un certain nombre de " vies " normalement au nombre de 3, mais pouvant atteindre un maximum de 20 pour faire durer le jeu !

(6) DETECTION D'ACCIDENT

Normalement en position de marche " ON ", il est possible de le mettre hors d'action (position " OFF "), et si l'avion s'écrase au sol ou tombe dans la mer, il n'est pas détruit. Recommandé pour les nouveaux pilotes !

(7) NOMBRE D'IMPACTS POUR DETRUIRE LA CIBLE

Normalement au nombre de 3, mais ce nombre peut être réduit pour donner une impression plus réaliste de la puissance de destruction des armes modernes.

(8) SAUVEGARDE DES OPTIONS SUR DISQUE (UNIQUEMENT POUR VERSION DISQUE)

A utiliser pour sauvegarder sur disque les options choisies à un moment donné de sorte que lorsque le jeu est de nouveau chargé, elles sont automatiquement sélectionnées.

ARMEMENT DE L'AVION

(NECESSAIRE UNIQUEMENT DANS LE CAS DE BATAILLE DE GRANDE ENVERGURE)

Quand vous voyez l'image de votre avion, faites descendre la flèche jusqu'à " ARM " et le menu d'armement apparaîtra. Faites avancer la flèche jusqu'au nom d'une arme, et appuyez sur " fire " pour en augmenter le nombre. Le programme assurera que le chargement d'armes choisies ne dépasse pas la charge limite de l'avion.

CANON - 3000 coups complets (nombre fixe)

MISSILES GUIDES PAR INFRA-ROUGE - 8 maximum, mais moins si l'avion transporte également d'autres armes.

MISSILES GUIDES PAR RADAR - 6 maximum; aucun s'il est transporté des armes air-sol ou air-navire.

MISSILES AIR-SOL / AIR-NAVIRE - 2 maximum

INSTRUCTION DE CHARGEMENT

Cassette : - Insérez la cassette dans le lecteur.

- Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER.
- Appuyez sur PLAY.

Disc : Tapez run "DISC".

Une fois le jeu chargé, appuyez sur F pour sortir de la page " titre " et entrer dans la page " options ". Les touches PLANE'S UP, DOWN et FIRE modifient les options.

LES COMMANDES :

(1) AVION 1

F - FEU

X - VIRER A DROITE

Z - VIRER A GAUCHE

Q - PIQUER

A - MONTER

D - AUGMENTER LA PUISSANCE

S - DIMINUER LA PUISSANCE

C - VISUALISER LA CARTE

W - CHOISIR LES ARMES

R - Si l'avion n'est pas menacé par des missiles ennemis, cette commande indique le nombre de leurres (flares and chaff pods) dont vous disposez. Mais si vous êtes pris en chasse par un missile, cette commande vous permet de lancer un leurre (flare) s'il s'agit d'un missile thermoguidé ou un chaff s'il s'agit d'un missile guidé par radar.

(2) AVION 2

H - FEU

M - VIRER A DROITE

N - VIRER A GAUCHE

P - PIQUER

L - MONTER

K - AUGMENTER LA PUISSANCE

J - DIMINUER LA PUISSANCE

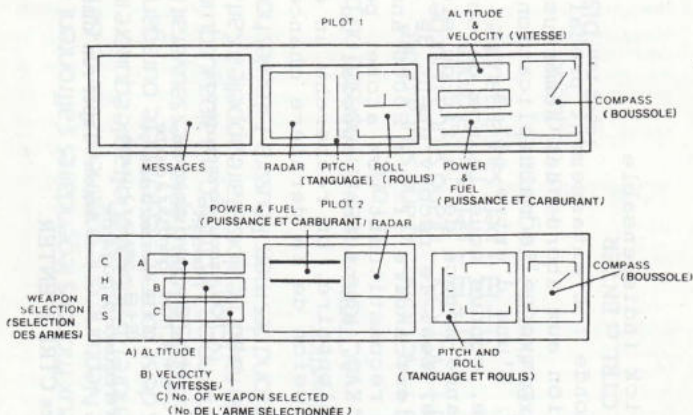
B - VISUALISER LA CARTE

O - CHOISIR LES ARMES

U - MONITEUR / DEFENSES

(3) COMMANDES SUPPLEMENTAIRES
 QUITTER — APPUYER SUR F2
 PAUSE — APPUYER SUR F1

INSTRUCTIONS POUR LA CABINE DE PILOTAGE :



GUIDE DE JEU RAPIDE :

VITESSE DE DECROCHAGE	40 Nœuds.
ALTITUDE MAXIMALE	60000 Pieds.
RETOURNER AU PORTE-AVION	AVION 1 : volez vers l'ouest (sur la carte) à moins de 1000 pieds d'altitude. AVION 2 : volez vers l'est (sur la carte) à moins de 1000 pieds d'altitude.
CANON (C)	Utilisez-le contre l'aviation ennemie (portée de moins de 1 mile).
THERMOGUIDE (H)	Utilisez-le contre l'aviation ennemie (portée de moins de 8 miles).
GUIDE PAR RADAR (R)	Utilisez-le contre l'aviation ennemie (portée de moins de 25 miles).
AIR-SOL / BATEAUX (S)	VOUS DEVEZ LE GUIDER JUSQU'A LA CIBLE. Utilisez-le contre une cible au sol, en volant à une altitude de 2000 pieds et à une vitesse inférieure à 500 nœuds. VOUS DEVEZ LE GUIDER JUSQU'A LA CIBLE.

Joystick indispensable

Vive inquiétude dans le monde ! L'entassement précaire de grandes masses de population aux abords des nombreuses mégalopolis de la planète provoque la multiplication des maladies et des épidémies. L'une d'entre elles particulièrement virulente, connue sous le nom de son virus X13, apparaît comme la grande menace de la fin du siècle. Selon l'élite scientifique, seul le recouvrement de la bactérie a son origine. C'est-à-dire il y a 20000 ans, en pleine préhistoire, et en reconstituant son atome, permettrait de sauver l'humanité. Le "KA", agent très spécial du gouvernement se portant volontaire, on recherche un équipier pour mener à bien cette mission de la dernière chance.

Joystick

ACTION → tuer un monstre ou prendre un objet

☐ + ACTION → grand saut à droite

☐ + ACTION → grand saut à gauche

☐ + ☐ → petit saut à droite

☐ + ☐ → petit saut à gauche

Chargement et exécution du programme

- sur disquette: "Taper run" disc "

HAUT

☐

GAUCHE ☐

☐

BAS

- sur cassette:

- Insérez la cassette dans le lecteur
- Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER.
- Appuyez sur PLAY.

LE MALEFICE DES ATLANTES

Joystick indispensable

Depuis les temps les plus reculés deux mondes légendaires s'affrontent au plus profond des océans: le royaume de Neptune et le continent Atlante. La rumeur actuelle voudrait voir les Atlantes prendre l'avantage et le fragile équilibre instauré par le Dieu de la mer risquerait alors de se rompre... et tempête, ouragan, raz de marée et destruction s'en suivraient! Seule une série d'épreuves sauverait Neptune de son "immobilité" mais aucun champion Neptunien n'a alors jusqu'ici réussi l'impossible. Amphityrite compagne du roi pense alors à faire appeler à Karl ADRIX. Le "KA", dont la renommée a atteint le fond des mers. Réussira-t-il où les hommes-poissons ont échoué...?

Joystick

ACTION → tuer un monstre ou prendre un objet

☐ + ACTION → grand saut à droite

☐ + ACTION → grand saut à gauche

☐ + ☐ → petit saut à droite

☐ + ☐ → petit saut à gauche

Chargement et exécution du programme

- sur disquette:

Tapez run "DISC".

- sur cassette:

- Insérez la cassette dans le lecteur.

- Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER.

- Appuyez sur PLAY.

ATF

Pour charger le jeu:

Cassette Appuyez sur CTRL et sur petite touche ENTER.
Appuyez sur PLAY du lecteur.

Disque Taper run "disc".

Lorsque le programme est chargé, un message apparaît pour prier l'utilisateur d'établir un code de sécurité softlock. On trouvera ce code dans le tableau au verso en relevant le numéro dans la colonne de gauche sur l'écran et en introduisant le numéro dans la colonne de droite au moyen des touches 0-9 et ENTER. Le jeu est alors prêt.

TOUCHES DE L'AMSTRAD

←	VIRER SUR L'AILE GAUCHE (MANCHE A GAUCHE)
↓	MONTEE (MANCHE VERS SOI)
↑	PLONGEE (MANCHE VERS L'AVANT)
→	VIRER SUR L'AILE DROITE (MANCHE A DROITE)
	ESPACEMENT TIR (BOUTON DE TIR SUR MANCHE)
Q	AUGMENTE LA POUSSEE
A	REDUIT LA POUSSEE
U	TRAIN D'ATERRISSAGE
L	ATERRISSAGE AUTOMATIQUE
T	TOPOGRAPHIE SUIVANTE
MAJUSCULES	LIGNES DE TOPOGRAPHIE MARCHÉ/ARRÊT
J	SYSTEME DE BROUILLAGE
C	SELECTION DE L'ECRAN D'ORDINATEUR
D	SELECTION DE LA BASE DE DONNEES DES ALLIES OU DE L'ENNEMI
E	SELECTION DE LA CATEGORIE DE BASE DE DONNEES
F	PAS EN AVANT
R	PAS EN ARRIERE
G	CIBLE LA PLUS PROCHE DANS LA CATEGORIE
RETOUR CHARIOT	BLOCAGE DE BASE DE DONNEES EN FONCTION
M	LANCEMENT DE MISSILE
N	SELECTION DE TYPE DE MISSILE

CARACTERISTIQUES

- Action 3 dimensions rapide.
- Mode de vol au raz du sol.
- Selection d'armes multiples
- Atterrissage automatique.
- Paysage en relief.
- Rapports de guerre.
- Strategie complexe.
- Rearmement et ravitaillement en carburant
- Intercepteurs ennemis.
- Ordinateur de vol aeroporté

OBJECTIF

ATF est un jeu d'action et de strategie, base sur le combat tactique avance. Advanced Tactical Fighter - la machine de combat la plus efficace jamais developpee. Pour la battre, l'ennemi determine sera oblige d'employer une tactique minutieuse et un pilotage de premiere classe. Le delicat equilibre entre vos forces, communications et votre industrie doit etre maintenu pendant que vous portez le coup au coeur de l'ennemi. La victoire sera obtenue seulement quand vous aurez detruit votre ennemi et quand vous l'aurez force a se rendre.

PAGE DE TITRE

Placez-vous sur l'option que vous souhaitez selectionner avec la touche fonction UP (en haut) et DOWN (en bas). Appuyez sur le bouton action pour selectionner l'option.

START GAME

- Debut du jeu.

CONTROL (Quelques version uniquement)

- Selectionner le clavier ou la manette

PILOT RATING

- Choisir le niveau de difficulte.

SOUND

- Allumer ou enlever le son.

UN NOUVEAU JEU

Un rapport de situation de guerre sera affiché au début de chaque jeu et chacune fois que vous retournerez vers une base alliée, pour vous ravitailler en armes et en essence. Il sera votre principale source d'informations et vous tiendra au courant du progrès général. Utilisez-le quand vous déciderez votre prochaine mission.

LE RAPPORT DE SITUATION DE GUERRE

Ce rapport consiste en 4 sections.

1. LES GAINS ET LES PERTES

Le système établit la liste de toutes les victoires et défaites récentes.

2. RAPPORT DU SERVICE DES RENSEIGNEMENTS

Les rapports des renseignements afficheront des informations complémentaires sur lesquelles vous pourrez baser votre stratégie.

3. POSITION

La position des forces alliées et ennemies est résumée par un set de barres graphiques. La section en bas intitulée 'Balance of Power' (équilibre des forces) explique leur utilisations en détail.

L'EQUILIBRE DES FORCES

Les graphiques des alliés et des ennemis représentent les forces relatives des communications et des industries de chaque camp. Les cinq graphiques affichés représentent:



LES BASES



LES FORCES TERRESTRES



LES FORCES NAVALES



LES COMMUNICATIONS



L'INDUSTRIE

Ils agissent les uns sur les autres de différentes façons au fur et à mesure que la guerre progresse. Vous devez essayer de renforcer votre position tout en affaiblissant celle de votre ennemi pour vous procurer la victoire.

BASES vous indique le nombre de bases aériennes contrôlées par chaque côté. Vous aurez toujours besoin d'au moins une base pour vous ravitailler en armes et en essence.

Les valeurs de **FORCES TERRESTRES** et de **FORCES NAVALES** vous indiquent le nombre d'unités de combat opérationnelles, leur force et leur moral.

Le niveau de renseignements dépend du nombre et de la condition des bases de **COMMUNICATION** de chaque côte. Ces bases forment d'importantes cibles pendant la bataille. Si les renseignements ont peu de valeur, le mouvement des forces ne sera pas coordonné et vous recevrez seulement peu d'informations sur lesquelles il faudra baser votre stratégie.

Le niveau d'industrie reflète l'état actuel des usines qui fabriquent le matériel militaire et maintiennent les systèmes de communication. Si une usine est endommagée son rendement sera inférieur. Si une usine est détruite, sa production cessera. Si **L'INDUSTRIE** est bas, le matériel militaire perdu dans les combats ne sera remplacé et les bases de communication ne seront pas maintenues.

Après avoir appuyé sur le bouton action (**TIR**) la page titrée de **RAVITAILLEMENT EN ARMES ET EN ESSENCE** apparaîtra dans la fenêtre principale de l'écran.

RAVITAILLEMENT EN ARMES ET EN ESSENCE

Vous pouvez vous procurer des armes et du fuel en vous dirigeant en haut (**UP**) et en bas (**DOWN**) pour sélectionner le sujet, et à gauche (**LEFT**) ou à droite (**RIGHT**) pour changer sa valeur.

Le poids libre disponible est affiché sous les barres graphiques et ne peut être dépassé. A vous de sélectionner le bon équilibre entre armes et fuel pour la mission choisie.

ARMES

Vous avez trois sortes d'armes à votre disposition pour armer votre engin:

1. Changement de tir - CANON

Pour un tir ultra-rapide adapté pour la destruction d'intercepteurs ennemis qui s'infiltrent.

2. Des missiles ASRAAM

Des missiles que vous guidez à l'intérieur de la portée visuelle de l'écran principal. Une fois tiré, guidez le missile vers son but en utilisant gauche (**LEFT**) et droite (**RIGHT**).

3. Des missiles (MAVERICK)

Les plus puissants des missiles, adaptés pour endommager et détériorer les forces à terre et des cibles. Les missiles une fois tirés, se dirigeront vers la cible sélectionnée auparavant dans base de données par l'ordinateur de vol à bord.

Même si ces missiles volent bien dans la portée visuelle, ils ont une portée limitée.

On commande les canons en enfonçant le bouton de *TIR* (*FIRE*).

La touche *N* permet de choisir soit les missiles *ASRAAM* soit les missiles *MAVERICK*, un symbole apparaissant sur l'affichage du haut pour confirmer le type de missile choisi. Après le lancement d'un missile à l'aide de la touche *M*, tout endommagement de cible sera signalé dans la découpe des Messages de Vol.

ECRAN VISUEL PRINCIPAL

Après un ravitaillement en armes ou la prise de fuel, l'écran principal va basculer vers l'ordinateur qui donnera toutes les provisions de temps pour la mission. La vue est générée d'un point au-dessus, et derrière l'engin *ATF* pour vous offrir une excellente vue circulaire. Les reliefs du terrain sont superposés sur l'écran pour vol à basse altitude.

Ces reliefs peuvent être enlevés en appuyant sur la touche de fonction 'Terrain Type'.

DESCRIPTION DE LA PLANCHE DE BORD

Affichage du Haut (*AFFH* = *HUD* = *Head Up Display*)

THR = *PM* = Poussee du moteur.

SPD = *VA* = Vitesse de l'appareil.

GND = *NS* = Niveau du sol.

ALT = *ALT* = Altitude de l'appareil.

Remarque: Le niveau du sol et l'altitude de l'appareil sont l'un et l'autre calculés en fonction du niveau de la mer. Si ces deux indicateurs viennent à coïncider, votre avion touche le sol.

Le symbole au centre de l'*AFFH* indique quel est le système de missile

actuellement déclenché, c'est-à-dire *ASRAAM* (*A*) ou *MAVERICK* (*M*). Le symbole du *Maverick* est représenté en traits pleins lorsque le missile fait mouche sur sa cible.

Au-dessus du symbole du centre se trouve votre *CAP*. Au-dessous du symbole, vous trouverez l'*AZIMUT* et la *DISTANCE* de la cible actuellement

Botton en bas

FUEL = Essence

Votre réserve d'essence (niveau)

SAM: Missile surface-air

AL: Mode d'atterrissage automatique

TF: Mode de suivi du terrain

UC: Etat du chargement haut (*UP*) ou bas (*DOWN*).

ECRAN DES INSTRUCTIONS DE VOL

Juste au-dessus de la ligne d'instruments, en bas, se trouve l'écran d'instructions de vol. On affichera des messages dans cette fenêtre pour donner des informations essentielles pendant une mission.

L'ORDINATEUR DE VOL A BORD

Des données de mission sont affichées par l'ordinateur de vol à bord de l'avion, sur cinq pages. L'ordinateur de vol est dans la partie basse à droite de votre écran principal.

La sélection des écrans s'opère au moyen de la touche

1. Carte du monde (World Map)

Vous montre une carte du monde indiquant votre position et la position de l'objet sélectionné à ce moment dans la base de données. Si les deux objets coïncident, alors seulement un marqueur sera visible.

2. Base de Données (Data Base)

Pendant que vous volez, vous localisez certains objets des alliés ou des ennemis. Ils seront automatiquement rentrés dans la base de données. Toutes les données sont déjà dans la base de données. Regardez la prochaine section pour une explication détaillée de la base des données.

3. Stock d'armes (Weapons Status)

Affichera les armes restantes disponibles dans l'ordre suivant: CANNON - FIRE - ASRAAM MISSILES - MAVERICK MISSILES.

4. Etat de l'ATF (ATF Status)

Affichera l'efficacité des fonctions importantes de l'ATF sous forme de pourcentages.

EXPLOITATION DU FICHIER DE DONNEES

Utilisez la touche C pour retourner dans l'écran du fichier de données de l'ordinateur de vol.

En enfonçant alors la touche D, vous pouvez choisir le mode de fichier de données ALLIES (ALLIED) ou le mode ENNEMI (ENEMY). Les symboles des cibles sont en rouge pour l'ENNEMI et en vert pour les ALLIES.

Les catégories de cibles sont les suivantes



BASES



FORCES TERRESTRES



FORCES MARINES



COMMUNICATIONS



USINES

Choisir la catégorie appropriée au moyen de la touche **L**.

Dans chaque catégorie, nous trouvons l'azimut et la distance de la cible en enfonçant la touche **F** (Marche avant) ou **R** (Marche arrière) pour exécuter les cibles connues l'une après l'autre. La touche **G** sélectionne automatiquement la plus grosse cible de la catégorie choisie. L'azimut et la distance indiqués sur l'**AFFH** (HUD) sont ceux de la cible actuellement choisie dans le fichier de données.

Pour permettre au joueur de réagir rapidement face aux messages de vol, on a prévu une touche de "blocage sur le fichier de données" (Voir le médaillon). En enfonçant cette touche, on sélectionne automatiquement la cible qui a été annoncée en dernier lieu sur la découpe des messages de vol et l'on obtient l'affichage de son azimut et de sa distance l'**AFFH** (HUD). Il n'est pas nécessaire d'être au mode Fichier de données pour se servir de cette fonction.

LE SCANNER A COURTE PORTEE

Juste au-dessus de l'écran (fenêtre) de l'ordinateur de vol est localisé le scanner à courte portée. Ceci est une source d'informations continue sur votre environnement. Votre engin va toujours apparaître au milieu de votre scanner et le terrain va se dérouler dans votre fenêtre, au fur et à mesure que vous bougez. Les objets dans l'air et par terre seront affichés sur votre scanner. Les objets au sol apparaîtront comme des points fixes. Les objets en l'air (intercepteurs) seront clignotants.

LE MONDE

Pour chaque jeu est généré au hasard un nouveau monde, bien que la taille globale du monde reste la même.

Chaque monde consiste en un groupe d'îles qui sont composées de plages/déserts, broussailles et régions de plaines. Les différents terrains sont représentés par différentes couleurs sur la principale fenêtre et sur votre scanner à courte portée.

Le monde est complètement circulaire donc si vous envolez d'un coin monde, vous arrivez tout de suite de l'autre côté. L'ordinateur de vol utilise le périmètre si nécessaire pour calculer l'avancement et la plus courte distance jusqu'à un objet.

VOL AVEC L'ATF

Pour decoller, augmentez THRUST (poussée) vers la force maximale. Quand THRUST approche les 100% vous serez capable de decoller en utilisant UP (en haut). En cours de vol, il ne faut pas que vous laissiez votre vitesse tomber trop bas car autrement votre ATF calera et commencera à perdre de l'altitude.

Reprendre de la vitesse est possible en reappuyant immédiatement sur THRUST. Pour augmenter/diminuer votre chargement, utilisez la touche de fonction 'UP'.

Pour vous aider à éviter le radar de détection, votre ATF est équipé avec un équipement de suivi de terrain. Pour engager/désengager le suivi du terrain appuyez sur T. Pendant que vous êtes engagé vous devez limiter votre vitesse à la moitié de votre vitesse maximale. Sinon vous courez le risque d'endommager et même de détruire votre engin sur les flancs abrupts des collines.

Si la lampe témoin de SAM clignote, enfoncez J pour activer l'émetteur de brouillage.

Toutes les bases alliées sont entourées de zones de captage. Dès que vous entrez dans une de ces zones, l'indicateur 'AUTOMATIC LANDING

(atterrissage automatique) va commencer à clignoter pour vous informer que vous êtes dans une zone d'atterrissage d'une base alliée. Si vous souhaitez atterrir sur une base précise, appuyez sur L pour engager la procédure d'atterrissage automatique.

L'ATF va basculer du contrôle manuel vers le contrôle automatique et l'engin atterrira sans autre action du pilote. Pour annuler l'atterrissage automatique appuyez à nouveau sur L.

LA FIN D'UNE MISSION

Ayant atterri sain et sauf, un rapport de guerre mis à jour sera produit, pour vous donner les changements les plus récents dans la bataille. Celui-ci devrait être utilisé pour votre prochaine mission. N'importe quel dommage à votre engin sera réparé, ce qui rendra tous les systèmes totalement opérationnels. Finalement, ayant décidé ce que sera votre prochain objectif de mission, on vous donnera l'opportunité de vous procurer des armes et de l'essence avant de décoller.

SECURITY TABLE

1: 300	64: 106	127: 554	190: 19	253: 301	316: 188	379: 394	442: 343
2: 861	65: 755	128: 718	191: 807	254: 978	317: 116	380: 93	443: 763
3: 679	66: 630	129: 249	192: 813	255: 988	318: 246	381: 648	444: 640
4: 148	67: 469	130: 545	193: 707	256: 958	319: 801	382: 528	445: 313
5: 625	68: 297	131: 138	194: 426	257: 330	320: 428	383: 554	446: 886
6: 859	69: 641	132: 947	195: 65	258: 251	321: 755	384: 850	447: 807
7: 80	70: 59	133: 167	196: 21	259: 679	322: 225	385: 249	448: 496
8: 236	71: 83	134: 404	197: 751	260: 989	323: 469	386: 759	449: 707
9: 805	72: 95	135: 247	198: 900	261: 625	324: 419	387: 138	450: 273
10: 159	73: 392	136: 547	199: 798	262: 882	325: 641	388: 688	451: 65
11: 457	74: 303	137: 827	200: 693	263: 80	326: 409	389: 167	452: 439
12: 803	75: 627	138: 570	201: 877	264: 414	327: 83	390: 320	453: 784
13: 165	76: 355	139: 882	202: 989	265: 805	328: 969	391: 247	454: 385
14: 591	77: 843	140: 684	203: 85	266: 970	329: 392	392: 688	455: 798
15: 757	78: 772	141: 259	204: 886	267: 457	330: 593	393: 827	456: 317
16: 725	79: 99	142: 735	205: 602	268: 590	331: 627	394: 56	457: 877
17: 540	80: 622	143: 196	206: 583	269: 165	332: 94	395: 882	458: 451
18: 776	81: 421	144: 600	207: 438	270: 804	333: 843	396: 36	459: 85
19: 816	82: 450	145: 627	208: 437	271: 757	334: 464	397: 259	460: 814
20: 677	83: 221	146: 448	209: 381	272: 65	335: 99	398: 597	461: 602
21: 957	84: 676	147: 192	210: 818	273: 540	336: 481	399: 196	462: 294
22: 346	85: 622	148: 452	211: 679	274: 338	337: 421	400: 618	463: 438
23: 482	86: 648	149: 91	212: 876	275: 816	338: 237	401: 627	464: 516
24: 317	87: 515	150: 514	213: 878	276: 892	339: 221	402: 448	465: 381
25: 90	88: 720	151: 255	214: 522	277: 857	340: 572	403: 192	466: 317
26: 348	89: 487	152: 729	215: 681	278: 749	341: 522	404: 420	467: 679
27: 712	90: 105	153: 29	216: 565	279: 482	342: 103	405: 91	468: 676
28: 42	91: 309	154: 432	217: 853	280: 787	343: 515	406: 883	469: 878
29: 318	92: 775	155: 255	218: 238	281: 90	344: 75	407: 255	470: 877
30: 43	93: 622	156: 642	219: 841	282: 308	345: 487	408: 636	471: 681
31: 683	94: 882	157: 997	220: 924	283: 712	346: 691	409: 29	472: 512
32: 170	95: 448	158: 156	221: 386	284: 171	347: 309	410: 914	473: 853
33: 807	96: 759	159: 499	222: 872	285: 318	348: 44	411: 255	474: 430
34: 911	97: 584	160: 945	223: 562	286: 969	349: 622	412: 490	475: 841
35: 28	98: 319	161: 259	224: 806	287: 683	350: 558	413: 997	476: 681
36: 541	99: 962	162: 370	225: 28	288: 293	351: 448	414: 881	477: 386
37: 508	100: 47	163: 535	226: 762	289: 607	352: 34	415: 499	478: 844
38: 999	101: 969	164: 129	227: 298	290: 409	353: 584	416: 110	479: 562
39: 750	102: 707	165: 464	228: 58	291: 28	354: 716	417: 259	480: 778
40: 580	103: 329	166: 464	229: 640	292: 965	355: 962	418: 81	481: 28
41: 120	104: 857	167: 493	230: 701	293: 508	356: 362	419: 635	482: 600
42: 241	105: 126	168: 22	231: 985	294: 784	357: 969	420: 564	483: 298
43: 670	106: 92	169: 667	232: 981	295: 760	358: 870	421: 464	484: 794
44: 377	107: 657	170: 340	233: 192	296: 711	359: 329	422: 810	485: 640
45: 789	108: 41	171: 29	234: 143	297: 120	360: 719	423: 483	486: 889
46: 289	109: 599	172: 602	235: 873	298: 643	361: 127	424: 93	487: 985
47: 224	110: 821	173: 927	236: 117	299: 670	362: 810	425: 667	488: 501
48: 888	111: 89	174: 32	237: 993	300: 544	363: 657	426: 853	489: 192
49: 878	112: 319	175: 139	238: 590	301: 789	364: 708	427: 29	490: 919
50: 357	113: 927	176: 125	239: 216	302: 300	365: 599	428: 993	491: 873
51: 976	114: 317	177: 353	240: 732	303: 224	366: 445	429: 927	492: 553
52: 671	115: 713	178: 221	241: 649	304: 140	367: 89	430: 390	493: 993
53: 516	116: 265	179: 984	242: 863	305: 878	368: 293	431: 139	494: 103
54: 85	117: 399	180: 887	243: 998	306: 808	369: 927	432: 715	495: 216
55: 849	118: 484	181: 773	244: 119	307: 976	370: 797	433: 353	496: 84
56: 970	119: 301	182: 15	245: 854	308: 602	371: 713	434: 279	497: 649
57: 768	120: 751	183: 516	246: 971	309: 516	372: 479	435: 984	498: 389
58: 439	121: 294	184: 869	247: 996	310: 626	373: 399	436: 544	499: 998
59: 599	122: 300	185: 800	248: 730	311: 849	374: 667	437: 773	500: 396
60: 191	123: 394	186: 774	249: 853	312: 450	375: 301	438: 442	
61: 116	124: 86	187: 763	250: 452	313: 768	376: 874	439: 516	
62: 374	125: 648	188: 969	251: 680	314: 383	377: 294	440: 819	
63: 801	126: 304	189: 313	252: 478	315: 599	378: 602	441: 800	

BOBSLEIGH

PARTICULARITES DU JEU

- Vue de la place du pilote
- 6 pistes du championnat mondial
- Course des Olympiades d'hiver
- Comptage des points pour le Championnat du monde
- Chronométrage réel et précis
- Bobs pour 2 ou 4 personnes
- Différentes conditions atmosphériques
- Réglage du bob
- Compétition ardue
- Rassemblez l'argent des sponsors pour acheter le meilleur bob.

INTRODUCTION

La descente en Bobsleigh est l'expérience qui donne le plus grand frisson. Lancé à plus de 120 km/h à quelques centimètres de la glace dure, la descente en bobsleigh est l'épreuve la plus dangereuse et la plus impressionnante des jeux olympiques d'hiver.

Seuls les sportifs de haut niveau se lancent dans la course le long d'un mile et arrivent au bout sains et saufs.

Vous aurez besoin de nerfs d'acier, de réflexes ultra-rapides et d'une force surhumaine pour obtenir la médaille d'or.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Cassette : - Insérez la cassette dans le lecteur.

- Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER.
- Appuyez sur PLAY.

Disc : Tapez run"disc".

FONCTION DE LA MANETTE

Bougez votre manette de haut en bas pour lancer le bobsleigh HAUT/BAS

GAUCHE: tournez à gauche

DROIT: tournez à droite

BOUTON ACTION: Pour sauter dans le bob au départ et pour freiner à l'arrivée.

INSTRUCTION DE CONDUITE

Quand le feu de départ passe du rouge au vert, poussez le plus fort possible en basculant la manette de haut en bas. L'indicateur en bas de l'écran donne la vitesse du bob. Vous disposez de 50 mètres pour lancer le bob avant de passer la ligne de départ. Vous devez sauter dans le bob en appuyant sur le bouton FIRE avant de passer la ligne de départ, sinon le bob continuera la descente sans vous.

TIMING

Votre temps chronométré commence dès que vous franchissez la ligne de départ. Au $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$ du parcours on vous donne le temps intermédiaire comme indication. Des que vous passez le petit drapeau à l'arrivée votre temps s'arrête. Le temps record est également affiché.

BRAKE

Utilisez les freins seulement après pour immobiliser le bob. Pendant la course ceux-ci abîment la surface de la piste et vous seriez disqualifié.

SCORES DE CHAMPIONS MON DIAUX

Vous pourrez commencer par un essai si l'option "Practice On" est choisie. Chaque course dure 2 tours, le temps accompli est le cumul des 2 temps. Dans le cas de 2 joueurs vous courrez l'un après l'autre. Si vous vous écrasez un C. (= Crash) apparaîtra à côté du pays que vous représentez. Vous n'aurez plus le droit de courir un deuxième tour. Le gagnant sera celui qui aura réalisé le temps le plus court. Dans la course "SEASON" vous recevrez 8 points pour la première place, 7 pour le second, jusqu'à 1 point pour le 8ème. Celui qui accumule le plus de points sur les 6 pistes gagne le championnat.

LES EVENEMENTS DE LA COURSE ET LES CATEGORIES

NOVICE

Vous êtes amateur et devrez commencer par un Bob catégorie amateur dans les "SINGLES" (course sur piste unique). Là vous pouvez gagner des courses donc de l'argent de sponsors pour plus tard et prendre connaissance des pistes. Après chaque course vous aurez un rapport avec les détails de votre performance ainsi que l'évaluation des dommages sur votre bob.

AVANCE

Dans ces courses, on glisse à des vitesses plus élevées donc vous vous écraserez plus facilement. Pour participer dans les classes internationales et olympiques vous devez gagner des points pour les championnats mondiaux dans les courses "SEASON" sur les 6 pistes consécutives. Avec cet argent vous pourrez vous acheter un bob de classe olympique. Si dans ce Championnat mondial "SEASON" vous finissez dans les 3 premiers avec le bob de classe olympique, vous pourrez sélectionner l'option Winter olympic et courir pour la médaille d'Or.

ARGENT DES SPONSORS

Chaque joueur commence avec une certaine somme rassemblée auprès des sponsors qui lui servira à acheter l'équipement de base, le bobsleigh et les lames.

Pour rassembler plus d'argent, il faut commencer par gagner des courses. Cet argent servira aussi à faire des réparations, d'entretien après chaque course, tout

JOUEURS

Vous pourrez choisir entre un jeu à 1 ou 2 joueurs. Dans un jeu à 2 joueurs chaque joueur court à son tour. Choisissez aussi le pays que vous voulez représenter.

LA PISTE

Vous pourrez choisir entre 6 pistes dont les trajets sont indiqués sur une carte (sauf en cas d'option "SEASON"). Les records des pistes sont indiqués pour vous donner une idée des performances atteintes par les experts: pour la course "Season" l'ordre des pistes est imposé.

LE TEMPS (WEATHER)

Sélectionnez l'option "Temps" pour avoir une prévision du temps. Les indications sont importantes pour le choix des lames. A chaque nouvelle piste les conditions météorologiques peuvent changer. Vérifiez donc chaque fois avant de commencer.

LES LAMES

Choisissez un des 4 types de lames. La forme choisie dépendra de l'air et de la température de la glace. Une lame plus courbée sera plus facile à contrôler car elle pénétrera mieux dans la glace et vous donnera plus d'adhérence et de contrôle. Les lames s'usent ou s'abiment pendant la course. Si vous choisissez une paire usée on vous proposera d'en acheter d'autres et cela diminuera vos réserves financières.

particulièrement si vous avez tapé les murs latéraux ou si vous vous êtes écrasé.

Si vous ne gagnez pas suffisamment de courses l'argent des sponsors diminuera et vous serez obligé d'abandonner.

SELECTION DES MENUS

Sélectionnez une option du menu en déplaçant le joystick de haut en bas; puis appuyez sur le bouton d'action. Si une option apparaît en couleur plus foncée elle ne peut être choisie à ce moment-là.

EVENEMENTS

DEMO

Démonstration d'une course de bob dans laquelle vous serez passager.

SINGLE

Course sur une piste unique. Choisissez parmi les 6 options.

SEASON

Vous courez sur les 6 pistes du championnat mondial. L'ordre des courses est fixé.

OLYMPIC

Vous pourrez courir pour les Olympiades d'hiver, si vous avez acheté un bob classe olympique et si vous avez prouvé votre adresse en finissant dans les 3 premiers d'un championnat du monde.

PRACTICE

La sélection practice ON/OFF vous permet de faire un essai avant chaque course. C'est une option utile pour vous familiariser avec un parcours.

RESTART: Pour recommencer entièrement le jeu.

TAPE SAVE/LOAD option: Cette option vous permet de sauvegarder votre jeu actuel pour le continuer plus tard.

CONTROLS: dans certaines versions vous pourrez choisir entre le clavier et la manette.

BOB SELECTION

Il existe 4 niveaux de compétition: du niveau amateur jusqu'au niveau olympique, qui est d'ailleurs le plus difficile et le plus cher. Vous devrez gagner beaucoup de courses avant de pouvoir vous le permettre. Chaque bob peut contenir 2 à 4 personnes.

ARGENT LIQUIDE

Avec l'argent des sponsors vous pouvez vous payer une course d'entraînement, ainsi qu'un équipement à vos couleurs personnelles.

L'entraînement:

Pour améliorer votre condition physique, bougez votre manette de haut et en bas le plus vite possible, dès que la petite lumière s'allume. Votre indicateur de force va s'étendre vers la droite, ce qui veut dire que votre niveau s'améliore.

Couleurs d'équipe:

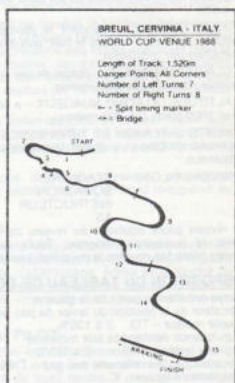
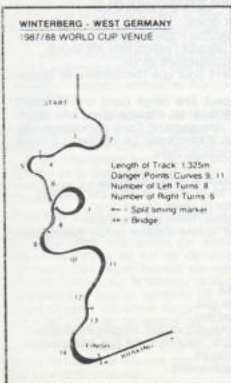
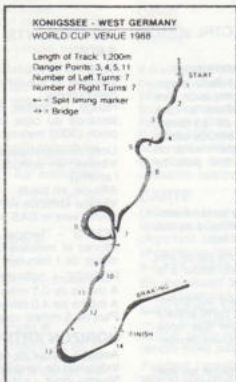
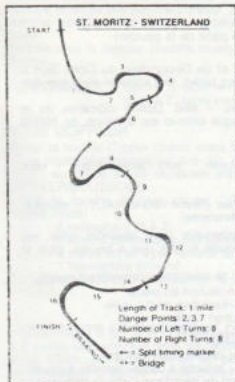
Choisissez parmi toutes les couleurs celle des combinaisons de votre équipe.

CONSEILS DE CONDUITE

Technique:

Conduisez en douceur et n'exercez qu'une faible pression sur les lames. Chaque coup de volant est aussi un coup de frein. Dans les lignes droites, pilotez avec précision car le contact avec les murs sur le côté ralentit votre vitesse. Pour négocier les virages il faut trouver la trajectoire optimale en déplaçant le joystick de haut en bas. Procédez par tâtonnements. Ne montez pas trop haut sur les murs. Soyez à temps en bas en sortant d'un virage ou vous vous écraserez.

Pour négocier au mieux certaines combinaisons de virages il faudra d'abord sortir au bon endroit du premier virage pour attaquer le second dans les meilleurs conditions. Pour réaliser le meilleur temps, il faut une forte poussée au départ, une trajectoire optimisée dans les virages et éviter les murs latéraux.



TOMAHAWK

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD DISC : Tapez run "DISC"

AMSTRAD CASSETTE :

- Insérez la cassette dans le lecteur
- Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER
- Appuyez sur PLAY

Visualisation "vrai monde" en 3 dimensions:

Les caractéristiques comprennent des aires d'atterrissage, des immeubles, des arbres, des tours de transmission, des montagnes, des tanks ennemis, de l'artillerie et des hélicoptères. En vue d'intensifier la sensation de la vitesse, la texture du sol peut être discernée lorsque l'altitude est de moins de 500 pieds (150 mètres). Une fois expérimenté, on peut piloter l'avion entre des arbres ou des pics de montagne.

OPTIONS MENU

MISSION 1 – VOL D'ENTRAÎNEMENT – pour se familiariser avec l'hélicoptère et se perfectionner en l'attaque au sol. Les forces ennemies au sol ne rendent pas le feu.

MISSION 2 – COMBAT – une mission de courte durée afin de détruire les forces d'invasion au sol suivi du retour à la base.

MISSION 3 – COMBAT – votre tâche, entouré complètement par le territoire ennemi, est de libérer la carte entière de l'occupation ennemie. Au fur et à mesure que vous détruisez les forces ennemies, les secteurs hostiles deviennent amis.

MISSION 4 – COMBAT – Une bataille stratégique en vue de l'occupation de la carte entière. Votre tâche est d'appuyer les forces alliées au sol dans leur bataille le long du front.

2 JOUR ET NUIT – Pendant la journée, ciel bleu ou nuageux, sol vert. Pendant la nuit: pas d'horizon, vision IR intensifiée par ordinateur.

3 CLAIR OU NUAGEUX – option de ciel couvert avec base variable pour vol aux instruments.

4 ALTITUDE DU FOND NUAGEUX – à sélectionner entre 50 et 1000 pieds (15-300 mètres).

5 VENTS LATÉRAUX ET TURBULENCE – pour le pilote expérimenté! Effets variables des vents latéraux et de la turbulence.

6 NIVEAU PILOTE – STAGIAIRE
SQUADRON
INSTRUCTEUR
AS

Le niveau pilote équivaut au niveau de difficulté, et fait varier la puissance ennemie. Toute augmentation du niveau pilote fait doubler la précision ennemie!

DISPOSITION DU TABLEAU DE BORD

Barres échelles, à partir de la gauche:

Indicateur de la position du levier de pas général – C

Couple moteur – TO. 0 à 130%
(puissance demandée aux moteurs)

Régimes turbine et rotor. 0 à 120%

Indicateur position manette des gaz – THR

Température moteur, °C

Carburant

ARMEMENT:

– 1200 cartouches de munitions 30 mm, 750 coups/minute, 38 fusées sans guidage (19 de chaque côté), 8 missiles Hellfire – guidés par laser, autorégulés.
Voyants état défauts: moteurs, armements, ordinateur navigation, SADC.

INSTRUMENTS: (à partir de la gauche)

SADC

Système d'Acquisition et de Désignation du Cible. Sert à identifier et à suivre des tanks, de l'artillerie ainsi que des hélicoptères.

Rouge = hostile; bleu = allié. Donne indication de la distance du cible lorsque celui-ci est à moins de 10000 pieds (3000 mètres).

Unité de visualisation

Vitesse, en noeuds (cyan = vers l'avant; blanc = vers l'arrière)

Altitude, en pieds

Vitesse verticale en ft/sec (flèche vers le HAUT = montée; flèche vers le BAS = descente).

TEMPS – Temps nécessaire pour atteindre cible, en heures et minutes (brouillé si plus que 4 heures, zéro si moins de 1 minute)

PORTÉE – ordinateur de navigation (omnidirectionnel)

A moins de 0,1 mille: résolution en pieds

A moins de 4,0 milles: résolution en 0,1 mille

Plus de 5 milles: résolution 1 mille

HORIZON ARTIFICIEL

Assiette autour de l'axe longitudinal (roulis)

Indication de tangage – assiette à cabrer/assiette à piquer

Niveau Vinot – indication de dérapage ("dérive latérale")

NAVIGATION DOPPLER/BOUSSOLE

(instrument à l'extrême droite)

Indication du cap, de l'azimut (cible) et de la route suivie.

Le cap: direction dans laquelle l'hélicoptère est tourné

La route: direction de la trajectoire de vol

Azimut: le cap nécessaire pour que l'hélicoptère se tourne vers le cible.

Nota: un hélicoptère peut être dirigé dans une direction donnée (cap) pendant qu'il se déplace dans une autre direction (route), p. ex. latéralement! Faire coïncider le cap à l'azimut du cible afin d'intercepter ce dernier. La croix clignotante indique l'azimut du cible.

Quatre modes:

B: Navigation par radiophare (8 radiophares)

H: Guidage vers aire d'atterrissage (4 aires par secteur)

T: Suivi des cibles au sol (8 cibles par secteur)

Symbole éclair: interception hélicoptère ennemi

Le symbole clignotant donne l'alerte qu'un hélicoptère ennemi approche.

COMMANDES

MANETTE DES GAZ –

touche W pour ouvrir les gaz

touche S pour fermer les gaz

Commande régimes moteurs/turbines. Réglée en utilisation normale à "ouverte 100%" sauf pendant des atterrissages d'entraînement sans moteurs.

Assistée en vol par l'automanette.

LEVIER DE PAS GÉNÉRAL –

touche Q augmente la portance

touche A diminue la portance

Celle-ci est essentiellement une commande de la portance verticale qui sert à partir de l'atterrissage jusqu'au vol stationnaire, ainsi qu'une commande de poussée normale (vers l'avant) en vol rectiligne.

MANCHE DE COMMANDE DE PAS CYCLIQUE

manche vers l'avant (touche curseur ↑) en piqué
manche vers l'arrière (touche curseur ↓) en cabré
manche vers la droite (touche curseur →) roulis vers la droite
manche vers la gauche (touche curseur ←) roulis vers la gauche.

GOVERNAIL – touche X: lacet vers la droite
touche Z: lacet vers la gauche

MODE DOPPLER

Utiliser la touche C pour choisir entre la mode radiophare (B), la mode atterrissage sur aire (H), la mode attaque au sol (T) ou mode air-air (symbole éclair) sur instrument DOPPLER/BOUSSOLE.

Utiliser la touche N pour choisir "objectif suivant" en chaque mode:

- 8 radiophare (0 à 7)
- 4 aires d'atterrissage par secteur (0 à 3)
- 8 cibles ennemi par secteur (0 à 7)
- 1 hélicoptère ennemi

Appuyez sur ESC pour abandonner la mission et retourner au menu.

ARMEMENTS ET L'ATTAQUE DU CIBLE

Les armes sont activées dans les modes attaque au sol et air-air. L'hélicoptère doit être en l'air pour pouvoir tirer ses armes. Utiliser la touche P pour choisir entre le canon, les fusées et les missiles. En ce qui concerne les fusées et le canon, le tracking (suivi du cible) n'est que manuel, c-à-d qu'il faut que le cible soit dans le viseur lorsque l'arme est lancée, et le SADC ne fonctionne que dans ces conditions. Le système missiles accroche un cible ennemi qui passe par le viseur: l'accrochage est signalé par un carré plein. Le suivi est automatique pourvu que le cible reste sur l'écran.

CANON – viseurs vertical et horizontal – portée 2000 pieds (600m)

FUSEE – viseur diagonal – portée 4000 pieds (1200 m)

MISSILES – viseur carré – portée 3,1 mille

Bouton feu = barre ESPACE ou bouton sur manche.

Le temps nécessaire pour qu'une arme atteigne le cible dépendra de la distance de ce dernier. Des cibles ennemis peuvent être localisés en la mode "carte" ainsi que dans des nuages.

Pendant le combat, le feu ennemi est signalé par une bordure clignotante. Le tableau de bord clignote lui-même au cas où votre hélicoptère est atteint. Le ciel clignote lorsque les forces au sol se détruisent (Mission no. 4 seulement). Des dégâts causés aux systèmes de l'hélicoptère sont indiqués sur le tableau "état défauts"; les dégâts structurels font que le symbole de l'hélicoptère sur l'affichage Doppler devienne rouge. Le troisième coup est fatal! Il est possible, en faisant des crochets par exemple, de réduire les chances d'être atteint par l'ennemi. Vous avez 3 hélicoptères en total par mission. Etudier le compte-rendu de la mission pour avoir une évaluation de toutes les performances.

Lors de l'approche d'un hélicoptère ennemi, un symbole d'alerte clignote sur l'instrument Doppler au cas où vous n'êtes pas dans la mode de combat air-air. Vous êtes conseillé à sélectionner la mode de combat air-air et à détruire l'hélicoptère ennemi avant qu'il ne vienne pas trop près!

Compte des points

Arme utilisée

	Artillerie	Tank	Helicoptère
Canon	20	—	100
Fusées	10	20	50
Missiles	5	10	25

Points marqués

Il n'est pas possible de détruire un tank en se servant du canon à chaîne. Au cas où vous détruisez des forces alliées, vous perdrez tous vos points. Il est beaucoup plus facile de marquer un coup avec un missile, mais cela vaut moins de points. A une distance d'entre 4000 et 5000 pieds (1200 à 1500 m) l'ennemi va commencer à retourner le feu: cela rend l'utilisation du canon beaucoup plus dangereux (sa portée n'est que de 2000 pieds (600m)) mais cette utilisation marquera davantage de points.

CARTE

Utiliser la touche M pour choisir la carte ainsi que pour retourner à l'affichage normal. Votre hélicoptère apparaît en clignotant (symbole avec empennage). Des hélicoptères ennemis se montrent sans empennage. Les radiophares 0 à 7 sont utilisés pour la navigation.

En choisissant la mode CARTE, l'hélicoptère étant sur une aire d'atterrissage alliée, celui-ci peut être déplacé à un autre secteur allié en utilisant les touches curseur ↑ ↓ ← → ou la manche. De cette façon, des vols rectilignes de longue durée ne sont plus nécessaires lorsqu'il s'agit de rendre visite aux autres secteurs.

Pendant l'entraînement (Mission no. 1), tout secteur est allié et l'on peut se servir de toutes les aires d'atterrissage pour se ravitailler, etc. Il y a des tanks ainsi que de l'artillerie ennemis dans tous les secteurs pour s'entraîner au cible.

Pendant les missions de combat, le territoire est divisé en secteurs bleus (alliés) et rouges (ennemis). Un secteur bleu clignotant indique la présence des forces ennemies dans le territoire allié. De même, un secteur rouge clignotant indique la présence des forces alliées dans le territoire hostile. Vous serez capturé par l'ennemi si vous atterrissez en territoire hostile.

Si toutes les forces ennemies dans un secteur hostile sont détruites, le secteur devient allié. De même, si les forces alliées dans un secteur sont détruites, le secteur devient hostile.

La carte est conçue de façon "continue" pour qu'un hélicoptère qui est piloté à travers un bord réapparaît au bord opposé.

FIN DE MISSION

Une mission se termine lorsque toutes les forces ennemies au sol sont détruites et que vous vous êtes rendu en toute sécurité sur une aire d'atterrissage. Après avoir touché au sol, fermer les gaz afin de ramener les régimes turbine et rotor à zéro. Ensuite un compte-rendu sur la mission vous sera proposé.

CONSIGNES AU PILOT

Les commandes d'un vrai hélicoptère fonctionnent d'une façon "proportionnelle", en ce que leur effet est proportionnel au déplacement du point neutre. Il n'est pas possible d'incorporer ce système en la manche qui ne contient que des microinterrupteurs simples de conception "tout-ou-rien." Néanmoins une approximation à de vraies commandes a été réalisée en faisant que l'effet de chaque commande soit proportionnel au temps pendant lequel la manche est tenue déplacée. Ainsi on déplace la manche momentanément

pour les réglages fins, et on la tient déplacée afin que les plus gros réglages "s'accumulent." Cela veut pourtant dire que la manche doit être actionnée d'une façon répétitive pour une manœuvre telle qu'un virage continu ou pour maintenir un angle constant d'inclinaison.

Les hélicoptères sont de nature instable et de ce fait sont difficiles à piloter sans avoir un système de stabilisation automatique. L'Apache est équipé de l'Équipement de Stabilisation Automatique Numérique qui le rend beaucoup plus facile à piloter que la plupart des hélicoptères modernes.

Méthode de décollage:

- 1 S'assurer que l'indicateur de pas général est au minimum
- 2 Sélectionner manette 100% - touche W - appuyer jusqu'à l'indication maximum
- 3 Attendre à ce que les régimes turbine et rotor atteignent 100%
- 4 Appuyer sur la touche Q afin d'augmenter le pas général jusqu'à ce que le décollage arrive. Le variomètre indique la vitesse ascensionnelle en pieds/sec.
- 5 Réduire le pas général (touche A) pour atteindre le vol stationnaire, c-à-d avec la vitesse verticale = zéro. L'hélicoptère est maintenant en vol stationnaire au-dessus de l'aire d'atterrissage.
- 6 En utilisant le gouvernail (vers la gauche-touche Z; vers la droite-touche X) on peut faire pivoter l'hélicoptère.

Transition du vol stationnaire au vol vers l'avant

- 1 Augmenter le pas général (touche Q) jusqu'à 80-100% en couple. Réduire le pas général au cas où l'alarme de surcouple est entendue (utiliser touche A).
- 2 Mettre l'hélicoptère en piqué (touche 1 ou manche vers l'avant) à un angle d'entre 15 et 30 degrés.
- 3 La vitesse augmentera. Le système d'autostabilisation va ramener l'assiette de l'hélicoptère à l'horizontal.
- 4 Réduire le pas général (touche A) et rechercher une vitesse verticale de zéro, c-à-d que l'avion ni monte ni descend.

L'hélicoptère est maintenant en vol de croisière à une vitesse constante vers l'avant. L'Apache est un hélicoptère très agile. À partir du vol stationnaire il atteint une vitesse de 100 noeuds en 6 secondes environ, en appliquant une couple de 100% avec l'hélicoptère en piqué à un angle de 30°.

Le vol rectiligne

La vitesse vers l'avant est liée essentiellement au réglage de couple et donc à la position du levier de pas général, à condition que l'hélicoptère ne soit pas en autorotation (voir plus bas). Des réglages typiques de vitesse/couple sont:

Couple	Vitesse
44%	60 noeuds
60%	119 noeuds
75%	147 noeuds
100%	159 noeuds

Ces valeurs se modifient légèrement avec l'altitude et les changements de masse qui résultent de la consommation de carburant et le tir des armes. L'Apache est équipé d'un système de stabilisation commandé par ordinateur qui permet à l'avion de se déplacer à n'importe quelle vitesse, fuselage horizontal.

Virages en vol

À condition que la vitesse vers l'avant soit plus de 60 noeuds, la mise en virage consiste en effectuant un roulis

vers la gauche ou vers la droite. En ce faisant, l'hélicoptère perd une partie de sa portance et commence à descendre. Pour compenser cette descente, on augmente le pas général. L'hélicoptère a tendance aussi à perdre de la vitesse à moins que le pilote sacrifie de l'altitude en piquant afin de maintenir sa vitesse.

À des vitesses de moins de 60 noeuds, l'hélicoptère aura tendance à "dériver" dans le virage, et ce dérapage se montre par la boule de dérive en bas de l'horizon artificiel. On peut "assister" le virage en utilisant le gouvernail, mais ceci entraîne également une perte de vitesse.

Pendant que l'hélicoptère effectue un virage, il y aura des fluctuations de régime rotor, à cause des effets de "g". Le régime turbine sera modifié le cas échéant par l'automanette afin de maintenir le régime rotor à 100%.

Décélération et retour au vol stationnaire

- 1 Cabrer doucement l'hélicoptère en tirant la manche vers l'arrière (touche 1). L'avion se mettra à décélérer et à monter. Maintenir l'assiette à cabrer en tirant à plusieurs reprises sur la manche (doucement...)
- 2 Réduire la vitesse ascensionnelle en baissant le pas général afin de maintenir le variomètre à zéro environ (touche A). Au fur et à mesure que la vitesse vers l'avant tombe en dessous de 60 noeuds, augmenter le pas général (touche Q) pour compenser la descente. Laisser l'hélicoptère reprendre une assiette à plat lorsque la vitesse s'approche de zéro.
- 3 Régler le pas général le cas échéant pour atteindre une indication variomètre de zéro. L'hélicoptère devrait être maintenant en vol stationnaire stable.
- 4 À condition que l'hélicoptère ne soit pas en piqué, il perd aussi de la vitesse dans un virage. Une méthode de décélérer l'avion qui est fréquemment utilisée est donc de se mettre en virage (roulis) vers la gauche et puis vers la droite, à plusieurs reprises.
- 5 À condition que la vitesse vers l'avant soit moins de 60 noeuds, le pilote pourra utiliser le gouvernail pour faire augmenter le dérapage (dérive latérale). L'hélicoptère perdra rapidement de la vitesse par suite des forces de traînée très élevées ainsi générées.

Atterrissage

L'hélicoptère pourra atterrir à partir du vol stationnaire (par descente verticale) ou à des vitesses vers l'avant de moins de 60 noeuds.

(a) À partir du vol stationnaire: Baisser le levier de pas général afin de maintenir une vitesse descendronnelle constante. Indication variomètre maximum (VSI_{max}) à l'impact = 12 ft/s (3 m/s environ). L'effet de sol se fera sentir à moins de 30 pieds (10 mètres environ) avec comme résultat une diminution de la vitesse descendronnelle.

(b) Atterrissage avec vitesse vers l'avant: À une vitesse vers l'avant de moins de 60 noeuds, baisser doucement le levier de pas général pour commencer la descente. Indication variomètre maximum (VSI_{max}) à l'impact = 12 ft/s (3 m/s environ). Une fois atterri, l'hélicoptère perdra de la vitesse et viendra à l'arrêt. Au sol, mise en direction par la commande du gouvernail.

Roulage au sol

On peut faire rouler l'hélicoptère au sol jusqu'à une vitesse maximum de 60 noeuds, à condition que les régimes moteur/rotor sont à 100%. L'hélicoptère étant à l'arrêt, soulever le levier de pas général pour produire une couple de 20% environ. En poussant la manche vers l'avant on fait accélérer l'avion; en tirant la manche vers l'arrière on fait perdre de la vitesse à l'avion qui s'arrêtera. Se servir de la commande du gouvernail pour mise en direction.

Ravitaillement/Réarmement/Réparations

L'avion pourra se faire ravitailler de carburant et d'armements, et se faire réparer. Pour ce faire, il suffit d'atterrir sur une aire d'atterrissage (hélicoptère ponctuel) ou d'y accéder par roulage au sol. (Cette aire d'atterrissage ne doit pas être à l'ennemi!). Une fois sur l'hélicoptère, fermer les gaz pour ramener les régimes turbine/rotor à zéro. L'hélicoptère sera immédiatement révisé et préparé au prochain décollage.

Vol vers l'arrière et vol latéral

A partir du vol stationnaire, on peut faire voler l'hélicoptère vers l'arrière en soulevant le levier de pas général et en cabrant l'avion de 10° environ. L'indication de vitesse devient blanc, signifiant que l'hélicoptère vole vers l'arrière. Afin de maintenir la vitesse, garder l'avion cabré. Egalement on peut faire voler l'hélicoptère latéralement en la roulant vers la gauche ou vers la droite et en soulevant le levier de pas général. L'indication de vitesse ne montre pas la vitesse latérale et le pilote doit surveiller le niveau Vinot (indicateur de dérapage) sur l'horizon artificiel afin de contrôler une dérive latérale éventuelle.

Virage en décrochage

Cette manœuvre permet au pilote de faire un virage de 180° en exécutant simultanément une montée dramatique et un virage. Avec une vitesse vers l'avant d'au moins 100 noeuds, cabrer l'avion à un angle de 70° environ. Maintenir cette attitude à cabrer jusqu'à ce que la vitesse tombe à 60 noeuds environ. Lacher la manche et utiliser la commande du gouvernail pour faire modifier le cap de 160° environ. Lacher la commande du gouvernail, éventuellement régler le roulis à zéro, puis accélérer en piqué. Durant cette manœuvre, l'hélicoptère connaîtra au même temps les mouvements de roulis, tangage et lacet, et reprendra le vol rectiligne sur un cap réciproque.

Acrobatie

L'Apache vole en toute sécurité dans les limites suivantes:
Tangage: ± 90 deg.
Roulis: ± 110 deg.

En dehors de ces limites, la réponse des commandes pourra devenir imprévisible; c-à-d que les boucles ainsi que les tonneaux ne sont pas à recommander!

Autorotation

L'autorotation équivaut au "vol libre" et s'utilise lorsque le pilote veut descendre rapidement ou en cas d'une panne de moteur.

En autorotation, les pales du rotor sont entraînées par l'écoulement d'air à travers le disque rotor lors de la descente de l'hélicoptère. Ceci réduit la puissance demandée aux moteurs et le régime moteur se baisse automatiquement; la différence de régime turbine/rotor se lit sur les barres/échelles. Pour les meilleurs résultats l'autorotation se fait à 60 noeuds environ et au-dessus des 500 pieds (150 mètres). Pour initier l'autorotation, baisser doucement le levier de pas général.

(a) Moteurs en marche

Au fur et à mesure que la vitesse descendionnelle augmente, on observera que l'automanette réduit le régime turbine. Des variations éventuelles du régime rotor seront compensées automatiquement par l'automanette. Dès que l'altitude tombe en-dessous de 200 pieds (60 mètres) le pilote devra commencer à soulever le levier de pas général afin de réduire la vitesse descendionnelle et, s'il désire aussi réduire la vitesse vers l'avant, à cabrer l'hélicoptère. Après quelques répétitions, le pilote arrivera à coordonner correctement l'augmentation du pas général et son réglage de l'assiette longitudinale, et à atteindre ainsi le vol stationnaire à quelques pieds (mètres) du sol.

(b) Atterrissages moteurs arrêtés

Au cas où les deux moteurs feraient défaut, ou si le pilote ferme lui-même les gaz en vol, le régime moteur tombe à zéro. Le pilote devra donc baisser le levier de pas général sans perdre du temps, avant que le régime rotor décèle trop. Pendant la descente, le régime rotor est réglé par des mouvements prudents du levier de pas général. En gardant l'avion à plat avec une vitesse horizontale d'entre 50 et 60 noeuds, soulever le levier de pas général immédiatement avant que l'hélicoptère touche au sol, pour ramener la vitesse descendionnelle à moins de 12 ft/sec (3.5 m/sec).

Attention – limitations dont il faut s'en souvenir!

1. La vitesse maximum d'utilisation normale (VNO) de l'Apache est de 197 noeuds, en piqué. Au cas où la vitesse dépasserait cette limite, l'indication de vitesse deviendra rouge et le pilote entendra une alarme. S'il insiste à augmenter la vitesse, l'hélicoptère perdra une pale de rotor à 210 noeuds, avec comme résultat une perte catastrophique de contrôle!

2. Au cas où le pilote demande trop de puissance aux moteurs, l'indication de couple sera dans le secteur rouge, ainsi que la température moteur, et une alarme sonnera. Si le pilote n'en tient pas compte, il y aura surchauffement des moteurs qui, finalement, tomberont en panne. Avec un seul moteur le vol stationnaire ainsi que le vol normal sont possibles, mais dans le cas où les deux sont en panne le temps de vol est limité.....

L'AERODYNAMIQUE DE L'HELICOPTERE

La description qui suit ne donne qu'une introduction au sujet. L'ouvrage de John Fay – "The Helicopter – history, piloting and how it flies", édité par David et Charles, traite la matière en profondeur.

Les pales du rotor d'un hélicoptère, du fait de leur mouvement, refoulent de l'air vers le bas. Le résultat est une force de portance agissant vers le haut. Le pilote peut faire augmenter cette portance en augmentant "collectivement" l'angle d'attaque de l'ensemble des pales du rotor, et l'hélicoptère va monter. Pour faire déplacer l'hélicoptère vers l'avant, on fait basculer le rotor vers l'avant, et de cette façon une proportion de la portance est utilisée pour accélérer l'avion horizontalement.

L'importance de la sustentation développée par les pales de rotor augmente avec la vitesse de l'hélicoptère, et au fur et à mesure que cette vitesse augmente, le pilote pourra diminuer le pas collectif ou général. Si l'avion continue à accélérer, cette sustentation supplémentaire, appelée "sustentation de translation," est pourtant compensée par l'apparition de forces considérables de traînée que le pilote doit alors surmonter en augmentant le pas général. Ainsi "l'efficacité opérationnelle" varie selon une courbe dont la valeur maximale se trouve à une vitesse d'environ 60 noeuds. Un hélicoptère dépense beaucoup plus d'énergie dans une montée verticale que lorsqu'il se déplace vers l'avant avec la même vitesse ascensionnelle. D'ailleurs son plafond en vol stationnaire est bien plus bas que son plafond en vol vers l'avant. Ces effets résultent tous les deux de la sustentation de translation.

DONNEES TECHNIQUES

Performances:

Vitesse maximum: 197 noeuds

Vitesse maximum en croisière: 162 noeuds

Vitesse ascensionnelle maximum: 1450 ft/min (440 m/min) (verticale)

Plafond pratique: 20000 ft (6000 m)
 Autonomie théorique (endurance): 1h50m à 2h30m selon armements et mission
 Moteurs: 2 turbomoteurs T700-GE-701 de la General Electric
 Puissance nominale de chacun: 1695 ch à l'arbre
 Poids: Vide: 11015 livres (4996 kg)
 Masse brute (mission de base): 14694 livres (6665 kg)
 Masse au décollage: 17650 livres (8006 kg)
 Armement:
 Un canon automatique à chaîne 30mm M230A1 Hughes; jusqu'à 1200 cartouches; fréquence de tir 750 coups/minute. Quatre attaches sous voilure capables de porter 16

missiles anti-tank AGM-114A Hellfire de la Rockwell (système laser), alternativement jusqu'à 76 fusées calibre 2,75 pouce (70 mm).

Dimensions:
 Diamètre du rotor 48 pieds (14,5 m); diamètre rotor arrière 9 pieds 2 pouces (2,77 m)
 Longueur hors-tout: 58 pieds 3 pouces (17,65 m)
 Hauteur hors-tout: 15 pieds 3 pouces (4,6 m)

Équipage:
 Copilote/mitrailleur et pilote en tandem
 Chronologie:
 Premier vol (YAH 64): le 30 septembre 1975
 Entrée en service avec l'armée des E-U: 1984

Caractéristiques du TOMAHAWK:

- Visualisation en 3 dimensions: le "vrai monde" spectaculaire
- Toutes acrobaties (dans les limitations de l'hélicoptère réel)
- Attaque au sol et interception air/air
- Plus de 7000 particularités du sol (topographie)
- Systèmes de vue jour/nuit
- Conditions nuageuses, vents latéraux et turbulences
- Navigation Doppler et système ADC
- Missiles guidés par radar ainsi que fusées et canon à chaîne 30 mm
- Choix de missions formation et combat
- Bruitage impressionnant
- Niveau de pilotage – du stagiaire jusqu'à l'as.

AFTER THE WAR

INTRODUCTION

Année 2019, Manhattan. Après une guerre nucléaire.

Entre les cendres surgit un héros, Jonathan Rogers, plus connu sous le nom de "Jungle Rogers", le maître de la jungle d'asphalte.

Sa seule chance de survivre est d'atteindre la plate-forme de lancement xv-238 située sur la base de contrôle de l'assassin schizophrène Mc Jerin, et s'enfuir aux colonies extérieures.

Son chemin sera semé d'embûches. Il doit traverser les rues dangereuses de Manhattan infectées de survivants condamnés qui, vu la situation désespérée, se sont transformés en voleurs et anthropophages. Ensuite, les attendent les gardiens du complexe scientifique de Mc Jerin.

FX DOUBLE CHARGE

APRÈS LA GUERRE est composé de 2 charges totalement différentes l'une de l'autre, on peut donner au personnage plus de 20 actions différentes.

Pour accéder à la seconde charge, tu devras introduire le code qui apparaîtra lorsque tu auras terminé la première avec succès.

PREMIERE CHARGE

Elle se compose de 3 phases. Ton objectif est d'arriver à la bouche de métro située hors de la ville. Tes muscles et ton adresse dans la lutte au corps à corps seront les seules armes sur lesquelles tu pourras compter.

PHASE 1

Tu es au cœur de Manhattan dévasté. Dans cette zone, tu trouveras peu d'ennemis étant donné les chances infimes de survivre. De toutes façons, il reste encore quelques "radio-gladiateurs" très habitués à la lutte mais profondément touchés par la radiation mortelle. De plus, vu le manque d'aliments, ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour te sauter dessus.

Quelques-uns se trouvent également à l'intérieur des immeubles et te lancent des cartouches de dynamite.

PHASE 2

Tu t'approches de la banlieue de la ville, passant sous le pont de Manhattan entre les boutiques détruites et les cimetières de voitures. Dans cette phase, les Radio-gladiateurs sont beaucoup plus agressifs, bien que tes principaux ennemis vont être les "MANHATTAN PUNKIES". Ceux-ci ont un avantage car ils disposent de revolvers MAGNUM C-GSI et t'attaquent dans le dos en essayant de te briser les côtes.

PHASE 3

Dans la petite banlieue de la ville, au alentours : de sales cloaques. En face, finalement, la bouche de métro. Au cours de cette phase les ennemis se montrent beaucoup plus féroces.

À la fin de chaque phase, tu vas te retrouver avec les R. A. D. BULLS, tes adversaires les plus redoutables.

Gigantesques et impitoyables, ils n'hésiteront pas à te détruire au moindre signe de faiblesse.

TEMPS

Quand la radioactivité envahit tout, chaque seconde qui passe est vitale. Elle va agir de plus en plus sur toi. Tu vas être de plus en plus faible. Fais attention. Si le temps s'arrête, tu perdras toutes les vies.

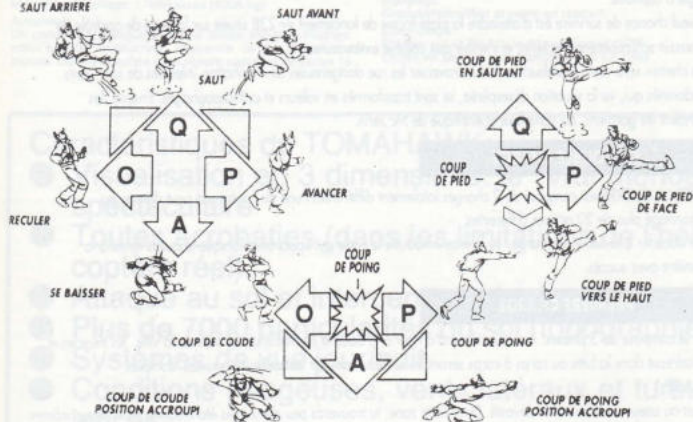
CONTROLES

TOUTES LES TOUCHES SONT REDEFINISSABLES

	AMS	SPE	MSX	CBM
COUP DE POING	ESPACE	ESPACE	ESPACE	ESPACE
COUP DE PIED	COPIE	Z	GRAPHE	Z

SAUT ARRIERE

SAUT AVANT



JOYSTICK

En choisissant l'option JOYSTICK, l'ordinateur te demandera de redéfinir les touches de coup de pied et coup de poing. De cette manière, tu pourras jouer en utilisant le JOYSTICK, afin d'indiquer la direction et la touche pour lancer les coups. De toutes façons le bouton de feu de ton joystick agira toujours comme coup de poing si tu utilises la touche pour les coups de pied.

SECONDE CHARGE

Elle se compose de deux phases. Au cours de la première tu traverseras les quais et les tunnels du métro de Manhattan afin de pénétrer dans la deuxième, à l'intérieur de la base sous-marine du professeur Mc Jerin. Objectif : arriver à la base de lancement pour fuir la radiation et aller en direction des colonies extérieures.

PHASE 1

Station 1-2-5 du métro de Manhattan. Ligne 1

Ici, tu rencontres deux "défence-robots" du professeur Mc Jerin: les FLYING RATS et les TORRETAS PPS (progressive Pneumatic Shoot). Les premiers te poursuivront d'une manière implacable si tu ne les détruits pas auparavant. De plus ils disposent d'une arme cachée dont ils ne se servent guère, mais dont le pouvoir de destruction est extrême: ce sont les IP-2433 ATOMIC MINES. Fais bien attention à elles.

Les Torretas PPS sont des armes mortelles qui surgissent du haut des tunnels et dont le canon est continuellement pointé sur toi.

Plus loin, cette fois-ci proche de la base, te poursuivront les ANDROIDES DE COMBATE "GUARDIAN MW-N" de la troisième génération, ce qui fait que leur ressemblance avec l'être humain est réellement surprenante. Ne te laisse pas tromper par leur apparence et tire sans pitié, ce ne sont que des machines.

Enfin, prends l'ascenseur qui te conduira à la base du professeur Mc Jerin, dernière destination dans ta tentative d'échapper de la terre encore vivante.

PHASE 2

La base du professeur Mc Jerin. La zone la plus dangereuse du monde postnucléaire. C'est le dernier pas avant la liberté mais à ta place, je ne crierais pas victoire pour autant.

Tout les mécanismes de défense du professeur ont été programmé dans un seul but: en finir avec les intrus. Cela semble absurde de te rappeler que tu en fais partie.

Les engins qui viendront à ta rencontre sont:

- KANGAROO FIGHTER: unités de défense monoplaces qui patrouillent dans toute la zone et qui disposent d'un blindage au pouvoir jusqu'ici inconnu: l'URANIUM P-24. Seulement une grande quantité de tes munitions dirigée contre la cabine d'équipage du véhicule pourra le détruire.

- MEGA-KANGAROO DESTROYER: moi, si je me retrouverais devant l'un de ces colosses j'aurais très très peur. Si tu en rencontres un tu as le choix entre deux options: partir en courant ou suivre ce plan d'attaque:

- Les MKD possèdent un canon de munition explosive de portée variable. Tu dois toujours être attentif aux balles. Quand la douille et le détonateur se séparent cela signifie qu'il va tirer: éloigne toi et baisse-toi si c'est nécessaire.

- Les MKD avancent implacablement vers toi et le moindre contact avec son écusson de force serait mortel. Son point faible se situe dans l'articulation se trouvant sous le canon. Ils y ont le moteur atomique. Tire juste sur cette ouverture et tu stoperas leur avance.

- Comme les KANGAROO FIGHTER, les MKD possèdent un blindage d'URANIUM P-24. Une fois détruit, le moteur attaque sans pitié l'équipage du véhicule.

TEMPS

Une fois que tu es dans les souterrains la radiation est moins forte bien qu'elle continuera à agir sur toi. Arrive avant que le temps ne se termine et prépare toi à mourir.

FX MACHINE GUN

Avec le FX Machine Gun tu pourras sentir tout le réalisme d'une mitraillette. Tire au front. Lève ton arme lentement. Retourne-toi. Tes munitions sont inépuisables. Essaie. C'est vraiment super!

TOUTES LES TOUCHES SONT REDEFINISSABLES

Si, une fois accroupi tu appuies sur la touche de la direction où tu te trouves, tu te baisseras doublement mais tu ne pourras pas tirer.

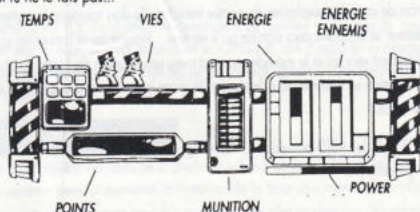
JOYSTICK: redéfinit la touche pour tirer et se baisser. De cette manière, tu pourras utiliser le JOYSTICK pour les mouvements et le clavier pour d'autres actions. De toutes manières, le bouton de feu de ton JOYSTICK servira pour le tir.

FX GIANT SPRITES

AFTER THE WAR dispose de "sprites" deux fois plus grands que dans n'importe quel jeu vidéo. Cependant la rapidité et l'agilité dans les mouvements ne se perdent à aucun moment.

CONSEILS DE McWIRIL

- Quand tu affrontes un "MANHATTAN PUNKIE" donne-lui des coups de coude dans la figure mais ne t'approche pas trop de lui car tu pourrais le regretter.
- Fais également attention en t'approchant d'un R.D.A. BULL. Cherche son point faible. Un seul coup porté à son point faible est beaucoup plus efficace qu'à n'importe quel autre endroit de son corps.
- Les "IP-2433 ATOMIC MINES" vont toujours vaciller 3 fois avant d'exploser. De plus, son onde expansive va de haut en bas, raison pour laquelle ne te mets jamais à l'abri sous celle-ci.
- Au contraire des Atomic Mines, en ce qui concerne les "Torretas PPS" et les "Flying Rats" il vaut mieux se mettre juste au-dessous et tirer.
- Quand tu affrontes un Mega-Kangaroo Destroyer, fais-moi plaisir!, suis le plan d'attaque que l'on t'explique dans les instructions. Si tu ne le fais pas...



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT:

Cassette : - Insérez la cassette dans le lecteur.

- Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER.
- Appuyez sur PLAY.

Disc : Tapez run "DISC".

AMC



Ton visage reste impassible et tes yeux fermés. Les constantes vitales semblent ne pas avoir subi aucune altération. L'ordinateur constate ton état de santé. Il donne l'ordre d'ouvrir la chambre de hibernation. Les conduits de l'air commencent d'émaner un gaz légèrement tiède qui produisent en toi une réaction...

Tu le trouves au planète Dendar, où tu as été envoyé de la BCAMC (Base Central de Astro Marine Corps) placée à la confédération SOKK, environ 3 millions années-lumière.

Dendar est le premier objectif des dangereux DEATHBRINGERS, délinquants de toutes les races, unis entre eux, avec un seul but: conquérir la galaxie. Pour empêcher cette action la BCAMC a décidé d'envoyer l'homme le plus apte qui, en ce moment, se remet de son état de hibernation.

FX DOUBLE CHARGE

AMC se compose de FX DOBLE CARGA, c'est, pourtant, indispensable de terminer la première par obtenir le code pour accéder à la deuxième.

PREMIERE CHARGE

Ta mission est celle de t'emparer du vaisseau des DEATHBRINGERS. Cela ne sera pas facile puisque des centaines d'eux entreprendront la recherche, étant donné qu'ils savent que tu es leur unique menace. Tout au haut, un vaisseau ASTRO MARINE, sans équipage, surveille tes mouvements et, avec périodicité, il t'envoie des containers avec des appuis que tu trouveras très utiles. Cela n'arrivera pas toujours, puisque, parfois, les DEATHBRINGERS changent son contenu, ce qui peut t'apporter une surprise désagréable. Le temps dont tu disposes pour réaliser cette mission est limité.

ENNEMIS

Tout au long des huit zones tu trouveras les suivants ennemis:

- **Troupe d'attaque:** humanoïdes armés pas trop dangereux.
- **Killer-worms:** des petits vers très glissants et difficiles à

atteindre. Pour les anéantir tu dois sauter et tirer vers le bas.

- **Robots KI-234:** Ils sortent des containers et vont vers toi.
- **Mines AY-140:** essaye de te dérober, ou bien fais ce que tu peux, mais ne tire jamais sur eux parce que tu auras à le déplorer. Ils sortent des containers.
- **Aves X.I.A.R.O.S.:** Ils se dirigeront sur toi une fois qu'ils t'ont découvert, alors il n'y a qu'une chose à faire: "Tirer".
- **Le grand LASAARC:** il s'agit d'un monstre hideux qui se trouve aux aguets dans un trou. Tire sur lui des grenades jusqu'à ce que tu entendes son assourdissant cri de mort.
- **êtres Visqueux:** ils glissent avant sur le sol.

Baisse-toi pour les tuer.

- **Plantes Carnassières:**

Tu sauras où se trouvent-elles quand tu auras pénétré dans leur estomac. Alors tu devra sauter pour les éviter.

- **Throwing Tromps:** ils surgissent du sol et lancent des projectiles.

- **A-34 Walkers:** ce sont des robots gigantesques qui marchent sur deux pattes hydrauliques. Pour les détruire tire d'abord sur leur tête et puis sur leur corps.

- **Soldats alliés:** étant donné qu'ils ne sont pas tes ennemis, ne tire pas sur eux, ou tu sera pénalisé. Ils ne sont pas aussi courageux, ne les tue pas, mais fais attention. Certains se transforment en horribles monstres avec l'intention de t'arracher la tête.

- **Le Krauer:** il est le chef, sa hauteur est de 4 mètres, et en n'importe quel moment il peut te réduire à néant. C'est le dernier ennemi de la première phase.

AIDES

- **Vie supplémentaire**
- **Energie:** Renouveau de ton énergie il la élève au maximum
- **Ecus de positons:** tu deviens immunisé temporairement
- **Photolaser avec triple décharge:** il dirige la décharge vers le haut, le bas et le centre. Très utile pour en finir avec les Killer-worms.



• **D.T.E.:** (Décharge totalement effective) il en finit avec tout ce qu'il trouve dans son chemin

• **Grenades:** tu commences avec 5 grenades et tu peux obtenir 5 encore de certains container qui les contiennent

DEUXIEME CHARGE

Dans le vaisseau des DEATHBRINGERS tu as réussi à arriver dans leur planète.

Ton but c'est d'en finir avec eux pour toujours. Tu as un temps limité pour effectuer cette mission.

ENNEMIS

• **Choses Visqueuses:** des reptiles qui bavent vont t'assimiler si tu permet qu'ils s'approchent trop. Tu dois sauter par dessus eux pour l'éviter.

• **Satellites Rec-1:** satellites ennemis de reconnaissance autonome. Ils sont difficiles à exterminer à cause de leurs mouvements oscillants.

• **Ballthowers:** ils sortent de la terre et ils lancent une grande boule de feu que tu devra esquiver en sautant ou en te baissant.

• **Mod Dragons:** ils sont gigantesques avec des gueules terribles.

• **Yurk Snakes:** ils apparaissent subitement et ta façon d'agir devra être très rapide pour empêcher que tu vois son intérieur.

• **Mega-chaser:** robot gigantesque vulnérable seulement à la tête et aux jambes. Une fois détruit tu peut entrer à la base ennemie

• **Barrières Laser:** elles sont infranchissables. Tu peux les détruire par l'aneantissement des sensors qui correspond à chaque barrière

• **Cannons de Protons:**

placés sur le toit ils tirent sans cesse.

• **Deslizors:** ils ressemblent aux Rec-1 mais ils ont un mouvement plus simple.

• **Absorbers:** ils se trouvent sur le toit pour les détruire, une fois qu'ils ont commencé à t'absorber, tire contre eux, rapidement une grenade.



• **Highguns:** canons mobiles qui se trouvent sur le toit et tirent sur deux directions.

• **Tenta-Hurs:** ils sortent des containers et ils peuvent t'engloutir si tu es assez près d'eux.

• **The Great Alien King:** il est le roi des DEATHBRINGERS. Il s'agit d'un pseudo-robot démesuré qui crache du feu et tire sans cesse.

Tu dois détruire ses deux têtes pour exterminer la grande menace de la galaxie.

AIDES

• **Vies**

• **Énergie-Grenades**

• **Temps extra**

• **Décharges jumelles:** en deux directions en rasant tout ce que tu vois.

• **Décharge verticale:** de même que les précédentes mais vers le haut.

• **Lanceflammes:** remplace la décharge habituelle.

• **Décharge normale:** Pour le récupérer au cas où tu avais le lanceflammes.

CONSEILS DE McWIRIL

• Dans la première phase, quand un soldat allié devient un monstre la seule façon de l'annihiler c'est de tirer sur son œil

• Fais attention à l'immunité temporelle: elle ne vaut rien sur les plantes carnassières, ni avec le grand LASAARK ni avec KRAUER

• Fais attention aux plate-formes élévatrices: certaines se détruisent quand tu entres en contact avec elles

• Dans la deuxième phase, la meilleure façon de terminer avec les YURK SNAKES c'est en déchargeant sur elles une grenade.

• Pour tuer le Great Alien King attend accroupi jusqu'à ce que il ouvre la bouche. Tu dois bondir, alors, pour échapper au feu et décharger sur lui des grenades jusqu'à lui arracher la tête

• Ne gaspille pas les grenades, elles ont une importance vitale à certains moments.

CONTROLES

Touches qui peuvent être changées au goût du joueur et joystick compatibles, capable de définir les touches de GRENADE, PAUSE et ENLEVER

ACTION	FRAPPE		
TIRER	FEU	TIRER VERS LE HAUT	EN HAUT ET PUIS FEU
AVANCER	A DROIT OU A GAUCHE	SAUTER ET TIRER EN AVANT	A GAUCHE OU A DROITE ET EN HAUT ET FEU LACHER EN HAUT
AVANCER EN TIRANT	A DROIT OU A GAUCHE ET FEU	SAUTER ET TIRER EN DIAGONALE	VERS LE HAUT
AVANCER EN TIRANT VERS LE HAUT	A DROIT OU A GAUCHE AVEC FEU ET APRES VERS LE HAUT	A GAUCHE OU A DROITE ET	EN HAUT ET PUIS FEU
TIRER VERS LE HAUT	FEU ET APRES EN HAUT	SAUTER ET TIRER EN DIAGONALE VERS LE BAS	A GAUCHE OU A DROITE ET EN HAUT, FEU ET EN BAS (LACHER EN HAUT)
SAUTER	EN HAUT	ACCROUPI	EN BAS
SAUTER EN AVANT	A DROITE OU A GAUCHE SAUTER ET EN HAUT	TIRER ACCROUPI	EN BAS ET FEU

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobine la bande jusqu' au début.
2. Appuie simultanément sur les touches CONTROL et ENTER tout en actionnant le bouton PLAY du cassette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD DISQUETTE

Tapez run "DISC".

ZYNAPS

LE SCENARIO : ZYNAPS est un "shoot'em up" qui se déroule dans un système planétaire envahi par les extra-terrestres.

Au début du jeu, notre héros s'échappe d'une base extra-terrestre ennemie à bord d'un avion de chasse Scorpion. La bataille se poursuit, dans les profondeurs de l'espace, à travers des orages d'astéroïdes, jusqu'à une proche planète. Là, équipé d'armes et d'unités hyperspatiales prises aux vaisseaux extra-terrestres détruits, il se met à la recherche de la place forte secrète des extra-terrestres.

Après plusieurs batailles terrifiantes, livrées un peu partout dans le système solaire, notre héros découvre enfin l'emplacement de la base extra-terrestre et le conflit final explose soudainement...

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Cassette : - Insérez la cassette dans le lecteur.

- Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER.

- Appuyez sur PLAY.

Disc : Tapez run "DISC".

LES CONTROLES : Utilisez un joystick ou définissez vos touches de contrôle pour simuler les mouvements vers la gauche, la droite, le haut, le bas. Pendant la séquence titre, les touches de contrôle sont les suivantes :

- | | |
|--------|-------------------------------------|
| 1 et 2 | Sélection d'un jeu à 1 ou 2 joueurs |
| 3 | Définition du contrôle clavier |
| 4 | Affichages des high scores |
| Tir | Début du jeu. |

Pendant le jeu, utilisez le bouton de tir pour tirer, en actionnant le joystick vers le bas, vous activez l'écope de carburant. Pour certaines armes, maintenez le bouton de tir enfoncé avant de tirer. Utilisez la touche 4 pour faire une pause pendant le jeu. Appuyez sur le bouton de tir pour reprendre le jeu ou sur Q pour abandonner le jeu en cours.

LE CHASSEUR DE SCORPION

Le Scorpion MK1 est muni d'une large gamme d'armes et d'équipements sophistiqués actionnés par une écope de carburant montée à l'intérieur.

Propulsion - Les unités de propulsions principales peuvent être opérées à quatre niveaux de puissance allant de puissance faible pour contrôle délicat dans les espaces serrés, à puissance maximum pour combat à grande vitesse dans les grands espaces.

LES SYSTEMES D'ARMEMENT

- | | |
|------------------------------|---|
| Lasers à impulsion : | Idéaux pour la destruction extensive des extra-terrestres. Ces lasers montés sur les ailes ont également quatre réglages de puissance. |
| Bombes à plasma : | Deux lanceurs de bombes indépendants représentant un pouvoir de destruction effrayant pour les cibles au sol. |
| Missiles à Homing : | Ces missiles à auto-propulsion portent des ogives à échelle réduite capables de détruire des planètes. Une fois raccordés à une cible, ils détruiront presque n'importe quel vaisseau ennemi. |
| Missiles à tête chercheuse : | Ils représentent l'ultime arme intelligente. Les missiles chercheurs contiennent des circuits d'acquisition de cible automatique qui se raccordent à toute cible qu'ils peuvent détruire. |

LE CARBURANT

Il fournit l'énergie pour activer les systèmes principaux du Scorpion. Pour activer un morceau d'équipement (armes, propulsion, etc), amassez autant de carburant que nécessaire pour mettre en vedette l'équipement voulu dans WEAPONRY ACTIVATION INDICATOR (Indicateur d'Activation d'Armement), puis prenez le carburant supplémentaire avec l'écope en mode ACTIVATION.

Pour passer au mode activation, tenez le bouton feu enfoncé jusqu'à ce que le vaisseau passe du jaune au bleu (bleu à gris clignotant sur Commodore) et tenez ce bouton enfoncé pendant que vous ramassez le carburant. Le nouvel équipement sera activé ou son réglage de puissance augmenté et l'indicateur remis à la position une - Speedup.

LE WEAPON ACTIVATION INDICATOR affiche, dans l'ordre :

SPEEDUP	Augmentation de vitesse.
FIREPOWER	Augmentation de puissance du laser.
BOMBS	Activation du lanceur de bombes.
MISSILES	Activation du choix de cibles des missiles.

L'OPPOSITION

L'opposition dans Zynaps se présente sous la forme de cinq variétés dangereuses.

Vaisseau Spatial : Petit vaisseau volant qui, habituellement, peut être détruit d'un seul coup de laser, bombe ou missiles à tête chercheuse. Les missiles à Homing ne peuvent pas s'y raccorder.

Installation au sol : Installations défensives dangereuses attachées aux planètes. Pour les détruire, il faut plusieurs coups de laser ou une seule bombe ou un missile à tête chercheuse.

Vaisseau de contrôle Extra-Terrestre : Grand vaisseau volant, bien armé et protégé. Il peut être détruit par plusieurs coups de laser ou de missiles à homing.

Vaisseau-mère : Extra-terrestres géants, comme les vaisseaux de contrôle mais encore plus grands !

Dangers Naturels : Formés en grande partie par les astéroïdes et autres débris volants. Eloignez-vous d'eux !

ATTENTION : Les vaisseaux extra-terrestres sont connus pour être bien armés de divers missiles, missiles à homing et mines !

LE SCORE : Les points sont décernés par la destruction individuelle des extra-terrestres, et des bonus spéciaux sont donnés pour la destruction de formations complètes des plus dangereux extra-terrestres.

Des vies supplémentaires sont données après 10.000 points, puis tous les 20.000 points.

NETHERWORLD

SCENARIO

Vous êtes pris au piège dans un autre monde, un monde entièrement différent de celui que vous connaissez, un monde de structures fabuleuses et d'êtres étranges et merveilleux, mais vous êtes quand même pris au piège. Le seul moyen de revenir au monde réel est de ramasser suffisamment de devises locales et payer pour votre sortie; autrement, vous passerez le restant de vos jours à éviter sans cesse les bulles d'acide, les dragons et autres créatures similaires.

Pause = Runstop (C64)
Caps Shift (Spectrum)
Return/Enter (Amstrad
Atari ST et Amiga)
Stoppez le jeu = Q (C64)
ESC (Amstrad, Atari ST et
Amiga)
Symbol Shift (Spectrum)
Appuyez sur Feu pour jouer ou bouger à gauche ou à droite pour sélectionner le niveau 1, 5 ou 9 puis appuyez de nouveaux sur Feu.

LE JEU

Votre objectif est de ramasser un nombre défini de diamants dans un temps fixé puis de sortir par l'intermédiaire d'un téléport. Après chaque niveau, il y a un entracte. Une vie supplémentaire vous est accordée quand vous terminez un entracte avec succès. Vous ne recommencez le niveau à partir du début que si vous êtes à cours de temps.

Dans une zone de jeu, on peut trouver les éléments suivants :

- une brique
- une porte secrète : ressemble à une brique mais a un graphisme légèrement différent.
- les démons :
ils crachent des bulles mortelles.



- les générateurs extra-terrestres :
ils crachent toutes sortes de méchants trucs,



- oeufs extra-terrestres : pulvérisiez-les s'ils vous barrent le chemin.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Cassette : - Insérez la cassette dans le lecteur.
- Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER.
- Appuyez sur PLAY.

Disc : Tapez run "DISC".

LES COMMANDES

Sur le Commodore 64, Commodore, Amiga et Atari ST, le contrôle se fait par joystick uniquement.

Sur Spectrum et Amstrad, vous pouvez utiliser soit le joystick soit les touches de commandes de défaut suivantes :

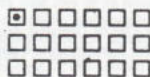
Gauche = O
Droite = P
Haut = Q
Bas = A
Feu = Espacement

- les rochers mobiles : utilisez-les pour bloquer les générations d'extra-terrestres, transformez-les en diamants en les poussant dans un presse-diamants et utilisez-les pour modifier le cours des mines.

- presse-diamants : un rocher mobile poussé dans un presse-diamants devient un diamant.



- murs de métamorphose : si l'un d'eux est touché par une mine, il se transforme en quatre diamants.



- mine à scanner : suit le périmètre de tout objet dans le sens des aiguilles d'une montre.

- mine bondissante : vole en ligne droite puis change sa direction de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre quand elle heurte un objet solide.

- mine planeuse : se déplace verticalement (fatale quand on la touche).

- téléport : pour être transporté rapidement, touchez un téléport et appuyez sur le bouton feu.



- tête de chèvre : elle crache du sang acide (fatal au toucher).

- sablier : en le ramassant, vous bénéficiez d'une prolongation de temps de 30 secondes. Certains extra-terrestres laissent derrière eux des icônes brillantes lorsqu'ils ont été abattus.

100, 250, 500 - points supplémentaires

- vitesse supplémentaire : ne la ramassez pas plus de trois fois, sinon les vaisseaux

voleront plus lentement.

- tueur démon : touchez un démon pour le détruire.



- casseur de brique : heurtez une brique pour le bloquer.



- bonus surprise : 4 caractéristiques :

1. vie supplémentaire.

2. invulnérabilité (le vaisseau change de couleur).

3. vaisseau incontrôlable (s'arrête de tourner).

4. commandes inverses (le vaisseau change de direction de rotation).

Évitez les icônes à bonus surprise si vous ne voulez pas prendre de risques !



AFFICHAGE D'INFORMATIONS

1. Quantité de diamants que vous devez ramasser.
2. Quantité de tueurs démons. (maximum 9).
3. Quantité de casseurs de briques. (maximum 9).
4. Score.
5. Niveau.
6. Bouclier (maximum 12 tirs).
7. Temps qui reste.
8. Vaisseaux restants.

1							
2							
3	4	5	6	7	8		

TUER N'EST PAS JOUER (THE LIVING DAYLIGHTS)

LE BUT DU JEU

Vous êtes James Bond, et vous devez vous frayer un chemin à travers huit niveaux, avant de vous trouver enfin confronté à l'odieux trafiquant d'armes – Brad Whittaker.

Le Général Koslov, l'agent double du KGB, aide Bond pendant son aventure – surveillez-le de près – il s'agit peut-être d'un traître !

Lorsque les forces de Whittaker seront anéanties, vous aurez réalisé votre mission et la belle Kara sera vôtre !

Niveau 1 – Gibraltar

Bond commence son aventure par tester les défenses de l'île de Gibraltar dans la Méditerranée. Il doit être aussi astucieux que les SAS sont habiles, seulement armé d'un revolver à plomb et à peinture. Après tout, il ne s'agit que d'une bataille pour rire, n'est-ce pas ? Un homme des SAS pourrait-il être un véritable ennemi déguisé ? Méfiez-vous, il est prêt à tuer !

Niveau 2 – Le Conservatoire de Musique des compatriotes de Lénine

Pouvez-vous faire en sorte que le transfuge soviétique Koslov quitte ses gardes, sans nuire aux amateurs de musique assistant au concert ? Koslov vous suivra, mais à vous de décider si vous voulez le couvrir contre les tireurs embusqués qui apparaîtront à travers tout l'immeuble. Faites-le vite sortir d'ici.

Niveau 3 – Le Pipeline

Vous devez faire passer Koslov en fraude parmi les ouvriers du pipeline, et le faire parvenir au Pipeline Trans-Sibérien. Méfiez-vous des Gardes Soviétiques et du risque de chute de tuyaux !

Niveau 4 – Le Manoir

Vous avez réussi à sauver Koslov, mais quelqu'un veut le récupérer ! Ils ont envoyé Necros, le tueur sans pitié pour l'enlever des Services Secrets Britanniques. Déguisés en laitiers, lui et ses amis n'hésiteront pas à tout mettre en œuvre pour ramener Koslov. Attention !

Niveau 5 – La fête Foraine

Vous devez rencontrer votre collègue, mais Necros vous a suivi et a reçu l'ordre de vous tuer !

Niveau 6 – Tanger

Votre mission : retrouver Koslov. Elle vous conduira sur les toits de Tanger où vous devrez sauver votre peau.

Niveau 7 – Le Complexe Militaire

Piégé dans le désert de l'Afghanistan en plein milieu de la Base Aérienne Soviétique. Pas de problèmes pour 007 ! Prenez garde car l'ennemi lâche toutes ses forces militaires contre vous. Réussirez-vous à survivre ?

Niveau 8 – La Maison de Whittaker

Vous rencontrez finalement le Cerveau caché derrière cet ignoble complot – Brad Whittaker, trafiquant d'armes américain et historien militaire. Il déploie toute la puissance de son arsenal contre vous, mais vous devez combattre pour pouvoir l'atteindre.

POUR CONTROLER BOND

DROITE

GAUCHE

EN HAUT

EN BAS

FIRE

Contrôler le curseur qui vous indique où Bond vise.

permet de faire tirer les armes de Bond, en fonction de la position du curseur.

TUER N'EST PAS JOUER

Si vous appuyez sur Right (ou poussez le Joystick vers la droite), de façon à ce que le curseur atteigne le côté droit de l'écran, Bond courra dans cette direction jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton.

Pour que Bond saute ou plonge sous des obstacles volants, maintenez le bouton de tir tout en appuyant successivement sur VP puis sur DOWN.

LE PANNEAU DES STATUTS

C'est la surface en bas de l'écran qui indique la force de Bond, le nombre de vies lui restant, ses armes actuelles, et le score.

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Bond doit se battre sur 8 niveaux avant de pouvoir rencontrer Brad Whittaker, le Cerveau qui est à l'origine de tous ces problèmes. Entre chacun de ces niveaux, Q a accordé une chance à Bond ; il pourra prendre une arme (ou un objet) qui lui sera utile lors de sa mission.

Malheureusement un seul des objets que vous pourrez choisir s'avérera utile au niveau suivant. Vous ne disposez que de 5 secondes pour prendre une décision. Utilisez le joystick ou les touches fléchées pour mettre en valeur l'arme que vous désirez et appuyez sur fire pour la sélectionner. Souvenez-vous qu'une seule pourra vous servir.

SELECTIONNER L'ARME PENDANT LE JEU

Pour sélectionner l'arme ou l'objet spécifique que vous avez choisi, descendez le viseur jusqu'en bas à droite de l'écran. Le panneau des statuts vous indiquera l'arme utilisée. Si vous appuyez sur fire, vous passerez du revolver aux armes supplémentaires. Placez-vous sur le terrain de jeu pour continuer à jouer. Maintenant Bond peut utiliser l'arme sélectionnée.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CPC CASSETTE

-Insérez la cassette dans le lecteur

-Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER

-Appuyez sur PLAY

CPC DISQUE

-tapez run "DISC"

NOTE : Certaines armes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois.

Si vous choisissez un objet qui ne peut pas être utilisé comme arme, quand vous le sélectionnez, l'objet sera actionné et vous conserverez le Walther PPK. Vous pourrez ainsi continuer à tirer.

Parmi les armes objets, vous pourrez choisir : des bazookas, des grenades, des lunettes de vision nocturne, des stylos et des cigarettes tirant des missiles, un chapeau dur, des bombes, des arbalètes, des explosifs !!

	SAUT	PLONGEON	GAUCHE	DROITE	FIRE	JOYSTICK	PAUSE	QUITTER LE JEU	COMMENTER LE JEU	SON MARCHE/ ARRET
AMS CPC	O	A	O	P	ESPACE	OUI	ESC	CNTR SHIFT ESC	FIRE	-

Certaines versions du jeu ont des touches de contrôle redéfinissables. Ceci apparaîtra à l'écran mais veuillez noter que vous ne pouvez pas utiliser les touches 1-5 car elles sont utilisées pour d'autres fonctions.

EXOLON

SCENARIO

Vous êtes un humanoïd armé jusqu'aux dents et vous vous frayez un chemin à travers plus de cent écrans d'aventures à vous figer le sang. Lancez une grenade mortelle sur un embryon pour l'anéantir et tirez sur les nuées de créatures qui avancent sur vous en ondulant. Lancez une fusée sur un emplacement de canon et des marteaux pneumatiques vous propulseront d'un bout à l'autre de l'écran. L'aventure prendra un tour nouveau avec certains écrans sur lesquels vous pourrez jouer le rôle de Vitorc, vulnérable mais athlétique, ou d'Exolon, un exosquelette lourd mais puissant.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Cassette : - Insérez la cassette dans le lecteur.

- Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER.
- Appuyez sur PLAY.

Disc : Tapez run "DISC".

LES COMMANDES

Manche à balai seulement

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur la barre d'espacement.

LE JEU

Pour faire fonctionner les revolvers, donnez des petits coups rapides sur le bouton feu. Pour lancer une grenade, maintenez le bouton feu enfoncé pendant plus d'une demi-seconde.

Revolver

Petit révolver à main qui détruit toute forme de vie organique ennemie. Il peut pénétrer une armure légère si vous portez plusieurs coups au but mais il est superflu contre les emplacements de canons "au cuir tanné", etc . . .

Grenades

En général, si votre révolver n'est pas efficace, utilisez une grenade. Les grenades ont une puissance suffisante pour détruire des équipements militaires à blindage lourd. Elles peuvent également percer des murs épais et des parois rocheuses, ce qui pourrait vous offrir un choix d'itinéraires à travers le champ de bataille.

Exosquelette Blinde

Le personnage principal porte un exosquelette hydraulique qui lui permet d'avancer sans effort à travers les hordes ennemies en le protégeant de tout sauf des canons les plus puissants et des projectiles ennemis.

LE SCORE

Destruction d'obstacles avec grenades	150 pts
Créatures de taille adultes	150 pts
Créatures embryonnaires	50 pts
Cartouches de missiles	50 pts
Entrée dans un lanceur double	2000 pts
Entrée dans un lanceur combiné	3000 pts
Destruction d'un module de guidage de missiles	1000 pts

A la fin de chaque niveau (25 écrans), les points sont attribués comme suit:

Nombre de vies restantes multiplié par mille.

On vous donne aussi 10,000 points si vous ne portez pas l'exosquelette.

Une vie supplémentaire est accordée à la fin de chaque niveau, à moins qu'il ne vous reste neuf vies.

SKATEWARS

CASSETTE: éteignez votre ordinateur. Insérez la cassette dans le lecteur de cassette puis allumez votre ordinateur. Pour charger, appuyez simultanément sur CTRL et sur ENTER. Puis, appuyez sur la touche PLAY. Le jeu chargera automatiquement.

DISQUE:

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT :

AMSTRAD DISC Tapez run "DISC" ou tapez run "Skate".

EXPLICATION DU MENU :

Appuyer sur "1" pour jouer tout seul.

Appuyer sur "2" pour jouer à deux.

Pour recomposer votre équipe, presser la touche "S".

Vous pourrez alors consulter tous les joueurs en appuyant sur la barre espace. Pour engager un des joueurs dans votre équipe, appuyer sur "RETURN".

Pour commencer la partie, appuyer sur "C".

Si vous voulez vous entraîner sur un des neuf premiers niveaux, presser "E" puis une des touches de 1 à 9.

La touche "N" permet de changer le nom des équipes.

"M" sert à modifier le type de contrôle (clavier, joystick,...)

Clavier Azerty :

X - Gauche

C - Droite

J - Haut

N - Bas

K - Tir et Saut

P - Pause

Q - Retour au Menu.

Clavier Querty :

Z - Gauche

X - Droite

K - Haut

M - Bas

L - Tir et Saut

Lors de la pause, en appuyant sur "C", vous pouvez changer la couleur du fond.

REGLE :

La première équipe marquant 5 buts, remporte le tableau. Un point est aussi accordé lorsque l'on tue son adversaire. Une partie est finie lorsque l'équipe est détruite.

STRIKE FORCE HARRIER

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD DISC Taper un "DISC"

AMSTRAD CASSETTE

- Insérez la cassette dans le lecteur
- Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER
- Appuyez sur PLAY

Le Harrier

A l'heure actuelle, trois types de Harrier d'attaque au sol sont en service. Au Royaume-Uni, la RAF utilise le GR.3, dont le rôle principal est l'appui tactique des troupes au sol. L'aéronavale utilise le Sea Harrier FR.1 comme avion de chasse/reconnaissance/combat. Les US Marines (Infanterie de marine des Etats-Unis) sont en train de s'équiper avec une version perfectionnée, l'AV-8B, conçu pour la couverture aérienne et l'appui tactique d'opérations amphibies.

Le Harrier se distingue des autres appareils de combat modernes par sa capacité de varier la direction de la poussée horizontale traditionnelle de son moteur jusqu'à 90 degrés à la verticale. Ceci lui permet d'effectuer ses manœuvres célèbres de décollage et atterrissage vertical court (ADAC/V). En réalité, l'orientation des tuyères du moteur du Harrier peut être variée de la position horizontale jusqu'à un angle de 98 degrés. Pour simplifier les manœuvres, la simulation permet de réaliser trois positions : horizontale, 45 degrés et verticale.

ADAC/V permet à l'Harrier d'être opérationnel à partir de terrains d'atterrissage petits et difficiles à repérer proches des lignes de combat, ce qui lui permet de répondre rapidement à des exigences d'appui tactique.

En combat aérien, l'ADAC/V permet à l'appareil de décélérer rapidement ce qui, dans certaines circonstances, peut être un atout considérable. Cette technique est connue sous le nom de VIFFing ('Vector in Forward Flight' ou guidage en vol vers l'avant) et elle sera décrite de façon plus approfondie dans le présent manuel. Avec le Harrier on est censé obtenir régulièrement un rapport 3/1, à l'avantage, de destruction d'avions ennemis dans des combats contre les meilleurs appareils de combat de l'Occident.

La polyvalence du Harrier comme avion de combat fut acclamée publiquement et de toutes parts dans le cadre de ses performances dans une grande variété de rôles au cours du conflit des Malouines, en 1982.

Le programme

STRIKE FORCE HARRIER ne se borne pas à un simple simulateur de vol. Il fournit également une simulation intégrale des opérations, avec planification de la stratégie et objectifs globaux. A partir de sites au sol, et de la façon propre au Harrier, votre tâche est de détruire le Q.G. de l'ennemi que se trouve à quelques 800 km, tout en utilisant à bon escient vos forces au sol.

A son niveau le plus simple, le programme est un jeu semblable au jeu de fêtes foraines avec destruction d'objectifs à la fois au sol et aériens.

A son niveau plus complexe, STRIKE FORCE HARRIER exige des manœuvres savantes et précises de votre appareil ainsi qu'une connaissance des techniques modernes d'attaque au sol et de combat aérien. Ce niveau de technique nécessitera naturellement une pratique et une expérience considérables ainsi que l'étude en profondeur du présent manuel.

La version du Harrier utilisée dans cette simulation rassemble les caractéristiques des trois appareils dans une capacité multirôle. En outre, on a incorporé certaines caractéristiques, en particulier le tableau de bord (p.ex. FOFRAC - radar de poursuite 'ami ou ennemi') dans le cadre des dispositifs plausibles pour un Harrier de l'avenir. Naturellement, pour des raisons de sécurité les caractéristiques de maniabilité et les performances ne devront pas être considérées comme une reproduction fidèle du Harrier d'aujourd'hui, bien qu'elles soient tout à fait représentatives des avions de combat modernes de ce type.

LA PREPARATION

Pour vous familiariser avec la maniabilité du Harrier, faites un bref vol d'essai avec cet appareil. Suivez les instructions fournies ici qui concernent des manœuvres de décollage et d'atterrissage des avions standard plutôt que celles des ADAC/V. La fig. 1 est un modèle de mission de vol typique.

NOTA: A partir de maintenant, lorsqu'on parlera de commandes au levier, on pourra les remplacer par les commandes équivalentes au clavier.

1. Charger le programme de la façon indiquée dans les instructions.
2. Vous verrez des "boutons" sur l'écran. Sélectionnez le mode combat/entraînement (combat practice), combat ou entraînement (practice) en appuyant sur le bouton correspondant à votre choix, et puis sur OK.

3. Tapez votre nom. Pour corriger une erreur, utilisez la touche d'espacement arrière, DELETE et les touches pour positionner le curseur. Appuyez sur RETURN.

4. Augmentez votre poussée jusqu'à 80% de la poussée maximale en appuyant sur P (puissance).

5. Lorsque votre vitesse atteint 125 noeuds (juste au-dessus du 2ème repère sur l'anémomètre), donnez moins de levier en l'ajustant de façon à obtenir un angle d'inclinaison longitudinale de 20 degrés.

6. Rentrez le train d'atterrissage en appuyant sur U, faute de quoi le Harrier commencera

à vibrer et un message TOO FAST (vitesse trop élevée) sera affichée. Les vibrations se produiront également en cas de puissance excessive pour une situation donnée; dans ce cas, on diminuera la puissance en appuyant sur O (puissance -) jusqu'à ce qu'on atteigne le niveau approprié.

7. Volez tout droit et en palier, avec un angle d'inclinaison longitudinale d'environ 0 degré. La légère oscillation de l'horizon donne une impression de mouvement et de perspective.

8. Si vous explorez votre zone immédiate, votre type de cap apparaîtra sur FOFRAC (si vous désirez interrompre le programme pour quelle que raison que ce soit, appuyez sur A (arrêt). A noter que les détails au sol tels que les petites collines, les montagnes, les objectifs ennemis et les batteries de missiles sol-air. Si vous volez à plus de 3000 mètres d'altitude, vous traverserez les nuages. En vol d'entraînement, vous pouvez ignorer les attaques d'avions ou attaquer en toute impunité. Si vous quittez la zone opérationnelle, vous recevrez un signal FOFRAC WEAK (radar de poursuite faible). Pour revenir dans la zone opérationnelle, prenez un cap de 045 degrés.

9. Pour l'atterrissage, vous devez établir tout d'abord un terrain approprié. Appuyez sur 8 (radiocompas) suivi de Q, W, E ou R (les codes des terrains d'atterrissage prédéterminés). Modifiez la direction de sorte que la ligne sur le viseur tête haute soit longue et verticale - ceci vous fournit le cap à suivre. Pour tout renseignement supplémentaire concernant la localisation des terrains au sol et l'atterrissage,

on se reportera aux pages 15-16 et 18.

UN GUIDE DETAILLE DE VOS INSTRUMENTS

Lors de la lecture de cette section, reportez-vous au tableau de commande fourni pour votre ordinateur.

VISEUR TETE HAUTE

recouvre la vue du cockpit en fournissant des informations de vol essentielles. De gauche à droite, les dispositifs d'affichage sont les suivants

VS1 Variomètre. Cet instrument indique le gain ou la perte d'altitude.

ASI Anémomètre. Indique la vitesse dans l'air. Gradué tous les 50 noeuds avec graduation plus longue tous les 100 noeuds.

Gyro Gyroscope. Indique le sens du déplacement.

Sight Visée. Sert à la fois de viseur et d'indicateur de roulis, en indiquant la position des ailes et de la queue du Harrier par rapport à la ligne d'horizon.

Height Hauteur en pieds au-dessus du niveau du sol.

Pitch Angle d'inclinaison longitudinale ou altitude au-dessus ou en-dessous de l'axe horizontale.

Le viseur tête haute peut afficher également des informations supplémentaires en préreglant la touche appropriée.

7 Viseur de bombardement

Indique la direction et le point d'impact prévu (représenté par une petite ligne horizontale) lorsqu'une bombe est lâchée. Il convient de préciser que le point d'impact ne peut pas être calculé lorsque la ligne est à 12 heures.

8 Le radiocompas

Il est utile de disposer du quadrillage de carte à portée de la main pour cette section. En cours de vol, appuyez sur 8 puis sur Q, W, E ou R pour votre point d'atterrissage choisi. Si votre premier terrain choisi n'indique pas la présence d'un point d'atterrissage dans les environs, essayez les autres points sélectionnés jusqu'à ce que vous en trouviez un qui convienne. Si vous trouvez une longue ligne verticale, ceci indique que vous vous dirigez vers un point d'atterrissage, alors qu'une ligne brève indique que vous vous éloignez de ce point - changez de cap jusqu'à ce que la ligne devienne longue et verticale.

de monter avec un angle trop raide et une puissance insuffisante, vous risquez de décrocher.

Le décrochage

Le décrochage est indiqué par un changement de bruit suivi de l'inclinaison soudaine du nez. Pour redresser, diminuez la puissance, poussez le levier de commande en avant jusqu'à ce que la vitesse de vol soit rétablie puis stabilisez l'appareil et augmentez la puissance en même temps.

Le piqué

La vitesse de l'appareil augmente en piqué sauf si on diminue la puissance. Les piqués à vitesse trop élevée entraîneront éventuellement la rupture.

Les vols horizontaux

En vol horizontal, vous pouvez gagner de l'altitude en augmentant la puissance. Pour maintenir la nouvelle altitude, poussez le levier de commande en avant pour ramener l'appareil en vol droit et horizontal. La manœuvre inverse donnera lieu à un vol horizontal à une altitude inférieure.

Les virages

Plus l'angle de roulis est serré, plus l'avion virera rapidement - le Harrier peut tourner de 20 degrés par seconde avec un angle de roulis de 85 degrés. Toutefois l'inconvénient du virage serré à faible vitesse est l'augmentation de la résistance et la diminution de la vitesse et de l'altitude, bien que l'on puisse compenser ceci dans une certaine mesure en augmentant la puissance.

Il conviendra de se souvenir de ces remarques en combat air-air, car vous devrez établir ce que vous pouvez vous permettre de sacrifier en ce qui concerne l'altitude et la vitesse lors de la planification de certaines manœuvres.

Pilote

Niveau de base préconisé pour vos premières missions.

Le décollage

Les points d'atterrissage dans la présente simulation sont représentés sous forme de zones préparées et balisées aux 4 coins. Chaque terrain possède une longueur suffisante pour les décollages ou les atterrissages traditionnels, mais il est conseillé d'utiliser l'ADAC/V.

1 Décollage traditionnel

- (i) Porter la puissance à 80%
- (ii) A 125 noeuds, décoller en rapelant le levier.
- (iii) Rentre le train d'atterrissage et diminuer la puissance progressivement jusqu'à ce

qu'on atteigne les conditions opérationnelles appropriées.

2 Décollage court

- (i) Porter la puissance à 80%
- (ii) Appuyer sur 4 pour mettre la poussée à 45°
- (iii) A 100 noeuds, décoller en rapelant le levier
- (iv) Rentre le train d'atterrissage et diminuer la puissance selon les exigences
- (v) Voler avec un angle d'inclinaison longitudinale inférieur à 10 degrés
- (vi) A 150 noeuds, appuyer sur 5 pour sélectionner la poussée horizontale.

3 Décollage vertical

- (i) Appuyer sur 3 pour et la poussée verticale
- (ii) Porter la puissance à 100%
- (iii) Après le décollage, rentrer le train d'atterrissage puis diminuer légèrement la puissance.
- (iv) A 700 pieds, baisser le nez légèrement pour augmenter la vitesse en avant
- (v) Appuyer sur 4 pour la poussée 45° et ramener à un angle d'inclinaison zéro
- (vi) A 150 noeuds, appuyer sur 5 pour la poussée horizontale.

Le vol stationnaire

A la suite d'un décollage vertical, et pendant qu'on se trouve en poussée verticale, ajuster la puissance jusqu'à ce que le variomètre indique zéro et que l'altitude soit régulière - ce qui nécessite une poussée d'environ 80%. En déplaçant le levier en avant pour incliner le nez en bas, vous vous déplacerez en avant, et en déplaçant le levier en arrière, c'est le contraire qui se produira. La technique du vol stationnaire consiste à trouver un équilibre entre ces deux mouvements de façon que le mouvement en avant ou en arrière soit minime ou nul. On pourra modifier le cap du Harrier en vol stationnaire au moyen des touches de gouverne de direction indiquées sur le tableau de clavier. C'est d'ailleurs probablement le seul cas où vous utiliserez la gouverne de direction.

L'atterrissage

On a déjà expliqué la technique d'utilisation de la touche de radiocompas pour la localisation des terrains d'atterrissage. Lorsque vous vous approchez du terrain, vous apercevrez quelques-unes des balises et lorsque vous en atteindrez le centre, vous entendrez un son aigu qui vous indiquera que vous avez atteint la position d'atterrissage optimale. On ne tiendra pas compte des petites collines - il ne s'agit que de camouflage.

1 L'atterrissage vertical

- (i) Approchez de la zone proposée à 500

Si vous avez atterri hors du point d'atterrissage, vous pouvez faire appel au personnel au sol pour qu'il établisse votre position courante comme point d'atterrissage désigné. Appuyez sur 8 (radiocompas), puis Q, W, E ou R.

9 Visée de missiles

Ce dispositif indique quel est l'appareil ennemi vers lequel vos engins air/air Sidewinder se dirigent. Ce dispositif ne fonctionne que lorsque vous entendez le rugissement de vos Sidewinders. Avec des objectifs multiples, il est indispensable de savoir lequel des avions vous avec accroché - ce n'est peut-être pas celui que vous vouliez.

0 Affichage standard

Annule les visées de bombes et de missiles et affiche le viseur tête haute normale.

Tableau de bord

De gauche à droite, le tableau indique:

MFD

Affichage polyvalent, commandé par 1 comme commutateur. Il fournit des informations de vol ou la situation de l'armement. Les informations de vol comprennent les suivantes:
La poussée ou le niveau de puissance
La position du vecteur poussée (horizontale, 45 degrés ou verticale)

Le niveau de carburant (20 min. environ en poussée maximale)

La position du train d'atterrissage (blanc = en bas)

La position des volets (blanc = en bas)

Les freins (blanc = non appliqués)

Au décollage, l'armement est composé de la façon suivante:

2 missiles air/air Sidewinder AIM-9L avec une portée de 8 km

3 bombes de 1000 livres

250 obus ayant une portée de 3 km. Vous ne pouvez vous réarmer qu'à un point d'atterrissage désigné. Lorsque vous avez atterri, amenez la puissance à zéro et appuyez sur 2 pour vous réarmer.

AAR

Radar d'attaque aérienne - indique la position des appareils ennemis (rouge), de missiles air/air (blanc) et sol/air (blanc) dans un rayon de 8 km et au sein d'une bande de hauteur de plus ou moins 5000 pieds. L'échelle du côté gauche indique la hauteur des missiles au-dessus ou en-dessous de votre position, et celle de droite

indique l'altitude des avions ennemis.

FOFTRAC

Radar de poursuite 'Ami ou ennemi'. Un dispositif d'affichage mixte de dérouleur de carte et de mise à jour des objectifs dans votre zone opérationnelle - environ 38,4 km x 19,2 km ou un carré du quadrillage de la carte. Les informations suivantes sont représentées:

Montagnes (montages) vertes

Points d'atterrissage (feux clignotants)

Votre route (blanc)

Les bases de missiles sol/air (vert)

Les chars et leurs pistes (vert)

Les avions et missiles ennemis et leurs route (points rouges mobiles)

Etant donné que FOFTRAC est un dispositif d'affichage à mise à jour continue avec objectifs mobiles clignotants, vous pouvez vous en servir pour suivre les mouvements de l'ennemi et mettre au point votre stratégie. Pour débarasser FOFTRAC de routes qui ne sont plus valables, appuyez sur 6. Le message affiché représentera également la référence grille de la zone (voir la carte).

A noter que lorsque vous volez vers une nouvelle zone de combat, FOFTRAC ne représentera pas d'objectifs au sol jusqu'à ce que vous effectuez une mission de reconnaissance à environ 16000 pieds jusqu'au centre de la zone (représenté par un point blanc). Sur ce point, l'appareil de prise de vue photographiera automatiquement la zone et FOFTRAC entrera en action.

Le Harrier est équipé d'un modèle FOFTRAC très avancé disposant d'un affichage 'intelligent'.

L'affichage des messages

Au cours de votre sortie, des messages et des avertissements seront affichés dans ce tableau, si nécessaire.

Les commandes au clavier

Ces commandes sont indiquées sur le tableau de clavier fourni avec ce manuel.

Le pilotage de votre Harrier

Remarques importantes

Même si vous connaissez les principes généraux du pilotage d'un avion, il est utile de rappeler certains facteurs en ce qui concerne la résistance et la gravité.

La montée

La vitesse de l'avion diminuera en montée sauf si l'on augmente la puissance. Si vous essayez

pieds et 400 noeuds. Chaque gradin sur l'anémomètre représente 50 noeuds.

- (ii) Sélectionner le vecteur de poussée de 45° et utiliser le levier pour maintenir un vol horizontal. Attendre que la vitesse descende à 200 noeuds.
- (iii) Sortir le train d'atterrissage (U) et les volets (F). Attendre que la vitesse tombe à 120-100 noeuds. Maintenir l'angle d'inclinaison horizontale entre 0 et 6 degrés en s'assurant que la vitesse ne descende pas en-dessous de 100 noeuds.
- (iv) Ajuster la puissance et l'angle d'inclinaison horizontale pour maintenir la vitesse descendronnelle à moins de 10 pieds par seconde (un gradin sur le variomètre).
- (v) A l'atterrissage, couper la puissance et mettre les freins (B).
- (vi) Appuyer sur 2 pour le ravitaillement, le réarmement et les réparations éventuelles des dégâts dus aux combats.

3. L'atterrissage traditionnel

Bien qu'ils soient possibles, les atterrissages traditionnels sont extrêmement difficiles car l'impact doit avoir lieu au bord extrême du terrain d'atterrissage.

Ne vous inquiétez pas si vous éprouvez des difficultés initialement pour atterrir de façon précise sur le terrain d'atterrissage. La manière la plus simple est d'atterrir verticalement puis d'appuyer sur la touche Homer (radiocompas) suivie de la touche correspondante au terrain d'atterrissage le plus proche pour appeler le personnel au sol.

Autres applications de la poussée vectorielle

Les techniques de poussée vectorielle peuvent être utilisées également à bon escient en translation avant rapide ('Viffing'). Entraînez-vous en sélectionnant la poussée à 45° ce qui donnera lieu à une décélération rapide ainsi qu'à une augmentation de la hauteur; puis essayez le même angle de poussée en virage à la verticale - ceci provoquera une brusque LE COMBAT

Niveaux de difficulté

Lorsque vous sélectionnez le mode de combat sur le menu principal, vous disposez de trois niveaux de dextérité - PILOT, COMMANDER et ACE.

Commander

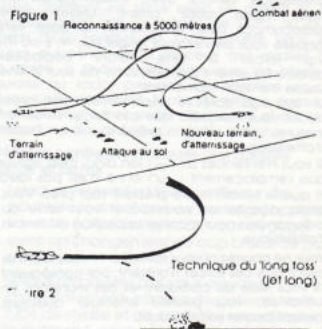
Dans ce niveau vous commencerez à éprouver les effets de la force d'accélération; si vous reculez trop le levier de commande,

vous tomberez en syncope (arrêt de courte durée du cœur) lorsque vous atteignez 9G positif. Au contraire, en poussant le levier de façon excessive en avant, c'est le 'red out' qui se produira (afflux de sang à la tête) à 3G négatif. Appliquer soigneusement un mouvement contraire au levier pour redresser la situation. En outre, une meilleure gestion carburant sera nécessaire à ce niveau car le taux de consommation est plus élevé.

Ace

En plus des facteurs que l'on rencontre au niveau de chef de bord, ce niveau nécessite une précision supérieure de visée et de tir au canon, et la portée utile du canon est réduite.

UNE MISSION TYPIQUE



VOTRE MISSION

Votre mission est de détruire le QG ennemi à 800 km au NNE de votre point de départ, comme cela est indiqué à la fois sur le FOFTRAC et sur la carte quadrillée.

Pour parvenir au QG de l'ennemi, il vous faudra tout d'abord détruire les chars ennemis qui menacent vos terrains d'atterrissage. Lorsque ceci aura été effectué, vous devez établir un nouveau terrain d'atterrissage dans une zone opérationnelle adjacente. Malheureusement, ces zones seront elles aussi menacées par les chars de l'ennemi qui devront être détruits eux aussi, et ainsi de suite. Vous disposez en tout de 512 zones opérationnelles, mais il n'est

évidemment pas nécessaire de toutes les prendre pour atteindre votre objectif.

Nous vous conseillons de prendre un exemplaire de la carte quadrillée et de l'utiliser comme référence pour établir un relevé de votre progression.

Identification des terrains d'atterrissage

Lorsque vous volez dans une nouvelle zone, commencez par effectuer un vol de reconnaissance pour la photographier afin de disposer de FOFRAC. Cela vous permettra de sélectionner une zone relativement dénuée de forces ennemies.

Etablissement des terrains d'atterrissage

Les terrains non préparés nécessitent un atterrissage vertical avec vitesse horizontale nulle. Après avoir atterri, utilisez votre radiocompas pour sélectionner la base vers laquelle vous désirez vous diriger (Q, W, E ou R). Vos forces à terre seront déplacées automatiquement par une zone de saut à une vitesse d'environ 150 nœuds.

Un son aigu après le déplacement des forces au sol vous indiquera que ces forces seront en mesure de vous préparer un terrain d'atterrissage.

Si vous n'entendez pas ce son aigu, cela signifie que l'emplacement : un onné n'est pas idéal et que le terrain a été préparé tout près. Vous devez décoller de nouveau et vous servir du radiocompas pour localiser la position du terrain d'atterrissage.

Vous ne pourrez ni vous ravitailler ni vous réarmer avant que ces forces n'arrivent, par conséquent s'il vous reste du carburant et des munitions en suffisance, vous pouvez effectuer quelques missions locales en attendant.

Souvenez-vous que vous pouvez interrompre l'action à tout moment en appuyant sur A pour préparer votre prochain coup.

Dégâts à la suite des combats

Les dégâts causés par l'artillerie au sol ou par le tir au canon sont indiqués sur l'écran et par la mise hors d'usage progressive de vos instruments jusqu'à ce que vous soyez enfin abattu. Naturellement, lorsque vous êtes touché par un missile, vous êtes définitivement abattu.

Techniques d'attaques au sol

Les défenses au sol braquées contre vous sont les suivantes:

Les missiles SAM sol/air

Guidés par radar en mesure de détruire des objectifs au-dessus du 2000 pieds. Ils peuvent être guidés au radar jusqu'à l'impact avec

l'objectif ou par infra-rouge par vos sources de chaleur.

Les batteries antiaériennes

Généralement commandées par radar, elles se trouvent à proximité des batteries de missiles sol/air SAM.

Tir d'infanterie au sol

Parfois inquiétant, il est improbable que le tir d'armes de troupes au sol ne cause de véritables dégâts.

La méthode d'attaque la plus efficace semble être l'approche rapide et à basse altitude, c'est-à-dire à 500 pieds ou moins, en lissage. Souvenez-vous que les montagnes présentent une certaine protection contre les radars de l'ennemi. Toutefois, ceci signifie parfois que vous ne verrez votre objectif qu'à la dernière minute. Une autre possibilité serait d'approcher à haute altitude puis d'attaquer en rase-mottes.

On pourra utiliser aussi bien les bombes que le canon pour l'attaque d'objectifs au sol. Les bombes sont relativement faciles à utiliser étant donné que vous pouvez obtenir le point d'impact prévu au moyen du viseur de bombardement. Normalement vous volez au-dessus de votre objectif après avoir largué la bombe, mais cela risque d'être dangereux. On pourra également utiliser la technique du jet long ('long toss') - fig. 2. Les canons ne permettent pas un usage aussi souple car ils nécessitent un vol en plongée directement sur l'objectif; la sélection d'une inclinaison longitudinale comprise entre -5 et +5 facilitera le maintien d'une altitude constante.

Manœuvres d'évitement du radar

Votre avertisseur de radar vous avertira lorsque les radars ennemis vous auront repéré en émettant une tonalité d'avertissement et en affichant un message sur l'écran. Le Harrier dispose d'un système de contre mesure qui s'efforcera automatiquement d'en sortir ou de brouiller le radar, ce qui sera facilité en changeant de cap ou en plongeant à moins de 500 pieds.

Les combats aériens

Dans la mesure du possible, essayez de vous positionner à l'intérieur d'un 'cône' de 30° derrière l'ennemi à une portée convenant à votre arme choisie. Après vous être ainsi positionnés, vous devez tenir compte

1. des caractéristiques de votre propre appareil et de celles de l'appareil ennemi.

2. des effets secondaires de certaines manoeuvres - votre dextérité pour les virages serrés sera fonction de votre vitesse. Les virages trop serrés et à vitesse trop basse entraîneront à la fois une perte d'altitude et une diminution de la vitesse; toutefois, avec une vitesse plus élevée, la vitesse angulaire de virage sera plus lente. Votre vitesse de virage optimale est environ 450 noeuds.

L'attaque

Lorsque vous vous trouvez dans le cône de 30°, vérifiez que vous disposez de l'avantage en, ce qui concerne d'une part l'altitude et d'autre part

la vitesse. Ceci vous permettra de vous éloigner à toute vitesse, en gagnant de l'altitude, après avoir largué vos munitions. Les missiles peuvent être utilisés à une vitesse de fermeture relativement élevée, alors que le tir au canon nécessite une vitesse d'approche plus lente afin de braquer l'objectif de façon précise. Souvenez-vous toutefois que l'ennemi fera son possible pour que vous le dépassiez, en renversant ainsi la situation en un instant.

La défense

La réponse classique à une attaque de l'arrière est de se retourner vers l'ennemi en se dégageant de façon défensive (fig. 3). Les autres manoeuvres comprennent les 'ciseaux' et l'immelman (figures 4 et 6).

Votre agresseur peut être forcé de vous dépasser si vous changez de cap plus rapidement que lui ou en augmentant la vitesse relative de fermeture par décélération et/ou par manoeuvre.

Si vous éprouvez une véritable difficulté à vous débarrasser de l'ennemi, vous pouvez, comme ultime remède, essayer le 'jinking', c'est-à-dire le changement de cap répété afin d'éviter qu'il vous tienne constamment en joue. Choisissez bien votre moment et dégagez-vous. La façon la plus rapide de vous dégager est d'effectuer un S tendu (fig. 6). Dirigez-vous vers le groupe de nuages le plus proche car ceci permet également de brouiller les missiles Sidewinder ou SAM.

La capacité de VIFFing du Harrier peut également vous aider à mieux vous placer pour des manoeuvres d'évitement et de contre-attaques rapides (figures 7 et 8).

Manoeuvres de contre-défense

Aussi bien l'ennemi que vous-même pouvez

effectuer des manoeuvres pour déjouer un grand nombre des actions défensives susmentionnées. Les figures 9 à 14 représentent les techniques les plus connues.

L'avion de l'ennemi

Les caractéristiques de l'appareil de votre assaillant sont basées sur celles du MiG 23, un appareil à capacité supersonique. Le Harrier est subsonique sauf en plongée. A plus de 20000 pieds, le MiG présente des taux de virage, vitesse, accélération et taux de montée différents; votre tactique la meilleure est de l'attirer à moins de 20000 pieds et de le forcer de combattre à vos conditions.

Votre assaillant est armé avec un canon et 4 missiles, guidé soit à l'infrarouge (IRH) ou au radar (RG). Lorsqu'il est juste derrière vous, il tirera au canon ou il lancera des missiles à guidage à l'infrarouge, alors que les missiles guidés au radar peuvent être derrière vous. Avec cette simulation, mais pas encore dans la réalité, il pourra lancer des missiles 'tire et oublie' lorsqu'il est devant vous et qu'il s'éloigne.

Défense contre les attaques aux missiles sol/air et air/air

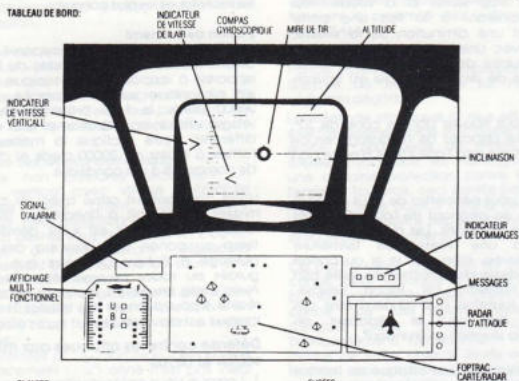
- 1 Lorsque vous entendez l'avertisseur de poursuite radar et que ce message apparaît sur votre écran, essayez de vous dégager avec un changement de cap brutal de plus de 90°.
- 2 Si vous ne pouvez pas vous dégager immédiatement, essayez de déterminer le type de missile et de contrôler sa position sur le radar anti-aérien et/ou sur le FOFTRAC.
- 3 Si vous avez le temps, tournez-vous vers le missile en vol 'tissé'; au tout dernier moment changez brutalement de cap.
- 4 Vous pourrez également utiliser vos fusées éclairantes (pour le guidage à l'infrarouge) ou vos paquets de rubans métalliques anti-radar pour tromper les missiles. Votre équipement en comprend 9 de chaque. Si l'alarme au missile s'arrête, vous avez réussi à vous dégager et vous êtes libre de poursuivre votre mission.

STRIKE FORCE HARRIER

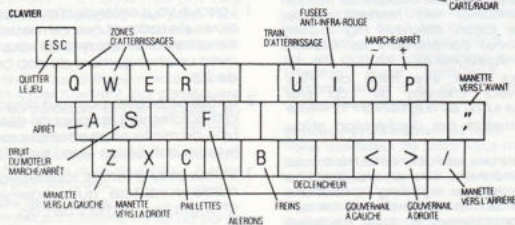
dans le présent programme sont basés sur la réalité et nous tenons à ajouter que nous avons constaté avec un grand plaisir la supériorité du Harrier en combat aérien.

© Mirrorsoft Ltd

TABEAU DE BORD:



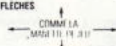
CLAVIER



CHIFFRES

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
AFFICHAGE MULTI-FONCTIONNEL		VECTEUR DE PROPULSION			COLLIMATEUR DE PILOTAGE				
AFFICHAGE MULTI-FONCTIONNEL ARMES	REARVIEW	↓	↘	→	EFFACER FOPTRAC	DISPOSITIF D'ACCROCHAGE DE LA BOMBE	BASE	DISPOSITIF D'ACCROCHAGE D'UN MISSILE	COLLIMATEUR DE PILOTAGE NORMAL

FLECHES



Zones opérationnelles

Comprend 3500 sites SAM
BEAUCOUP DE MONTAGNES

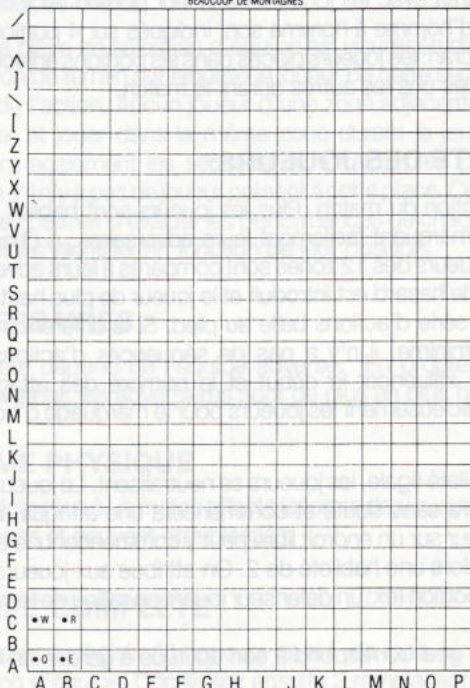


SAMS



1000+
tanks

Quartier général
de l'ennemi



TERRAIN
DE DÉPART

FOOTBALL MANAGER 2

REPRESENTATION VISUELLE DE L'EQUIPE selon les 3 sections du terrain défensif, milieu de terrain, offensif. Chaque équipe apparaît avec les joueurs dans leur portion de terrain. Les marquages d'homme à homme sont indiqués sur 4 portions adjacentes par écran: les joueurs placés dans les portions adjacentes se marqueront les uns les autres durant le match.

L'HABILETE DES JOUEURS:

Influence l'action du match. Plus les joueurs sont habiles, plus ils dribblent et marquent facilement leurs adversaires. A chaque mi-temps, les joueurs des 12 zones sont comparés à leurs adversaires. Un élément de hasard est introduit et le joueur de plus haute valeur entame une série d'actions balle au pied. Si la différence entre 2 joueurs est minime, il n'y a pas de séquences d'actions. Vous pouvez ainsi influencer le début et le nombre des attaques en opposant judicieusement les joueurs pour le marquage d'homme à homme.

NOTE: à habileté égale, les joueurs se neutralisent. Le joueur le plus habile gagnera sans doute et commencera une attaque, balle au pied. Un joueur sur un endroit libre peut y commencer une attaque, on lui prête alors une habileté de 2. On attribue aux joueurs jouant hors de leur portion (ex: un défenseur jouant en milieu de terrain) une habileté de 2.

L'habileté du goal correspond à son aptitude à garder les buts.

FORMATION:

Il existe 12 zones possibles de positionnement des joueurs (goals exclus). Elles sont représentées par les 4 places sur chacun des

écrans de sélection des équipes. Exemple de formation: 4-3-3, 4-2-2-, 4-2-4. Votre équipe jouera dans les positions que vous aurez choisies vous-même.

Chaque place de sélection d'équipe est visualisée directement sur la section de terrain sur laquelle le joueur de cette section jouera au début de l'action. Aucun joueur d'une zone adjacente ne pourra le marquer et jouer dans la même zone durant le jeu. Les joueurs couvrent également les sections de terrains près de leur propre section s'il n'y a pas de joueur présent à cette place. Cette répartition en zones permet d'évaluer les performances de chaque joueur, car on peut les identifier en fonction de leur position.

ADVERSAIRES

L'habileté dépend de l'équipe adverse. En progressant dans le championnat, les adversaires sont de plus en plus habiles.

FORME PHYSIQUE

La participation à un match affecte la forme des joueurs. Ils reçoivent des chocs et peuvent être blessés.

EQUIPE COMPLETE

Vous devez choisir 11 joueurs avant de pouvoir compléter la sélection d'équipe. Choisissez ensuite 2 remplaçants qui pourront être introduits pour changer la formation.

STYLES DE JEU.

Pendant la partie du jeu «Entraînement supplémentaire» vous pou-

vez modifier le style du jeu de l'équipe. L'effet sera visible durant le match. Votre équipe utilisera les passes proches, longues ou hautes en fonction de votre sélection. Les différents adversaires ont aussi des styles variables.

ACTION

Chaque mi-temps consiste en plusieurs séquences d'actions. Une séquence se termine lorsque le ballon est hors-jeu, qu'un but est marqué ou que le goal pare un but. L'action du match permet de voir les résultats de vos actions.

MI-TEMPS

Lors de la mi-temps vous pouvez introduire des remplaçants et changer la formation de votre équipe.

RESULTATS DU MATCH

Après votre match:

Soit les autres résultats du championnat et le classement apparaissent, soit le résultat de votre match de championnat apparaît.

RAPPORT DE SANTE

C'est la liste de vos joueurs blessés. Une forme physique inférieure à 50% signifie qu'un joueur ne peut plus jouer. Plusieurs chocs peuvent avoir comme conséquence une blessure à long terme. Un

joueur blessé retrouvera sa forme en se reposant.

FINANCES

Indique la rentabilité de votre club. Si la balance devient négative, vous aurez des problèmes. La recette dépend du club jouant à domicile. La recette grimpera en fonction de vos succès d'équipe et de championnat. Acheter/vendre un joueur représente le total de vos affaires sur le marché du transfert.

Les salaires des joueurs dépendent de leur habileté et de leur nombre.

Les frais généraux sont un rapport de coûts fixes supportés par le club. Le profit est mesuré tous les 8 jours. Les valeurs financières s'élèvent en fonction de votre progression.

VENDRE DES JOUEURS

Si vous voulez vendre un joueur, une offre sera faite. Si vous rejetez cette offre, vous devrez attendre la semaine suivante pour refaire une tentative. N'oubliez pas que vous payez le salaire de tous les joueurs, qu'ils soient sélectionnés ou non pour un match. Si vous possédez une équipe de moins de 13 joueurs, votre équipe sera incomplète et vous perdrez.

ACHETER DES JOUEURS

Un maximum de 3 joueurs peuvent être à vendre. Vous pouvez faire une offre pour n'importe lequel de ces joueurs. Plus l'offre est élevée, plus vous augmenterez vos chances de gagner en l'achetant. Vous pouvez même avoir la chance d'acheter les joueurs à un montant

inférieur à leur valeur réelle. Le message «EQUIPE TROP GRANDE» signifie que vous devez vendre un joueur avant que d'autres propositions ne soient faites.

ENTRAINEMENT SUPPLEMENTAIRE

Pour modifier la façon dont les joueurs passent le ballon.

Hauteur de Passe: pour augmenter ou diminuer la hauteur des passes.

Longueur des passes: pour augmenter/diminuer la longueur.

Elaborez votre propre technique en fonction de votre équipe et de votre style de passe.

Quand le message «PARACHEVE» apparaît, cela signifie que vous avez atteint la longueur/hauteur maximum/minimum de passe. Vous entraîner encore ne servira à rien.

LA SAISON

Vous jouerez une fois contre toutes les autres équipes de votre division et vous jouerez en fonction de votre progression dans les championnats. En fin de chaque saison, il y aura 3 promotions et 3 régressions.

SUCCEs

Le but du jeu est de gagner le Triple-Championnat ainsi que 2 coupes.

LES 5 ATTRIBUTS DES JOUEURS

- **NOM:** le nom du joueur apparaît.
- **HABILETE:** d'une échelle de 3 à 9. Le degré affecte la performance du joueur pendant le match.
- **FORME PHYSIQUE:** notée sur 100. la note diminue en fonction des chocs ou des blessures reçues durant le jeu. Si cette valeur est inférieure à 50, le joueur doit être mis au repos.
- **POSITION:**
 - G= GOAL
 - D= DEFENSEUR
 - M= MILIEU DE TERRAIN
 - A= ATTAQUANT.

Ce sont les positions correctes des joueurs. Un joueur hors de sa position sera moins efficace. Pour identifier ces positions à l'écran lors de la sélection d'équipe: la position du goal est sur le but, les défenseurs sont sur le même écran que le goal, les milieu-de-terrain sont sur le milieu du terrain et les attaquants sont sur le même écran que le goal adverse.

- **VALEUR:** 30,000 à 360,000, dépend de l'habileté du joueur et de la division dans laquelle vous jouez; elle affecte le prix d'achat/de vente du joueur sur le marché du transfert.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT.

AMSTRAD DISC

Taper run "DISC"

AMSTRAD CASSETTE

- Insérez la cassette dans le lecteur
- Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER
- Appuyez sur PLAY



INSTRUCTIONS DE SAUEGARDE:

Cas des 16 BITS: prenez soin d'avoir une disquette vierge avant de charger le programme. Placez une disquette formatée dans le drive. Sélectionnez SAVE dans l'écran de direction puis un n° de fichier (de 0 à 9). Appuyez sur FEU.

Cas des 8 BITS: prenez soin d'avoir une K7 vierge avant de charger le programme. CPC K7: Notez les numéros de l'index afin de ne pas effacer un jeu déjà sauvegardé. Appuyez sur PLAY et RECORD. Sélectionnez un n° de fichier (de 0 à 9) et appuyez sur FEU. Laissez un écart de 10 secondes entre 2 fichiers FM2. CPC D: placez une nouvelle disquette formatée dans le drive. Sélectionnez le n° de fichier (de 0 à 9). Appuyez sur FEU.

Prenez soin de ne pas sélectionner le même n° de fichier 2 fois car la routine SAVE est destructrice.

LE NOUVEAU JEU:

FOOTBALL MANAGER II n'est pas seulement une amélioration de FMI, c'est un remaniement total:

«J'ai redessiné complètement l'action graphique du match et la tactique de la sélection des équipes. Votre équipe joue maintenant dans le style et dans la formation que vous choisissiez; vous pouvez observer et évaluer la performance de chacun de vos joueurs. Vous trouverez des passes habiles, des plaquages, des lobs dans le filet, des blocages par un goal plongeant, le marquage proche, une diversité infinie d'actions. Les versions 16 Bits permettent la répétition immédiate d'une séquence.

Les changements tactiques comprennent: le marquage d'homme à homme, la sélection de formations et les remplaçants.

D'autres améliorations: les matchs de championnat, 92 équipes, les commandes publicitaires, les points de succès, l'exposition du goal, les transferts et l'entraînement...A vous de développer votre propre style de management!»

Pour commencer rapidement le jeu:

COMMANDES à utiliser en fonction de l'ordinateur.

ACTION	MANETTE	SOURIS	CLAVIER
en haut	en haut	en haut	Q
en bas	en bas	en bas	S
gauche	gauche	gauche	I
droite	droite	droite	P
Action	Bouton	Bouton	Return/
	Action	Action	Enter

Le jeu utilise en haut/en bas/gauche/droite pour sélectionner les points avec l'index montré à l'écran.

Action est utilisé pour confirmer une sélection.

SELECTION DES EQUIPES:

La sélection des équipes se fait sur 3 écrans: défensif, milieu de terrain, offensif.

Réserve de remplaçants:

- 1) Positionnez-vous sur le haut de l'écran et pressez le bouton ACTION. Le message FIRE TO QUIT apparaît .
- 2) Positionnez-vous sur un remplaçant (en haut/en bas) puis cliquez sur ACTION pour le sélectionner.
Pour déplacer le visuel sur l'écran suivant, utilisez gauche/ droite.
Pour terminer la sélection de l'équipe, appuyez sur ACTION, puis orientez-vous vers la droite pour réaliser une autre sélection.
- 3) Positionnez-vous sur un endroit libre, en cliquant sur ACTION; le remplaçant indiqué sera transféré une nouvelle fois chez les remplaçants.
- 4) si vous cliquez sur ACTION alors que vous êtes positionné sur un joueur sélectionné, il sera transféré chez les remplaçants.
- 5) A la fin de la sélection de l'équipe, sélectionnez 2 remplaçants (en haut/en bas) et cliquez sur ACTION pour valider puis orientez-vous vers la droite pour pouvoir sélectionner une autre section.
- 6) A la mi-temps, vous pouvez changer votre équipe et introduire des remplaçants.
- 7) les places se trouvent directement sur le terrain et délimitent la portion de terrain couverte par votre formation.

COMMANDES PUBLICITAIRES:

Au début de chaque saison, on vous offre des commandes publicitaires. Le maximum est de 50,000 par division (1ère Division = 200,000). Si vous rejetez une commande, la possibilité d'une nouvelle offre dépendra de votre classement de management (MR). Un MR de 100 donne une possibilité de 75% pour une nouvelle offre, un MR de 50 une possibilité de 50%. Si votre MR indique 25% ou moins, vous ne recevrez plus d'offres.

NIVEAU D'HABILETE:

commencez par le premier afin de gagner en expérience et en habileté.

MANAGEMENT:

selon votre classement en fin de saison et vos résultats dans le championnat, vous gagnez des POINTS DE SUCCES. Votre classement de management représente une moyenne sur 100 de vos points de succès par saison.

SAUVEGARDE DU JEU:

vous pouvez sauvegarder le jeu au début de chaque match. Ceci permet de suspendre le jeu et de le reprendre plus tard.

LE MATCH

L'équipe qui reçoit commence toujours le jeu en jouant de gauche à droite.

Pour les news, les nouveautés, les concours et les astuces, branchez-vous sur notre serveur Minitel : le 3615 UBI.

Pour tout logiciel défectueux, appelez notre Hot Line, à Euromaintenance : (16) 99 08 90 77

Une nouvelle forme de dialogue :

* des news
* des jeux
* des cadeaux
* des infos ...

36 15 UBI

COPYRIGHTS

Amstrad is a registered trademark of Amstrad Consumer Electronics

ANDY CAPP, FLIGHT SIMULATOR, POPEYE 1, COMBAT ZONE, JAWS, OPERATION HORMUZ, TARZAN, GUNBOAT, ET STRIKE FORCE COBRA © Alternative Software Ltd.
ARMY MOVES © Summit Software
ACE 2 © 1989 Artronic Products Ltd.
20000 AVANT JC, MALEFICE DES ATLANTES © CHIP
ATF, BOBSLEIGH, TOMAHAWK © 1986 Digital Intégration
AFTER THE WAR © Misofta Dinamic
AMC © Misofta Dinamic
ZYNAPS, NETHERWORLD, EXOLON © HEWSON
TUEZ N'EST PAS JOUER © DOMARK
SKATEWARS © Ubi Soft
STRIKE FORCE HARRIER © 1987 Mirrorsoft Ltd.
FOOTBALL MANAGER 2 © Prism Leisure

CODES MASTERS :

	DISC	CASSETTE
ANDY CAPP	62009	63020
FLIGHT SIMULATOR	62010	63025
POPEYE 1	62037	63031
COMBAT ZONE	62012	63032
JAWS	62036	63030
OPERATION HORMUZ	62014	63034
ARMY MOVES	62038	63033
TARZAN	62013	63035
GUNBOAT	62039	63036
STRIKE FORCE COBRA	62040	63037
ACE 2	62063	63054
MALEFICE DES ATLANTES	62046	63056
ATF	62047	63057
BOBSLEIGH	62048	63058
TOMAHAWK	62050	63059
AFTER THE WAR	62018	63008
AMC	62003	63011
ZYNAPS	62055	
NETHERWORLD	62054	63060
TUEZ N'EST PAS JOUER	62049	63062
EXOLON	62052	63061
SKATEWARS	62019	63017
STRIKE FORCE HARRIER	62061	63052
FOOTBALL MANAGER 2	62006	63004

UBI SOFT

Entertainment Software

5036886