

COMBAT LYNX

LE CONTROLE DES MANOEUVRES :

Les mots ou les chiffres entre parenthèses en forme d'angles tels que (ENTER) correspondent à des touches de votre Amstrad. Leur fonction est indiquée en capitales, ainsi par exemple : PLUS VITE. Le joystick branché sur votre Amstrad est indiqué par (J1), alors que le deuxième joystick qui est branché dans le premier est représenté par (J2). Les positions des joysticks sont par exemple indiquées comme suit :

(J1H) = (J1) en haut, (J2F) = (J2) fire, (J1D) = (J1) à droite, etc...

COMMANDES EN VOL :

(COPY) (J2V) PLUS VITE
(DEL) (J2L) PLUS LENTEMENT
(TOUCHES FLÉCHÉES) (J1H,B,D,G)HAUT, BAS, DROITE, GAUCHE

CARTE D'ÉTAT MAJOR :

(M) (J2F) CARTE (en marche/arrêt)
(TOUCHES FLÉCHÉES) (J1H,B,D,G) HAUT, BAS, DROITE, GAUCHE
(ESPACE) (J1F) LA CARTE DÉFILE PLUS RAPIDEMENT.

ARMEMENT DU LYNX :

Atterrir sur une base COMMENCER A CHARGER LE LYNX
(+) (J1A) AUGMENTER LE CHARGEMENT
(-) (J1D) DIMINUER LE CHARGEMENT
(ENTER) (J1D ou G) PASSER A UN AUTRE TYPE D'ARME
(ESPACE) (J1F) SORTIE DE LA PAGE D'ÉCRAN D'ARMEMENT.

INFORMATIONS SUR LES BASES :

(TOUCHES 1 à 6) BASES 1 à 6 (clavier numérique uniquement).

PRINCIPALES COMMANDES :

(S) SON (marche/arrêt)
(P) PAUSE DU JEU (marche/arrêt)
(K) UNIQUEMENT avec les TOUCHES JOYSTICK + TOUCHES
(J) DOUBLE JOYSTICK + TOUCHES
(D) SAUVEGARDER UN TABLEAU DE SCORE (sur une cassette vierge)
(S) CHARGEMENT DU TABLEAU DE SCORE (de nouveau sur la cassette originale).
(L) NIVEAU DE DIFFICULTÉ (le 4 est le plus élevé).

TOUCHES 1 à 4

VOTRE MISSION

Vous devez défendre quatre bases à l'aide de vos troupes et d'une couverture aérienne. Sur la base 1, vous disposez d'une réserve infinie de carburant et d'armes ; vous avez aussi la possibilité de remettre en état vos troupes blessées arrivant des autres bases.

Au début du jeu, chaque base possède 30 soldats bien armés. Des véhicules alliés circulent de manière autonome sur le champ de bataille, mais c'est vous qui fournissez la seule protection aérienne. Les véhicules ennemis qui convergent lentement vers votre base peuvent être stoppés par les véhicules alliés (vous pourrez assister à ces batailles en regardant la carte d'état-major ou le tableau de vol), ou détruits par des mines que vous aurez déposées ou encore par votre hélicoptère COMBAT LYNX. Vous pouvez attaquer n'importe quel avion que vous voyez et n'importe quelle cible qui apparaît en rouge sur la carte d'état-major (Les vertes sont vos alliées). Vos bases peuvent être instantanément pulvérisées par des chars ennemis ou seulement endommagées sous l'effet d'attaques mineures.

Si vous perdez votre base 1, vous serez privé de tout approvisionnement en carburant et en armes et vous allez vite vous trouver dans une situation critique: Au début du jeu, il y a un certain nombre de bâtiments qui ne sont pas à détruire à moins qu'ils ne soient tombés aux mains ennemies, dans lequel cas, ils prennent une couleur rouge. De même, si une de vos bases est prise par l'adversaire, elle apparaît aussitôt en rouge.

Au cours d'une partie, vous avez droit à trois vies avec un champ de bataille complètement renouvelé à chaque fois.

ARMEMENT DE L'HÉLICOPTÈRE :

Chaque fois que vous atterrissez sur une base, une série d'écrans vous sera immédiatement présentée. Celle-ci vous permettra de sélectionner des armes et des troupes qui pourront être transportées jusqu'à votre prochaine sortie. Au début du jeu l'hélicoptère plane juste au-dessus de la Base 1, aussi pour passer à l'écran d'armement il vous faudra taper légèrement sur la touche FLECHE VERS LE BAS pour votre premier "atterrissage". Le premier écran d'armement vous permet de charger l'hélicoptère de soldats armés. A chaque fois que vous appuyez sur la touche (+), un soldat supplémentaire entrera dans votre chargement. Vous verrez le poids total augmenter à chaque nouveau soldat jusqu'à atteindre le nombre maximum que vous pouvez transporter. Si vous souhaitez diminuer votre chargement, appuyez sur la touche (-). Chaque pression sur la touche (-) réduira le chargement d'un soldat. Quand vous serez satisfait de votre chargement, appuyez sur la touche (ENTER) et vous vous déplacerez jusqu'au prochain écran d'armement, concernant les soldats blessés. Il n'y aura pas de soldats blessés sur la Base 1 au début du jeu : appuyez simplement sur la touche (ENTER) à nouveau pour passer à l'écran d'armement suivant. Veuillez noter qu'au fur et à mesure que vous augmentez votre chargement d'armes, vous serez alors automatiquement obligé de transporter moins de carburant, et ne pourrez alors atteindre les autres bases. Pour sortir des écrans d'armement, appuyez sur la barre (ESPACE). Vous constaterez que dans ce jeu, vous pouvez transporter plus d'armes que dans la réalité.

LA CARTE D'ÉTAT MAJOR :

A n'importe quel moment, vous pouvez consulter la carte en appuyant sur la touche (M). Appuyez une deuxième fois sur la touche (M) vous fera revenir à l'écran de vol normal. La carte indique le champ de bataille en relief avec des véhicules et des bases indiqués à l'aide de symboles noirs. Pour vous déplacer à travers la carte utilisez les touches curseur. Si vous maintenez appuyée la barre (ESPACE) en même temps que la touche curseur vous pourrez explorer la carte plus rapidement. Les véhicules alliés sont représentés par des symboles en forme de cercles, alors évitez de les détruire ! Les symboles suivants sont utilisés :

T	Tank
H	Base
H sur son côté	Camion
Y à l'envers	emplacement du fusil
X	Hélicoptère
+	Avion à réaction
Carré noir clignotant	Zone de mines
Cercles autour des symboles	Véhicule allié

La position des coordonnées de tous les points sur la carte d'État Major peut être prise à partir des coordonnées du Nord sur un côté de la carte, et les coordonnées de l'Est en haut ou en bas de la carte. Dès que vous atteignez la carte, celle-ci revient automatiquement à la position actuelle de votre LYNX. Vous pourrez noter votre propre position de coordonnées, et serez en mesure de changer votre direction afin d'entrer en contact avec un véhicule que vous avez repéré sur la carte. Remarquez que vous ne pourrez pas contrôler la direction du LYNX ni son altitude tout en regardant la carte.

RAPPORTS VENANT DE LA BASE ET MESSAGES

Appuyez sur les touches (1) à (6) (sur le clavier numérique) pour obtenir un rapport sur la position de cette base et sur les niveaux d'armement. Si aucun message n'est communiqué, après un court instant une liste des carburants et des armes se trouvant sur cette base remplacera le premier rapport. Vous recevrez occasionnellement d'autres messages qui pourront par exemple vous prévenir des attaques sur vos bases.

COMMANDES EN VOL :

Vous obtenez une vue arrière de votre hélicoptère. Vous pouvez le voir voler en ligne droite (vers l'avant ou vers l'arrière) et virer suivant un angle de jusqu'à 45° à droite ou à gauche des quatre points cardinaux (N, S, E, W). Du fait que cet angle augmente au-delà de 45°, l'orientation de la vue passera rapidement d'un point cardinal à un autre, par exemple: du Nord à l'Ouest. Cela peut paraître porter à confusion au début, en effet l'hélicoptère peut être vu de la droite quand le Nord sert d'axe d'orientation, puis de la gauche quand vous vous orientez vers l'Ouest. Pour garder en mémoire votre itinéraire, surveillez votre compas ainsi que vos coordonnées de vol à côté de ce dernier. En haut à gauche de votre écran de vol habituel, vous trouverez trois jauges marquées "T" pour la température des machines, "S" pour la vitesse (en marche avant comme en marche arrière), et "F" pour le fuel. Quand vous atterrirez, vous devrez utiliser la carte d'État Major pour vérifier où vous vous trouvez exactement au-dessus de la base, ainsi que le compteur pour contrôler que vous planez et vous déplacez extrêmement lentement, et le manomètre pour vérifier que vous descendez tout doucement.

ARMES A FEU

Vous devez d'abord sélectionner l'arme que vous désirez utiliser en appuyant sur les touches (X) ou (Z). Au moment où vous appuierez sur l'une de ces touches, une petite barre blanche se déplacera de droite à gauche parmi les six jauges d'armes qui sont indiquées comme suit :

R	roquettes (tête multiple)	autonomes
G	gun pod, modèle de mitrailleuse	autonomes
C	canon, Oelikeron 20 mm.	autonomes
T	attaques de tanks missiles H.O.T.	téleguidés
A	attaque aérienne, missiles Sidewinder	téleguidés par infrarouges
M	mines	lâchées

Vous pouvez seulement tirer avec un seul type d'arme à la fois. Les armes en action sont celles avec une barre blanche juste au-dessus d'elles. Si vous sélectionnez des mines ou des missiles téleguidés par rayons infrarouges, vous pouvez les actionner simplement en appuyant une fois sur la barre (ESPACE). Des mines enfouies apparaissent sur la carte d'État-Major, et peuvent détruire tous les véhicules ennemis de l'armée de terre. Vous pouvez disposer en une seule fois de soixante carrés minés, apparaissant sur la carte. Un seul carré miné fera sauter deux véhicules ennemis. Un message vous sera par la suite communiqué, selon lequel le champ de mine a été percé et déminé. Les armes autonomes tirent dans la même direction que l'hélicoptère, et devraient d'abord être repérées en appuyant sur la barre (ESPACE). Pour les viser, il vous faudra modifier l'altitude et l'angle de votre itinéraire. D'autre part, les missiles téleguidés peuvent être visés grâce aux touches de curseur et par un tir indépendant de celui du LYNX. Une deuxième pression sur la touche (ESPACE) permet à toutes les armes repérables de tirer. Les vues s'éteignent automatiquement quand vous cessez d'appuyer sur les touches. Souvenez-vous que l'ennemi "vous renverra la balle", alors ne traînez pas !

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :

Le niveau de difficulté est en relation avec le nombre de bases que vous devez défendre (de trois bases au niveau 1 à six bases au niveau 4), le nombre total des véhicules ennemis (qui est en rapport avec le nombre de bases), et la vitesse à laquelle votre carburant s'épuise. Plus vous volez haut, plus le tir des missiles de la flotte ennemie devient exact. Les véhicules ennemis lanceront seulement des missiles quand vous vous trouverez devant eux, alors attaquez-les par derrière. Les emplacements d'armes lancent des missiles dans toutes les directions.

LE SCORE :

Une note d'efficacité vous sera attribuée. Elle apparaîtra sur un tableau des scores tenant en compte le nombre de bases, de troupes, et les véhicules alliés perdus ; la quantité de munitions utilisées, et le nombre de cibles atteintes. De plus vous enregistrerez des points pour la destruction de véhicules ennemis.

Avion de réaction	300	Tank	500
Hélicoptère	250	Camion	400
		Emplacement d'armes	1000