

COMBAT LYNX - règles du jeu pour Amstrad

COMMANDES

Les mots ou chiffres entourés de chevrons, tels que <ENTER>, représentent des touches du clavier Amstrad. Leur rôle est indiqué en majuscules, ex. : ACCELERER.

La manette de jeu connectée à l'ordinateur est représentée par <J1>, tandis que la seconde manette connectée à la première est représentée par <J2>. La position des manettes de jeu est représentée par <J1U> (manette 1 vers le haut), <J1> haut (manette 1 vers le haut, <J2F>, <J1F>, <J1> droite, etc.

EN VOL

| | | |
|--------------------|-------------|--|
| <COPY> | <J2U> | POUR ACCELERER |
| | <J2D> | POUR RALENTIR |
| <TOUCHES FLECHEES> | <J1U,D,R,L> | VERS LE HAUT, LE BAS, LA DROITE ET LA GAUCHE |

CARTE DE RENSEIGNEMENT

| | | |
|--------------------|-------------|--|
| <M> | <J2F> | CARTE (ACTIVEE/DESACTIVEE) |
| <TOUCHES FLECHEES> | <J1U,D,R,L> | VERS LE HAUT, LE BAS, LA DROITE ET LA GAUCHE |
| <ESPACE> | <J2F> | POUR ACCELERER LE MOUVEMENT DE LA CARTE |

ARMEMENT DU LYNX

| | | |
|------------------------|------------|-------------------------------------|
| Atterrissage à la base | | DEBUT DU CHARGEMENT DU LYNX |
| <+> | <J1U> | AUGMENTATION DE LA CHARGE |
| <-> | <J2D> | REDUCTION DE LA CHARGE |
| <ENTER> | <J1R ou L> | POUR ACCEDER AU TYPE D'ARME SUIVANT |
| <ESPACE> | <J1F> | POUR QUITTER LES ECRANS D'ARMEMENT |

UTILISATION DES ARMES

| | | |
|--------------------|-------------|--|
| <X> et <Z> | <J2R ou L> | SELECTION D'ARME |
| <ESPACE> | <J1F> | WISEURS ACTIVES (s'ils sont nécessaires) |
| <ESPACE> | <J1F> | POUR TIRER (une fois les viseurs activés) |
| <TOUCHES FLECHEES> | <J1U,D,R,L> | WISEURS VERS LE HAUT, LE BAS, LA DROITE, LA GAUCHE |

RENSEIGNEMENT SUR LES BASES

| | |
|-----------------|--|
| <TOUCHES 1 à 6> | BASES 1 à 6 (clavier numérique uniquement) |
|-----------------|--|

CONTROLES GENERAUX

| | |
|-----------------|--|
| <S> | EFFETS SONORES (activée/désactivée) |
| <P> | SUSPENSION DE LA PARTIE (activée/désactivée) |
| <K> | TOUCHES UNIQUEMENT |
| <J> | MANETTE DE JEU + TOUCHES |
| <D> | DOUBLE MANETTE + TOUCHES |
| <S> | SAUVEGARDE DU TABLEAU DES SCORES (sur cassette vierge) |
| <L> | CHARGEMENT DU TABLEAU DES SCORES (à partir d'une cassette) |
| <TOUCHES 1 A 4> | NIVEAU DE DIFFICULTE (4 étant le plus difficile) |

VOTRE MISSION

Vous disposez de trois à six bases ayant besoin de votre protection aérienne et de celle de vos troupes, selon le niveau de difficulté sélectionné. La base 1 possède une réserve illimitée de carburant et d'armes et peut en outre revitaliser immédiatement les troupes blessées par votre hélicoptère. Toutes les bases possèdent au départ 30 soldats entièrement équipés. Les bases 2 à 6 ont également une réserve d'armes et de carburant illimitée. Les véhicules alliés patrouillant le champ de bataille ne sont pas placés sous votre contrôle. Vous vous occupez uniquement de la protection

aérienne allée. Les véhicules ennemis convergent progressivement vers vos bases à moins d'être interceptés par les véhicules alliés (ces combats indépendants sont parfois visibles sur la carte de renseignement ou l'écran de bataille), par des mines que vous larguez ou par les autres armes de votre hélicoptère COMBAT LYNX. Vous pouvez attaquer tous les avions qui apparaissent, ainsi que toutes les cibles qui ne sont pas encerclées sur la carte de renseignement (les cercles signalent des cibles alliées). Vos bases peuvent être détruites instantanément lorsqu'elles sont attaquées directement par les chars ennemis, ou subir des dégâts dans les attaques moins sérieuses. Seules les attaques directes peuvent détruire la base 1 qui n'est pas affectée par les autres attaques. Si vous n'empêchez pas les forces ennemies d'attaquer la base 1, elles finiront par le faire. Vous risquez alors de perdre très vite la partie. Lorsque vous perdez vos trois 'vies', le jeu reprend à zéro sur un nouveau champ de bataille.

ARMEMENT DE L'HELICOPTERE

A chaque fois que vous atterrissez dans une base, vous accédez à une série d'écrans vous permettant de sélectionner les armes et les troupes qui seront transportées à la prochaine sortie. Au début du jeu, l'hélicoptère survole la base 1. Pour accéder aux écrans d'armement, vous devez donc appuyer légèrement sur la touche 'BAS' pour atterrir. Le premier écran d'armement vous permet de sélectionner des soldats armés. A chaque fois que vous frappez la touche <+>, un soldat supplémentaire est ajouté à la charge transportée. Le poids total augmente en conséquence jusqu'à ce que vous atteigniez le maximum permis.

Pour réduire la charge, frapper la touche <-> qui supprime un soldat à chaque pression. Une fois satisfait du résultat, frappez <ENTER> pour passer à l'écran d'armement suivant concernant les soldats blessés. Comme aucun soldat n'est blessé dans la base 1, frappez une nouvelle fois <ENTER> pour passer à l'écran suivant. A noter que lorsque vous augmentez le nombre d'armes transportées, vous réduisez automatiquement la quantité de carburant et il se peut que vous n'arriviez pas à atteindre les autres bases. Pour quitter les écrans d'armement, frappez la <BARRE D'ESPACEMENT>. Dans ce jeu, vous transportez plus d'armes qu'il ne serait possible en réalité.

CARTE

Vous pouvez consulter la carte de renseignement à tout instant en frappant la touche <M>. Pour revenir à l'écran de vol normal, appuyez une seconde fois sur cette touche. La carte illustre le terrain de bataille en relief, les véhicules et les bases étant représentés par des symboles noirs. Pour vous déplacer sur la carte, servez-vous des touches du curseur. En maintenant la <BARRE D'ESPACEMENT> enfoncée en même temps vous accélérez le mouvement. Les véhicules alliés sont représentés par des symboles encerclés, évitez de les détruire ! Les symboles suivants sont utilisés :

| | | |
|-----------------------|------------|---------------------|
| T | | Char |
| H | | Base |
| H | renversé | Camion |
| Y | à l'envers | Site de canon |
| X | | Hélicoptère |
| - | | Avion à réaction |
| CARRE NOIR CLIGNOTANT | | Zone minée |
| SYMBOLE ENCERCLE | | Base/véhicule allié |

Les coordonnées d'un point sur la carte de renseignement peuvent être calculées à partir du nord sur le côté de la carte et de l'est au-dessous et au-dessus de la carte. Dès que vous désactivez la carte, elle met à jour la position du LYNX. Vous pouvez prendre note des coordonnées de votre position et changer de direction pour prendre contact avec le dernier véhicule observé sur la carte. Notez que vous ne pouvez contrôler ni le cap ni la hauteur du LYNX lorsque vous consultez la carte.

RAPPORT DE BASE ET MESSAGES

Frappez les touches <1> à <6> (du clavier numérique) pour obtenir un rapport sur la position et le personnel. Si aucun autre message ne s'affiche, la liste des armes et du carburant disponibles à la base apparaît. Vous recevrez de temps à autre d'autres messages vous prévenant, par exemple, d'une attaque sur une base quelconque.

CONTROLES DE VOL

L'hélicoptère est vu de l'arrière. Il peut voler tout droit (en avant ou en arrière) et à un angle allant jusqu'à 45 degrés à droite ou à gauche des quatre points du compas (N.S.E.O.). Lorsque cet angle dépasse 45 degrés, la direction de vue passe d'un point du compas à un autre (du nord à l'ouest par exemple). Cette procédure risque de mener à une certaine confusion au départ, particulièrement lorsque vous voyez l'hélicoptère de la droite en direction nord et de la gauche en passant à la direction ouest. Pour connaître votre direction de vol, jetez un coup d'oeil au compas et aux coordonnées de vol. Au bas de l'écran de vol normal se trouvent trois jauges annotées 'T' pour la température du moteur, 'S' pour la vitesse (avant et arrière) et 'F' pour le carburant. A l'atterrissage, vous devez vous servir de la carte de renseignement pour éviter que vous vous trouvez bien au-dessus de la base, de la jauge de vitesse pour vérifier que vous survolez la base ou que vous avancez très lentement, et de la jauge d'altitude pour vérifier que vous atterrissez tout doucement.

UTILISATION DES ARMES

Cette procédure se déroule en deux ou trois étapes. En premier lieu, vous devez sélectionner l'arme à utiliser au moyen des touches <X> ou <Z>. Un petit rectangle blanc apparaît alors sur l'écran et se déplace vers la gauche ou la droite sur les six armes suivantes :

| | | |
|---|--------------------------------------|-------------|
| R | Fusées, de type bombardement | non guidées |
| G | Nacelles de type mitrailleuse | non guidées |
| C | Canon Oerlikon 20mm | non guidé |
| T | Missile HOT anti-char | radio guidé |
| A | Missile anti-avion Sidewinder | thermique |
| M | Mines suspendues pour largage aérien | larguées |

Vous ne pouvez utiliser qu'une arme à la fois. Le système actif est celui situé au-dessous du rectangle blanc. Pour lancer une mine ou un missile thermique, il vous suffit de frapper une seule fois la <BARRE D'ESPACEMENT>. Les mines larguées sont signalées sur la carte de renseignement et sont efficaces contre tous les véhicules ennemis. Il peut y avoir jusqu'à soixante carrés minés à la fois sur la carte de renseignement. Un carré miné est efficace contre deux véhicules ennemis, après quoi vous recevez un message vous prévenant que le champ de mine a joué son rôle et qu'il est maintenant désactivé. Les armes non guidées tirent dans la direction suivie par l'hélicoptère. Vous devez les pointer en frappant <BARRE D'ESPACEMENT> avant de tirer. En visant, vous changez la hauteur et l'angle de votre trajectoire. En revanche, les missiles radio-guidés HOT se contrôlent au moyen des touches fléchées sans affecter le LYNX. Frappez la <BARRE D'ESPACEMENT> une seconde fois pour tirer avec toutes les armes ayant besoin de viseurs. Ces derniers sont désactivés automatiquement dès que vous cessez de frapper les touches. N'oubliez pas que l'ennemi riposte ! Ne restez surtout pas traîner.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Le niveau de difficulté détermine le nombre de bases à défendre (trois bases au niveau 1 contre six au niveau 4), le nombre total de véhicules ennemis (proportionnel au nombre de bases) et la consommation de carburant. Plus vous volez haut, et plus les missiles ennemis deviennent dangereux. Les véhicules ennemis ne lancent des missiles que lorsque vous vous trouvez devant eux, c'est pourquoi il est conseillé de les attaquer par l'arrière. Les sites de canon ennemis lancent des missiles dans toutes les directions.

SCORE

Votre niveau d'efficacité sur le tableau des scores est déterminé en fonction du nombre de bases, de troupes et de véhicules alliés perdus, de la quantité de munitions utilisée et du nombre de cibles touchées. Vous marquez également des points en détruisant des véhicules ennemis.

| | | | |
|------------------|-----|---------------|-------|
| Avion à réaction | 300 | Camion | 400 |
| Hélicoptère | 250 | Site de canon | 1 000 |
| Char | 500 | | |