

INFILTRATOR

CREATED BY CHRIS GRAY

Fiche de référence rapide pour Amstrad CPC 464/664/6128

Les exigences de votre aéronef:

Pour décoller de votre hélicoptère d'attaque DHX-1 Whizbang Gizmo™, et entreprendre l'une de vos missions qui deviendront sous peu légendaires-il vous faut:

- Un ordinateur Amstrad
- Une unité de disques ou de cassettes
- Une TV. ou un moniteur
- L'amour de l'aventure, la soif du danger et 42 pence

Checklist avant l'envol:

1. Si vous possédez un joystick insérez-le port de votre ordinateur.
2. Allumez votre TV. ou votre moniteur, et mettez votre unité de disques ou de cassettes sous tension.
3. Mettez votre micro sous tension.
4. Introduisez le disque dans le lecteur de disquettes ou la cassette face NO 1 dans l'unité de cassettes.
5. Disque: Tapez **RUN "INFIL"** et appuyez sur **ENTER**.
Cassette: Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER** en même temps, puis appuyez sur la touche **PLAY** du lecteur de cassette.

Un petit vol d'essai:

- Appuyer sur les touches B, S, et I pour faire démarrer votre 'coptère.
- Quand votre compte tour (RPM's) indique 2300 ou davantage, tirez le joystick droit vers vous pour decoller.
- En vol appuyer sur 3 pour voir l'écran de votre terminal informatique et obtenir votre cap ADF correct. Sur l'écran de votre ordinateur appuyer sur 2: la carte tactique vous donne la fréquence ADF. Presser la barre d'espacement pour revenir à la vue de l'habitacle.
- Appuyer sur 4 pour passer à l'écran de communications, et sur A pour régler l'ADF. Entrez la valeur numérique au clavier, en ignorant la virgule. Appuyer sur la barre d'espacement pour revenir à la vue de l'habitacle.
- Appuyer sur le bouton de tir tout en poussant le joystick vers l'avant, ou sur les touches de contrôle sur le clavier pour accélérer vers l'avant.
- Conservez l'ADF pointé vers le haut et vous finirez par atteindre votre destination.

Pour le pilote:

Les commandes de votre Hélicoptère d'attaque DHX-1 Whizbang Gizmo sont les suivantes:

● Commandes en vol:

- Le joystick ou les touches du clavier contrôlent tous les mouvements de l'hélicoptère. La mise à feu sur le clavier correspond à la touche @.
- pour **prendre de l'altitude**, tirez sur le joystick (ou sur la touche A).
 - pour **piquer**, poussez votre joystick vers l'avant (ou sur la touche Q).

- pour **accélérer** maintenez le bouton enfoncé et poussez vers l'avant (ou appuyer sur la touche Q et sur le bouton de tir).
- pour **décélérer** maintenez le bouton enfoncé et tirez vers l'arrière (ou appuyer sur la touche A et sur le bouton de tir).
- pour **virer à gauche**, poussez vers la gauche (ou appuyer sur la touche O).
- pour **virer à droite**, poussez vers la droite (ou appuyer sur la touche P).

Les commandes au clavier:

Le clavier s'utilise pour commander toutes les autres fonctions de l'hélicoptère.

- B** met la batterie en circuit.
- S** initialise l'ordinateur et les systèmes de communications.
- I** amorce l'allumage.
- G** arme le canon -si le HUD est vers le haut.
- M** arme les missiles à guidage IF (roquettes). -si le HUD est vers le haut.
- F** prépare les fusées à l'emploi.
- C** prépare le leure à l'emploi.
- H** interrupteur du collimateur de navigation (HUD).
- W** interrupteur du mode "whisper". (vol silencieux).
- 4** fait passer l'affichage au système de télécommunications.
- 3** commute l'affichage sur le terminal informatique.
- T** mise en circuit ou hors circuit du Whizbang Whomper (turbine de suralimentation).

Mission accomplie:

Après avoir atteint avec succès votre première destination, retournez la cassette sur la seconde face et rebobinez-la complètement. Faites tourner la bande de façon à charger la mission au sol.

Mission au sol:

Vous devez effectuer trois missions qui sont de plus en plus difficiles.

Les commandes des missions au sol sont les suivantes:

C'est vous qui êtes la petite silhouette grise sur l'écran. En poussant le joystick (ou les touches directionnelles) vous vous déplacez dans le sens où vous l'avez poussé, sauf en cas d'interaction avec un article actif.

Appuyer sur le bouton de mise à feu afin d'activer l'article (un article actif est un objet faisant partie de votre inventaire et dont vous avez sélectionné l'emploi). L'article actif en cours est toujours signalé en bas de l'écran principal. Selon votre sélection, vous pourrez ou vous ne pourrez pas vous déplacer avant d'avoir fini de l'utiliser.

Commandes sur le clavier:

en appuyant sur la barre d'espacement, vous passerez à l'écran de l'inventaire:

- | | | |
|---------------------------|-----------------------------|--------------------|
| S gaz soporifique | M détecteur de mines | P documents |
| E charge explosive | G grenades à gaz | C caméra |

La sélection se fait en utilisant le joystick (ou les touches directionnelles) et le bouton de mise à feu.

Pause:

Pour vous reposer, passez à l'écran d'inventaire. Votre jeu est suspendu. Appuyer sur la barre d'espacement pour continuer.

Quand vous chargez de nouvelles sections, suivez les instructions données par le programme.