COMBAT LYNX

Depending on the skill level that you have selected, you will have from three to six bases which you must support with troops and air cover. Base 1 has an endlass supply of fuel and weapons and the ability to instantly revitalize injured troops brought back by your helicopter. All the bases start with 30 able-bodied soldiers and Bases 2 to 6 also have limited supply of fuel and weapons. Allied land vehicles move around the battlefield independently of your control. You provide the only allied air support. Enemy land vehicles will slowly converge on your bases unless stopped by the allied land vehicles or mines you have dropped or by other weapons of your Combat Lynx. You may attack any aircraft and all land vehicles that do not appear with circles around them on the map. Your bases will be instantly destroyed in direct attacks or suffer casualites in a minor attack. Bass 1 is not affected in minor attacks. If not stopped, all the enemy forces will attack Base1 and you will certainly lose the battle.

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum (Cassette)	LOAD""
Commodore 64/128 (Cassette)	PRESS RUN/STOP & SHIFT
Commodore 64/128 (Disk)	LOAD"",8,1
Amstrad (Cassette)	PRESS CNTL & ENTER

FIRING WEAPONS

R	= Rockets - unguided
G	= Gun Pods - unguided
C	= Cannon, 20mm Oeilkeron - unguided
T	= Tank Attack Hot Missiles - guided
A	= Air Attack Sidewinder Missiles - heat-seeking
M	= Mines - dropped

THE MAP

T	- Tank
H	- Base
H	- Lorry
Y	- Gun Emplacement
X	- Helicopter
+	- Jet Plane
Flashing black square	- Mined Area
Circles around symbols	- Allied Vehicle

SCORE

Jet plane	- 300
Helicopter	- 250
Tank	- 500
Lorry	- 400
Gun Emplacement	- 1000

SKILL LEVELS:
The skill level affects the number of bases that you have to support, the total number of enemy vehicles and the rate at which your fuel is used up.

PLAYING INSTRUCTIONS

STARTING: To start the game select the skill level 1 to 4 (4 is the hardest)

SPECTRUM

IN FLIGHT

3	= Faster
4	= Slower
Arrow Keys or Joystick 1	= Up, down, left, right

THE MAP

M	= Map on/off
Arrow Keys or Joystick 1	= Map up, down, left, right
0 (at the same time as the Arrow Key)	= Map moves faster

ARMING THE LYNX

6 (i.e. down to land on base)	= Start Loading
+	= Increase Load
-	= Decrease Load
Enter	= Next Weapon
Space	= End Loading

FIRING WEAPONS SYSTEMS

2 or 9	= Choose Weapon
0 or Fire	= Fire
Enter	= Sights on/off
Arrow Keys or Joystick 1	= Sights up, down, left, right

INFORMATION ABOUT BASES

1	= Receive Message
Caps + Q, W, E, R, T or P	= Position Base 1, 2, 3, 4, 5 or 0
Symb + Q, W, E, R, T or P	= Personnel at Base 1, 2, 3, 4, 5 or 0

GENERAL CONTROLS

S	= Sound on/off
H	= Halt Play

AMSTRAD

IN FLIGHT

Copy	= Faster
Del	= Slower
Arrow Keys	= Up, down, left, right

THE MAP

M	= Map on/off
Arrow keys	= Map up, down, left, right
Space	= Map moves faster

ARMING THE LYNX

Land at base	= Start Loading
+	= Increase Load
-	= Decrease Load
Enter	= Select Weapon
Space	= End Loading

FIRING WEAPONS SYSTEMS

X and Z	= Choose Weapon
Space	= Fire
Arrow Keys	= Sights up, down, left, right

INFORMATION ABOUT BASES

1 - 6	= Bases 1 - 6

GENERAL CONTROLS

S	= Sound on/off
P	= Pause on/off

COMMODORE 64/128

IN FLIGHT

C	= Slower
<	= Faster
Z	= Left
X	= Down
>	= Up
?	= Right

INTELLIGENCE MAP

F5	= Map on/off
Z	= Left
?	= Right
X	= Down
>	= Up
F3	= Cursor on/off

ARMING THE LYNX

Land at base	= Start Loading
Return	= End Loading
+	= Increase Load
-	= Decrease Load
F7	= Next Weapon

FIRING WEAPONS SYSTEMS

CRSR	= Select Weapon
Space	= Fire Weapon
Z	= Sights Left
?	= Sights Right
X	= Sights Down
>	= Sights Up

INFORMATION ABOUT BASES
V, B, M, N = Base position & status 1, 2, 3 or 4

GENERAL GAME CONTROLS:
F3 = Pause

© 1988 Elite Systems Ltd.

COMBAT LYNX

Selon le niveau de difficulté choisi, vous devez soutenir trois à six bases à l'aide de troupes et de couverture aérienne. La base no.1 possède un ravitaillement illimité de carburant et d'armes et peut instantanément revitaliser les blessés qui sont ramenés par hélicoptère. Au début, toutes les bases ont 30 soldats en bonne condition et les bases 2 et 6 possèdent un petit ravitaillement de carburant et d'armes. Les véhicules terrestres des alliés se déplacent sur le champ de bataille indépendamment de votre contrôle. Vous fournissez les forces aériennes. Les véhicules terrestres des ennemis iront lentement vers vos bases à moins d'être stoppés par les véhicules alliés ou les mines que vous avez placées ou par d'autres armes de votre Combat Lynx. Vous pouvez attaquer n'importe quel avion et tous les véhicules apparaissant sans cercle autour d'eux. Vos bases seront immédiatement détruites lors des attaques directes ou il y aura des blessés dans le cas d'une attaque mineure. La base no.1 n'est pas affectée dans ce dernier cas. Si elles ne sont pas stoppées, les forces ennemies attaqueront la base no.1 et vous perdrez certainement la bataille.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum Cassette	LOAD ""
Commodore 64 Cassette	Appuyer sur RUN/STOP + SHIFT
Commodore 64 Disc	LOAD "",8,1
Amstrad Cassette	Appuyer sur CTRL + ENTER

TIR D'ARMES

R	- Fusées non guidées
G	- Fusils non guidés
C	- Canon 20 mm Oeilkeron non guidé
T	- Missiles thermiques d'attaque de tanks guidés
A	- Millies Thermiques Sidewinder d'attaque aérienne
M	- Mines placées

LA CARTE

T	- Tank
H	- Base
H	- Camion
Y	- Emplacement du fusil
X	- Hélicoptère
+	- Avion à réaction
Carré noir clignotant	- Zone minée
Cercles autour des symboles	- Véhicule allié

SCORE

Avion à réaction	300
Hélicoptère	250
Camion	400
Tank	500
Emplacement fusil	1000

NIVEAU DE DIFFICULTE
Le niveau de difficulté affecte le nombre de bases que vous soutenez ainsi que la quantité de véhicules ennemis et le taux d'utilisation de votre carburant.

INSTRUCTIONS DE JEU

LANCEMENT: Pour commencer le jeu, sélectionnez le niveau de difficulté de 1 à 4 (qui est le plus difficile)

SPECTRUM

EN VOL

3	Plus vite
4	Moins vite
Touches fléchées ou Joystick 1	Vers le haut, vers le bas, vers la droite ou vers la gauche.

CARTE

M	Carte activée / désactivée
Touches fléchées ou Joystick 1	Carte vers le haut, vrs le bas,. vers la droite ou vers la gauche.
0 (en maintenant la touche fléchée enfoncée)	Défilement plus rapide de la carte

ARMEMENT DU LYNX

6 (Atterrissage sur une base)	Début de la charge
+	Augmentation de la charge
-	Diminution de la charge
Enter	Arme suivante
Espacement	Charge terminée

SYSTEMES DE TIR D'ARMES

2 ou 9	Choix d'arme
0 ou bouton de tir	Tir
Enter	Vues (activées / désactivées)
Touches fléchées ou Joystick 1	Vue vers le haut, vers le bas, vers la droite ou vers la gauche

INFORMATIONS SUR LES BASES

1	Réception de message
Q, W, E, R, T ou P majuscules	Position de la base no. 1, 2, 3, 4, 5 ou O
Symb + Q, W, E, R, T ou P	Personnel à la base no. 1, 2, 3, 4, 5 ou O

COMMANDES GENERALES

S	Son activé / désactivé
H	Stopper jeu

AMSTRAD

EN VOL

Copy	Plus vite
Del	Moins vite
Touches fléchées	Vers le haut, vers le bas, vers la droite ou vers la gauche

CARTE

M	Carte activée / désactivée
Touches fléchées	Vers le haut, vers le bas, vers la droite ou vers la gauche
Espacement	Défilement rapide de la carte

ARMEMENT DU LYNX

Atterrissage sur une base	Début de la charge
+	Augmentation de la charge
-	Diminution de la charge
Enter	Arme suivante
Espacement	Charge terminée

SYSTEMES DE TIR D'ARMES

X et Z	Choix d'arme
Espacement	Tir
Touches fléchées	Vue vers le haut, vers le bas, vers la droite ou vers la gauche

INFORMATIONS SUR LES BASES

1 à 6	Bases 1 à 6

COMMANDES GENERALES

S	Son activé / désactivée
P	Pause

COMMODORE 64/128

EN VOL

C	Plus vite
<	Moins vite
Z	Vers la gauche>
X	Vers le bas
>	Vers le haut
?	Vers la droite

CARTE D'INTELLIGENCE

F5	Carte activée / désactivée
Z	Vers la gauche
X	Vers le bas
>	Vers le haut
?	Vers la droite
F3	Curseur activé / désactivé

ARMEMENT DU LYNX

Atterrissage sur une base	Début de la charge
+	Augmentation de la charge
-	Diminution de la charge
F7	Arme suivante
Return	Charge terminée

SYSTEMES DE TIR D'ARMES

CRSR	Choix d'arme
Espacement	Tir
Z	Vue de gauche
?	Vue de droite
X	Vue du bas
>	Vue du haut

INFORMATIONS SUR LES BASES
V, B, M, N Position et statut des bases 1, 2, 3, ou 4

COMMANDES GENERALES
F3 Pause

© 1988 Elite Systems Ltd.