

Version AMSTRAD Cassette

Pour charger le jeu

- Introduire la cassette dans le magnétophone.
- Appuyez simultanément sur "CTRL" et "ENTER"
- Enfoncer la touche "PLAY" du magnétophone.
- Appuyez sur n'importe quelle touche du clavier.

Version SPECTRUM Cassette

Pour charger le jeu

- Taper "LOAD" et appuyez sur "ENTER".

COMMENT PILOTER VOTRE CHASSEUR SKYFOX

La mise en marche pour C64

JOYSTICK dans le port 1.

Cassette — Introduisez votre cassette face 1 dans votre magnétophone et pressez SHIFT et RUN/STOP simultanément et allumez votre ordinateur. Appuyez sur la touche PLAY du magnétophone, laissez la touche PLAY enfoncée durant le jeu. Quand l'écran « Titre » apparaît, choisissez le niveau de difficulté et le scénario que vous voulez aborder.

Très important — SKYFOX en cassette implique un chargement supplémentaire pour passer de la navigation en rose-motte à l'espace :

— Dès que le bord de l'écran flashe rouge et blanc, réembobinez votre cassette au début de la face 2 et pressez STOP. Pressez le bouton TIR de votre Joystick ainsi que la touche PLAY du magnétophone, laissez la touche PLAY enfoncée durant le jeu ;

— Autrement, attendez le chargement complet avant de retourner votre cassette.

Disquette — Allumez votre lecteur et votre ordinateur. Introduisez la disquette, tapez LOAD "*/", 8, 1 et appuyez sur RETURN.

Si vous rencontrez des problèmes dans le chargement, tapez LOAD "SLOWER EA", 8, 1 puis RETURN.

Le chargement du jeu terminé, appuyez sur le bouton du Joystick pour commencer à jouer.

Le choix du niveau de difficulté et du scénario

Déplacer le manche vers la gauche ou la droite pour choisir l'histoire que vous voulez vivre, et vers l'avant ou l'arrière pour déterminer le niveau de difficulté du jeu. Lorsque vous avez trouvé ce qui vous convient, actionner le bouton de tir. Vous disposez de 5 niveaux de danger, allant en augmentant, du « CADET » à « L'AS DE LA BASE ». Ces niveaux de difficulté se situent dans 15 scénarios.

Les 7 premiers scénarios sont des missions d'entraînement. Certaines sont à effectuer contre des tanks ennemis, d'autres contre des avions ennemis, d'autres encore contre une coalition de tanks et d'avions. Les missions d'entraînement ne comportent pas de rencontres avec des forteresses de l'air et ne présentent pas de risque de destruction de votre base aérienne.

Au cours des 8 invasions, vous devez protéger votre terrain de base, sans quoi vous risquez de perdre votre ordinateur, ainsi que les avions qui n'ont pas encore pris l'air.

Lorsque vous aurez détruit toutes les forces ennemies ou lorsque l'ennemi aura détruit tous vos avions, vous serez automatiquement ramené au terrain. Quand cette fin de partie sera atteinte, vous pourrez utiliser le manche, soit pour choisir un nouveau jeu (niveau de difficulté et scénario), soit recommencer la même campagne, selon votre inspiration. Cela fait, actionnez le bouton de tir (vous trouverez plus loin d'autres détails concernant les différents scénarios).

Le décollage du chasseur Skyfox

Lorsque vous aurez choisi le niveau et le scénario du jeu, l'ordinateur de la base aérienne apparaîtra sur l'écran. Pour décoller automatiquement, en direction des objectifs les plus proches, actionner le bouton de tir, pour faire passer l'appareil sur sa rampe de lancement. Ensuite, si c'est nécessaire, agissez sur le manche pour choisir l'angle de lancement : vers le haut, pour attaquer des avions ou vers le bas pour combattre des tanks. Cela fait, actionner le

bouton de tir pour décoller. Votre vitesse de décollage dépend du degré de difficulté que vous avez choisi.

Consignes de pilotage du Skyfox

Déplacer le manche vers la gauche ou la droite, pour faire tourner l'avion, et vers l'avant ou l'arrière, pour le faire monter ou descendre. Maintenir la barre d'espacement pour augmenter votre vitesse en allumant votre réacteur d'appoint. Dès que vous la relâchez, vous revenez à votre vitesse normale.

Les scénarios

Entraînement antitank N°1 — Vous êtes lancé vers l'Est, en direction de trois vagues successives de tanks. Lorsque vous en aurez détruit le dernier, vous serez automatiquement ramené à votre base. Décollez de nouveau, pour combattre d'autres tanks et utilisez votre radar de surveillance du sol pour repérer vos objectifs.

Entraînement antitank N°2 — Les tanks, arrivant de tous les azimuts, se dirigent vers votre base. Lorsque vous combattez les tanks se trouvant le plus près de vous, actionnez la touche « A » du clavier ou appuyez simultanément sur les deux boutons du manche, pour mettre en service le pilote automatique. Il vous amènera, à la vitesse de mach 2, sur l'objectif suivant le plus proche.

Entraînement contre avion N°1 — Vous êtes lancé à la poursuite d'un avion ennemi. Vous devez tirer vite pour ne pas lui donner le temps de virer pour vous attaquer à son tour. Le radar de chasse vous montre les avions qui sont à portée de tir et vous permet de savoir s'ils sont au-dessus ou en-dessous de vous. Il faut savoir que la barre d'espacement vous sert à passer du radar de surveillance au sol, au radar de chasse et vice-versa. Essayez vos missiles téléguidés et thermosenseurs et actionnant respectivement les touches « G » (Guidé) ou « H » (Chaleur) du clavier, pour armer le lanceur, et le bouton du manche, pour tirer. Si vous sortez vainqueur de cette rencontre, vous pouvez repartir vers de nouveaux combats.

Entraînement contre avion N°2 — Vous êtes lancé nez à nez contre un avion ennemi. C'est le plus rapide qui survit.

Entraînement contre avion N°3 — Tout se passe comme pour l'entraînement antitank N°2, mais avec des avions en plus.

Entraînement ciel/terre — Vagues successives de tanks, puis d'avions. Vous revenez automatiquement à la base, après chaque victoire.

Entraînement combiné — Tout se passe comme pour le combat ciel/terre, mais chaque vague comporte, à la fois, des tanks et des avions. Vous avez la possibilité de vous camoufler dans la couche de nuages qui sépare les combattants terrestres des avions ennemis.

Petite invasion — Il vous faut détruire une forteresse de l'air avant qu'elle ne puisse larguer assez de tanks et d'avions pour détruire votre base. Il vous incombe de protéger votre base et les installations périphériques où se trouvent vos parents et vos amis. Soyez prudent, conservez quelques missiles pour régler son compte à la forteresse de l'air. Chaque fois qu'une forteresse largue un bombardier contre votre base, le message « LAUNCH DETECTED » (Largage détecté), apparaît sur votre écran radar.

Invasion en force — 3 forteresses volantes.

Invasion massive — 6 forteresses volantes.

Halo - Alamo - Advancing Wall - Chess - Cornered — Chacune de ces attaques comporte plusieurs forteresses volantes et se développe selon une stratégie et avec une force particulières. Pour étudier les configurations de ces invasions, choisissez-en une, puis montez sur la rampe de lancement sans cependant décoller. Cela vous donne la possibilité d'observer les mouvements de l'ennemi sur la carte tactique et d'en analyser les principes stratégiques.

Le système d'armement du Skyfox

Actionner le bouton de tir du manche à balai pour déclencher le canon à laser. Actionner l'une des touches **G** ou **F3** pour armer un missile téléguidé et **H** ou **F5** pour un missile thermonucléaire. Si vous changez d'idée et ne voulez pas tirer le missile que vous venez d'armer, actionner une deuxième fois la même touche. Actionner le bouton de tir pour larguer un missile préalablement armé. Il faut qu'un objectif soit inscrit sur votre écran radar, pour que vous puissiez tirer. Dans le cas contraire, vous obtenez la visualisation du message « NO TARGET » (pas d'objectif).

Détection d'appareils ennemis par le pilote automatique

Lorsque vous ne voyez plus d'avions ou de tanks ennemis, activez le pilote automatique en actionnant soit la touche **A**, soit simultanément les deux boutons du manche. Lorsque vous aurez effectué cette manœuvre, le pilote automatique vous amènera à portée de tir de nouveaux objectifs.

L'ordinateur de la base

L'ordinateur de la base visualise une carte tactique sur laquelle est localisée la totalité des installations amies et des appareils ennemis. En vol, il vous suffit d'actionner la touche **C** pour obtenir la visualisation de la carte transmise par votre ordinateur de base. Utilisez les touches fléchées ou les touches **I**, **J**, **K** et **M** pour amener le curseur dans le secteur vers lequel vous voulez vous diriger, puis actionner **A**, pour activer le pilote automatique. Vous pouvez également utiliser cette méthode pour sélectionner un objectif particulier que vous voulez atteindre juste après avoir décollé de la base. Nous vous signalons que, pendant que vous vous trouvez à la base, vous pouvez meubler votre attente en jouant à un vieux jeu vidéo, du XX^e siècle, à condition, toutefois de trouver l'ordre qui active ce jeu. Pour neutraliser l'ordinateur de la base, actionnez de nouveau la touche **C**.

Le vol à travers les nuages

Une barrière de nuages s'étend entre les altitudes de 1.000 et de 10.000 pieds. Vous devez la traverser chaque fois que vous passez du combat contre les objectifs au sol, à l'attaque des avions ennemis. La montée à 30.000 pieds entraîne une énorme consommation de carburant. Cherchez les avions ennemis entre 30.000 et 40.000 pieds, ils sont toujours à cette altitude. Dès que vous vous approchez de la barrière de nuages, l'ordinateur de la base est neutralisé pour vous dégager la vue.

L'atterrissage du Skyfox

Vous pouvez atterrir sur votre base aérienne pour recharger vos écrans et relaire le plein de carburant. Vous ne devez atterrir sur aucune autre installation. Sur la carte tactique, la base aérienne est représentée par un carré à damiers blancs. Les autres installations sont représentées par des carrés uniformément blancs. Pour atterrir : 1^o pénétrez dans le secteur où se trouve la base ; 2^o ramener votre vitesse à zéro, en actionnant la touche **O** ; 3^o réduire votre altitude à zéro en poussant le manche vers l'avant. Après un atterrissage réussi, l'ordinateur de la base apparaîtra sur l'écran.

Lecture de la carte tactique de l'ordinateur

La carte tactique de l'ordinateur est divisée en carrés dont chaque côté représente un mile.

Liaison avec la carte tactique de l'ordinateur

La touche **C** fait apparaître la carte tactique de l'ordinateur. Si la même touche est actionnée une nouvelle fois, la carte disparaît. Lorsque la carte est visualisée :

Les touches **I**, **J**, **K**, **M**, ou les touches du curseur, commandent les mouvements de ce dernier (carré clignotant).

La touche **Z** (zoom) agrandit le carré désigné par le curseur.

La touche **A** ou **F7** active le pilote automatique et vise le carré désigné par le curseur. Si la carte tactique n'est pas visible lorsque le pilote automatique est activé, l'ordinateur sélectionnera automatiquement le carré occupé par l'ennemi le plus proche.

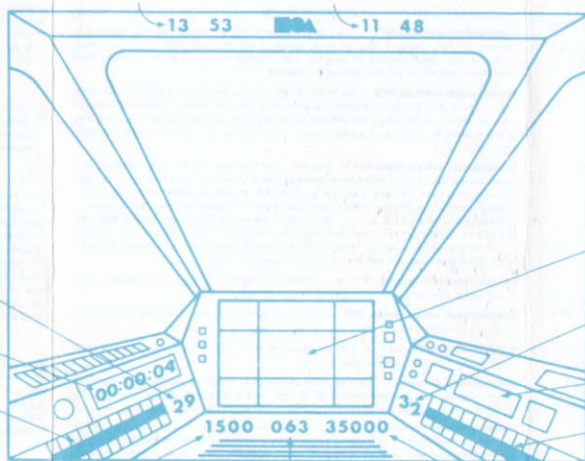
La touche **S** détermine la visualisation des résultats enregistrés.

La touche **R** fournit un rapport de situation des installations. On peut ainsi contrôler les écrans de protection des diverses installations, lorsque ces écrans ont disparu, l'installation est détruite.

La touche **T** ramène la carte tactique.

X Coordinate - Coordonnées X — Elles indiquent la distance à laquelle vous vous trouvez, par rapport au bord gauche de la carte.

Y Coordinate - Coordonnées Y — Elles indiquent la distance à laquelle vous vous trouvez, par rapport au bord inférieur de la carte.



Compas heading - Lecture du compas — Lorsque le compas indique **0**, vous volez plein Nord. **90°** est à l'Est, **180°** est au Sud et **270°** à l'Ouest.

changer de vitesse. **0** signifie l'arrêt. **1** correspond à 10% de la vitesse maximale. **2** à 20%, et ainsi de suite. La vitesse maximale au sol est de 1500 miles à l'heure, en haute altitude, le maximum est de 3000 miles à l'heure.

Touche S — Active ou supprime la sonorisation.

Touche R — Recommence le jeu.

Touche P — Pause de jeu.

Message ESC — Appel au secours lorsque vous êtes à la base ou lorsque vous volez en consultant la carte de l'ordinateur.

Radar scanner display - Ecran radar — **F1** permet de passer successivement de la surveillance radar au sol à la surveillance en vol. Dans ce dernier cas vous voyez à la fois les installations et les objectifs ennemis. Ces derniers clignotent. Attention aux messages qui peuvent être visualisés sur l'écran radar.

Heat seeking missile count - Décompte des missiles thermosenseurs — Actionner la touche **H** ou **F8** (Haleur) pour armer ce type de missiles. Si **H** est actionné une deuxième fois, les missiles sont désarmés. Pour tirer, actionner le bouton du manche. Avant de tirer, assurez-vous qu'il y a une cible sur votre écran radar.

Auto Pilot Indicator - Témoin de pilote automatique — Cet écran indique soit **AUTO**, soit **NORM**, selon que l'appareil est en pilotage automatique ou en vol normal. Pour passer en pilotage **AUTO**, actionner soit la touche **A**, ou **F7**.

Shield Indicator - Indicateur d'écran protecteur — Lorsque toutes les cases bleues ont disparu, vous êtes mort. Pensez à retourner assez tôt à la base, pour recharger vos écrans.

Altitude Indicator - Altimètre — Attention à l'altitude, si vous avez dépassé le grade de CADET, le fait de toucher le sol se traduira par un affaiblissement de vos écrans de protection.

Guided Missile Count - Décompte des missiles téléguidés — Actionner la touche **G** ou **F3** pour armer le lanceur (si **G** est actionné une nouvelle fois, le lanceur est désarmé), puis, le bouton du manche, pour tirer. Il faut qu'un objectif soit inscrit sur votre écran radar avant que vous ne tiriez.

Clock - Montre de bord — Elle indique le temps qui s'est écoulé depuis le début de l'invasion.

Fuel Indicator - Jauge de carburant — La consommation de carburant augmente proportionnellement à la vitesse. L'utilisation du réacteur auxiliaire, par action sur le deuxième bouton du manche et les montées pour arriver au niveau des avions ennemis, consomment des quantités importantes de carburant. Il faut retourner à la base pour refaire le plein car une panne d'essence, en vol, est fatale.

Speed Indicator - Indicateur de vitesse — La vitesse est donnée en miles par heure. Actionner l'une des touches à chiffres du clavier, pour