

**RESTRICTED**



**COMBAT MANUAL**  
**ELITE UNIT TACTICAL INFORMATION**



---

# SNOWSTRIKE™

## CHARGEMENT DU JEU (PC)

---

1. Installez votre système. Si vous jouez avec un joystick, branchez-le maintenant.
2. Amorcez votre système
3. Insérez la disquette Snow Strike dans la lecteur A. (Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disque dur, tapez **A:** maintenant et appuyez sur **Enter**.)
4. A l'incitation, tapez **strike**. N'utilisez cette commande que pour les jeux en EGA ou en mode graphique Tandy. Pour installer d'autres accessoires, ajoutez les suffixes suivants aux touches de commande:

Suffixes	Résultat
c	mode graphique CGA
j	joystick
sO	sans effets sonores
sI	avec effets sonores, sauf son du jet

Par exemple, pour jouer en mode CGA avec un joystick et sans effet sonore, tapez: **Strike c J sO**. N'oubliez pas de laisser un espace entre chaque suffixe.

5. Lorsque vous avez fait votre choix, appuyez sur **Enter**.
6. Lorsque le titre de Snow Strike apparaît sur l'écran, appuyez sur la **barre d'espacement** ou sur la touche Feu. Une série de tableaux de sélection pré-vol apparaît. Suivez les indications sur l'écran pour faire défiler ces tableaux. Mettez vos choix en évidence en appuyant sur les touches fléchées ou en bougeant le manche de votre joystick. Pour les sélectionner, appuyez sur la **barre d'espacement** ou sur la touche Feu.
7. Pendant le jeu, appuyez sur la touche **S** pour permuter entre effets sonores complets, pas de son de jet et pas de son du tout. Si vous avez demandé une option joystick au numéro 4, appuyez sur **J** pour per muter entre la commande joystick et le commande clavier pendant le jeu.

## COPIE SUR DISQUE DUR

---

1. Amorcez votre système.
2. A l'incitation, tapez **C:** et appuyez sur **Enter**. Puis tapez **cd\** et appuyez sur **Enter**.
3. Insérez la disquette Snow Strike dans le lecteur A.

4. Tapez **mkdir strike** et appuyez sur **Enter** pour créer un répertoire appelé **STRIKE**.
5. Tapez **cd strike** et appuyez sur **Enter** pour entrer dans le nouveau répertoire.
6. Tapez **copy a:\*.\*** et appuyez sur **Enter** pour copier la disquette dans le nouveau répertoire.
7. Suivez les instructions de chargement du No 4 au No 7 pour terminer le chargement et commencer le jeu.
8. Pour jouer d'autres parties, amorcez votre système, tapez sur **C:** et appuyez sur **Enter**. Puis tapez **cd\strike** et appuyez sur **Enter**. Suivez les instructions de chargements du No 4 au No 7 pour terminer le chargement et commencer le jeu.

**Note:** Quand vous jouer avec *Snow Strike* à partir d'un disque dur, vous devez laisser la disquette originale *Snow Strike* dans le lecteur A.

## **DONNEES HISTORIQUES**

---

### **JANVIER 1997**

Aux Etats-Unis, le nouveau Président vient d'être élu. Son objectif immédiat est de pousser le Congrès à déclarer la guerre aux barons sud-américains de la drogue.

### **FEVRIER 1998**

Le Congrès refuse de déclarer la guerre aux barons sud-américains de la drogue. Le Président, en tant que commandant en chef des forces armées, décide d'intervenir militairement. L'arme secrète des Américains est le tout nouveau F14-LCB Cosmos, conçu spécifiquement pour cette mission.

### **AVRIL 1999**

Après l'autorisation de l'opération Snow Strike, une première escadrille de jets F14-LCB Cosmos arrive sur l'USS Epyx. La tension monte et l'enjeu est de taille. Serez-vous capable d'accomplir la mission? Il n'y a qu'un moyen de le savoir. Bonne chance!

## **PREPARATION D'AVANT VOL**

---

### **IDENTIFICATION DU PILOTE**

A la Console de Commande Principale, appuyez sur feu **ENTER** ou **RETURN**. **Enter Pilot's Name** (Entrer le nom du pilote). A l'écran suivant, tapez votre nom, appuyez sur **ENTER** ou **RETURN**, tapez votre nom de code et appuyez sur **Enter** ou **Return** de nouveau. L'accès vous sera permis par les services de sécurité, à moins que vous n'ayez utilisé le nom et le nom de code d'un pilote figurant déjà sur la liste et qui a été tué en action (KIA).

**Select From Roster** (Sélectionner à partir la liste). Sélectionnez cette option pour voler en tant que pilote expérimenté. Sélectionnez **Scan** plusieurs fois pour voir toutes les performances. Quand le nom et les performances du pilote que vous voulez apparaissent, mettez **Select** en évidence et appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** ou sur **FEU**. L'accès vous sera permis par les services de sécurité, à moins qu'un pilote ne soit mentionné comme KIA (tué en action). (Sélectionnez **Back** pendant que vous visionnez la liste pour retourner au menu précédent).

**Shred All Records** (Effacer toutes les performances). Sélectionnez cette option pour effacer tous les pilotes de la liste.

## SELECTION DES MISSIONS

Vous pouvez effectuer jusqu'à dix missions séparées. Pour la commande des opérations, les missions se divisent en deux catégories: les missions à partir d'un porte-avions et les missions basées au sol (qui nécessitent une identification du champ de drogue).

### MISSIONS A PARTIR D'UN PORTE-AVIONS

- **(Free Flight)** Vol libre (entraînement).
- **(Sink Enemy Aircraft Carrier)** Couler le porte-avions ennemi.
- **(Destroy Drug Transport Ships)** Détruire les navires de transport.
- **(Terminate Enemy Oil Supply)** Détruire entrepôts de drogue de l'ennemi.
- **(Stop Drug Convoy Ships)** Arrêter les navires de transport de drogue.

### MISSIONS A PARTIR DU SOL

- **(Free Flight)** Vol libre (entraînement).
- **(Destroy Drug Laboratory)** Détruire le laboratoire de drogue.
- **(Bomb Cocaine Refinery)** Bombarder la raffinerie de cocaïne.
- **(Demolish Drug Warehouse)** Démolir les installations de carburant.
- **(Terminate Drug Transport)** Mettre fin au transport de la drogue.

## NIVEAU TECHNIQUE ET METEO

Sélectionnez votre niveau technique et les conditions météorologiques allant de Débutant (**Beginner**) (peu d'attaques ennemies et de danger) à Expert (**Expert**), le niveau le plus dangereux.

## COMMENT ENGAGER UN COPILOTE

Six copilotes attendent les ordres. Vous engagez l'un d'eux à vos côtés pour vous aider dans votre mission. Si vous êtes un pilote expérimenté, vous aurez l'occasion de passer en revue vos médailles. Sélectionnez **Yes** (Oui) puis appuyez

sur FEU ou sur la BARRE D'ESPACEMENT pour commencer votre mission.

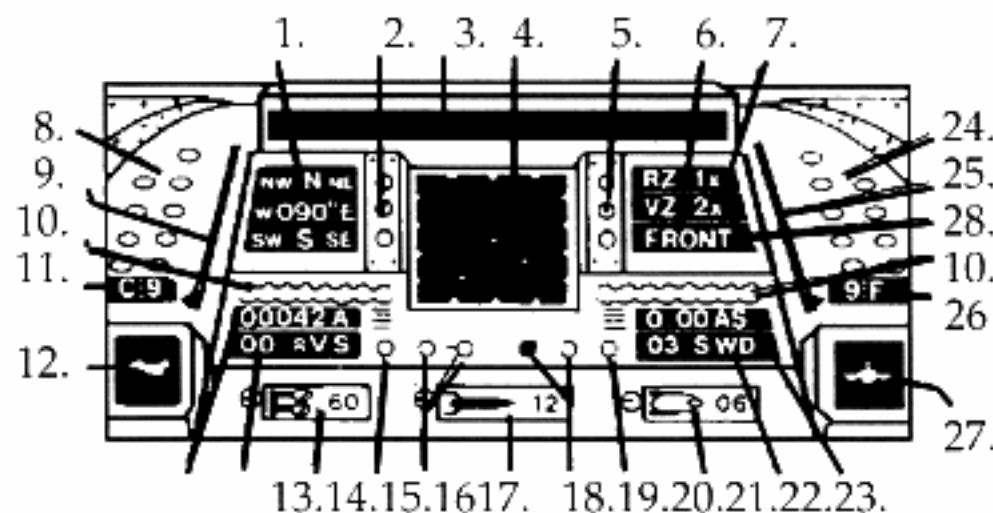
## LE VOL

Chaque mission commence avec le décollage, soit d'une piste de décollage, soit d'un pont d'envol d'un porte-avions.

Les lumières du tableau de contrôle se trouvant à côté des interrupteurs vérifient le fonctionnement de ces interrupteurs. En général, un interrupteur est en fonction quand la lumière est allumée.

## LE TABLEAU DE BORD

Le Tableau de Bord



La position des instruments ci-dessus peut varier à cause des limites de la machine.

En tant que pilote d'élite, vous passez la plupart de votre temps au tableau de bord de la Rapière. Voici une description des instruments de bord:

- |   |   |
|---|---|
| 1. <b>Heading</b> (En Degres)<br>(Cap)                                      | 2. <b>Radar Mode Switch</b><br>(Interrupteur des Modes du Radar) (C64 et IBM seulement) |
| 3. <b>Copilote Message</b><br>(Message du Copilote)                         | 4. <b>Radar Screen</b><br>(Ecran Radar)   |
| 5. <b>Landing Gear</b><br>(Train d'Atterrissage)                            | 6. <b>Radar Zoom</b><br>(Zoom de Radar)   |
| 7. <b>Visual Zoom</b><br>(Zoom Visuel)                                      | 8. <b>Oxygen Gauge</b><br>(Jauge d'Oxygène)   |
| 9. <b>Oxygene Consumption Meter</b><br>(Compteur de Consommation d'Oxygène) | 10. <b>Damage Indicator</b><br>(Indicateur de Dégâts)                                   |
| 11. <b>Chaff Count</b><br>(Compteur de Paillette)                           | 12. <b>Pitch Indicator</b><br>(Indicateur d'angle)                                      |
| 13. <b>Altimeter</b><br>(Altimètre)   | 14. <b>Vertical Speed Indicator</b><br>(Indicateur de Vitesse Verticale)                |

**1 5 . Cannon Rounds Indicator**  
(Compteur de Munitions de Canon)

**1 7 . Ground Brakes**  
(Freins au Sol)

**19. Air Brakes**  
(Freins aériens)

**21. Fury Air-to-Surface (ATS) Missile Count**  
(Compteur de Missiles Air-Sol Fury)

**23. Air Speed Indicator**  
(Indicateur de Vitesse Aérienne)

**25. Throttle Setting**  
(Réglage du Papillon des gaz)

**27. Bank Indicator**  
(Indicateur d'Inclinaison)

**1 6 . Stall Warning Light**  
(Lumière d'Avertissement de Perte de Vitesse)

**1 8 . Harpy Air-to-Air Missile Count**  
(Compteur de Missiles Air-Air Harpy)

**20. On Ground Indicator**  
(Indicateur au Sol)

**22. Wind Gauge**  
(Jauge de Vent)

**24. Fuel Gauge**  
(Jauge de Carburant)

**26. Flare Count**  
(Compteur de Fusées Eclairantes)

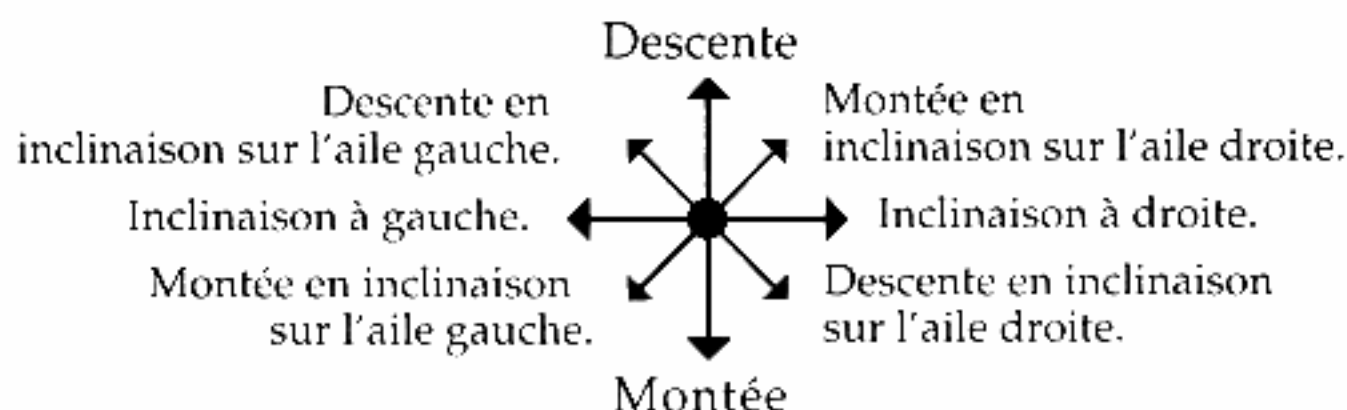
## LE DECOLLAGE

Pour commencer le décollage, relâchez vos freins au sol et réglez le papillon des gaz à pleine puissance. Quand l'avion entame sa course, tirez sur le manche à balai puis relâchez-le. Ceci fait relever le nez de l'appareil pour la montée. Quand vous aurez atteint l'accélération requise, vous décollerez. Faites rentrer le train d'atterrissage et réduisez la vitesse aérienne en réduisant l'arrivée des gaz. Vous êtes maintenant en vol libre.

## APRES LE DECOLLAGE

Après le décollage, familiarisez-vous avec la Rapière en effectuant des manoeuvres. Contrôlez votre angle et votre inclinaison en donnant des petits coups sur les touches ou sur le manche à balai (ou souris - ATARI ST/AMIGA).

## MOUVEMENTS





Déterminez votre position en vérifiant les indicateurs d'angle et d'inclinaison. L'indicateur d'angle montre toujours le côté droit de votre appareil dirigé vers le haut, même quand vous êtes en vol renversé. Essayez d'obtenir des repères visuels en regardant par votre cockpit.

Pendant les manoeuvres, essayez les divers réglages du papillon des gaz. Activez votre frein aérien pour augmenter la traînée pendant les virages.

Vous pouvez sauvegarder votre situation actuelle sur RAM (mémoire interne) (sauf Amstrad 64K) à tout moment du vol. Vous pouvez ensuite récupérer une situation sauvegardée pour effectuer des séances d'entraînement. Il est utile de vous entraîner aux décollages, atterrissages, attaques aériennes, manoeuvres de fuite et de diversion ainsi qu'aux courses d'identification au sol avant d'aborder ces situations en mode de combat.

## **SURVEILLANCE**

Note aux utilisateurs d'Amiga, IBM et Atari ST:

Vous pouvez regarder devant ou derrière vous par le cockpit ou à travers la caméra du nez et de l'arrière en appuyant sur N. Utilisez les touches de contrôle pour multiplier le grossissement par 2, 4 ou 8.

Votre radar de surface balaie une zone d'environ 1030 km<sup>2</sup>. L'avion se trouve toujours au centre du radar. (Utilisateurs d'IBM, Atari ST et Amiga: les bases alliées sont vertes, les cibles ennemies rouges).

**Note:** A l'approche des avions ennemis, le radar de surface passe automatiquement au radar aérien et le zoom radar disparaît. Si vous êtes sur le point de bombarder une cible au sol et que vous voulez ignorer l'aviation ennemie, appuyez sur R. Appuyez sur R une fois de plus pour retourner au contrôle radar automatique.

## **COMBAT**

L'aviation ennemie s'approchera de vous et fera feu sur vous pendant l'entraînement. Des sons d'alarme vous en avertiront. Plus un bruit est répété plusieurs fois, plus votre attaquant est rapide. Apprenez à identifier les attaquants par la tonalité du bruit qu'ils font pour ne pas avoir à compter sur l'I.D. visuelle. Pour les feintes d'évasion, utilisez la paillette pour les missiles téléguidés et les fusées éclairantes pour les attaquants utilisant les missiles à têtes chercheuses.

### **TONS    ATTAQUANTS**

Huit      MIG-31 Foxhound, muni de missiles téléguidés.

Six        MIG-29 Fulcrum, muni de missiles téléguidés.

Quatre    SU-27 Flanker, muni de missiles à têtes chercheuses.

Deux      MIG-27 Flogger, muni de missiles à têtes chercheuses.

Apprêtez un missile air-air. Un collimateur de pilotage en forme de

diamant change et vous entendez un bruit indiquant que votre missile a repéré la cible.

**Note:** Votre missile ne peut repérer une cible que lorsque votre zoom visuel est réglé à 1X.

Si l'ennemi tire un missile, vous entendez un bruit et le missile apparaît sur votre radar. Aimez votre canon, centrez le missile dans la vue du diamant (le bruit ne suffit pas) et appuyez sur **FEU**. Vous pouvez aussi abattre l'aviation ennemie avec le canon (le bruit est suffisant).

Pour faire feu sur une cible au sol, apprêtez un missile air-sol et suivez la même procédure que pour les autres cibles.

## **ATTERRISSAGE**

Vous trouverez les directives d'approche d'une base aérienne ou d'un porte-avions dans la Salle de Commande sous **Global Status** (voir **Mission Aérienne**). Suivez les directives de vol jusqu'à l'endroit de l'atterrissage. Vous ne pouvez atterrir en toute sécurité que dans une zone d'atterrissage désignée.

Pour atterrir commencez une approche longue et basse à une altitude d'environ 450 mètres. Lorsque le vent est fort, l'atterrissage est risqué. Faites attention aux avions ou missiles ennemis.

Quand vous apercevrez la ligne en pointillés sur la piste d'atterrissage, réduisez les gaz à 3, descendez jusqu'à 30 mètres et abaissez votre train d'atterrissage. Allez directement à l'extrémité la plus proche de la piste tout en continuant votre descente. A une dizaine de mètres, freinez avec vos freins aériens. Ceci peut entraîner un décrochage à faible vitesse: faites donc attention. Juste avant le 'touchdown', remontez légèrement le nez pour ralentir votre descente. Au contact du sol, fermez le papillon des gaz et actionnez vos freins aériens et au sol.

Après l'atterrissage, utilisez vos touches de contrôle pour effectuer les opérations de ravitaillement en carburant, de rechargement, de réparation et pour remettre votre appareil sur la piste d'envol. Ensuite, si vous n'avez toujours pas terminé votre mission, décollez de nouveau vers le combat. Si votre mission est terminée et que vous avez atterri sur la même piste d'atterrissage ou le même porte-avions que celui d'où vous aviez décollé la première fois, utilisez les touches de contrôle pour enregistrer la fin de votre mission et voir les Records des Pilotes.

## **MISSION AERIENNE**

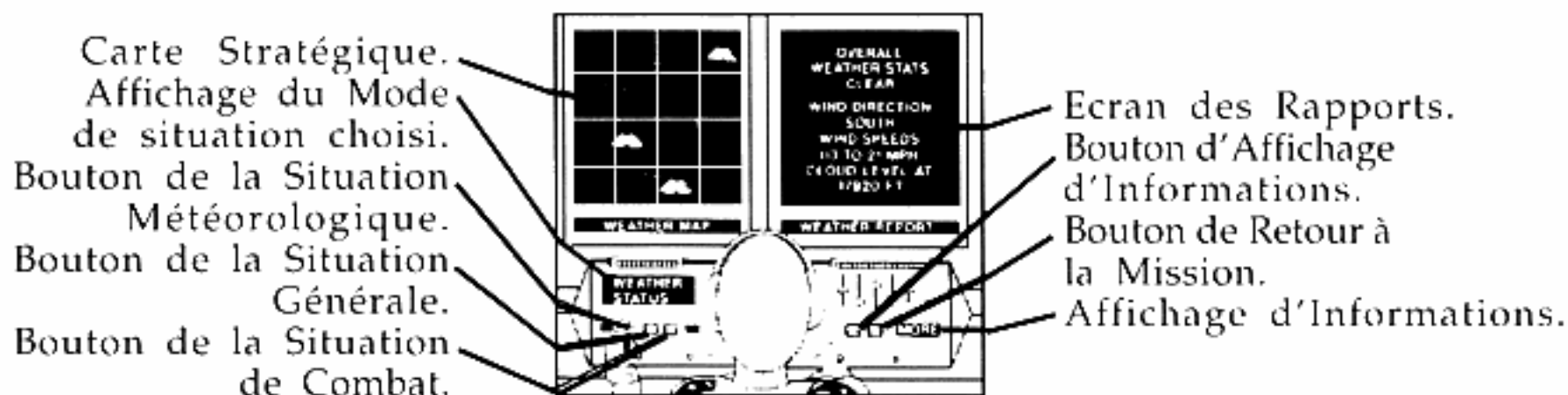
---

A partir des écrans de sélection d'avant-vol, choisissez une mission autre que Free Flight (Vol Libre). Que vous décolliez d'un porte-avions ou d'une base terrestre, vos objectifs seront de détruire les appareils ennemis et les cibles au sol. Si vous décolliez d'une base terrestre, vous devez trouver et identifier les champs de drogue. Avant le décollage, entrez en contact avec la Salle de Commande pour obtenir un briefing sur la situation stratégique actuelle.



**Note:** Votre mission se met en pause pendant que vous êtes dans la Salle de Commande.

## LA SALLE DE COMMANDE



Dans la Salle de Commande, ramenez la main de l’Officier du Poste de Pilotage au-dessus des boutons du tableau de contrôle. Les boutons se trouvant à gauche de l’Officier servent à afficher les rapports suivants (identifiés dans l’Affichage des Modes de Situation):

**Weather Status** (Situation Météorologique) donne une description du temps dans tous les secteurs.

**Global Status** (Situation Générale) indique l’emplacement des bases alliées et des cibles ennemies dans tous les secteurs et donne des instructions d’atterrissage et d’autres informations stratégiques.

**Combat Status** (Situation de Combat) donne des informations détaillées sur votre performance jusqu’à présent.

Ramenez la main de l’Officier du Poste de Pilotage au-dessus du bouton **Weather Status** et appuyez sur la **BARRE D’ESPACEMENT** ou sur **FEU**. La Carte Stratégique montre le temps pour la région toute entière.

Placez la main droite de l’Officier sur le bouton le plus proche à droite. Vous obtenez le message suivant: “More” (continuer). Appuyez sur la **BARRE D’ESPACEMENT** ou sur **FEU** pour obtenir des informations détaillées sur l’Ecran des Rapports sur tout secteur dont les conditions météorologiques sont douteuses. Les secteurs sont numérotés de 0 à 15, de gauche à droite et de haut en bas. Le nuage du secteur qui vous intéresse clignote pour vous donner une idée du temps. Appuyez sur la **BARRE D’ESPACEMENT** ou sur **FEU** plusieurs fois pour obtenir des informations sur tous les secteurs à mauvais temps puis recommencez l’opération pour obtenir des informations sur les secteurs à beau temps.

Ramenez la main de l’officier au dessus du bouton Global Status et appuyez sur la **BARRE D’ESPACEMENT** ou sur **FEU**. L’Ecran des Rapports affichera alors les informations suivantes concernant votre appareil:

**Jet Damage** (Dégâts subis par l’appareil), en pourcentage, 0% représentant la condition idéale.

**Elapsed Time** (Temps écoulé) depuis le début de la mission.  
**Drug Fields Suspected** ou Champs de drogue soupçonnés par le Q.G.  
**Drug Fields Identified** ou Champs de drogue identifiés lors de votre mission.

Utilisez la main droite de l'Officier et le bouton **More** pour voir le rapport complet sur la Situation Générale. On vous indique alors comment atterrir sur les base alliées. **Altitude** vous donne l'altitude. Les vecteurs d'approche représentent les directions à partir desquelles vous devriez commencer votre approche en vue d'atterrir. Les cibles ennemies vous sont indiquées, de même que le nombre de missiles air-sol qu'il faut pour les détruire. Le clignotement de certaines zones du secteur qui vous intéresse vous donne des indices sur la situation.

Placez la main de l'Officier sur le bouton **Combat Status** (Situation de Combat) et appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** ou sur **FEU** pour obtenir le rapport suivant:

**Enemy Jets** (Avions ennemies): nombre d'avions qui vous ont attaqué et nombre d'avions détruits.

**ATS Missiles** (Missiles air-sol): nombre de missiles air-sol que vous avez lancés et nombre de coups qui ont fait mouche.

**Surface Targets** (Cibles au sol): nombre de cibles au sol se trouvant dans la zone et nombre de cibles détruites.

Utilisez la main droite de l'Officier et le bouton **More** pour voir le rapport complet de la Situation de Combat. Pour chaque escadrille ennemie se trouvant dans la zone, vous verrez le numéro de l'escadrille, le nombre d'appareils et le nombre d'appareils ennemis de toutes les escadrilles dans la zone. L'escadrille du secteur intéressé clignote.

Quand vous avez terminé votre briefing, placez la main de l'Officier à l'extrême droite (l'information affichée est "done" ou terminé) et appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** ou sur **FEU**. Vous retournerez alors au cockpit.

## VOS ORDRES

Utilisez la Salle de Commande et votre Radar au Sol pour repérer les cibles ennemies au sol. Décollez ensuite pour aller les détruire avec vos missiles **ATS** (air-sol). Lors de cette mission, vous risquez d'être intercepté par l'aviation ennemie.

Pour toutes les missions, vos ordres sont de détruire les cibles désignées: les laboratoires, les raffineries et les entrepôts contiennent tous de la drogue à un certain stade de production. Les convois transportent la drogue aux points de vente. Les porte-avions ennemis contiennent des troupes. Les derricks produisent des matières pour alimenter l'effort de guerre. Une cible peut aussi cacher un Q.G stratégique ennemi ou un poste d'écoute radar.

Votre effort de recherche et de destruction est d'une importance primordiale pour la réussite de **Snow Strike**.

Pendant vos missions au sol, vous devez également découvrir et identifier les champs de drogue pour le Q.G. Les champs de drogue ressemblent à des rectangles marrons foncés ou noirs. Pour en identifier un, survolez-le à moins de 30 mètres d'altitude. Quand vous vous trouvez juste au-dessus de lui, appuyez sur I pour commencer le procédé d'identification. Maintenez une altitude de moins de 30 mètres jusqu'à ce que la cible ait été identifiée à 100%. Quand l'identification est terminée, votre copilote vous en informera.

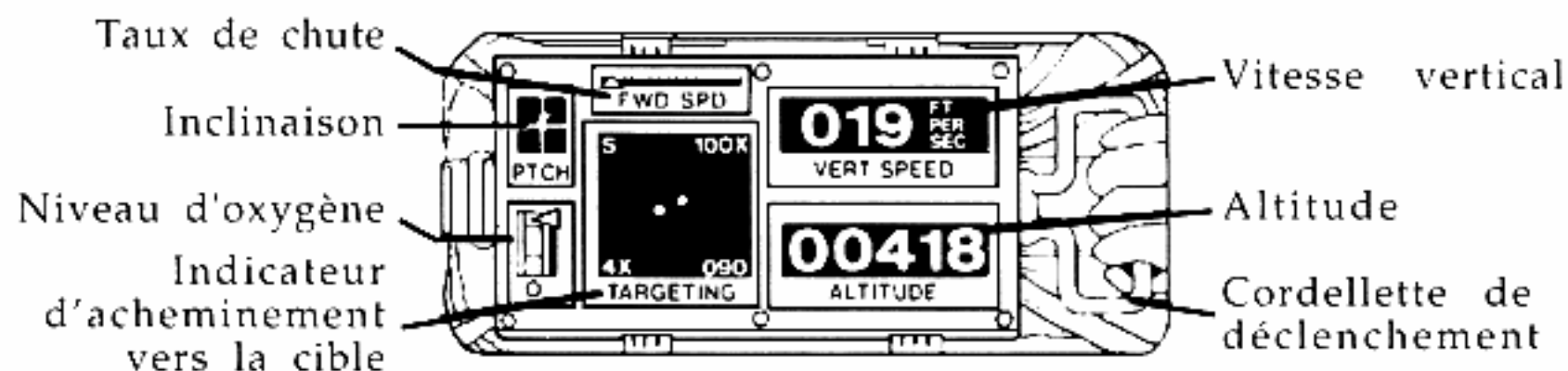
Les champs de drogue identifiés apparaissent dans la Salle de Commande, sur la carte **Global Status**.

Votre mission ne se termine qu'après la destruction de toutes les cibles ennemies au sol se trouvant dans la zone et l'identification de tous les champs de drogue. Enfin, vous devez retourner à votre base en faisant atterrir votre Rapière sur la piste d'atterrissage ou le porte-avions d'où vous aviez décollé au début de votre mission.

## EJECTION !

Si votre avion prend feu ou se trouve à court de carburant ou d'oxygène en plein vol, essayez de vous éjecter. Un paquet d'instruments, attaché à votre poitrine, vous donne des informations concernant votre descente.

## PAQUET D'INSTRUMENTS



Vous ne pouvez survivre aux éléments que pendant un moment. Essayez donc d'atterrir rapidement. Attendez jusqu'à au dernier moment pour tirer sur la cordellette. Votre deuxième priorité est d'atterrir là où vous pourrez être rapidement récupéré. Observez votre Indicateur d'Acheminement Vers la Cible. Le cercle au centre est le point au-dessus duquel vous vous trouvez. Le point à l'intérieur du cercle indique la direction à laquelle vous faites face. L'autre point montre votre point d'éjection. Essayez d'atterrir dans une base alliée. S'il n'y en a aucune dans les alentours, essayer d'atterrir au-dessus de votre point d'éjection, c'est-à-dire l'endroit de votre dernier contact radio dans lequel l'équipe de secours se mettra à votre recherche. Pendant la chute libre,

retournez-vous face à la zone d'atterrissage. Vérifiez l'inclinaison de votre corps en observant l'affichage **Pitch**. En vous inclinant en avant, vous augmentez le taux de chute (indiqué sur votre paquet d'instruments). Une inclinaison arrière diminue votre taux de chute. Quand le profil de l'affichage **Pitch** est jaune, la descente en chute libre est à son minimum. Si le profil est rouge, vous accélérez en avant. Si le profil est vert, vous n'avez pas d'accélération en avant. Vérifiez votre état de santé sur la jauge d'oxygène. Si la flèche atteint le bas de la jauge, vous suffoquez.

A l'ouverture de votre parachute, votre vitesse diminue et vous commencez à contrôler votre parachute de la même manière que vous aviez contrôlé votre corps pendant la chute libre. Maintenez votre point d'atterrissage au centre du cercle d'acheminement vers la cible.

Le **coin supérieur gauche** montre la direction du vent. En faisant face au vent, vous restez sur la trajectoire prévue. Réglez votre vitesse avant de manière à minimiser l'effet des vents forts. La lettre indiquant la direction clignote en rouge quand une rafale de vent vous atteint.

Le **coin inférieur gauche** montre le facteur de grossissement de votre indicateur d'Acheminement vers la Cible.

Le **coin supérieur droit** montre votre état de santé (100% signifie parfaite santé).

Le **coin inférieur droit** montre votre cap en degrés.

Un bruit retentit quand vous vous trouvez directement au-dessus de votre point d'éjection ou directement au-dessus d'une base amie. Réglez votre grossissement sur 4X pour pouvoir régler votre trajectoire avec précision. Quand vous vous approchez de l'eau ou du sol, faites attention à votre taux de chute. S'il est trop élevé (5m/seconde ou plus), vous ne survivez pas à l'atterrissage.

Après votre atterrissage, votre Q.G. vous fournira un rapport sur votre secours et votre récupération. Le temps de secours dépend de la distance entre votre point d'atterrissage et le point d'atterrissage prévu. Le temps de récupération dépend de la manière dont vous avez atterri. Appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** ou sur **FEU** pour continuer. Vous vous retrouvez alors à bord d'un nouvel appareil 'Rapière' (sur la piste d'envol la plus proche afin de pouvoir terminer votre mission).

## **DOSSIER DU PILOTE**

---

Si vous examinez votre dossier involontairement parce que vous avez été tué au combat, vous êtes d'abord emmené aux pompes funèbres. Si vous voulez continuer, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** (IBM seulement) ou sur **FEU**.

Le dossier de votre pilote renferme des détails sur vos accomplissements actuels et généraux durant votre mission, avec les informations suivantes:

**Pilote.** Votre nom.

**Rank.** Votre grade.

**Elapsed Time.** Le temps que vous a pris votre mission.

**Mission High Score.** Score le plus important de votre mission jusqu'à à présent.

**Mission Multiplier.** Un multiplicateur qui augmente les scores dans les autres catégories.

**Mission Success.** Points donnés pour une mission réussie.

**Time Efficiency.** Points donnés pour une mission réussie dans un temps inférieur à la moyenne.

**Fighter Points.** Points basés sur le nombre d'appareils ennemis détruits par rapport au nombre d'appareils rencontrés.

**Target Points.** Points basés sur le nombre de cibles au sol détruites et sur le nombre de champs de drogue identifiés (par rapport au nombre total de cibles et de champs de drogue).

**Strike Accuracy.** Points basés sur le nombre de missiles ATS (air-sol) lancés, par rapport au nombre de cibles touchées.

**Pilot Safety.** Points basés sur le nombre de F14-LCB perdus après éjection. Plus le nombre d'avions perdus est petit, plus vous gagnez de points.

**Total.** Total des points décernés.

Un X apparaît à côté d'un score signifie que l'on vous a décerné une médaille basée sur votre performance dans cette zone. Les X apparaissent aussi à côté des promotions nouvelles et des scores importants.

**Note:** Dans les missions de vol libre, seuls les points **Fighter Points** et **Target Points** sont décernés.

Les promotions sont basées sur le score total comme suit:

<b>Grade</b>	<b>Points Nécessaires</b>
Général .....	18,000 ou plus
Lt. Général .....	16,000 à 17,999
Major Général .....	14,000 à 15,999
Brigadier Général .....	12,000 à 13,999
Colonel .....	10,000 à 11,999
Lt. Colonel .....	8,000 à 9,999
Major .....	6,000 à 7,999
Capitaine .....	4,000 à 5,999
Lieutenant .....	2,000 à 3,999
Sous-Lieutenant .....	0 à 1,999

Après avoir vu votre dossier, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** ou sur **FEU** pour examiner vos médailles et vos rubans comme suit:



## Récompense

Ruban à rayures

Ruban solide

Médaille de Distinction en Service

Croix de Distinction en Vol

Médaille de Recommandation de Vol

Médaille d'Honneur

Légion du Mérite

Coeur Violet

## Base de la Récompense

Mission Multiplier de 3 ou 4.

Mission Multiplier de 1 ou 2.

Tous les 750 points de Mission Success

Tous les 250 points de Efficiency Points.

Tous les 350 points de Fighter Points.

Tous les 350 points de Target Points.

Tous les 250 points de Strike Accuracy.

Mort au combat au perte de 2 avions mais terminant la mission avec un 3 ème avion.

## COMMANDES CLAVIER

	IBM	ATARI ST	AMIGA	AMSTRAD
Mettre en évidence un article.	Touche de Commande ou Joystick	souris	souris	Joystick
Sélectionner un article.	Barre d'Espacement ou Feu	Appuyez sur le bouton gauche de la souris	Appuyez sur le bouton gauche de la souris	Appuyez sur Feu
Revenir à l'écran précédent.	"ESC"	"ESC"	"ESC"	N/A
Permuter entre pause/continuer le jeu.	'P'	'P'	'P'	'P'

	IBM	ATARI ST	AMIGA	AMSTRAD
Eteindre le radar.	F8	F8	F8	N/A
Permuter entre Relever/Rabaisser le train d'atterrissage	'G'	'G'	'G'	'G'
Zoom Radar. (Tandy 1000 Utiliser/Insert Delete)	Shift Plus + ou -	Shift Plus + ou -	Shift Plus + ou -	W - 'E' +
Permuter entre Frein Engagé/Non Engagé	'B'	'B'	'B'	'B'
Régler le papillon des gaz.	1 à 0	1 à 0	1 à 0	Z - 'X' +
Zoom Visuel.	'+'/'-'	'+'/'-'	'+'/'-'	'D' + 'S' -
Lâcher la paillette	'C'	'C'	'C'	'C'
Régler l'angle.	↑/↓ ou Joystick	↑/↓ ou souris	↑/↓ ou souris	↑/↓ ou Joystick
Armer le canon	F1	F1	F1	'I'

	IBM	ATARI ST	AMIGA	AMSTRAD
Tirer canon/ missile.	Espacement Feu Joystick	Espacement ou Feu Souris	Espacement ou Feu Souris	Feu
Armer Missile (Harpy).	F2	F2	F2	'2'
Frein aérien Engagé/Non Engagé.	'A'	'A'	'A'	'A'
Armer Missile (Fury).	F3	F3	F3	'3'
Lancement de Fusée Eclairante.	'F'	'F'	'F'	'F'
Ajuster l'inclinaison	→ /← ou Joystick	→ /← ou souris	→ /← ou souris	Joystick
Indicateur de Vision.	'V'	'V'	'V'	'V'
Sauvegarder le vol libre (sur RAM)	F6	F6	F6	'K' (128K Seulement)
Charger le vol libre (à partir de RAM)Shift	Shift F6	Shift F6	Shift F6	'J' (128K Seulement)

	IBM	ATARI ST	AMIGA	AMSTRAD
Permuter la caméra entre nez/arrière	'N'	'N'	'N'	N/A
Faire Apparaître/ Disparaître l'Ennemi sur écran (vol libre seulement).	'O'	'O'	'O'	'O'
Atterrissage (Assistance du Copilote).	'L'	'L'	'L'	N/A
Réapprovisionnement en carburant après l'atterrissage.	F7	F7	F7	'F'
Visionner dossiers des pilotes(apres l'atterrissage).	Shift F7	Shift F7	Shift F7	'L'
Identifier le champ de drogue.	'I'	'I'	'I'	'I'
Désarmer toutes les armes.	F4 IBM	F4 ATARI ST	F4 AMIGA	4 AMSTRAD
Ejection	Shift E	Shift E	Shift E	Shift E
La Salle de Commande	F10	F10	F10	Enter