

ARCADE HITS

6

- Football Manager II
- Vivre et Laisser Mourir
- Overlander
- Hot Shot
- Vixen
- Ace

FOOTBALL MANAGER 2

Principe du jeu par Kevin Thomas © Copyright Addictive Games Ltd. 1988

INSTRUCTIONS POUR FM2 16 BITS

Si vous voulez sauvegarder un jeu, prenez soin d'avoir une disquette vierge formatée avant de charger votre programme.

INSTRUCTIONS POUR FM2 8 BITS

Si vous voulez sauvegarder un jeu, prenez soin d'avoir une cassette vierge.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR FM2 8 BITS

SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD** et appuyez sur **RETURN**.

SPECTRUM +3 (Disque)

Mettez la disquette dans le lecteur A, appuyez sur **RESET** puis appuyez sur **ENTER**.

AMSTRAD (Disque)

Tapez **RUN"FM2"** et appuyez sur **RETURN**.

AMSTRAD 464 (Bande)

Tenez **CTRL** enfoncé et tapez sur la petite touche **ENTER**.

AMSTRAD 6128 (Bande)

Tenez la touche **SHIFT** enfoncée et appuyez sur la touche @ puis tapez **TAPE** et appuyez sur **RETURN**. Tapez **RUN"** et appuyez de nouveau sur **RETURN**.

C64 (Disque)

Tapez **LOAD"FM2",8,1** et appuyez sur **RETURN**.

C64 (Bande)

Tenez la touche **SHIFT** enfoncée et appuyez sur la touche **RUN/STOP**.

INSTRUCTIONS DE SAUVEGARDE POUR FM2 8 BITS

SPECTRUM 48K

Introduisez une cassette vierge dans votre magnétophone et faites-la avancer au-delà de chargé. Réglez l'index de la cassette à 000 si cela est votre première sauvegarde. Veuillez noter les numéros de l'index de manière à ne pas effacer un jeu sauvegarde

auparavant. A présent, appuyez sur **PLAY** et **RECORD** sur votre magnétophone. Sélectionnez un numéro de fichier (0 à 9) et appuyez sur **FEU**. Prenez bien soin de ne pas effacer le programme de tout fichier sauvegardé auparavant en écrivant dessus. Veuillez laisser un écart de 10 secondes entre chaque fichier FM2.

AMSTRAD (Bande)

Introduisez une cassette vierge dans votre magnétophone et faites-le avancer au-delà de chargé. Réglez l'index de la cassette à 000 si cela est votre première sauvegarde. Veuillez noter les numéros de l'index de manière à ne pas effacer un jeu sauvegardé auparavant. Appuyez sur **PLAY** et **RECORD** sur votre magnétophone. Sélectionnez un numéro de fichier (0 à 9) et appuyez sur **FEU**. Prenez bien soin de ne pas effacer le programme de tout fichier sauvegardé auparavant en écrivant dessus. Veuillez laisser un écart de 10 secondes entre chaque fichier FM2.

AMSTRAD (Disque)

Placez une nouvelle disquette formatée dans le lecteur. Sélectionnez **SAVE** sur l'écran de direction. Sélectionnez le numéro de fichier (0 à 9). Appuyez sur **FEU**. Prenez soin de ne pas sélectionner le même numéro de fichier deux fois car la routine **SAVE** est destructive.

SPECTRUM π (Disque)

Sauvegarde identique à celle d'Amstrad Disque.

C64 (Bande)

Sauvegarde comme pour Spectrum.

C64 (Disque)

Sauvegarde comme pour Amstrad Disque.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR FM2 16 BITS

ATARI ST

Introduisez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Après avoir lu le message, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT**. Imprimez à présent un double dé clic sur l'icône FM2.

AMIGA

Introduisez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur.

IBM PC et COMPATIBLES

Introduisez la disquette dans le lecteur **A** et allumez l'ordinateur.

INSTRUCTIONS DE SAUVEGARDE POUR FM2 16 BITS

(Atari ST, Amiga, IBM PC et Compatibles)

Placez une disquette nouvellement formatée dans le lecteur. Sélectionnez **SAVE** de l'écran de direction. Sélectionnez numéro de fichier (0 à 9). Appuyez sur **FEU**. Prenez soin de ne pas sélectionner le même numéro de fichier deux fois car la routine **SAVE** est destructive.

LE NOUVEAU JEU

Football Manager 2 (FM2) n'est pas seulement une amélioration du Football Manager 1: c'est un remaniement total.

FM2 contient bien des améliorations au FM1, retient pourtant tous les éléments fondamentaux qui portaient le succès incroyable au FM1. 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 choisissez, et vous pouvez observer et évaluer la performance de vos joueurs individuels. Il y a des passes habiles, des plaquages, des lobs dans le filet, des blocages par un goal plongeant, le marquage proche - en fait une diversité infinie d'action. Les versions 16-bit permet même 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 comprennent: les matchs du championnat, 92 équipes, les commandes publicitaires, les points de succès, l'exposition du goal, les transferts, l'entraînement, etc.

Vous pouvez utiliser une variété énorme de techniques pour jouer au FM2, et je suis sûr que vous allez développer votre propre style de management.

COMMENCEMENT RAPIDE DU JEU

Pour tirer le maximum du jeu, il faut étudier avec soin les directions suivantes. Mais, pour y commencer rapidement, j'ai identifié quelques-unes des directions et les ai mises entre les mots ****NOTE**** et ****FIN DE NOTE****. En lisant ce qui paraît entre ces titres, vous aurez le guide fondamental du jeu FM2.

COMMANDES

Le jeu entier est contrôlé par les mouvements de manette suivants:-

ACTION	MANETTE	SOURIS	CLAVIER
En Haut	En Haut	En Haut	Q
En Bas	En Bas	En Bas	S
A Gauche	A Gauche	A Gauche	I
A Droite	A Droite	A Droite	P
Action	Bouton Action	Bouton Action	Return/ Enter

L'usage de la manette, de la souris ou du clavier est déterminé par le modèle particulier d'ordinateur.

Le jeu utilisé EN HAUT/EN BAS/A GAUCHE/A DROITE pour sélectionner les points avec l'index montré à l'écran. ACTION est utilisé pour confirmer une sélection.

.....NOTE.....

SELECTION DES EQUIPES

La sélection des équipes est effectuée à trois écrans, qui montrent 'défense', 'à mi-terrain', et 'attaque'.

1. Le réservoir de remplaçants se trouve en haut de l'écran. En pressant le bouton **ACTION** avec l'index sur cette place, le message **FIRE TO QUIT** sera produit.
2. Quand **FIRE TO QUIT** se montre:
 - a) **EN HAUT/EN BAS** roule par vos remplaçants: pressez le bouton **ACTION** pour sélectionner.
 - b) **A GAUCHE/A DROITE** déplace le visuel au prochain écran à gauche ou à droite, si possible.
 - c) Pressez le bouton **ACTION** encore une fois pour terminer la sélection d'équipe, si les joueurs ont été sélectionnés.
3. En mouvant l'index à une place vide et en pressant le bouton **ACTION**, le remplaçant indiqué en haut de l'écran sera transféré à cette place.
4. Si le bouton **ACTION** est pressé avec l'index sur une place qui contient un joueur sélectionné, ce joueur sera transféré encore aux remplaçants.
5. A la fin de la sélection d'équipe, vous pourrez sélectionner deux remplaçants en roulant **EN HAUT/EN BAS** par vos remplaçants, et en pressant le bouton **ACTION** pour sélectionner.

6. A la mi-temps vous pourrez changer votre équipe et introduire des remplaçants.

7. Notez que les places se trouvent directement sur les parties mêmes du terrain, qui seront couvertes par chaque joueur individuel dans votre formation d'équipe.

.....FIN DE NOTE.....

Au commencement du jeu, vous pourrez choisir votre équipe.

COMMANDES PUBLICITAIRES

Au commencement de chaque saison, on vous offrira des commandes publicitaires. Le maximum est 50,000 par division (ça veut dire: Première Division - 200,000). Si vous rejetez une commande, la possibilité d'une autre offre dépend de votre classement de management (MR). Un MR de 100 donnera une possibilité de 75% d'une autre offre; un MR de 50 donnera une possibilité de 50%. Si votre MR indique 25% ou moins, vous ne recevrez plus d'offres.

Puis, choisissez votre niveau d'habileté: commencez avec 1 avant de gagner d'expérience et d'habileté. Les niveaux plus hauts aident à maintenir un défi continu dans le jeu.

HISTOIRE DE MANAGEMENT

Ceci est un rapport de vos accomplissements. Des points de succès sont gagnés de votre position finale à la fin de la saison, et de votre succès dans le championnat. Votre classement de management représente une moyenne de vos points de succès par saison, et se montre sur 100.

CHARGER/SAUVEGARDER LE JEU

Avant chaque match, vous aurez la chance à charger ou à sauvegarder le jeu. Ceci vous permet d'arrêter le jeu et y à continuer une autre fois: vous pourrez ainsi gravir un à tous les échelons du championnat. Les directions pour charger/sauvegarder se trouvent dans le manuel de la machine.

LE MATCH

(voyez Sélection des Equipes pour ces détails).

1. REPRESENTATION VISUELLE DE L'EQUIPE

Ceci se montre en trois sections pour votre 'défense', 'mi-terrain', et 'attaque'. Chaque équipe est montrée avec les joueurs dans leur positions individuelles. Les quatre places couplées sur chaque écran montrent le marquage de joueurs d'homme à homme. Ça veut dire: les joueurs dans les prochaines places horizontales se marqueront les uns les autres pendant le match.

La place en haut de l'écran contient vos remplaçants et peut être roulée pour permettre la sélection.

2. HABILITE DES JOUEURS

(voyez Attributs des Joueurs)

*****NOTE*****
L'habileté des joueurs individuels influence d'une façon significative l'action du match. Dans le marquage d'homme à homme, les joueurs d'une habileté plus hauts plaquent et dribblent plus effectivement que leurs adversaires moins habiles.

Pour chaque mi-temps du match, tous les joueurs dans les douze zones de marquage sont comparés à leurs adversaires, et, après l'introduction d'un élément d'hasard, le joueur de la valeur la plus haute commencera une séquence nouvelle d'action en possession du ballon. Si la différence entre les deux joueurs est minimale, aucune séquence d'action ne se passera. Vous pouvez ainsi influencer où les attaques commencent et aussi le nombre des attaques, en opposant bien les joueurs pour le marquage d'homme à homme.

N.B. Si les joueurs marquants ont une habileté proche, ils se neutraliseront sans doute les uns les autres. Si les habiletés sont différentes d'un degré significatif. Le joueur plus habile gagnera sans doute et commencera une attaque, le ballon à ses pieds. Un joueur qui marque une place vide commencera sans doute une attaque de là, car le jeu le traitera comme s'il marque un joueur d'une habileté de 2.

Joueurs qui jouent hors de position (par exemple un détenteur qui joue à mi-terrain) jouent comme s'ils n'ont qu'une habileté de 2.

*****FIN DE NOTE*****

L'habileté du goal est une mesure de son aptitude à sauver les buts.

3. FORMATION

Il existe douze zones possibles dans lesquelles vous pouvez placer vos joueurs (sauf le goal). Celles-ci sont représentées par les quatre places à chacun des écrans de sélection d'équipe. Ainsi, vous pouvez jouer en bien des formations: par exemple, 4-3-3, 4-4-2, 4-2-4, etc. Puisque votre équipe jouera dans les positions que vous choisirez vous-même, vous pouvez décider de jouer défensivement, agressivement, avec des ailiers, ou n'importe comment.

*****NOTE*****

Les places de sélection d'équipe se trouvent directement sur la section du terrain dans laquelle le joueur dans cette place jouera quand l'action commence. Aucun joueur dans la place horizontalement adjacente le marquera pendant le jeu et jouera dans la même zone. Les joueurs couvriront aussi les sections du terrain près de leurs propres sections, s'il n'y a pas de joueur présent dans cette section. Notez que cette répartition en zones vous permet à apercevoir la performance des joueurs individuels, parce que vous pouvez les identifier par leur position.

*****FIN DE NOTE*****

4. ADVERSAIRES

L'habileté des joueurs de vos adversaires dépend à l'équipe contre laquelle vous jouez. Si vous progressez dans le championnat, vous jouerez contre les équipes de plus en plus habiles comme vous avancez. Les équipes à tête du championnat représentent des adversaires plus fortes que les équipes plus basses.

5. FORME PHYSIQUE

La participation dans un match affecte la forme physique de tous les joueurs. Ils recevront des chocs pendant le jeu et peuvent être heurtés.

6. EQUIPE COMPLETE

Vous devez choisir onze joueurs avant de pouvoir compléter la sélection d'équipe. Vous devrez alors choisir deux remplaçants. A la mi-temps, ces remplaçants peuvent être introduits et la formation de l'équipe changée.

7. STYLES DE JEU

Pendant la partie du jeu 'Entraînement Supplémentaire', vous pouvez modifier le style de jeu de votre équipe. L'effet de cette modification devient visible pendant l'action du match. Votre équipe utilisera donc les passes proches, longues ou hautes, comme vous les avez sélectionnées. Notez que les différents adversaires utiliseront aussi des styles variables.

8. L'ACTION

Chaque mi-temps consistera en plusieurs séquences d'action (voyez **Habilité des Joueurs** pour les détails du commencement de chaque séquence). Chaque séquence continue jusqu'à ce que le ballon soit hors jeu, ou bien qu'un but soit marqué, ou bien que le goal sauve un but. L'action du match vous permet de voir les résultats de vos actions. L'habileté des joueurs que vous avez sélectionnés et les positions que vous leur avez données influencent visiblement ce qui se passe!

9. L'EQUIPE QUI RECOIT

L'équipe qui reçoit commencera toujours le match en jouant de gauche à droite.

10. MI-TEMPS

À la mi-temps, vous pouvez introduire les remplaçants et changer la formation de votre équipe, ce qui peut être fort utile. Un exemple: Dans un certain match, j'ai aperçu que mon équipe jouait mal à mi-terrain, et je perdais 1 - 0. J'ai déplacé l'un de mes joueurs à mi-terrain pour marquer le meilleur joueur à mi-terrain dans l'équipe adverse: puis j'ai déplacé un autre à l'aile pour ajouter quelque largeur au jeu à mi-terrain. Cette largeur supplémentaire à mi-terrain me permettait de contourner leurs forts joueurs à mi-terrain, et les passes de mon ailier attaquant ont apporté 4 buts dans la seconde mi-temps, mon équipe a gagné 4 - 1.

RESULTATS DU MATCH

Après votre match:

- Les autres résultats du championnat et le classement seront montrés
- Ou bien le résultat de votre match du championnat sera montré.

RAPPORT DE BLESSURES

Celui montre une liste de vos joueurs blessés. Les joueurs dont la valeur de forme physique est moins de 50% sont blessés et ne sont pas en état de jouer. Les joueurs accumulent des chocs pendant les matchs et peuvent recevoir des blessures à long terme. Ils retrouvent peu à peu leur forme en se reposant du jeu.

FINANCES

Celui montre la rentabilité de votre club. Si la balance de banque de votre club devient négative, vous serez sacrée.

La recette dépend de qui jouait à domicile. Si vous avez des succès comme équipe, votre recette montera. Succès dans le championnat produit aussi des recettes élevées.

Joueur Acheter/Vendre représente un total de vos affaires sur le marché du transfert.

Les salaires des joueurs dépendent de l'habileté de vos joueurs et de leur nombre. Autrement dit, beaucoup de joueurs fort habiles coûteront cher sur le plan de salaire.

Les frais généraux sont un rapport des coûts fixes qui sont encourus par votre club.

Le profit est mesuré tous les huit jours.

Toutes les valeurs financières s'élèvent comme vous montez les divisions.

VENDRE DES JOUEURS

Tous vos joueurs sont montrés pendant la partie 'Vendre des joueurs' du jeu, ainsi vous pouvez vérifier votre équipe. Vous pourrez vendre un joueur si vous voulez, et si oui, une offre pour lui jusqu'à sa valeur montrée sera faite. Si vous rejetez l'offre, vous devrez attendre que la semaine suivante avant de pouvoir refaire un essai. N'oubliez pas que vous payez des salaires pour tous les joueurs dans votre équipe, même s'ils ne soient pas sélectionnés à jouer. Aussi, si vous possédez moins de treize joueurs, vous ne pouvez pas former une équipe complète, et les matchs seront perdus.

ACHETER DES JOUEURS

Jusqu'à trois joueurs seront à vendre, et vous pouvez faire une offre pour n'importe lequel. Plus l'offre est haute, plus vos chances sont grandes à acheter. Vous pouvez même gagner la chance à les acheter à un prix moins de leur valeur réelle. Le message équipe trop grande signifie que vous devez vendre un joueur avant que d'autres ne soient offerts à vendre.

ENTRAINEMENT SUPPLEMENTAIRE

Ce trait vous permet de modifier la manière à laquelle vos joueurs passent le ballon. C'est un trait avancé et devrait être laissé inchangé jusqu'à ce que vous vous soyez habitué au jeu et ayez regardé bien des matchs.

Hauteur de Passe vous permet de augmenter/diminuer la hauteur des passes; Longueur de Passe vous permet de augmenter/diminuer leur longueur. Avec ces deux traits vous pourrez développer vos propres techniques convenant à votre équipe et à votre style de passe sur le terrain même.

Si le message 'Parachevé' se montre à l'écran, il veut dire que vous avez attendu la longueur/hauteur maximum/minimum de passe: encore du même entraînement supplémentaire ne produira aucun effet additionnel.

LA SAISON

Vous jouerez une fois contre toutes les autres équipes de votre division, et jouerez par les championnats comme vous progressez. La promotion et la relégation à la fin de la saison est de trois en haut, trois en bas.

SUCCES

L'objet du jeu est à réussir autant que possible et à essayer à gagner le Triple-Championnat et deux coupes. Pourtant, le jeu a été dessiné pour que vous puissiez trouver du plaisir à y jouer à plusieurs reprises.

*****NOTE*****

ATTRIBUTS DES JOUEURS

Les joueurs possèdent 5 attributs qui se montrent aux différents visuels:

Nom – le nom du joueur se montre.

Habilité – sur une échelle 3 à 9. Ce trait affecte sa performance pendant le match. Un joueur hors de position (par exemple; un détenteur en attaque, ou un joueur à mi-terrain au filet) jouera d'une habileté de 2.

Forme physique – sur 100. Celui se réduit en jouant, comme le joueur reçoit des chocs ou des blessures. Un joueur d'une valeur de moins de 50 est trop mal blessé pour pouvoir jouer.

Position – G, D, M, A: les suivants: G = Goal, D = détenteur, M = à mi-terrain, A = attaquant. Ceux-ci sont les positions correctes des joueurs. Notez: un joueur qui joue hors de position est moins effective (voyez Habileté ci-dessus). L'identification de ces positions à l'écran de sélection d'équipe est facile; la place du goal se trouve sur le but; les places des détenteurs sont au même écran que celle du goal; les places des joueurs à mi-terrain se montrent sur le fond moyen du terrain; et les places des attaquants sont au même écran que celle du goal adverse.

Valeur – 30,000 à 360,000. Celle-ci est affectée directement par l'habileté du joueur et par la division dans laquelle vous jouez. Elle affectera aussi son prix acheter/vendre sur le marché de transfert.

*****FIN DE NOTE*****

VIVRE ET LAISSER MOURIR JEUX VIDEO

Introduction

L'infâme premier ministre, le Dr Kananga de San Monique, une île des Caraïbes dont les habitants sont gouvernés par le terrible pouvoir de Voodoo, récolte ses pavots plantés sur des champs immenses et camouflés sous des filets. Il envisage de prendre le contrôle du marché des stupéfiants aux Etats-Unis en inondant l'Amérique d'héroïne gratuite, créant ainsi l'enfer sur terre pour des millions de personnes et fournissant l'argent pour envoyer des armes aux pays de l'Europe de l'Est, alliés de San Monique.

Le Dr Kananga, connu sous le nom de "Monsieur BIG" dans le milieu, est un dirigeant perspicace qui sait tenir ses affaires loin des oreilles indiscrettes. Ses quartiers généraux se tenant sous un cimetière de San Monique, envoient l'héroïne non-raffinée par bateaux vers les usines de traitement qui se trouvent dans de endroits écartés et inaccessible.

James BOND 007, l'agent secret le plus connu du monde, la tête d'une série de missions dangereuses, est chargé de démonter les opérations secrètes du Dr Kananga. Comme James BOND, vous devez exécuter les ordres de "M", en voyageant avec les moyens du bord.

Instructions de chargement Spectrum 48K

Cassette: Chargez et appuyez sur ENTER puis embobinez la cassette.

Spectrum 128K/2

Cassette: Utilisez l'option de chargement de la cassette à partir du menu principal puis embobinez la cassette.

Spectrum +3

Cassette: Utilisez l'option de chargement de la cassette à partir du menu principal; assurez-vous que le lecteur est vide puis embobinez la cassette.

Disquette: Placez le disque dans le lecteur et utilisez l'option de chargement à partir du menu principal.

Commodore 64/128

Cassette: appuyez sur SHIFT et sur RUN STOP, embobinez la cassette.

Disquette: Insérez la disquette, tapez LOAD "" , 8 , 1 et appuyez sur RETURN.

Amstrad CPC

Cassette: Appuyez sur CTRL et sur la petite touche ENTER.

Disquette: Insérez la disquette, tapez/C?M et appuyez sur ENTER (/s'obtient en appuyant sur SHIFT et sur C).

Amiga/ST

Mettez en marche la machine et insérez la disquette.

Le Jeu

Vous êtes James Bond et vous voyagez le long des différentes voies d'eau; vous suivrez des exercices de tir sur une cible, dans la forêt vierge en Amérique du sud, des exercices dans les Fjords norvégiens et dans le désert du Moyen-Orient.

Dans les exercices de tir sur cibles, il faut tirer sur les cibles rouges avec un fusil mitrailleur et sur les cibles noires avec des missiles. Il y a deux exercices qui permettent à James Bond de comprendre d'une part le système de défense utilisé par Kananga et d'autre part la mission rendue difficile par les défenses de Kananga.

Vous devez éviter les mines, les emplacements de pistolets, les bombardements sous-marins, les hélicoptères, les sous-marins, les avions et bateaux ennemis qui pourraient laisser tomber des mines ou des barils d'essence piégés qui ne peuvent être détruits que par un missile. Pendant votre voyage, il vous faut constamment prendre de l'essence en passant au-dessus des barils d'essence et au-dessus des bidons et des missiles que les hélicoptères de la C.I.A. ont semés.

Votre vedette à grande vitesse doit passer par des tunnels sombres, glisser sur des pentes pour éviter des obstacles et détruire des portes fermées à clef à l'aide de missiles renifleurs.

Avec beaucoup d'habileté et avec un peu de chance, vous atteindrez l'usine qui traite l'héroïne et arriverez au bout de la voie navigable. L'usine ne peut être détruite qu'en lançant un rondin en l'air et avec un missile renifleur pour enfin détruire ces installations maléfiques.

Controle

* Spectrum

Pause - H abandon - R
Contrôle du bateau utilisez joystick ou clavier
à gauche - O accélérer - Q
balles - ESPACE abandon - R
à droite - P ralentir - A
missiles - A + ESPACE

* Amstrad

Pause - ESCAPE
abandon - 2 fois ESCAPE
Contrôle du bateau comme Spectrum.
RETURN peut aussi être utilisé pour tirer des missiles.

* C64

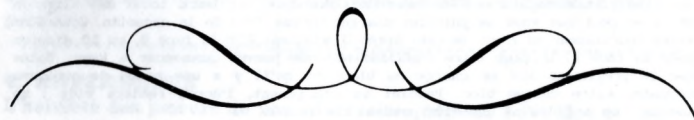
Pause - RUN/STOP
abandon - RETURN
Contrôle du bateau
utilisez joystick

* ST/Amiga

Pause - Help abandon - ESCAPE
Contrôle du bateau utilisez joystick ou souris
Missiles: - BOUTON À GAUCHE
balles - BOUTON À DROITE ou CLAVIER
Touche du curballles - ALT
missiles SHIFT

Bonne chance 007, le monde compte sur toi!

Copyright: Gun Symbol Logo © danjacq S.A.
1962 © Eon productions Ltd 1987
Ce jeu est vendu dans les conditions suivantes: Il est strictement interdit de le copier, le louer, prêter, échanger, présenter au public ou de le diffuser.



OVERLANDER

Nous sommes en 2025. La planète jadis verte et magnifique ressemble maintenant à la Vallée de la Mort aux Etats-Unis. Le sol est sec et escarpé; on ne voit que très peu de végétation. La Terre se trouve dans cet état depuis que la couche d'ozone a été détruite tout à fait à la fin du 20ème siècle. La version donnée en est que le responsable était l'aérosol; une forme primitive de conteneur de distribution utilisant un gas combustible très dangereux. Les scientifiques avaient observé les trous se développant dans la couche d'ozone et l'avaient signalé mais personne ne les avait pris au sérieux, jusqu'à ce qu'il fusse trop tard. Les trous étaient là et grossissaient. Le dégât fut minime, tout d'abord, puis il prit une telle ampleur que l'apocalypse était inévitable. La radiation du soleil causa des dégâts terribles à l'environnement et força les gens à se retirer dans les sous-sols, à l'abri des effets néfastes des rayons ultraviolets. De vastes cités souterraines émanèrent, mais totalement isolées.

Aujourd'hui, le seul lien entre ces cités souterraines est le vieux réseau d'autoroutes à la surface, maintenant dirigé par des gangs anarchiques de hors-la-loi, connus comme étant les habitants de la surface. Les seuls gens osant faire des voyages de nos jours sont les Overlanders.

Les Overlanders ont une race à part. Ils se protègent entre eux. Leur seule passion dans la vie, ce sont leurs voitures préfabriquées, véhicules pré-apocalyptiques déplacés en sous-sol et reconstruits, reconstruits pour la vitesse et la survie. Ils font des voyages pour du cash, faisant passer des marchandises sous les yeux des habitants de la surface. La vie améliore la voiture. Les marchandises sont transportées pour du cash, le cash, ça veut dire une voiture meilleure, plus rapide, plus puissante.

INSTRUCTIONS DE JEU

Au début de chaque voyage, il vous faut choisir l'un des deux cargos de marchandises se dirigeant vers l'autre ville. Vous aurez deux offres: l'une de la Fédération; l'autre des Seigneurs du Crime (les Crimelords). L'une des organisations offrira une récompense plus importante que l'autre pour achever le contrat. Cependant, ce cargo aura plus de valeur, sera plus dangereux et transportera même des marchandises illégales. Du à la nature dangereuse du cargo de valeur plus importante, et à sa valeur de transaction aux habitants de la surface plus élevée, le voyage sera plus difficile étant donnée que les gangsters sont déterminés à vous stopper. Cinquante pourcent du contrat sera donné pour aider à financer le voyage.

Avant de vous diriger vers la surface, il vous faut préparer le voyage en achetant assez de carburant et d'armes pour faire votre chemin. La distance entre les villes varie, aussi faites attention de ne pas perdre d'argent sur une consommation inutile en carburant. Après avoir fait le plein, vous pouvez choisir la puissance thermique et les pièces détachées qui seront nécessaires pour ce voyage, à prix raisonnable. Un seul type d'arme peut être transporté à la fois tandis que les à-côtés peuvent être pris dans n'importe quel ordre et n'importe quelle quantité. Certains à-côtés durent tout le temps du jeu une fois achetés tandis que certains sont achetés en quantités qui peuvent diminuer. Les armes diverses comprennent un fusil à sortie standard, un lance-flammes, des missiles terre-terre et des torpilles. Des disques de freins puissants, un turbochargeur à injection d'oxyde azoteux et un moteur à brûler à piston peuvent être achetés pour ajouter à la performance de votre voiture. Vous pouvez aussi ajouter plusieurs articles tels que rames de batteries, produit de nickelage, anti-érosif, et chambres à air pour vous rendre la vie un peu plus facile sur la route. Si vous avez assez d'argent, vous pouvez bien sûr acheter plus de voitures.

La surface est dirigée par plusieurs gangs de hors-la-loi qui ne reculeront devant rien pour mettre la main sur votre voiture et sa marchandise. Chacun des gang pose une menace différente mais tout aussi égale et il faut que vous appreniez leurs caractéristiques d'attaque si vous voulez survivre longtemps à la surface.

L'un des gangs se fait appeler Les Crawlers. Ils ne possèdent aucune voiture personnelle mais préfèrent voyager à pied. Ils sont célèbres pour bloquer les sections des routes de la surface avec des voitures retournées et des haies en bois et tentent de forcer les véhicules à sortir de la route.

"Les Gunshot Alleys" sont aussi bien établis comme membres alignés le long de la route, armés de carabines à canon scié, tirant sur les véhicules qui passent pour marquer des points.

Les Roadhogs constituent un autre gang des habitants de la surface et roulent sur les autoroutes dans de superbes limousines d'acier platine. Ils essaient de forcer les autres véhicules à sortir de la route en fonçant dessus à toute vitesse. De la fermeté et une conduite agressive est nécessaire pour secourir ces gars, ou bien vous pouvez les battre à leur propre jeu et les forcer à sortir de la route en dépassant un obstacle.

Les Kamikazes constituent un gang à moto avec une différence cependant; ils cultivent un étrange culte dans lequel le plus grand honneur que quelqu'un puisse avoir c'est de se faire sauter tout seul mais ils considèrent "convenable" de rentrer dans d'autres véhicules sur la route, se sacrifiant ainsi au Grand Dieu Harley. Afin de réaliser la meilleure explosion possible, leurs motos sont piégées si bien qu'au moindre contact avec d'autres véhicules, ils feront exploser et la moto et la pauvre victime en mille centimètres cubes (1000 cc). Les motos exposent si elles sont touchées mais peuvent heureusement être aussi détruites si on leur tire dessus. Les Kamikazes ont mis au point un certain nombre de trucs tels le loop-de-loop, l'arrêt d'urgence, et le serpent.

Finalement, il y a les Offroaders, probablement les plus difficiles de lot. Ces gars voyagent dans des camions pickup 4/4 monstrueux avec un terroriste armé perché sur le coffre. L'homme armé est équipé de camions à pétrole, un canon-éléphant, des canons anti appareils aériens et parfois un bazooka. Leurs camions sont lourdement blindés et il faut beaucoup de puissance de tir pour les détruire.

CONTROLES

VERS LE HAUT	- Accélération
VERS LE BAS	- Freiner
A GAUCHE	- Tourner à gauche
A DROITE	- Tourner à droite
FEU	- Tir unique du fusil à sortie unique
RETOUR + FEU	- Lancer les armes spéciales
ou ESPACEMENT	- Lancer les armes spéciales

Utilisez le joystick ou le clavier redéfinissable.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

C64/128 Version Cassette	- SHIFT et RUN/STOP
C64/128 Version Disquette	- LOAD***,8,1
Side 1: Spectrum 48k	- LOAD****
Side 2: Spectrum +2	- Utilisez Loader
Spectrum +3	- Utilisez Loader
Amstrad Cassette	- CTRL et ENTER
Amstrad Disquette	- RUN"OVER"
Atari ST	- Insérez disquette et remettez à zéro
Amiga	- Insérez disquette et allumez l'ordinateur

REMERCIEMENTS

Codification 6502 par Richard Underhill.
Codification Z80 par Mark Haigh-Hutchingson.
Codification 68000 par Darren Pegg.
Graphiques par Gary Tonge et Peter Tattersall.
Musique et effets sonores par Mark Cooksey.
Conception du jeu par Simon Cook.

© Elite Systems International Ltd. - 1988.

Tous droits réservés dans le monde entier. La copie, le prêt, la diffusion radiotélévisée ou la revente sans autorisation expresse écrite d'Elite Systems sont strictement interdits.

GARANTIE

Ce logiciel a été mis au point et fabriqué dans le respect des normes de qualité les plus strictes. Veuillez lire avec soin les instructions de chargement jointes. Si pour une quelconque raison vous avez des difficultés à exécuter le programme et pensez que la bande est défectueuse, renvoyez-le directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept., Elite Systems Ltd., Eastern Avenue, Lichfield, WS13 6RX, England
Télex: 336130 Elite G

Notre Département du Contrôle de Qualité essaiera le produit et vous fournira immédiatement et gratuitement un produit de remplacement. Notez par ailleurs que cela n'affecte en rien vos droits légaux.

HOTSHOT

Hotshot Instructions de Chargement

SPECTRUM A CASSETTES: Tapez **LOAD""**, appuyez sur **ENTER**.

SPECTRUM + 3: Mettez la disquette dans le lecteur A, appuyez sur **RESET** puis sur **ENTER**.

AMSTRAD 6128 A CASSETTES: Tenez la touche **SHIFT** pressée et appuyez sur la touche **@**. Puis tapez **—TAPE**, appuyez sur **RETURN**, tapez **—RUN""** et appuyez sur **RETURN**.

AMSTRAD A DISQUES: Tapez **RUN"HOT"** — appuyez sur **RETURN**.

C64 A CASSETTES: Tenez la touche **SHIFT** pressée et appuyez sur la touche **RUN/STOP**.

ST, AMIGA ET PC: Assurez-vous que votre/vos manche à balai est inséré, insérez la disquette dans le lecteur, allumez votre ordinateur. La disquette se chargera automatiquement.

HOTSHOT est une simulation de sports futuristes au cours de laquelle vous devez (comme d'habitude) battre votre adversaire.

Ceci est achevé en utilisant votre pistolet Graviton pour attirer la balle de plasma mortel et en tirant sur une variété de pare-chocs et d'obstacles comme ceux des flippers.

Appuyez sur le bouton de **TIR** de votre manche à balai pour attirer la balle (relâchez-le pour la laisser aller — vous ne pouvez pas retenir la balle trop longtemps ou vous exploseriez), mais soyez prudent, si elle vous atteint (à l'exception du bout de votre arme Graviton) vous serez détruit.

Hint: Utilisez votre pistolet Graviton pour modifier le vol de votre balle.

Quand vous retenez la balle ou quand vous essayez de tirer, la direction du manche à balai règle la direction dans laquelle pointe le fusil.

Quand vous n'appuyez pas sur le bouton de tir, vous pouvez courir

(ou sauter) à gauche et à droite en bougeant le manche à balai à **GAUCHE** et à **DROITE**. En tirant le manche à balai vous pouvez esquiver.

Il y a 5 personnages (7 sur une machine à 16 bit), chacun ayant un rôle légèrement différent à jouer.

Commencer Le Jeu

JEU A 2 JOUEURS: Assurez-vous que les deux manches à balai sont branchés, suivez les commandes de l'écran, vous pouvez donner aux personnages les noms que vous désirez.

Notez: Vous devez appuyer sur **TIR** avant que l'écran compte à rebours de 9 à 1 ou le programme présentera son propre joueur.

JEU A 1 JOUEUR: Comme le jeu à 2 joueurs mais laissez l'ordinateur vous donner votre adversaire. (Ne tapez pas le nom d'un joueur après avoir appuyé sur le bouton de tir.)

Jouer

Il y a 5 niveaux différents dans HOTSHOT, avec un niveau de gratification entre chaque, vous devez marquer le nombre de points demandés à chaque niveau pour progresser au niveau suivant.

NIVEAU 1:

Marquez 1000 points pour aller au niveau de gratification et augmentez votre score jusqu'à 4000 points pour continuer.

'**Hint**': Tirez la balle en haut des glissières sur le côté de l'arène pour l'envoyer au dessus des briques. Dans ce niveau vous avez un nombre illimité de vies, vous jouez contre le temps et contre votre adversaire.

'**Niveau de Gratification Hint**': Amenez votre balle dans le point de régénération du plasma au milieu de l'écran de prime pour marquer des méga-points.

NIVEAU 2:

Le nombre de vos vies est limité dans ce niveau mais pas le temps. Marquez le plus de points possible — jusqu'à 15000, et atteignez 20000 points pour continuer.

NIVEAU 3:

Frappez les quilles et les briques pour marquer des points. Marquez 40,000 points pour atteindre le niveau de prime 50,000 pour continuer. Vous jouez contre la montre et contre votre adversaire.

NIVEAU 4:

8-Bit: Atteignez les briques bleues pour augmenter le niveau d'eau de votre adversaire; atteignez les briques rouges pour diminuer votre niveau d'eau. Le but du jeu ici est de noyer votre adversaire, d'arriver à 75000 pour aller au niveau de gratification (puis à 100000 pour continuer).

16-Bit: Le principe ici est le même, sauf qu'il vous faut électrocuter votre adversaire. Haussez les bornes électriques dans la moitié de l'arène de votre adversaire en détruisant les briques qui sont à votre droite, abaissez vos bornes en détruisant les briques à votre gauche, allumez et fermez le courant en frappant le pare-chocs jaune.

NIVEAU 5:

Marquez des points en détruisant votre adversaire, ce qui approche sa moitié de l'arène près d'un mystérieux trou noir qui l'aspire et l'entraînera vers sa ruine, quant a vous, eh bien vous...



MODE DE CHARGEMENT

*AMSTRAD CASSETTE
APPUYER SUR LA TOUCHE CONTROLE CTRL ET SUR LA PETITE TOUCHE ENTER
*AMSTRAD DISQUE
TAPER RUN*FOX
*COMMODORE CASSETTE
APPUYER SUR LA TOUCHE SHIFT ET LA TOUCHE RUN/STOP
*SPECTRUM
TAPER LOAD** PUIS APPUYER SUR LA TOUCHE ENTER

INTRODUCTION

La planète Granath est assiégée depuis aussi longtemps que le soleil se couche et que les montagnes ont vu le jour. Granath est un monde dans un univers parallèle à des centaines d'années-lumière. Elle a toujours été à la merci des dinosaures. Pendant des millions d'années, ils ont rodé à la surface de la planète à la recherche de leurs proies. Ils ont tout détruit, sauf quelques mammifères, et éliminé toute trace de vie humaine.

Il ne reste qu'une déesse solitaire qui se pavane et combat les reptiles avec ses pouvoirs.

Vixen fut une enfant abandonnée. Elle a été élevée par des renards rusés et intelligents. Les sages de la tribu lui ont donné des pouvoirs magiques. Elle peut se transformer en renard et son fouet magique à la main, elle peut affronter ses ennemis avec courage et férocité.

Le jeu se joue sur différents niveaux. Le niveau principal se joue avec Vixen, à la surface de la planète. Si Vixen survit à ce niveau, et emmagasine suffisamment de temps-renard, elle se change en renard pour essayer de finir au niveau des grottes et des sous-sols de Granath.

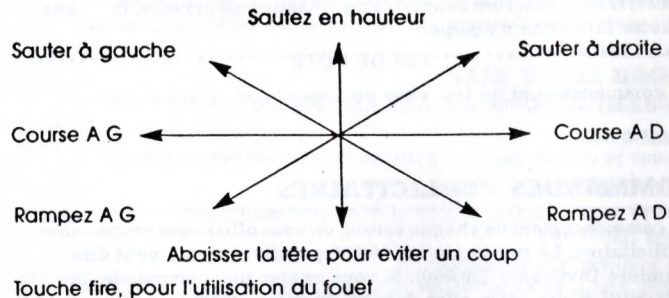
Les dinosaures essayeront d'empêcher Vixen de terminer chaque niveau. Si ils touchent Vixen, elle perd une de ses précieuses vies magiques. Pour tuer ou éviter les horribles mutants, elle peut utiliser le fouet. Il faut parfois toucher les monstres plusieurs fois avant de les tuer...

Il y a différents objets utiles cachés à chaque niveau. Pour les trouver, il faut fouetter au bon endroit. Pour les saisir, il faut passer au-dessus, tourner et appuyer sur la touche FIRE.

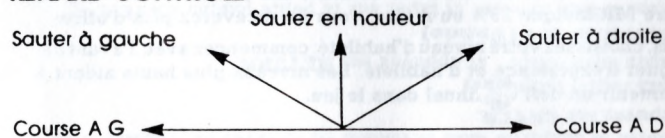
Si vous arrivez au niveau renard, le temps compte comme bonus. Vous ne trouverez pas de dinosaures dans les sous-sols.

Si le renard tombe dans un trou, vous perdez une vie ainsi que le niveau renard. Les Mega gems se trouvent uniquement dans les sous-sols, elles augmentent votre potentiel.

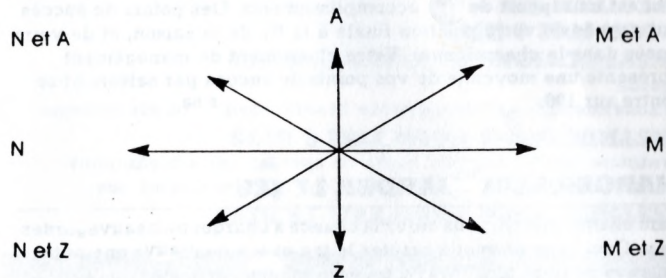
CONTROLE DE LA FEMME



RENARD CONTROLE



OPTION DU CLAVIER (pour certain ordinateurs)



Votre jet AVAT n'attend plus que vous. Il est paré pour le vol et l'attaque. Une grande flotte a jeté l'ancre non loin de vos rivages. Son but : l'invasion. Des forces de l'armée de terre ont débarqué et avancent vers vos positions, protégés par l'armée de l'air.

Vous êtes le dernier pilote d'avion de combat. Votre pays se tourne vers vous et vous demande... Êtes-vous assez bon pour que l'on vous appelle un AS ?

Alors que vous montez pour livrer bataille à des avions de combat ennemis, vous êtes attaqué par des missiles S.A.M. (sol-air) et pris sous le feu d'une canonade. Vous devez sélectionner les armes appropriées et éviter à tout prix la destruction.

À la tombée de la nuit, le combat continue à faire rage. Votre radar est votre vue. Le stress et l'épuisement vous assaillent mais vous ne faillirez pas à votre mission.

Premier signal d'alarme : votre réserve de fuel baisse. Mettez votre ordinateur de bord en marche et consultez votre S.I.M. (carte d'intelligence satellite). Localisez le réservoir aéroporté. Mais attention ! Le plus léger glissement sur l'aile causera une collision.....

1') LES OPTIONS : sélectionnez SUMMER (l'été), WINTER (l'hiver) ou NIGHT TIME (La nuit) et sélectionnez également un rôle simple ou double. Il vous reste alors à déterminer le niveau de difficulté (LEVEL 1 : pour vous entraîner).

2') LE PROFIL DE VOTRE MISSION : avant chaque sortie, sélectionnez les armes appropriées pour votre prochaine mission (par exemple : offensive au sol, attaque navale, sinon vous êtes censé assumer plusieurs rôles).

3') LE DECOLLAGE : accélérez jusqu'à au moins 150 noeuds, ramenez le joystick vers l'arrière en douceur et l'avion décolle. Remontez le train d'atterrissage.

4') SIM : La carte d'intelligence satellite vous permet de localiser les forces ennemies, vos bases aériennes et les réservoirs de carburant. La carte SIM indique les unités ou groupes de force ennemie, mais pas les tanks isolés ni les avions etc. Votre avion est celui qui clignote en blanc, le territoire allié est vert et le territoire en fouge est tenu par l'ennemi.

5') L'ATTAQUE DE FORCES BASEES AU SOL : Descendez jusqu'à moins de 3,000 pieds et ralentissez jusqu'à 500 noeuds ou moins. Lorsque vous volez moins vite, vous êtes plus vulnérable aux attaques de l'ennemi, que ce soient des missiles ou un tir au sol. Néanmoins, il vous sera plus facile de cibler votre objectif. Engagez le combat avec l'ennemi. Si vous êtes capté et poursuivi par un missile ennemi, manœuvrez et esquivez le missile ou lancez des nacelles de brouillage pour mettre le missile hors circuit.

6') L'ATTAQUE DE FORCES AERIENNES : Essayez de gagner de l'altitude et de vous mettre derrière les avions de combat ennemis avant de les attaquer avec des canons ou des missiles air-air. Utilisez votre radar et votre camera de prises de vues aériennes arrières, surveillez de près les manœuvres des avions de combat qui se trouvent derrière vous. Pour les abattre, il vous faudra être rapide. Les avions de combat ennemis à ailes en delta sont moins agiles et moins rapides que les avions à ailes droites.

7') L'ATTAQUE DE VAISSEAUX : Montez jusqu'à 2500 pieds et jusqu'à environ 300 noeuds. Attaquez avec vos missiles air-mer, tout en évitant les tirs anti-aériens et les missiles sol-air. (NB : La flotte ennemie n'apparaît sur la carte qu'une fois que vous avez détruit toutes les forces de l'armée de terre.)

8') LE RAVITAILLEMENT AIR-AIR

Utilisez votre ordinateur de bord, ajustez votre vitesse et votre altitude à celles de l'avion ravitailleur, s'il y en a un. Surveillez votre vitesse tandis que vous vous approchez de l'avion par l'arrière. Lorsque vous êtes assez proche, l'équipage de l'avion déroulera le conduit de ravitaillement et en dernier lieu le panier. Lorsque vous entendrez l'équipage donner les ordres d'approche, manœuvrez votre avion jusqu'à ce que la pointe de votre sonde de ravitaillement se trouve au centre du panier et attendez d'avoir fait le plein.

9') LES DEGATS SUBITS : si votre avion a subi de sérieux dommages, il faudra vous éjecter pour survivre. Vous ne pouvez pas vous éjecter au-dessus de territoires ennemis ni si vous volez à l'envers. Si votre avion s'écrase, le jeu se termine là, quelque soit le nombre d'avions se trouvant encore dans votre base.

10') L'ATERRISSAGE : allez jusqu'à une base aérienne alliée et approchez-la à moins de 500 pieds. Lorsque vous voyez la piste d'atterrissage à l'horizon, ralentissez jusqu'à 200 noeuds et abaissez votre train d'atterrissage. Piquez légèrement et lorsque vous survolez la piste d'atterrissage, atterrissez et réduisez les gaz. Vérifiez que vous atterrissez en laissant assez de piste d'envol pour redécoller. Une fois que vous aurez atterri, l'équipage remettra votre avion et votre armement à neuf et vous ravitaillera en carburant.

11') AVIONICS . LE TABLEAU DE BORD

THRUST	indique le rendement du réacteur.
FUEL	niveau de carburant.
ALT	altitude en pieds. Maximum : 75000 pieds.
VEL	vitesse relative en noeuds, vitesse de décrochage : 140 noeuds. vitesse maximale : 960 noeuds au niveau de la mer. 1590 noeuds à 70000 pieds.
UC	indicateur relatif à la position du train d'atterrissage (+).
COMPASS	vous indique votre direction.
ROLL & PITCH	angle de virage sur l'aile ou degré de descente ou de montée
COMPUTER OUT PANEL	votre ordinateur de bord affiche des messages et des voyants d'alarme, accompagnés de signaux sonores.
REAR VIEW CAMERA	: cette lentille vous montre l'avion ennemi derrière vous ou les missiles qui vous poursuivent.
MODE INDICATOR	: indique le mode de vol. En mode de combat, il indique les armes sélectionnés et les munitions encore disponibles.

12') L'UTILISATION DES ARMES : Toutes les armes peuvent être guidées visuellement, au moins jusqu'à ce que le missile soit arrivé sur la cible. Pour cela, il faut tirer lorsque la cible est dans votre champ de vision. Dans un mode à deux joueurs, les vues peuvent être déplacées pour aider à viser et à capter les missiles. Utilisez le missile approprié (air-air, air-sol, air-mer), il doit être reconnaissable et plus gros qu'un point à l'horizon. Il faut toucher plusieurs fois les cibles (vos canons tirent à 6000 tours par minute). Pour tromper les missiles ennemis, utilisez les nacelles de brouillages anti-missiles qui se trouvent à l'arrière de l'avion.

13') Seul un élu s'en tirera la vie sauve. Pour devenir un As du Ciel, vous devez détruire toute la force ennemie des envahisseurs au niveau de difficulté le plus haut, ce dernier est un simulateur de vrais combats dans des conditions réalistes. En utilisant "high score save", vous sauvegardez vos scores et prouverez que vous êtes un AS...

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR AMSTRAD

* AMSTRAD 464/664 à 6128 BANDE ET DISQUE.

LE CHARGEMENT : Retirez tous les périphériques inutiles puis branchez l'ordinateur. Tapez tout d'abord **I TAPÉ** si vous utilisez une bande sur un système à disque puis appuyez sur **RETURN**. Tapez **RUM ACE** dans les deux cas puis appuyez sur **RETURN** et suivez les directives sur écran.

INSTRUCTIONS POUR ACE.

POUR COMMENCER LE JEU :

La page titre s'affiche une fois que le jeu est chargé. En appuyant sur la barre d'espace, vous avez accès à la page des options.

Appuyez sur 2 pour choisir votre niveau de difficulté (de 1 à 9). Le niveau 1 est le mode d'entraînement, au cours duquel les ennemis ne vous attaqueront pas.

Appuyez sur 3 pour choisir un jeu à 1 ou 2 joueurs (pilote seul ou pilote et préposé aux armes).

Appuyez sur 4 pour choisir l'été, l'hiver ou la nuit.

Si vous sélectionnez Self Play, vous serez en mode de démonstration.

Après avoir sélectionné toutes vos options, appuyez sur 1 pour commencer le jeu.

POUR ARMER VOTRE AVION.

Appuyez sur 1,2,3 ou 4 pour sélectionner votre type d'armes et l'équipage au sol se chargera d'armer votre avion. Cette sélection concerne exclusivement les armes et non le type d'ennemis que vous affronterez.

Vous vous retrouverez alors assis dans votre avion, sur la piste d'une base alliée, faisant face à l'Est.

LE VOL

Avant d'essayer de décoller, reportez-vous aux paragraphes concernant les commandes d'ACE et le tableau de bord.

1) **LE DECOLLAGE :** accélérez jusqu'à 150 noeuds puis levez doucement le nez de l'avion pour décoller ; rentrez le train d'atterrissage avant que votre vitesse n'atteigne les 280 noeuds.

2) **LE VOL :** utilisez le joystick (ou les touches correspondantes) pour piquer, prendre de l'altitude ou virer. Quand l'avion s'incline sur l'aile, vous verrez sur votre boussole qu'il tourne aussi. Vous pourrez faire des loopings et des tonneaux. Augmentez et diminuez la poussée pour régler la vitesse de l'appareil. Si vous augmentez votre vitesse, vous consommerez plus. Votre altitude maximale est de 70000 pieds, soit environ 21000 mètres. La vitesse de décrochage (vitesse minimale de vol) est de 150 noeuds.

ATTERRISSAGE : Allez jusqu'à une base alliée et approchez-la à moins de 500 pieds (150 mètres). Quand vous voyez la piste d'atterrissage, ralentissez jusqu'à 200 noeuds et sortez votre train d'atterrissage. Abaissez légèrement le nez de votre appareil et, quand vous êtes au-dessus de la piste d'atterrissage, atterrissez et réduisez la poussée. Faites en sorte que votre appareil ait assez de piste d'envol pour redécoller. Une fois que vous aurez atterri, l'équipage au sol referra le plein de carburant, réarmera votre avion et réparera tous les dommages subits en cours de vol.

COMMANDES DE PILOTAGE POUR LES UTILISATEURS D'AZERTY.
(pour les utilisateurs du clavier QWERTY, cf. dernière page)

COMMANDES AMSTRAD 464/664/6128 (touches)

POUR MONTER	joystick	ou	A
POUR DESCENDRE	joystick	ou	Q
POUR VIRER A GAUCHE	joystick	ou	P
PLUS DE POUSSÉE			>
MOINS DE POUSSÉE			<
TRAIN D'ATTERRISSAGE (rentré/sorti)			U
CARTE à PAUSE			M
PAUSE / FIN DE PAUSE			M
CHOIX DES ARMES			RETURN
POUR FAIRE FEU			BARRE D'ESPACE
POUR S'ÉJECTER			E

COMMANDES DU RESPONSABLE DES ARMES (JEU A DEUX UNIQUEMENT), VOUS POUVEZ UTILISER UN DEUXIEME JOYSTICK POUR GUIDER LE TIR ET FAIRE FEU, OU, A DEFAUT, LES TOUCHES INDIQUEES.

CHOIX DE L'ARME		RETURN
VERS LE HAUT		↑
VERS LE BAS		↓
VERS LA GAUCHE		←
VERS LA DROITE		→
FEU		ENTER

TABEAU DE BORD

THRUST	indique la poussée du moteur
FUEL	niveau de carburant
ALT	altitude de l'avion en pieds
UC	train d'atterrissage rentré/sorti.
COMPASS	boussole-indique le cap.
SC	points
TANGAGE ET ROULIS	Les deux avions montrent votre angle d'inclinaison degré d'ascension ou de piqué.
TABEAU ORDINATEUR	votre ordinateur de bord affiche des messages et des avertissements, etc...
RADAR	votre avion est au centre, vu de dessus. Une flèche vers le haut (le bas) indique qu'un avion est au-dessus (au dessous) de vous. Un rectangle sans flèche indique qu'il y en a un à moins de 1000 pieds par rapport à votre altitude.
CAMERA DE RETROVISION	monté à l'arrière, l'objectif grand-angulaire montre l'avion ennemi l'avion ennemi et les missiles éventuels qui vous poursuivent.
INDICATEUR DE MODE	indique le mode de vol. En mode de combat, il vous montre le niveau de vos munitions et l'arme choisie.

• INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR COMMODORE 64/128 (EN MODE 64)

Retirez tous les périphériques inutiles, y compris les unités de disque, les chargeurs et l'imprimante, sinon le programme ACE ne fonctionnera pas correctement. Il vous faut un Commodore 64 ou 128, une cassette Commodore et un ou deux joystick.

Branchez l'ordinateur, enfoncez l'une des touches SHIFT et RUN/STOP, puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassette. Après quelques secondes, vous verrez le message "FOUND ACE 64" s'afficher, appuyez alors sur la barre d'espace. L'écran s'assombrit puis se couvre de bâtonnets de couleur durant le chargement.

Il y a une copie du programme ACE sur chacune des faces de la bande. Sur la face A de la cassette, il y a une copie enregistrée à l'aide d'un chargeur rapide. Ceci permet de charger le jeu beaucoup plus rapidement, mais le chargement est moins fiable. Sur la face B, le chargement est plus lent, n'utilisez donc cette face que si la face A ne charge pas.

Certains enregistreurs de cassette Commodore ont leurs têtes mal alignées et il se peut que vous ne puissiez charger qu'une face de la cassette. Consultez votre fournisseur si c'est le cas. Après 3 minutes pour la face B, ou 10 minutes pour la face A, la page titre s'affiche et vous pouvez commencer à jouer. Notez que le programme ACE se charge en blocs et qu'il y a une pause de quelques secondes entre chaque bloc. Pendant un chargement, l'écran restera vide : ne touchez pas à l'élément cassette pendant ces pauses.

• CASSETTE SPECTRUM 48K/SPECTRUM+

Si vous désirez utiliser un manche à balai, raccordez l'interface à l'ordinateur avant de brancher celui-ci. Le programme est compatible avec KEYPSTON et INTERFACE 2. Si vous utilisez l'interface 2, le manche à balai du pilote est à insérer dans la borne droite. Vous pouvez utiliser un second manche à balai (facultatif).

Branchez le Spectrum, tapez au clavier "LOAD" et appuyez sur la touche ENTER. Enfoncez la touche PLAY du lecteur de cassette. Le programme ACE devrait charger après quelques minutes. Référez-vous au manuel Spectrum si vous avez des problèmes.

• LANCHEMENT DU JEU

Après que le chargement se soit effectué, vous avez accès à la page titre. Appuyez sur n'importe quelle touche pour obtenir la page des options.

Appuyez sur Z pour choisir le niveau de difficulté (1 à 9) et sur 3 pour choisir un mode à 1 ou 2 joueurs. Appuyez sur la touche 4 pour choisir le vol d'hiver, d'été ou de nuit. Au cours de la page des options, il se peut que vous voyiez une démonstration (self-play mode) ou les tableaux des scores les plus élevés. C'est à ce moment que vous devez rappeler les scores les plus élevés que vous avez sauvegardés sur cassette. Si vous désirez le faire, appuyez sur S et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Une fois que vous avez sélectionné toutes les options, appuyez sur I pour recommencer à jouer.

Pour armer votre avion et le piloteur, reportez-vous aux S "POUR ARMER VOTRE AVION" et "LE VOL" de la page 3 (même instructions que pour Amstrad).

COMMANDE DE PILOTAGE POUR COMMODORE 64/SX64/128/+ 4 & SPECTRUM 48K/+
(NB : le tableau de bord est le même que pour AMSTRAD, page 4)

	COMMODORE 64/SX64/128	SPECTRUM 48K/+ (touches)
•FAIRE MONTÉ L'AVION	joystick en arrière	joystick ou 3 / S
•FAIRE DESCENDRE L'AVION	joystick en avant	joystick ou 4 / V
•VIRER SUR L'AILE GAUCHE (tourner à gauche)	joystick à gauche	joystick ou 1 / E
•VIRER SUR L'AILE DROITE (tourner à droite)	joystick à droite	joystick ou 2 / R
•AUGMENTER LA POUSSÉE	barre d'espace	Z
•DIMINUER LA POUSSÉE	touche	TOUCHE DES MAJUSCULES
•LEVER / ABAISSER LE TRAIN D'ATTERRISSAGE	U	U
•AUGMENTER LA CARTE (également PAUSE pour Spectrum)	M	M
•ABANDONNER ET RECOMMENCER (maintenir la touche enfoncée)	Q	Q
•PAUSE ET REPRISE DE JEU	RUN/STOP	M
•CHOISIR LE TYPE D'ARME	F1	ENTER
•FAIRE FEU	bouton de tir	bouton de tir ou 5 / X
•EJECTER	E	J

COMMANDES DE L'HOMME D'ARMES (SEULEMENT EN MODE A DEUX JOUEURS) UN SECOND JOYSTICK PEUT ETRE UTILISE, SI VOUS EN AVEZ UN, POUR DEPLACER LES VISEES DES ARMES ET LE TIR. SINON, UTILISEZ LES TOUCHES INDIQUEES.

	COMMODORE 64/SX64/128	SPECTRUM 48K/+ (touches)
•CHOISIR L'ARME	F1	ENTER
•DEPLACER LES VISEES VERS LE HAUT	F5	9 / I
•DEPLACER LES VISEES VERS LE BAS	F7	8 / K
•DEPLACER LES VISEES VERS LA GAUCHE	curseur vers le haut/le bas	6 / O
•DEPLACER LES VISEES VERS LA DROITE	curseur vers la gauche/la droite	7 / P
•FAIRE FEU	F3	0 / H

EMPLOI DES ARMES

1') **MISSILES** : choisissez le type correct de missiles: pour les chars, les missiles air-sol (AIR-GROUND), pour les avions et les hélicoptères, les missiles AIR-AIR, et pour couler les bateaux, les missiles air-mer (AIR-SHIP). Assurez-vous que la cible est dans votre ligne de tir (vous pouvez déplacer la visée) et assurez-vous que la cible est plus grande qu'un point avant de faire feu.. Une fois que le missile est parti, vous ne pouvez plus le contrôler.

2') **CANON** : il est impossible de déplacer le canon : il faut tirer dans la direction du vol de l'avion. Il peut être utilisé contre n'importe quel type de cible, mais il faudra plus de tirs réussis et plus de précision que dans le cas des missiles. Dans le mode à deux joueurs, le pilote peut tirer pendant que le préposé aux armes utilise un autre type d'armes.

3') **FUSÉES ÉCLAIRANTES** : envoyez les fusées vers l'arrière pour embrouiller les capteurs de rayons infra-rouges des missiles ennemis lancés à votre poursuite.

MISSION DE COMBAT

1') Reportez vous à votre carte SATELLITE INTELLIGENCE MAP (SIM) pour repérer les forces ennemies, vos bases aériennes et les avions ravitailleurs. Le SIM montre des groupes de forces ennemis et non pas des chars ou avions isolés. Le territoire allié est vert, les ennemis occupent les zones rouges. Servez-vous de la boussole pour naviguer autour de la carte.

2') Décidez quel groupe de forces vous allez attaquer et armez votre avion en conséquence. Rappelez-vous que votre mission consiste à détruire les forces terrestres, en attaquant, par la même occasion, les avions ennemis, et , ensuite, à couler la flotte.

3') **ATTAQUE DES FORCES TERRESTRES** : descendez au-dessous de 3000 pieds et ralentissez jusqu'à 500 noeuds au moins. À faible vitesse, vous êtes plus vulnérable envers les missiles ennemis et les attaques en provenance du sol, mais il est plus facile de détruire votre cible. Attaquez l'ennemi (cf. § EMPLOI DES ARMES). Si vous êtes accroché ou pourchassé par un missile ennemi, manœuvrez pour l'éviter ou lancez une fusée éclairante pour leurrer.

4') **ATTAQUE DES AVIONS** : essayez de reprendre de l'altitude et de vous placer derrière les avions de combat avant de les attaquer (cf. § EMPLOI DES ARMES). Servez-vous de votre radar et de votre caméra arrière pour surveiller les manœuvres éventuelles des avions de chasse derrière vous. Il vous faudra réagir rapidement pour les abattre.

5') **ATTAQUE DES NAVIRES** : montez à 2500 pieds à une vitesse d'environ 300 noeuds. Attaquez les avec un missile air-ship, tout en évitant les attaques anti-aériennes et les missiles sol-air.

N.B : vous ne verrez les navires sur la carte qu'après avoir anéanti toutes les forces terrestres.

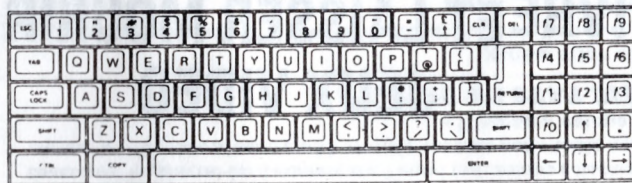
6') **RAVITAILLEMENT EN VOL** : à l'aide de votre ordinateur de bord, montez à l'altitude de l'avion ravitailleur s'il s'en trouve un de disponible. Accrochez vous par derrière avec précaution et à une vitesse légèrement supérieure à la sienne. Quand vous serez assez près, l'équipage déploiera le tuyau de ravitaillement, avec le panier au bout. Manœuvrez votre avion jusqu'à ce que la perche de ravitaillement se trouve au centre du panier et attendez que le ravitaillement soit effectué.

7') **DÉGATS** : les missiles ennemis peuvent endommager divers dispositifs, ils peuvent, par exemple, détruire votre caméra arrière et votre radar, endommager vos commandes. Votre avion ne sera plus à même de répondre rapidement à vos commandes manuelles. Si votre avion est très endommagé, il vous faudra vous éjecter, ce qui n'est possible qu'au-dessus d'un territoire allié. Seule une éjection réussie vous permettra de prendre un des avions restants. Si votre chasseur est abattu, le jeu se termine, quel que soit le nombre d'avions qui restent encore à votre base.

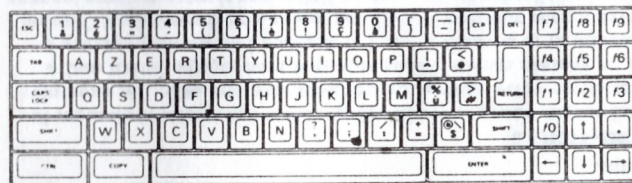
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.