

QUELQUES EXPLICATIONS

Avec son imper délavé et ses lunettes de soleil Porsche, l'étrange petit homme semblait légèrement déplacé. Après tout, l'ouverture officielle de la nouvelle Aile McGibbits de la Bibliothèque du Congrès (en l'honneur de votre traité de 47 volumes sur le système décimal Dewey) exigeait la grande tenue. Néanmoins, en vous dirigeant avec élégance vers le piano, dans vos jeans antiballes Trim-Fit™ McGibbits, vous ne l'aviez pas vraiment remarqué. Alors que vous vous lanciez dans le troisième mouvement de votre Concerto pour Piano No. 2 en Mi, vous avez entendu un murmure dans votre oreille. "Nous avons besoin de toi, Jimbo-Baby! Le monde entier est en danger et seul un supersoldat, un as du pilotage des hélicoptères, un expert en balistique, un ingénieur, un neurochirurgien, un politicien, un acteur de cinéma, une vedette de rock, un motocycliste de classe mondiale, un explorateur, un expert en karaté, et un chic type sans soucis comme toi peut nous sauver!"

"Oh non, ça recommence!" avez-vous pensé en plaquant les derniers accords de votre "Concerto pour une Bibliothèque". D'un mouvement fluide, vous avez sauté sur votre motocyclette Super Gizmo 8™ (avec régime de croisière, AM/FM, chauffe-siège automatique, et missiles guidés aux infrarouges). Vous avez pensé: "avec ce Mad Leader qui ne cesse pas de nous casser les pieds, on n'a plus le temps de rien faire!"

Une fois rentré dans votre modeste domaine campagnard/terrain d'entraînement/installation expérimentale pour avions, vous déchiffrez rapidement la note en code à clé primaire que vous a laissé votre agent secret (hereusement que vous avez, entre autres, un doctorat en mathématiques combinatoires et en cryptographie!).

destinataire
Commandant Johnny "Jimbo-Baby" McGibbits/AKA The Infiltrator STOP
Concerne La destruction du monde (au minimum) STOP

Commandant STOP
Nous avons besoin de vous STOP Le monde est sur le point d'être détruit STOP Seul vous pourrez nous sauver STOP L'hélicoptère d'attaque DHX-1 Gizmo™ de Whizbang Enterprises vous attend à l'héliport STOP Il faut empêcher le Mad Leader d'agir STOP Vous êtes notre dernier espoir STOP Arrêtez-le, quoi qu'il en coûte STOP Trouvez ci-joint un manuel de vol Gizmo™, des noms chiffres pour communications secrètes et les autres informations de mission, des armes, un film (avec développement prépayé) et le Guide McGibbits à l'Infiltration des Installations au Sol (Edition de Poche) STOP Bonne chance, Jimbo-Baby—Le sort du monde est entre vos mains STOP Signe General de Brigade Bunson "Old Blood 'n' Guts" O'Shaugnessy

.. ULTRA ULTRA ULTRA ULTRA ..
SECRET

"Comme toujours!" soupirez-vous en vous dirigeant avec votre arsenal vers le Gizmo qui vous attend. "Hé bien! mon opération à coeur ouvert de cet après-midi n'a qu'à attendre. J'espère que mon malade pourra attendre aussi". Et, tout en sifflotant le thème de votre dernier feuilleton pour la TV, vous vous préparez à sauver le monde...

Toutes vos missions vont débiter à partir de votre Base, qui se trouve juste au-delà des frontières du Pays. C'est à la base que vous allez recevoir vos instructions, juste avant votre décollage. Vous devrez piloter sans accrocs votre hélicoptère à partir de la Base, à travers l'espace aérien ennemi, et atteindre l'une des installations du Mad Leader pour réussir la mission qui vous a été affectée. Au total, vous avez trois missions de plus en plus difficiles, mais que votre intelligence, votre stature et votre réputation toujours croissantes vous permettront de mener à bien. Bonne chance!

Whizbang Enterprises Présente
l'Hélicoptère d'attaque DHX-1
Gizmo™ "The Snuffmaster"
— MANUEL DE VOL —

Vous voilà enfin propriétaire d'un Whizbang.
Vous pouvez être content de vous!
Vous venez d'acheter un hélicoptère d'attaque Gizmo DHX-1 de Whizbang Enterprises que Whizbang appelle affectueusement "The Snuffmaster".
Bienvenue! Vous êtes maintenant un membre de la famille Whizbang, et nous sommes sûrs qu'elle vous plaira.
Votre nouvel hélicoptère d'attaque DXH-1 Gizmo™ Whizbang vous offre les passionnantes innovations Whizbang suivantes:

- Moteur Whizbang Whirler™ à double propulsion, assisté par turbine, dont la vitesse maximale excède 450 noeuds.
- Quatre missiles Whizbang Waster™ air-air guidés aux infrarouges.
- Deux canons de 20mm Whizbang Whizzer™ à tir rapide.
- Fusées au magnésium anti-missiles IF.
- Lance-leurres contre les missiles guidés par radar.
- Sélecteur d'admission Whizbang Whomper™ à propulsion auxiliaire.
- Systèmes de télécommunications ultra-évolués.
- Systèmes de guidage, de contrôle et de surveillance informatisés de pointe.
- Système à déplacement silencieux Whizbang Whisper™.

Whizbang Enterprises sont également fiers d'annoncer une gamme nouvelle et stupéfiante d'accessoires mode pour hélicoptères Gizmo™. Quelques exemples:

- Stéréo Hi-Fi à 12 watts/canal, ETR unidirectionnel, avec lecteur de bandes à 8 pistes, ou lecteur de cassettes à renversement automatique.
- Filets décoratifs style "hélicoptère de course".
- Skids haut de gamme, entièrement en métal allié.
- Sièges baquet sport en vrai simili peau d'ours (avec appui-dos réglable).

Chez Whizbang, la qualité est superficielle!

POUR LE DECOLLAGE

En entrant dans l'habitacle de votre Gizmo, vous allez trouver face à un tableau de commande ultra-évolué. A travers le parebrise, vous voyez votre Base. En bas de l'écran, vos mains, qui agrippent les manches à balai commandant l'hélicoptère. Après avoir fini d'admirer votre manucure, vous allez peut-être vouloir décoller; voici donc les instructions.

INFILTRATOR
CREATED BY CHRIS GRAY

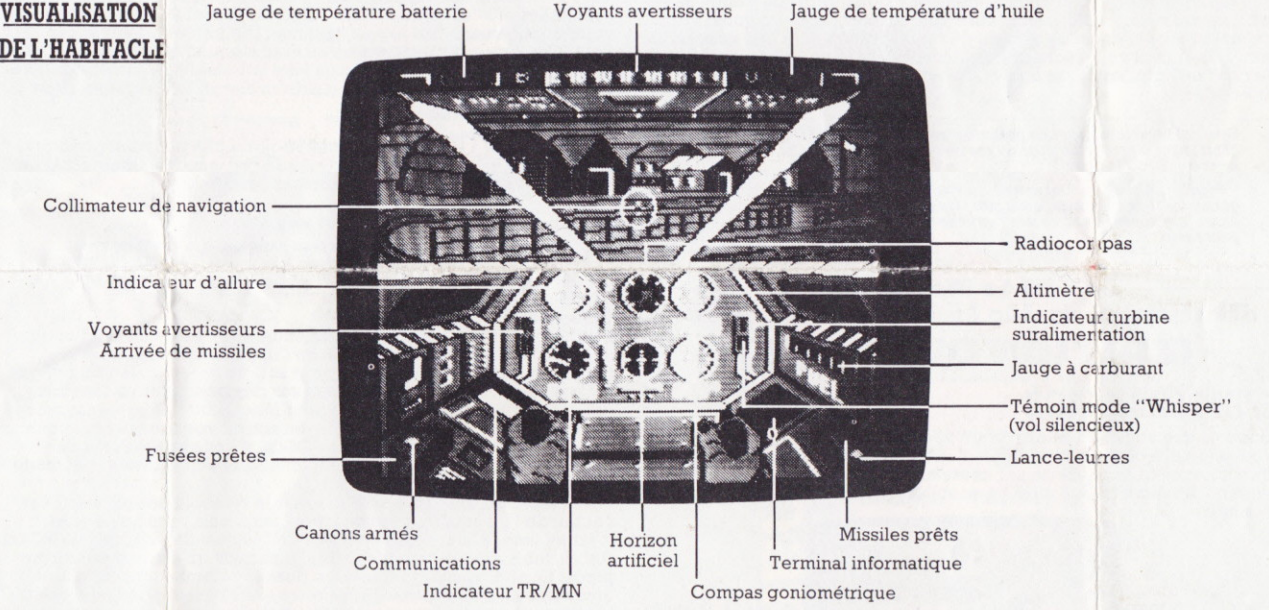
1. Mettez votre batterie en route en appuyant sur la touche B.
2. Initialisez l'ordinateur et les systèmes de communications en appuyant sur la touche S. Les écrans s'éclairent et les voyants de signalisation sont activés en haut de votre visualisation.
3. Allumez le moteur en appuyant sur la touche I. Pour que votre moteur parvienne à déplacer l'hélicoptère, il doit atteindre 2300 TR/MN.
4. Tirez le manche à balai vers vous jusqu'à ce que vous ayez dépassé votre Base et que vous puissiez voir un joli paysage verdoyant avec, au lointain, des montagnes.
5. Appuyez sur la commande de tir (fire button) (vous remarquerez que, sur l'écran, votre main droite fait la même chose) puis poussez le manche à balai vers l'avant pour accélérer.

Whizbang Enterprises—Fierté, réputation amplement justifiée et le taux de mortalité d'employés le plus élevé de toutes les corporations du monde libre.

LES COMMANDES

Joystick
Le joystick régit tous les déplacements de l'hélicoptère.
Pour **monter**, tirez le joystick vers l'arrière.
Pour **piquer**, poussez-le vers l'avant.
Pour **accélérer**, maintenez le bouton enfoncé et poussez vers l'avant.
Pour **décélérer**, maintenez le bouton enfoncé et tirez vers l'arrière.
Pour **virer à gauche**, poussez vers la gauche.
Pour **virer à droite**, poussez vers la droite.
Pour **vriiler dans le sens des aiguilles** d'une montre, enfoncez le bouton et poussez vers la droite.
Pour **vriiler dans le sens contraire**, enfoncez le bouton et poussez vers la gauche.

VISUALISATION
DE L'HABITACLE



Clavier
Le clavier s'utilise pour commander toutes les autres fonctions de l'hélicoptère.
Attention: Pour les versions Amstrad et Spectrum, référez vous aux lettres entre parenthèses.
B met la batterie en circuit.
S initialise l'ordinateur et les systèmes de communications.
I amorce l'allumage.
G arme le canon.
R arme les missiles à guidage IF (roquettes) (**M**).
F prépare les fusées à l'emploi.
C prépare le leurre à l'emploi.
H interrupteur du collimateur de navigation (HUD).
W interrupteur de mode "Whisper" (vol silencieux).
* fait passer l'affichage au système de télécommunications (la touche 3).
T commute l'affichage sur le terminal informatique.
+ mise en circuit du Whizbang Whomper (turbine de suralimentation) (**T**).
— mise hors circuit du Whizbang Whomper.

La **barre d'espace**ient à les fonctions suivantes:

- Désélection des armes sur l'écran de l'habitacle (Commodore 64 seulement).
- Fait repasser l'écran des communications à l'habitacle.
- Fait repasser la visualisation au terminal informatique à partir de l'affichage des états ou des écrans de cartes tactiques.

(Pour les deux dernières options pressez le bouton de tir pour la version Spectrum).

VISUALISATION DE L'HABITACLE

Horizon artificiel
L'horizon artificiel indique votre attitude actuelle (degré d'inclinaison ou angle de roulis) et vous indique si vous êtes en train de monter ou de piquer puisque vous pouvez comparer l'emplacement de la ligne d'horizon par rapport au point de stabilisation. Vos vitesses ascensionnelle et descendionnelle sont également affichées sur l'horizon artificiel. Si celui-ci est de niveau et bien axé, vous volez droit et en paliers.
Compas goniométrique
Ce compas indique en degrés le cap du Gizmo, en formats analogique et numérique. Le cadran est précis à 23 incréments de degré près; la précision de l'affichage numérique est encore plus grande.

Jauge de carburant
Cette barre horizontale vous indique le carburant qui vous reste. Lorsque la barre rouge disparaît, votre réservoir est vide.
Température d'huile et batterie
Ces deux diagrammes à barres, en haut de l'écran, indiquent les températures de votre batterie et de votre lubrifiant. Lorsque la barre atteint la zone rouge, la chaleur est critique et les avertisseurs de température vont clignoter et émettre des signaux sonores jusqu'à ce que vous réduisiez la chaleur (en ralentissant pour réduire les sollicitations au niveau de la batterie ou en arrêtant votre turbo pour conserver le lubrifiant).
Voyants avertisseurs
Lorsqu'ils clignotent en rouge et sont accompagnés d'une tonalité, les six voyants situés en partie supérieure de l'habitacle indiquent:
E Avarie moteur
B Surchauffe batterie
O Surchauffe lubrifiant
F Baisse de carburant
A Altitude inférieure à 200 pieds
R Ralentissement du moteur ou des rotors
Ces voyants vous préviennent de tout état exigeant une intervention immédiate. Vous avez, jusqu'à un certain degré, la commande directe des voyants **B**, **O** et **A**. Mais les voyants **E**, **F** et **R** concernent des difficultés auxquelles il est impossible de remédier en vol. En ce cas, vous voudrez peut-être atteindre votre destination aussi vite que possible, et éviter toute autre avarie de combat.
Badin
Ce cadran vous indique la vitesse actuelle du Gizmo en noeuds. L'affichage numérique qui se trouve au-dessous présente la même information. Votre vitesse maximale est 450 noeuds (sans turbo).
ADF
Le radiocompas (ADF) vous aide à parvenir à votre destination. Vous désirerez donc probablement le programmer dès le décollage. Une fois programmé, l'ADF pointe toujours vers votre destination. Si vous vous déplacez vers l'avant et que l'ADF pointe droit vers le haut, vous

atteindrez éventuellement votre objectif quel que soit le cap indiqué par le compas. Si vous perdez le cap, l'ADF commence à tourner pour s'adapter à l'orientation du Gizmo. L'ADF ne réagit que lorsque vous vrillez l'hélicoptère ou que vous amorcez un virage. Pour corriger l'orientation de votre hélicoptère de manière à ce que son cap pointe vers votre destination, vous pouvez soit le faire vriller (pour des changements de cap minimes), ou le faire virer, pour des changements plus importants.
Nous précisons que, si l'ADF clignote, ceci signifie qu'il a été mal programmé au niveau du terminal des communications (voir Communications).
Si l'ADF clignote et change radicalement de direction, vous vous trouvez juste au-dessus de votre destination. Vous devez alors ralentir et atterrir immédiatement. (Voir Procédures d'atterrissage).

Un commentaire de Johnny McGibbits, as du pilotage d'hélicoptère, et connu dans le monde entier sous le pseudonyme de l'Infiltrator, au sujet du DHX-1 Gizmo™:
"Terribles, ces sièges! . . . Hé bien! Et la publicité? Ça se paie, non?"

Altimètre
L'altimètre affiche votre altitude actuelle en pieds. L'aiguille du cadran n'est précise que pour des écarts de 60 pieds ou davantage (5 pieds ou davantage sur Spectrum et Amstrad); il vaut donc mieux consulter l'affichage numérique, beaucoup plus précis. Chaque fois que le cadran atteint 1200, il enregistre 1000 pieds (80 pieds sur Spectrum et Amstrad). L'altitude maximum est limitée à 8000 pieds. Si votre altitude descend au-dessous de 200 pieds, le voyant avertisseur de basse altitude s'allume, et le ronfleur se fait entendre.
Indicateur TR/MN
L'indicateur de tours/minute affiche la vitesse de rotation du rotor. Les rotors d'hélicoptère ne changent pas de vitesse pour maintenir une allure constante, étant donné que c'est l'inclinaison des pales qui cause le mouvement. Les systèmes informatiques du bord maintiennent les TR/MN constants. Valeur optimale: 2300 TR/MN. Vous ne pouvez voler que si vos TR/MN ont atteint ou dépassé la valeur optimale. A ce moment, l'alerte de décollage retentit jusqu'à ce que le Gizmo soit en vol.
Avertisseurs de missiles
Les voyants avertisseurs de missiles qui se trouvent à gauche de votre tableau de bord clignotent pour signaler qu'un missile se dirige vers votre Gizmo. Une sirène retentit également. Si le voyant **R** est allumé, il s'agit d'un missile à guidage radar et vous devez lancer du leurre pour le tromper. Si c'est le voyant **H** qui est allumé, le missile qui se dirige vers vous est un missile à guidage aux infrarouges et ce sont des fusées qu'il faut utiliser.

Dweezil McGibbits (aucune parenté avec l'Infiltrator), président directeur général de Whizbang, a récemment publié le communiqué suivant sur le nouveau DHX-1 Gizmo™:
"Les Tribunaux nous ont jugés innocents de toute négligence technique! Quant à moi, j'espère bien que le Juge se trouve à l'aise dans sa nouvelle maison d'Hawaii . . ."

ARMEMENT

Les quatre armes suivantes sont représentées par des boutons qui clignotent lorsqu'ils sont activés et qui se trouvent en bas de l'habitacle, à gauche et à droite. Une fois armés, et pour les mettre en oeuvre, appuyez sur la commande de tir du joystick puis **relâchez-la**. Il est fort possible que le tir ennemi endommage ces armes ou les rende inopérantes.
Canons
Les pièces de 20mm Whizbang Whizzer™ s'arment en appuyant sur la touche **G** (gun). Un ennemi repéré dans le réticule du collimateur de navigation (HUD) peut être endommagé ou détruit si vous lui tirez dessus. Vos munitions sont illimitées.
Missiles
En appuyant sur la touche **R** (roquettes) (**M** sur Spectrum et Amstrad) vous armez les missiles air-air à guidage aux infrarouges Whizbang Waster™. Pour que vous puissiez atteindre un ennemi, il doit être visible mais n'a pas besoin d'être au centre de la mire. Vous êtes limité à quatre (4) missiles par mission.
Fusées
En appuyant sur la touche **F**, vous armez les fusées. Elles servent à leurrer les missiles à guidage IR ennemis. Ces fusées au magnésium font croire aux missiles ennemis que la fusée est en fait votre échappement.
Leurres
Au contraire des missiles IR, les missiles ennemis guidés par le radar doivent être leurrés par des petites bandelettes de métal qui, dans le ciel, simulent une image radar du Gizmo. En appuyant sur la touche **C**, vous armez le lance-leurres.

L'amour, le soin et le sens des responsabilités avec lesquels nous fabriquons toutes nos Mines Antipersonnel Whizbang sont assez semblables à l'affection d'un enfant pour son animal favori.

AUTRES CARACTERISTIQUES

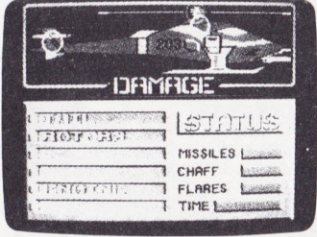
Collimateur de navigation
En appuyant sur **H** vous faites afficher le collimateur de navigation (HUD). Une technologie de pointe fait superposer, sur votre parebrise, une image informatisée de la lunette de votre canon. Servez-vous en pour viser. Une fois votre canon armé, tout objectif traversant la lunette devrait être atteint. Les missiles n'emploient pas de méthode de poursuite visible; vous pouvez donc mettre le HUD hors circuit en appuyant à nouveau sur **H**.
Sélecteur d'admission à propulsion auxiliaire
Appuyez sur la touche + pour mettre votre Whizbang Whomper™ en circuit. Appuyez sur la touche — pour le mettre hors circuit. Pressez la touche **T** sur Spectrum et Amstrad pour allumer et éteindre le sélecteur d'admission cela permettra d'augmenter la vitesse. Mais il fait chauffer le lubrifiant très rapidement et il ne faut donc l'utiliser que rarement. Lorsqu'il est en circuit, l'indicateur "Turbo" qui se trouve à droite du tableau de bord s'allume. Le sélecteur d'admission à propulsion auxiliaire peut être rendu inopérant si le feu ennemi l'atteint.
Mode silencieux
Un appui sur la touche **W** active le Whizbang Whisper™ (équipement standard de votre DHX-1 Gizmo™). En réalité, il rend le Gizmo totalement silencieux. Vous devez activer le mode Whisper à chaque tentative d'atterrissage secret sans quoi le bruit de votre hélicoptère risque d'alerter le personnel ennemi au sol. Lorsque le mode Whisper est activé, l'indicateur de silencieux qui se trouve à droite du tableau de bord s'allume.
Pause
Supposons que vous désiriez suspendre le jeu et reprendre un peu votre souffle. Commutez soit sur le terminal informatique (appuyez sur la touche **T**) soit sur l'écran des communications (appuyez sur la touche *). Un appui sur n'importe quelle touche non affectée vous ramène immédiatement dans le jeu. Pressez les touches 3 et 4 sur Spectrum (pause) pour obtenir l'écran de communications. Appuyez sur le **bouton de tir** pour abandonner cette option.

Whizbang Enterprises. Vous pouvez toujours compter sur nous.*
*Mais seulement jusqu'aux frontières.

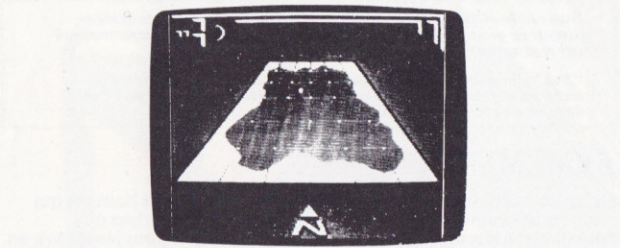
LE TERMINAL INFORMATIQUE

Le terminal informatique, c'est-à-dire le petit écran qui se trouve à droite de l'habitacle, s'active par appui sur la touche **T** sur Commodore 64 et sur la touche 3 pour Spectrum et Amstrad. Il vous présente alors un inventaire de vos armes et deux catégories optionnelles d'actualisation d'état. Un appui sur une touche non affectée vous ramène à la vue de l'habitacle. Si votre système informatique a été détruit par le feu ennemi, l'écran du terminal d'habitacle apparaîtra noir et vous ne pourrez pas dialoguer avec lui.
L'inventaire des armes est affiché par des DEL (diodes électroluminescentes) et des diagrammes à barres qui indiquent les **M**—Missiles, **F**—Fusées et **C**—Leurres qui vous restent. Appuyez sur les touches 1 ou 2 respectivement pour voir les informations sur l'état de votre hélicoptère ou votre carte tactique.

1 Visualisation d'état
Représente l'état actuel de votre Gizmo. S'il a été avarié, l'image de votre Gizmo qui se trouve en haut de l'écran portera des indicateurs circulaires d'avaries, qui signalent l'endroit où l'avarie est survenue et sont accompagnés de descriptions qui clignotent. Au-dessous, vous voyez les missiles, fusées et leurres qui vous restent. Les munitions pour canons sont illuminées. Un appui sur la **barre d'espace**ment vous ramène à l'écran du terminal principal.



2 Carte tactique
Le haut de cet écran contient un petit écran informatique à affichage numérique. La valeur numérique est votre fréquence ADF (radiocompas) calculée. (Voir Communications pour plus ample informé). La grande carte quadrillée qui se trouve au-dessous est une carte tactique du Pays. Votre position dans le Pays est signalée par une sphère clignotante avec ombre. La distance entre la sphère et son ombre représente votre altitude. Si vous avez programmé l'ADF, un petit drapeau apparaît aussi sur la carte. C'est votre destination. Cet écran peut s'utiliser pour définir votre position par rapport à votre destination, n'importe quand pendant votre mission. Appuyez sur la **barre d'espace**ment pour revenir au terminal principal.

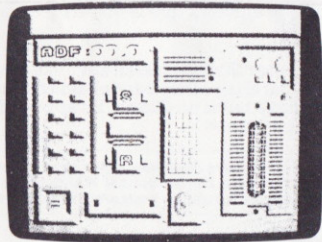


COMMUNICATIONS

Un petit conseil de Johnny "Jimbo-Baby" McGibbits:

"Si vous loupez la mission, vous pouvez toujours courir en ce qui concerne le film. Mais! Ouais! t'es mignonne toi. Je t'aime. Si on allait déjeuner?"

Le DHZ-1 Whizbang Gizmo™ est équipé des systèmes de communications les plus évolués dont on a souvent besoin pour réussir les missions pour lesquelles cette machine a été spécialement étudiée. Un appui sur la touche * du clavier vous fait passer de la visualisation de l'habitacle au terminal des communications (qui se trouve à gauche de l'écran de l'habitacle). Mais attention: ce système peut être détruit par le tir ennemi. Il s'utilise comme suit:



- Appuyez sur **A** pour programmer l'ADF. Tapez les trois chiffres indiqués par l'affichage tactique, mais sans la virgule. Votre ADF est maintenant programmé. Vous n'aurez pas besoin de le programmer une seconde fois, sauf si vous avez mal entré les numéros. Si les valeurs sont erronées, votre ADF fonctionnera mal.
- Appuyer sur **S** pour passer en mode d'émission. Le mode d'émission vous permet d'envoyer des messages à d'autres avions ou aux contrôleurs au sol. Une fois en mode d'émission, vous tapez des messages en haut de l'écran sur la Comm-bar. La ponctuation est interdite. Utilisez la touche **DEL (ETE)** (touche d'effacement) sur Commodore et Amstrad et la touche **O** sur Spectrum pour revenir en arrière. Un appui sur **RETURN** envoie le message soit à un autre avion, soit à un contrôleur au sol (selon le cas). Un **S** ou **R** qui clignote représente l'état émission ou réception en cours. Appuyez sur la barre d'espacement pour revenir à l'habitacle (et sur le bouton de tir pour Spectrum).

Dweezil McGibbits (aucune parenté avec l'Infiltrator), PDG de Whizbang, nous a communiqué quelques détails intimes sur Whizbang Enterprises, constructeur du nouveau DHX-1 Gizmo™:

"J'ai commencé à partir de rien, c'est-à-dire que j'ai hérité. Je me souviens que, quand mon père a lancé cette affaire en '39..."

AUTRES AERONEFS

Pendant votre mission vers la destination qui vous a été assignée, vous allez rencontrer d'autres aéronefs. Certains seront peut-être d'autres infiltrateurs qui tentent également de faire échouer les plans machiavéliques du Mad Leader, tandis que d'autres sont entièrement dévoués au Mad Leader et à ses objectifs diaboliques. Il y a trois types d'aéronefs: amis, ennemis et cinglés.

Quand vous rencontrez un autre appareil, vous devez chercher à savoir s'il s'agit d'un ami ou d'un ennemi. Etant donné que votre appareil ne porte aucune identification et que les hélicoptères sont rares au-dessus du Pays, les autres pilotes vont également tenter de savoir qui vous êtes et de connaître vos intentions en vous parlant par l'intermédiaire du système de communications (émission et réception de messages). Vous devez toujours essayer de communiquer le premier avec un appareil non identifié. Dès que vous voyez un appareil pour la première fois, appuyez sur la touche * pour Commodore 64 et sur la touche 4 pour Spectrum et Amstrad. Une fois sur l'écran des communications, appuyez sur la touche S pour émettre un message. Les seules phrases que les autres systèmes de communications peuvent comprendre sont:

REQUEST ID (DEMANDE D'IDENTIFICATION)

INFILTRATOR (votre ID pour un ami)

OVERLORD (votre ID pour un ennemi)

Après avoir demandé l'identification d'un autre appareil, consultez la réponse pour savoir si elle contient un nom chiffré. Après vous être familiarisé avec cette procédure, vous devriez pouvoir distinguer les noms chiffrés de vos amis, de ceux de vos ennemis. C'est ainsi que vous obtiendrez les informations qu'il vous faut pour répondre comme il convient à leurs demandes d'identification. En donnant l'ID correcte à un appareil, vous pouvez poursuivre librement votre mission. Si votre ID est erronée, vous allez commencer un combat qui durera jusqu'à ce que l'un de vous soit détruit. Et, soit dit en passant, il existe vraiment des "cinglés" aux alentours. Quelques-uns des pilotes infiltrateurs n'ont pas pu supporter les difficultés de leur tâche et sont devenus complètement fous; la réponse que vous leur donnez n'a plus d'importance. Ils attaquent toujours et il vous faudra lutter contre un ex-ami, qui est devenu un ennemi mortel!

Exemples de noms amis:	Exemples de noms ennemis:
WHIPPLE et HAYMISH	BOOMER et SCUM
Exemples de communications:	
Vous:	REQUEST ID (DEMANDE D'IDENTIFICATION)
L'Autre:	WHIPPLE REQUESTING IDENTIFICATION (WHIPPLE DEMANDE IDENTIFICATION)
Vous:	INFILTRATOR
L'Autre:	GOOD LUCK JOHNNY (BONNE CHANCE JOHNNY)
Vous:	REQUEST ID (DEMANDE D'IDENTIFICATION)
L'Autre:	SCUM REQUESTING IDENTIFICATION (SCUM DEMANDE IDENTIFICATION)
Vous:	OVERLORD
L'Autre:	YOU ARE CLEARED TO PROCEED (VOUS POUVEZ CONTINUER)
Vous:	REQUEST ID (DEMANDE D'IDENTIFICATION)
L'Autre:	HAYMISH REQUESTING IDENTIFICATION (HAYMISH DEMANDE IDENTIFICATION)
Vous:	OVERLORD
(Réponse erronée! L'autre appareil commence à attaquer.)	

PROCEDURES D'ATTERRISSAGE

Une fois arrivé à la destination qui vous a été assignée, vous allez devoir atterrir pour poursuivre votre mission. Pour le faire en toute sécurité, respectez les impératifs suivants:

1. votre vitesse: entre 20 noeuds et 0 noeud
2. horizon artificiel horizontal sans inclinaison latérale
3. votre vitesse descendionnelle est minimum.

Une fois que vous êtes descendu au-dessous de 200 pieds, vous allez entendre le ronfleur d'avertissement de faible altitude. Réglez votre vitesse descendionnelle à une valeur minimale. Attendez que votre altitude soit égale à zéro et que les secousses et les bruits sourds de Gizmo vous indiquent qu'il a touché le sol. Si vous avez atterri à l'endroit approprié, qui est programmé dans l'ADF, l'aiguille de l'ADF clignote en noir et blanc et tourne follement. Ne l'oubliez pas: pour atterrir sans avertir l'ennemi, vous devez être en mode Silencieux Whizbang Whisper™.

Pour décoller à nouveau, augmentez simplement votre altitude en tirant sur votre manche à balai et en augmentant votre vitesse de vol.

Une fois sur le sol, évitez de virer, d'accélérer ou de vriller, sans quoi vous risquez le crash.

Hé bien oui, d'accord! Ce n'est pas nous qui avons inventé l'hélicoptère. Erreur humanum est. Nous sommes tout simplement Whizbang Enterprises. Et alors???

L'ART DU "CRASH"

Tous les pilotes expérimentés savent, comme vous, que les hélicoptères sont extrêmement dangereux. Bien que Whizbang ait tenté d'incorporer toutes les mesures de sécurité imaginables dans l'hélicoptère d'attaque DHX-1 Gizmo™ Whizbang, les accidents peuvent encore arriver. Par conséquent, prenez toutes les précautions nécessaires.

Nos conseillers juridiques nous ont recommandé d'inclure, avec toute vente de DHX-1 Gizmo™, la délégation de responsabilités suivante:

Whizbang Enterprises, et ses directeurs, n'offrent aucune garantie à l'acheteur ou au pilote de QUOI QUE CE SOIT avec les exceptions suivantes: votre chèque doit être viré avant la livraison; nous n'acceptons aucune responsabilité pour tout événement éventuel survenant après l'achat (sauf si le dit événement est en notre faveur, auquel cas nous nous réservons le droit de l'utiliser pour toute publicité ultérieure éventuelle).

Les motifs spécifiques d'une "retraite anticipée" sont:

- Erreur au décollage
- Erreur à l'atterrissage
- Trop d'avaries
- Moteur endommagé par le tir des missiles ennemis
- Surchauffe du lubrifiant (emploi excessif de l'accélérateur)
- Echauffement de la batterie (vitesse excessive)
- Panne d'essence
- Toute action complètement idiote (voir ci-dessus!!)

Précisons que, si vous vous écrasez au sol (bien que vous ayez été prévenu!) vous recommencez la même mission à partir du début. Si, après avoir réussi une mission, vous vous arrêtez de jouer, vous pourrez recommencer à partir du début ou commencer une mission nouvelle quand vous rechargerez le jeu. Néanmoins, vous n'avez pas le droit de commencer une nouvelle mission avant d'avoir fini la précédente.

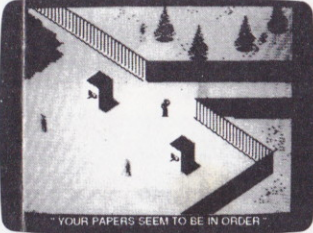
Dweezil McGibbit (aucune parenté avec l'Infiltrator), PDG de Whizbang, s'est senti obligé de préciser ce qui suit au sujet du nouveau DHX-1 Gizmo™:

"Hein?... Quoi?... Garantie?... Parfaitement inutiles, les garanties! Les garanties, c'est pour les poules mouillées. Regardez donc: que pensez-vous de nos nouvelles camisolés de force pour passagers?..."

Le Guide McGibbits d'Infiltration des Installations au Sol (EDITION DE POCHE)

L'ATTERRISSAGE

Une fois que vous avez atterri, votre vue change. Vous vous voyez vous-même, à côté de votre fidèle Gizmo. Vous avez dû prétendre être un ennemi en cours de vol; prétendez maintenant être un garde ennemi. Le secret d'une mission au sol réussie, c'est de savoir éviter l'ennemi.



Objectif

Réussir la mission qui vous a été confiée sans être capturé, descendu, ou sans excéder le temps qui vous est alloué. Vous avez trois missions, qui sont de plus en plus difficiles. Quand vous finirez une mission, vous serez informé de la suivante.

Mission accomplie: le départ

Si vous accomplissez votre mission au sol, revenez à votre hélicoptère. En "reentrant" dans l'habitacle sur l'écran, vous allez pouvoir revenir à votre base.

Si vous avez échoué, vous n'aurez pas le droit de rentrer dans votre hélicoptère. Pour savoir si vous avez réussi, consultez l'écran des inventaires. Une fois la mission terminée, un message est affiché afin de vous informer qu'il est temps de partir.

CONTROLE AU SOL ET INVENTAIRE

C'est VOUS qui êtes la petite silhouette grise sur l'écran. Vous n'avez qu'un temps limité, mais plusieurs dispositifs utiles (votre inventaire) pour compléter votre mission. En poussant le joystick, vous vous déplacez dans le sens où vous l'avez poussé, sauf en cas d'interaction avec un article actif. Un article actif est un objet faisant partie de votre inventaire et dont vous avez sélectionné l'emploi. Nous précisons que, au début de la mission au sol, ce sont vos documents qui sont l'article actif.

Commande de tir

Appuyez sur la commande de tir pour activer l'article. 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.

Pause

Pour vous reposer, appuyez sur la barre d'espacement et passez à l'écran de l'inventaire. Votre jeu est suspendu jusqu'à ce que vous vouliez poursuivre. Pour revenir à l'écran principal — et à votre mission — appuyez sur la barre d'espacement.

Un conseil judicieux de Johnny "Jimbo-Baby" McGibbits:

"Ne l'oubliez pas: mes enfants: ne fouillez jamais les bagages d'autrui — sauf quand il ne regarde pas!"

L'écran de l'inventaire vous permet de changer d'article actif et affiche des informations importantes sur l'inventaire. Vous pouvez

Appuyez sur la barre d'espacement

pour passer à l'écran de l'inventaire.

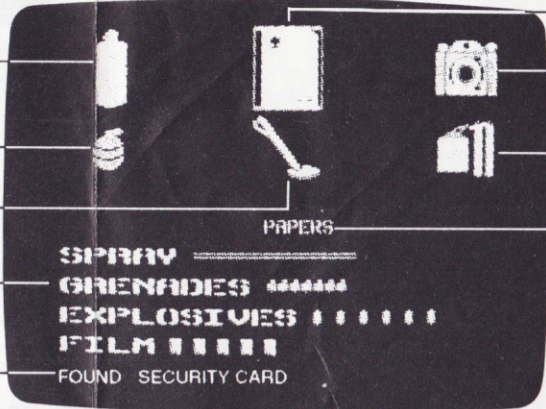
Gaz soporifiques

Grenades au gaz

Détecteur de mines

Actualisation des informations
de l'inventaire

Autre(s) objet(s) important(s)
découvert(s) pendant la mission



Documents

Caméra

Explosifs

Articles actifs (mis en valeur
par un encadré clignotant)

sélectionner un article en déplaçant le curseur. Appuyez à nouveau sur la barre d'espacement (ou sur n'importe quelle touche non affectée) pour revenir à l'écran principal. L'article que vous venez de sélectionner sera actif, ce qui est signalé en bas de l'écran. Une fois que vous êtes revenu à l'écran de l'inventaire, un appui sur la commande de tir active l'article que vous avez sélectionné.

D'autre part, les articles importants que vous avez découverts durant vos recherches vont apparaître sur une ligne de texte en bas de l'écran de l'inventaire. Ces articles seront activés sans que vous ayez à les sélectionner, au moment approprié. (Voir Mission Perturbée et Structure des Installations Ennemies pour tous détails concernant la recherche et l'activation de ces articles).

Vos articles d'inventaire comportent:

Gaz soporifiques

Vous possédez une cartouche secrète à l'intérieur de votre veste; elle contient un gaz soporifique incolore et inodore. Dirigez le jet sur quelqu'un: il s'endort pendant quelques secondes et oublie ce qui lui est arrivé. Pour pulvériser le gaz, appuyez sur la commande de tir. Quant à vous, vous avez des filtres spéciaux qui vous permettent de respirer le gaz sans danger.

Documents

Ce sont vos documents d'identification falsifiés. Activez vos documents lorsqu'un garde vous demande de les présenter. En ce cas, déplacez-vous jusqu'à ce que vous vous trouviez à côté du garde. Si les documents ne sont pas encore actifs, passez rapidement à l'écran de l'inventaire et sélectionnez-les. Revenez tout aussi rapidement à l'écran principal et appuyez sur le bouton de tir. Quand vous présentez vos papiers, le garde va décider si, oui ou non, ils sont "en règle" et valides. Dans l'affirmative, vous pouvez poursuivre votre mission sans être repéré comme "Infiltrateur". Dans le cas contraire, il ne vous reste qu'à gazer rapidement le garde ou à vous enfuir avant qu'il ne tente de vous faire soumettre à un interrogatoire. Mais attention: si vous fuyez, le garde va alerter le complexe. (Voir Mission Perturbée).

Grenade au gaz

Cette grenade a le même effet que la cartouche de gaz soporifique mais sa portée est plus grande. Quand vous lancez à l'intérieur d'un bâtiment, tous les gardes s'endorment ensemble.

Johnny "Jimbo-Baby" McGibbits nous déclare:

"Je porte toujours mon designeur jean pare-balles McGibbits Trim-Fit™. Un style éternel, sans couture, à l'épreuve des mitraillettes à 5m — et le tout à un prix raisonnable."

Détecteur de mines

S'utilise — évidemment — pour détecter les mines. En sélectionnant le détecteur de mines sur l'écran de l'inventaire, vous pouvez l'utiliser chaque fois que vous appuyez la commande de tir du et que vous la maintenez enfoncée durant vos déplacements en territoire ennemi. Vous entendrez le détecteur fonctionner. Si vous marchez sur une mine lorsque le détecteur est activé, vous ne courez aucun danger et vous découvrez la mine. Mais, si vous marchez sur une mine sans le détecteur, vous commettez une action idiote — et fatale.

Explosifs

Pour placer les explosifs, sélectionnez le symbole des explosifs sur l'écran de l'inventaire, comme article actif, puis vous poussez le joystick vers le haut sous le tableau de commande principal du PC ou sous la table de laboratoire. Vous n'avez droit qu'à une seconde par pièce. Quand vous préparez votre dernière bombe, une minuterie commence à décompter. Il vous reste alors 20 secondes pour quitter le bâtiment avant que toutes les bombes détonnent. Si vous ne réussissez pas à sortir à temps, vous serez coincé à l'intérieur du bâtiment pendant l'explosion: bye, bye baby! (Jimbo-Baby, évidemment).

Caméra

Votre caméra vous permet de photographier des documents importants. Pour utiliser au mieux, placez-vous en face des documents que vous voulez photographier et appuyez sur la commande de tir du joystick. Vous n'avez le droit de prendre qu'une photographie par salle.

Actualisations des Informations

En bas de l'écran de l'inventaire, vous avez quatre diagrammes qui actualisent ce qui suit:

Spray (Pulvérisation) — la quantité de gaz soporifique qui vous reste.

Grenades — le nombre de grenades soporifiques qui vous restent.

Explosives (explosifs) — le nombre de charges qui vous restent.

Film — le nombre de photos que vous pouvez encore prendre avec la caméra.

Commodore 64 Clavier

Si vous appuyez sur les touches suivantes pendant que l'écran principal est actif, vous obtenez les mêmes résultats que si vous utilisiez le curseur sur l'écran de l'inventaire pour sélectionner un article:

S Gaz soporifiques

P Documents

G Grenade à gaz

M Détecteur de mines

E Charge explosive

C Caméra

MISSION PERTURBEE

Gardes

Les gardes ennemis du complexe sont fanatiquement dévoués au Mad Leader. Leur mission consiste à patrouiller certaines zones du complexe et ils exécutent toujours leurs ordres. Si l'un des gardes vous repère, il va peut-être vous demander à voir vos documents. Si vous refusez, l'alerte est déclarée et tous les gardes vont commencer à vous poursuivre. Dans les bâtiments du complexe, une "clé" électronique peut provisoirement annuler les alarmes mais elle ne fonctionnera qu'une fois par mission. Découvrez la "clé" électronique; une ligne de texte en bas de l'écran de l'inventaire vous signale que vous l'avez trouvée. Dirigez-vous ensuite vers le centre de contrôle des alarmes et tenez-vous directement devant la fente d'introduction de carte qui se trouve sur le mur; poussez le joystick vers le haut. La carte électronique que vous détenez est alors introduite dans la fente sans que vous ayez à la sélectionner (vous ne pouvez pas sélectionner cet article comme "actif". Si vous le possédez, l'activation sera automatique quand vous pousserez le joystick vers l'avant). Les alarmes cessent.

A l'extérieur des bâtiments du complexe, un garde "parlant" tourne au rouge (il était gris sombre). Suivez les indications du garde, sans quoi vous risquez d'être découvert. Si vous vous échappez d'un

garde qui vous parle, il va émettre une alarme. Si vous gazez un garde pendant qu'il vous parle, il va s'endormir et ne se rappellera pas vous avoir jamais vu. (Néanmoins, éloignez-vous de la zone avant qu'il se réveille). Les mots du garde apparaissent en bas de l'écran.

Mines

En général, les mines sont dispersées dans la forêt et dans les zones interdites afin de vous empêcher de faire ce que vous devez faire: l'infiltration. Les mine peuvent être révélées par le détecteur de mines. Si vous marchez sur une mine, (sans avoir activé le détecteur), vous prouvez que vous êtes un parfait imbécile. En outre, la mine va vous détruire.

Minuterie

Une minuterie de mission est continuellement visible sur l'écran durant les phases au sol d'une mission. Si votre temps est écoulé, c'est l'échec: votre mission se termine et vous devez recommencer. Dommage! (En temps réel, vous disposez de 20 minutes environ par mission, après l'atterrissage à l'intérieur du complexe). S'il s'agit de sauver le monde entier, le temps compte pour beaucoup!

Autre conseil de Johnny "Jimbo-Baby" McGibbits:

"Ne droguez jamais personne: Les drogués tendent à disparaître!"

STRUCTURE DES INSTALLATIONS ENNEMIES

Une fois à l'intérieur d'un bâtiment, vous avez le droit de fouiller les coffres et armoires afin de découvrir les grenades à gaz, laissez-passer, et autres articles utiles et moins utiles. . . Pour vous déplacer dans les niveaux différents d'un même bâtiment, empruntez les ascenseurs. Les déguisements peuvent être utiles. Si vous voulez vous déguiser, tenez-vous directement devant un uniforme qui se trouve sur un porte-manteau. Restez déplacé vers l'avant, jusqu'à ce que vous ayez fini de vous changer. Une tonalité et un texte vous indiqueront le moment où vous avez fini.

Unité topographique

Une fois que vous êtes à l'intérieur de l'un des bâtiments du complexe, votre mini-unité topographique apparaît en bas de l'écran. La salle où vous êtes est représentée par un encadré qui clignote à l'intérieur de l'écran de la carte. Toutes les pièces sont représentées par des encadrés; les portes sont mises en valeur. Chaque fois que vous entrez dans une nouvelle pièce, elle apparaît sous forme d'une carte sur l'écran de l'unité.

Les diverses pièces sont codées couleurs comme suit:

Rouge — pièce très importante (prison, PC, etc).

Vert — désigne l'entrée du bâtiment ou un ascenseur.

Bleu — représente une salle qui n'a pas d'importance spéciale.

Fouille des coffres

Vous pouvez fouiller tous les coffres (mur supérieur éloigné uniquement — les coffres des murs latéraux semblent vides . . .) dans n'importe quelle pièce en se déplaçant jusqu'à ce que vous vous trouviez devant le coffre puis en poussant le joystick vers le haut jusqu'à ce que vous découvriez ce que le coffre contient.

Les portes et le local de sécurité

Les portes verrouillées doivent être désactivées avant que vous puissiez entrer dans les pièces. Pour déverrouiller toutes les portes du complexe ennemi, vous devez tout d'abord découvrir le laissez-passer (cherchez bien!). Une fois que vous l'aurez découvert, vous pourrez déverrouiller les portes. Une fois le laissez-passer découvert, une ligne de texte apparaît en bas de l'écran de l'inventaire pour signaler que vous le détenez. Recherchez ensuite le local de sécurité. C'est celui qui est "décoré" par un voyant d'état de sécurité et par une encoche de laissez-passer juste au-dessous. Pour déverrouiller les portes, tenez-vous directement devant la fente d'introduction de laissez-passer et poussez le joystick vers le haut. Vous introduirez ainsi le laissez-passer que vous détenez dans la fente sans avoir à faire une sélection. (Vous ne pouvez pas sélectionner cet article comme "actif". Si vous l'avez, il sera automatiquement activé quand vous poussez le joystick vers le haut). Le voyant indicateur d'état de verrouillage est rouge quand les portes du complexe sont verrouillées, et passe au vert quand elles sont ouvertes.

Encore une déclaration de Johnny "Jimbo-Baby" McGibbits:

"Je n'abandonne une mission que lorsque je suis récompensé. Ahhhhhh . . . ça fait longtemps que cette petite île du Pacifique m'intéresse . . ."

ENCORE UN MOT DE JOHNNY . . . MAIS C'EST LE DERNIER!

Johnny "Jimbo-Baby" McGibbits — super-soldat, as du pilotage des hélicoptères, expert en balistique, ingénieur, neurochirurgien, politicien, acteur de cinéma, vedette de rock, motocycliste de réputation mondiale, explorateur, expert en karaté et bon garçon sans soucis, nous déclare:

"Si ce jeu vous a plu, essayez d'autres jeux fantastiques de US Gold . . ."

"Attention, une minute, je n'ai jamais dit ça!"

"Oh écoute, Johnny, ne fais pas de scène. Nous sommes en cours de pourparlers avec ton agent. . ."

"Je m'en fous! Ou bien vous me donnez le fric, ou bien je ne dis rien!! Remarquez que je pourrais raconter . . ."

"Oh Johnny, je t'en supplie, tais-toi! Sans ça, tu vas tout gâcher!"

"Manque de pot! Chris, HE CHRIS — ils vont essayer de nous avoir . . ."

Copyright © Chris Gray Enterprises Inc. Tous droits réservés Produit sous license avec la participation d'International Computer Group. Fabriqué au Royaume Uni par US Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 TAX. Copyright subsiste sur ce programme. Tous les droits du propriétaire, du producteur et de l'oeuvre produite sont strictement réservés. La copie, la location, le prêt, les représentations publiques et la diffusion de ce jeu sont strictement interdits.

Les clichés-écrans sont pour la version sur disque à jouer sur le CBM 64.