

Rescue on Fractalus!™

Wanted: Air Pilots
All right! Listen up! You've got a right to know why you're here - why they suddenly need us Air Pilots.

A life and death struggle is raging throughout this grubby galactic quadrant. It's us against the Jaggies and they've just upped the stakes. They've dug in on Fractalus, the most inhospitable planet this side of the Kalamar system. It's a neat trick. Our highly trained Ethernorp pilots were holding their own in space battles, but down on Fractalus it's a different story. We're losing anywhere from five to fifty Space Pilots at a clip. Our job's to rescue those spacers.

Go ahead - laugh. I admit it's funny. Five years ago, the Corps couldn't phase us out fast enough. "No need for Air Pilots in the Ethernorps," they said. "Those dogs have had their day." Well, great, but those Space Pilots can *only* fly space. To be fair, they'll save us in the end, but now we have to save them - especially those golden "Ace Pilots." We can't win without them!

Here's how it works. They've rigged up a Mother Ship to ferry us within booster range of Fractalus. That's where it gets sticky. The Jaggies have got defences on that planet - gun emplacements, saucers - the works. And Fractalus is one hot cauldron of craggy mountains and canyons, covered by the worst air you've ever flown in. It's thick cyanitric acid - it'll dissolve your flight suit within minutes. Finally, there's the planet's hyper rate of rotation. The nine minute days have driven more than one pilot nuts.

But there's good to go with the bad. You'll have Valkyrie Fighters, the best pure flyers we've got. And don't call them V-Wings - that's not correct terminology. To make room for those Space Pilots they had to strip out a lot of the offensive weaponry. But they did install a Dirac Mirror Shield. It can take a big hit, but you pay for each one out of your energy reserve.

The one offensive weapon they left us is hot: the AMB - Anti-Matter Bubble - Torpedo. It'll destroy a target if it hits anywhere near it!

Finally, each Valkyrie's been fitted with the Etheric Navigation System, a computer-enhanced viewscreen which overlays your forward main window. It lets you see where you're going in Fractalus' acid fog atmosphere.

That's it. Get going. Forget the past - just go get us a future.



LUCASFILM GAMES™

Rescue on Fractalus!™

Your Mission:
Sorry. No time for a briefing now. Ethernorps pilots are down - out of action. They need help - fast.

First, we toss you out of the Mother Ship, straight down to Fractalus. That part's all automatic. But you're on your own when you hit the atmosphere.

Your job is to fight through the Jaggi defences and find stranded pilots. They won't be jumping up and down waving at you. So, use your instruments and viewscreen to find their crashed ships. They'll wait inside until you land in range.

The rescue's a snap. As soon as you shut down your engines, the pilot will come running and knock on your rear air lock door. Let the spacer in.

When you pick up your quota of pilots, or run out of energy, it's back to the Mother Ship. As you get better, we advance you to the higher levels - the more hellish parts of Fractalus.

Got it? Prepare for Mother Ship Launch.

LOADING THE GAME

SINCLAIR ZX SPECTRUM

1 Be sure that the EAR socket of the Spectrum is connected to the EAR socket of the tape recorder.

2 Place the cassette in the recorder and rewind to the beginning.

3 Type LOAD™ using the [J] key for LOAD and the [P] key and [SYMBOL SHIFT] for the " (quotes).

4 Press the [ENTER] key.

5 Press PLAY on the cassette recorder.

6 After several seconds, the program title should appear. After a minute or so, a full title screen will appear, surrounded by a moving static-like background, and lasting approximately four minutes. If this loading sequence does not occur adjust the volume on the recorder and repeat this entire procedure.

AMSTRAD 464/664/6128 CASSETTE

1 Reset the computer by switching it off and then on again, or by holding down the CTRL, SHIFT and ESC keys together.

2 Owners of the 664/6128 machines should first type the following: I TAPE, then 'ENTER'.

3 Insert the cassette in your datacorder or cassette player. Make sure the cassette is fully rewound. Hold down the CTRL key and press the small ENTER key. Then follow the instructions on the screen. The game will take about four minutes to load.

AMSTRAD 464/664/6128 DISK

1 Reset the computer by turning it off and then on again, or by holding down the CTRL, SHIFT and ESC keys together.

2 Owners of the 464 machine should first type the following: I DISC, then 'ENTER'.

3 Insert the disk in the disk drive and type the following: RUN "FRAC" then 'ENTER'. The game should load in a few seconds.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amstrad 464/664/6128 Disquette

1 Insérez la cassette dans son lecteur. Assurez-vous que la cassette soit totalement rembobinée. Appuyez sur la touche CTRL et sur la petite touche ENTER. Puis suivez les instructions de l'écran. Le chargement durera environ quatre minutes.

2 Les possesseurs de 464 doivent d'abord taper: I DISC, puis 'ENTER'.

3 Insérez la disquette dans son lecteur puis tapez: RUN "RESCUE", puis 'ENTER'. Le chargement durera quelques secondes.

AMSTRAD 464/664/6128 Cassette

1 Remettez l'ordinateur en marche en l'éteignant puis en le rallumant, ou en appuyant sur les touches CTRL, SHIFT et ESC en même temps.

2 Les possesseurs d'ordinateurs 664/6128 doivent d'abord taper les mots suivants: I TAPE puis ENTER.

3 Annulez toute operation sur votre ordinateur en l'éteignant puis en le remettant en marche, ou en appuyant sur les touches CTRL, SHIFT et ESC en même temps.

LADLEANLEITUNG

Amstrad Kasette

1 Schalten Sie den Computer ein indem Sie ihn aus und wieder anstellen, oder indem Sie CTRL, SHIFT und ESC gleichzeitig gedrückt halten.

2 Die Besitzer von 664/6128 Computern geben erst I TAPE und dann ENTER ein.

3 Legen Sie die Kasette in Ihren Daten- oder Kassettenrekorder ein. Versichern Sie sich, daß die Kasette ganz zum Anfang zurückgespult ist. Halten Sie die CTRL-Taste gedrückt und drücken Sie die kleine ENTER-Taste. Dann folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Das Laden des Spiels dauert etwa 4 Minuten.

Amstrad Diskette

1 Schalten Sie den Computer ein, indem Sie ihn aus und wieder anstellen, oder in dem Sie CTRL, SHIFT und ESC gleichzeitig gedrückt halten.

2 Besitzer von 464-Computern geben erst I DISC und dann ENTER ein.

3 Legen Sie die Diskette ein und geben Sie RUN "RESCUE" gefolgt von ENTER ein.

LAADINSTRUKTIES

Amstrad 464/664/6128 Disk

1 Stop de cassette in uw cassette recorder. Zorg ervoor dat de cassette helemaal is teruggespoeld. Houdt de CTRL Toets ingedrukt en druk op de kleine ENTER toets. Volg dan de instrukties op het scherm. Het laden van het spel duurt ongeveer 4 minuten.

2 Bezitters van een 464 moeten eerst het volgende typen: I DISC en dan 'ENTER'.

3 Stop de disk in de disk drive en typ het volgende: RUN "RESCUE" en dan 'ENTER'. Het spel laadt in een paar seconden.

Amstrad 464/664/6128 Cassette

1 Reset de computer door hem af en dan weer aan te zetten, of door de CTRL, SHIFT en ESC toetsen ingedrukt te houden.

2 Bezitters van 664/6128 machines moeten eerst het volgende typen: I TAPE, dan 'ENTER'.

3 Reset de computer door hem af en vervolgens weer aan te zetten, of door de CTRL, SHIFT en ESC toetsen samen ingedrukt te houden.

Code Red!

1 Set the difficulty level, press the following keys -
Amstrad: Joystick: Forward/Backward
Keyboard: <; ↓ >; ↑
Sinclair: Joystick: Forward/Backward
Keyboard: K(+), J(-)

2 To begin the game and automatically launch your ship -
Amstrad: Press your Joystick button. Sinclair: Press your Joystick button.

3 Use the joystick to fly the Valkyrie Fighter when you enter the atmosphere of Fractalus. You'll know you're on your own when the message **MANUAL** appears at the top of the screen.

4 Jaggi Gun Emplacements appear as green domes on the mountain peaks in the Amstrad version of the game. Watch for the cross hairs to appear in the Main Window when an enemy is near. Line up the enemy in the cross hairs on the Main Window or Targeting Scope. Launch a torpedo by pressing the fire button.

5 Locate a pilot by watching for a "blip" on the Long Range Scanner or a flashing beacon on the surface of Fractalus. Fly towards the pilot keeping your ship's altitude low.

6 Pilot in range: Watch the Long Range Scanner on your instrument panel. When the pilot "blip" is centered near the bottom of the Scanner, press the **LAND (L)** key to land the ship. Press the **SYSTEMS (S)** key to turn off your engines and shields. The screen will display **PILOT IN RANGE**. If the pilot is not in range the screen displays: **PILOT TOO FAR**. Take off again by pressing **INCREASE THRUST** (Amstrad: >; Sinclair K(+)).

7 Rescue the pilot: Press the **AIR LOCK (A)** key to open the air lock when the pilot 'knocks' on the door. The air lock automatically closes after the pilot comes safely inside.

8 Take off. Press **INCREASE THRUST** (Amstrad: >; Sinclair K(+)), and search for the next downed pilot.

9 The Mother Ship will return to your sector to check on your progress. If you're in trouble - low on energy, taking a lot of heat - the Mother Ship will try to show up sooner. When it's near, the Mother Ship light on the control panel will begin flashing and the message **MOTHER SHIP!** will appear at the top of the screen. If you've rescued your quota of pilots or are low on energy, press the **BOOSTERS (B)** key to fire the boosters. Your ship will automatically leave Fractalus and dock with the Mother Ship.

SCORING

Event	Point Value
Each second of flight	1
Gun emplacement destroyed	100
Saucer destroyed	250
Pilot picked up	200
Ace picked up	2000
Pilot returned to Mother Ship (bonus)	500
Pilot returned over quota (bonus)	1000
Level completed	Level x 200

Note: If you return to the Mother Ship before you have rescued your quota of pilots you may continue at the same level, but will not receive a bonus for completing that level. If you continue at a lower level, you forfeit your previous score.

CODE RED!

1 Pour choisir le niveau de difficulté, appuyez sur les touches suivantes:
Amstrad: Joystick Avant/Arrière
Clavier <; ↓ >; ↑

2 Pour faire démarrer le jeu et lancer automatiquement votre astronef:
Amstrad: Appuyez sur le bouton du joystick

3 Pour piloter le chasseur Valkyrie lorsque vous aurez pénétré dans l'atmosphère de Fractalus, servez-vous du joystick. Le message **MANUAL** apparaissant en haut de l'écran vous indique que vous ne pouvez désormais compter que sur vous-même.

4 Les batteries de canons Jaggi sont représentées sur l'écran par des dômes vertis situés sur les crêtes des montagnes. Dès que vous approchez de l'ennemi, un réticule apparaît dans le pare-brise. Cadrez l'ennemi dans ce réticule ou dans la lunette de visée, et lancez une torpille en appuyant sur le bouton de tir rouge.

5 La présence d'un pilote abattu à proximité vous est signalée par un "top" sur le scanner grande portée ou par une balise verte clignotant à la surface de Fractalus. Dirigez votre appareil vers le pilote en volant à basse altitude.

6 Pilote en vue: surveillez le scanner grande portée sur votre tableau de bord. Dès que le "top" signalant la présence d'un pilote sera au centre, au bas de ce scanner, appuyez sur la touche d'ATTERRISAGE (L pour LAND) pour atterrir. Pressez ensuite la touche SYSTEMES (S) pour arrêter vos réacteurs et désactiver vos boudiers, l'écran affiche alors le message PILOT IN RANGE si le pilote se trouve à votre portée, ou PILOT TOO FAR s'il est encore trop loin. Dans ce dernier cas, appuyez sur la touche d'AUGMENTATION DE POUSSEE, Increase Thrust (Amstrad: >).

7 Secourez le pilote: dès que le pilote frappe à la porte, pressez sur la touche de la CHAMBRE DE DECOMPRESSION (A pour AIR LOCK) Pour l'ouvrir. La porte se referme automatiquement dès que le pilote se trouve en sécurité à l'intérieur de l'appareil.

8 Faites redécoller votre appareil en appuyant sur la touche d'AUGMENTATION DE POUSSEE, Increase Thrust (Amstrad: >), et partez à la recherche d'un autre pilote abattu.

9 Le vaisseau ravitailleur revient de temps en temps dans votre secteur pour vérifier vos progrès. Si vous êtes en difficulté (réserves d'énergie trop basses, températures trop élevées), le vaisseau tâche de réapparaître plus tôt. Son approche vous est signalée par le voyant

lumineux correspondant à celui-ci. Si vous êtes en difficulté sur le tableau de bord et par le message **MOTHER SHIP!** qui s'affiche en haut de l'écran. Si vous avez déjà sauvé votre quota de pilotes ou que vos réserves d'énergie sont près d'être épuisées, appuyez sur la touche des FUSEES DE DECOLLAGE (B pour BOOSTERS) pour les mettre à feu. Votre appareil quitte automatiquement Fractalus et s'amarre au vaisseau ravitailleur.

SCORE

Événement	Nombre de Points
Chaque seconde de vol	1
Batterie de canons détruite	100
Soucoupe détruite	250
Pilote rescapé	200
Pilote d'élite rescapé	2000
Pilote ramené au vaisseau ravitailleur (prime)	500
Pilote ramené en plus du quota (prime)	1000
Niveau achevé	NIVEAU x 200

N.B.: Si vous revenez au vaisseau ravitailleur avant d'avoir pu sauver votre quota de pilotes, vous pouvez continuer au même niveau de difficulté, mais vous ne recevrez pas de prime lorsque vous aurez complété ce niveau. Si vous continuez à un niveau inférieur, vous renoncez d'office à votre score précédent.

1 Der Schwierigkeitsgrad wird durch Drücken der folgenden Tasten eingestellt:
Joystick: Vorwärts/Rückwärts
Keyboard: < ↓ > ↑

2 Zum Anfangen des Spiels und automatischem Ausfahren Ihres Schiffes, drücken Sie den Feuerknopf des Joysticks.

3 Beim Eintritt in die Atmosphäre des Fractalus verwenden Sie den Steuerknüppel zum lenken Ihres Kampf-Walkürefahrzeuges. Durch die Anzeige MANUAL oben auf Ihrem Bildschirm werden Sie daran erinnert, daß Sie auf sich selbst angewiesen sind.

4 Die Jaggi-Kanoneneinstellungen erscheinen als grüne Kuppeln auf dem Berggipfeln. Achten Sie auf die Sichtkoordinaten, die auf dem Hauptfenster erscheinen, wenn sich ein Feind genähert hat. Auf dem Hauptfenster oder Zielfernrohr visieren Sie diese genau auf den Feind an. Zum Abschluß eines Torpedos drücken Sie den roten Schießknopf.

5 Sie machen den Piloten durch einen Blip auf Ihrem Distanz-Scanner ausfindig oder durch eine blinkene grüne Spitze auf der Fractalus-Oberfläche. Halten Sie das Schiff auf niedriger Flughöhe und fliegen Sie auf den Piloten zu.

6 Pilot in Reichweite: Achten Sie auf den Distanz-Scanner auf Ihrer Instrumentierung. Sobald der Piloten-Blip unten in der Mitte des Scanners liegt, drücken Sie die L- (Lande) Taste zum Landen des Schiffes. Danach drücken Sie die S- (System) Taste zu Abschalten der Triebwerke und Abschirmung. Sie werden auf dem Bildschirm PILOT IN RANGE sehen, oder, wenn der Pilot nicht in Reichweite ist, PILOT TOO FAR. Heben Sie durch INCREASE THRUST wieder ab (Amstrad: >).

7 Bergung des Piloten: Wenn der Pilot an die Tür klopft, öffnen Sie die Schleuse mit der A- (Air Lock) Taste. Nachdem der Pilot in Sicherheit ist, schließt sich die Schleuse automatisch.

8 Abheben: Drücken Sie INCREASE THRUST (Amstrad: >), und suchen Sie nach dem nächsten abgeschossenen Piloten.

9 Das Mutterschiff kommt zu Ihrem Sektor zurück und erkundigt sich nach Ihrem Fortschritt. Falls Sie Schwierigkeiten haben, Ihnen Energie ausgeht, Sie unter schweren Beschuß sind, wird das Mutterschiff versuchen früher zu kommen. Wenn sich das Mutterschiff genähert hat, wird die Mutterschiff-Anzeigelampe auf der Instrumententafel zu blinken beginnen und oben auf Ihrem Bildschirm die Nachricht MOTHER SHIP! erscheinen. Haben Sie Ihr Soll an Piloten bergungen erreicht, oder falls ihnen die Energie auszugehen droht, feuern Sie die Booster, indem Sie die B- (Booster) Taste drücken. Ihr Schiff wird automatisch Fractalus verlassen und beim Mutterschiff andocken.

PUNKTEWERTUNG

Leistung	Punkte
Jede Flugsekunde	1
Zerstörte Kanoneneinstellung	100
Zerstörte fliegende Untertasse	250
Geborgener Pilot	200
Geborgene As	2000
Mum Mutterschiff zurückgebrachter Pilot (Bonus)	500
Je Pilot über dem Bergungssoll (Bonus)	1000
Abgeschlossene Stufe	STUFE x 200

Hinweis: Wenn Sie zum Mutterschiff zurückkehren bevor Sie Ihr Soll an Piloten geborgen haben, können Sie auf der selben Stufe weitermachen, bekommen aber nicht den Bonus für Abschluß einer Stufe. Wenn Sie auf einer niedrigern Stufe weitermachen, geben Sie Ihre vorherigen Punkte auf.

KODE ROOD!

1 Om de moeilijkheidsgraad in te stellen, drukt u op de volgende toetsen:
Amstrad: Joystick: Naar voren/Achteren
Toetsenbord: <; ↓ >; ↑

2 Om het spel te beginnen en automatisch uw schip te lanceren:
Amstrad: Druk op de vuurknop.

3 Gebruik de joystick om de Valkyrie Fighter te besturen wanneer u de atmosfeer van Fractalus binnenkomt. Wanneer het bericht MANUAL aan de bovenzijde van het scherm verschijnt, weet u dat u er alleen voor staat.

4 Jaggi afweergeschut kunt u herkennen als groene koepels op de bergtoppen. Let op het verschijnen van de gekruiste lijnen in het vizier wanneer een vijand dichtbij is. Neem de vijand in het vizier van het grote raam of van het richtvenster. Lanceer een torpedo door op de vuurknop te drukken.

5 U vindt een piloot door uit te kijken naar een "knipperlicht" op de Long Range Scanner of naar een flikkerend groen baken op het oppervlak van Fractalus. Vlieg naar de piloot en houdt de hoogte van uw schip beperkt.

6 De piloot is binnen bereik: Houdt de Long Range Scanner op uw instrumentenpaneel in de gaten. Wanneer het "knipperlicht" van de piloot midden onder in de Scanner is, drukt u op de LAND (L) toets om te landen. Druk op de SYSTEMS (S) toets om uw motoren en beschermerschilden af te zetten. Op het scherm staat te lezen PILOT IN RANGE. Wanneer de piloot niet binnen bereik is, vertoont het scherm: PILOT TOO FAR. Stijg weer op door op STUWKRACHT VERHOGEN te drukken (Amstrad: >).

7 Red de piloot: Druk op de luchtsluis-toets (Airlock = A) om de luchtsluis te openen wanneer de piloot op de deur bonst. De luchtsluis sluit zich automatisch na binnenkomst van de piloot.

8 Stijg op. Druk op STUWRACHT VERHOGEN (Amstrad: >), and zoek de volgende gestrande piloot.

9 Het Moederschip keert terug naar uw sector om te kijken hoe ver u gevordert bent. Als u in moeilijkheden bent - weinig energie over, oververhit - komt het moederschap eerder. Wanneer het dichtbij is, begint het Moederschiplicht op het controlepaneel te fllikkeren en de boodschap MOTHER SHIP! verschijnt bovenaan het scherm. Als u uw quota piloten hebt gereed of weinig brandstof hebt, drukt u op de BOOSTERS (B) om de boosterraketten af te vuren. Uw schip verlaat Fractalus automatisch en legt aan bij het Moederschip.

SCOREN

Onderwerp	Puntenwaarde
Iedere sekonde in de lucht	1
Vernietiging van een vuurinrichting	100
Vernietiging van een vliegende schotel	250
Het reddten van een piloot	200
Het reddten van een Ace	2000
Het terugbrengen van een piloot naar het Moederschip (bonus)	500
Het terugbrengen van meer piloten dan de quota (bonus)	1000
Het voltooien van een niveau	NIVEAU x 200

N.B.: Indien u terugkeert naar het Moederschip voordat u uw quota aan piloten hebt gereed, kunt u op hetzelfde niveau doorgaan, maar u verdient geen bonus voor het voltooien van dat niveau. Indien u op een lager niveau doorgaat verliest u uw vorige score.

The Good Stuff

Air Pilots' Crib Sheet

Landing

When you first land, you will hover on your shields a few centimetres above the ground. While "hovering" you can turn your ship towards the pilot's crashed ship. If you've managed to land in range, turn your systems off and you'll get the message **PILOT IN RANGE**. The downed pilot will now run towards your ship, even if you can't see him (if you see his ship, you'll see the pilot). If you turn your systems on again before the pilot is safely inside your ship, *the shield's high energy field will vaporize him!*

If you land beyond a downed ship, the message **SHIP OFF SCOPE** will appear on the screen. If this happens, turn your systems back on - *don't lift off* - note the current heading on the compass, and execute a 180 degree turn. If you are still too far away, use the thrusters to move within range.

Before taking off with your pilot, it's a good idea to destroy the wrecked ship. This will keep the Jaggies from stealing our technological secrets.

Ace Pilots

If you see a pilot wearing a *purple helmet* running towards you, you've just rescued an *Ace Pilot*. Ace Pilots are worth ten times more than a regular pilot - 2000 points vs. 200 points. They are also packing more power in their energy cells. And they're rare - not many get shot down. After all, they are Aces!

Levels

When you first begin the game, you may select a level from 1 through 16. After you complete a mission, you will continue at a higher level, in fact, you may skip up to *three levels* at a time if you are extremely brave. The bonus for completing a level will be higher if you skip levels.

Levels 1 through 3 are training levels. For Level 1, you enter a sector of Fractalus that has been cleared of the dreaded Jaggies by our Droidcraft. On Levels 2 and 3, you enter the planet's atmosphere above a region which has only a few Jaggi gun emplacements.

The higher levels (4 and above) have more emplacements, saucers, and pilots, and the Jaggies become even more aggressive, tenacious, and accurate.

Levels 1 through 15 will take place near Fractalus' South Pole where it's summer during this time of the year. This will save you from the mindshattering *short day* ordeal since the sun never sets on that part of the planet.

Jaggi Gun Emplacements

On Levels 2 and above, you will find Jaggi Gun Emplacements on the peaks of some mountains. These automated emplacements fire high-energy ion beams at your ship. You can avoid being hit with some slick evasive flying or by knocking out the emplacements. Your Dirac Mirror Shield will reflect most of the energy from a direct hit but your energy level will drop and you will be thrown off course.

Since gun emplacements will still be able to hit your ship while you are on the surface, be sure to destroy any in the vicinity before landing to rescue a pilot.

Saucers

On Levels 4 and above, the enraged Jaggies will fly their inertialess saucers directly into you. These "suicide" saucers can either be shot down with your AMB torpedos or dodged. If they hit your shields, they will drain off more energy than a gun emplacement hit. The saucers tend to occupy the higher altitudes, although they have been known to dive into the canyons when especially irritated.

Night Flying

On Level 16 and above, you'll be dropped closer to Fractalus' equator. Here - as you streak through the nine minute days and nights - you'll have a chance to work on your *night flying* skills. When night flying, you're "flying blind", so to speak - there's not enough light to activate your Main Window viewscreen. So, you'll have to rely upon your instruments and wits alone.



The **pilot** is nearby but you can't see his ship. What happened? You landed on the side of a mountain; the pilot is down below. If you want to "see" the ship, lift off, fly over it, land and then turn 180°! If the ship's still in range, you'll see it through your main window.

A stubborn gun emplacement - your aim is true, but you can't knock it out. Why? Your AMB Torpedo is hitting the mountain slope. Fly over the gun emplacement, turn 180° and open up with an AMB. Next case.

Modified Valkyrie Class Fighter

Powered by: Twin 27,000 kg F-27 Firedrake after-burning turbojet engines Boosters: Twin 80,000 kg ARD/VARC anti-matter reaction drives Wing span: 12.8 metres Wing area: 671 square metres Length: 18.4 metres Mass: 30,315 kg Max cruising speed: 8,640 km/h (mach 7.2)	Range: 2,150 km at mach 3.4 cruise/climb Accommodation: Crew of 1; 20 passengers Shields: Dirac Mirror Shield Sensors: Long Range Etheric Navigation System Armament: Anti-Matter Bubble (AMB) Torpedo generator First Flight: February 29, 2184
---	---

Progressive development of the F-27 Firedrake yielded a small family of twin-engined, twin-tailed, V-Wing designs. The largest of these, the Valkyrie Class Fighter, was originally used as a light bomber and ground attack craft, but has been modified for behind-the-lines combat in the Jaggi War of '84.

IMPORTANT!

Flying rescue missions means defeating the stubborn Jaggi defences. So, you may wonder "Who are the Jaggies? What are they like? What if I'm captured by them?"

First, the name Jaggi is a short, pronounceable word for J'hagga Ri Kachatki - an "intelligent" life-form from the star system Tepdi Vád Noreloil Rahre, located in the distant, outlying dark sector of our galaxy.

Second, don't worry about being captured - they don't take prisoners. That much we do know about them. Experience also teaches us they're tenacious, suicidal fighters, choosing to do battle in the most inhospitable environments. Fractalus is an ideal example.

Although the Ethernorps has yet to capture or recover a complete Jaggi, we do have this report from Ethernorps intelligence.

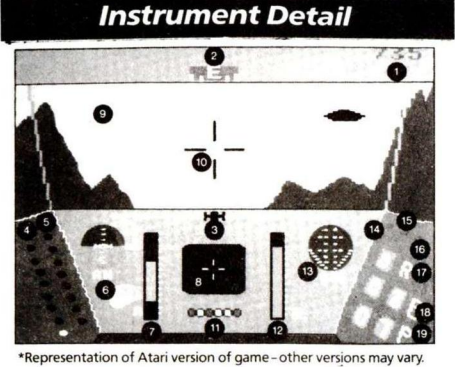
Twenty hours ago, Lieutenant Ace, Volea Malura, crashed on Fractalus. This morning, her Commander made Etherwave contact with her. This is a transcript of her final transmission:

"Lieutenant Malura to Mother Ship. Hope you can read me. I've been down here in this atmosphere so long it's starting to get to me. I kept the air lock closed as best I could, but they were pretty torn up.

"During the nights I see brief flashes as other ships fall to the surface, but during the days there's nothing to see but this awful yellow acid-smog. I had my shields on for awhile, until I realized the Jaggies could still track me. I'd fry anyone trying to rescue me... so I turned them off and waited. You'll never believe how lonely it is down here, waiting - but it's not quiet. The acid makes a continuous sizzling sound, very faint but always there, as it eats away at the hull of my ship.

"Hey, what's that! I think I see a pilot running towards me! I knew you guys wouldn't let me down! Wait. There's something weird here. He doesn't look quite right - his helmet's green? Commander! We don't have any... My God! What the...! It's a... it's going to... [scream]"

There was nothing more except Etherwave static. And we haven't been able to raise her on the Emergency Frequency. Get those spacers off that hellhole and fast!



Valkyrie Fighter Control Panel*

- Score.** Resets automatically when you begin a new game.
- Compass.** Gives you a sense of direction when making turns or finding your way back to an overflown pilot.
- Wing Clearance Bars.** Show how far the nearest mountain is to the tips of your wings. Helpful for making tight turns in canyons.
- Thrust Level.** Shows your engine thrust level. The more lights turned on, the higher the thrust.
- Dangerous Altitude.** This column lights up when your ship moves close to the ground. All lights are lit when you land.
- Artificial Horizon.** Indicates your ship's current bank (left/right) and climb (up/down).
- Altimeter.** The red bar represents the altitude of the terrain. The blue bar shows your ship's altitude. Your altitude above the ground is determined by the amount of light blue showing. If there isn't any light blue, you've either landed or crashed (or you're about to).
- Targeting Scope.** Targets Jaggi gun emplacements and saucers, and downed ships. When there is more than one object, the cross hairs target the closest one.
- Main Window.** Enhances visible light with computer imagery.
- Cross Hairs.** Appear on the Main Window to target any visible enemy. A second set of cross hairs on the Targeting Scope is always displayed.
- Enemy Lock-On Indicator.** These lights flash while the lock-on system is analyzing stray radiation. When an enemy gun emplacement begins to lock on to your ship, these lights go out, then turn on again one by one, starting at the left. When all six lights are on, the gun emplacements will fire. You can cause the gun emplacements to "lose lock" by evasive manoeuvring.
- Energy Level Indicator.** Displays the energy level and changes colour as your energy level is depleted; flashes and beeps when it gets critically low. Additional energy is available from each rescued pilot's energy cell. Your energy cells will be completely recharged each time you return to the Mother Ship.
- Long Range Scanner.** The Scanner picks up the pilot's emergency beacon and displays it as a blip. The V shape on the Scanner shows the field of view in front of your ship; your position is at the bottom of the V. When you are within two units of a downed pilot the Scanner will begin flashing and beeping continuously. Then you can pick up the pilot.
- Shields On.** This light indicates when your Dirac Mirror Shields – a low power version of the Mother Ship's invisibility shield – are activated and drawing power. The shield surrounds your craft with a powerful Dirac wave which reflects all known forms of energy – however, it can't handle the side of a mountain at full throttle!
- Mother Ship.** This light flashes, a bleep sounds, and a **MOTHER SHIP!** message appears at the top of the display when the Mother Ship is in range. You should pick up more than half your quota of pilots before the ship reappears.
- Air Lock Open.** Light indicates when the air lock is open.
- Range to Pilot.** Shows the relative distance to the pilot indicated on the Long Range Scanner. When no pilot is sensed, "O" is shown.
- Enemies Destroyed.** Shows the number of gun emplacements and saucers you have destroyed.
- Pilot Quota/Rescued.** Shows the number of pilots you must rescue and bring back to the Mother Ship in order to advance to the next level. Every time you pick up a pilot, this number is decreased. It flashes when you've reached your quota and counts the number of pilots you've rescued beyond your quota. An admirable feat!

DETAILS DE L'APPAREIL

Panneau de Contrôle du Combattant de la Valkyrie*

*Schéma pour la version Atari – les autres modèles peuvent présenter des variantes.

- Score.** Revient automatiquement à zéro lorsque vous commencez une nouvelle partie.
- Boussole.** Vous donne l'orientation lorsque vous tournez ou que vous êtes à la recherche d'un pilote coulé.
- Barres de Passage des Ailes.** Indique la distance du bout de vous ailes à la montagne la plus proche. Utile pour prendre des virages serrés dans les canyons.
- Niveau de Poussée.** Indique le niveau de poussée de votre moteur. Plus vous avez de lumières allumées, plus forte est la poussée.
- Altitude Dangereuse.** Cette colonne s'allume lorsque votre vaisseau se rapproche du sol. Toutes les lumières sont allumées lorsque vous atterrissez.
- Horizon Artificiel.** Indique la position de votre vaisseau, horizontale (droite/gauche) et verticale (haut/bas).
- Altimètre.** La barre rouge représente l'altitude du terrain. La barre bleue indique celle de votre vaisseau. Votre élévation par rapport au sol peut être déterminée par la quantité visible de lumière bleue. S'il n'y a pas de lumière bleue, vous avez atterri ou vous vous êtes écrasé (ou vous allez atterrir ou vous écraser).
- Champ de Visée.** Vise les bases de canons Jaggi, les soucoupes volantes et les vaisseaux abattus. Lorsqu'il y a plus d'un objet, la réticule vise le plus proche.
- Fenêtre Principale.** Agrémente la lumière visible d'images d'ordinateur.
- Réticule.** Apparaît sur la Fenêtre Principale pour viser tout ennemi visible. Une deuxième réticule est toujours affichée sur le champ de visée.
- Témoin de Détection d'Ennemi.** Ces lumières clignotent lorsque le système de détection est en train d'analyser les ondes parasites. Lorsqu'une base de tir ennemi commence à traquer votre vaisseau, ces lumières s'éteignent, puis se rallument une par une, en commençant par la gauche. Lorsque les six lampes sont allumées, la base fait feu. Vous pouvez faire "perdre trace" aux canons par des manoeuvres d'évasion.
- Témoin de Niveau de Carburant.** Affiche le niveau de carburant et change de couleur au fur et à mesure que celui-ci descend; le témoin clignote et fait retentir un bip lorsque le niveau atteint le seuil critique. Vous pouvez obtenir du carburant supplémentaire auprès de chaque pilote dont vous effectuez le sauvetage. Vos ballons de carburant seront pleins à nouveau à chaque fois que vous retournerez au Vaisseau Mère.
- Sondeuse Longue Portée.** La sondeuse ramasse le drapeau d'urgence du pilote et l'affiche sur l'écran du radar. La forme en V montre le champ de vision devant votre vaisseau; vous vous trouvez à la pointe du V. Lorsque vous êtes à moins de deux unités d'un pilote coulé, la sondeuse commencera à clignoter et à émettre des bips continus. Vous pouvez alors cueillir le pilote.
- Témoin d'Ecrans Protecteurs.** Ce témoin indique que vos écrans miroir Dirac – une version basse énergie de l'écran invisible de protection du Vaisseau Mère – sont en marche et tirent de l'énergie. L'écran entoure votre vaisseau d'une puissante onde Dirac qui renvoie toutes les formes connues d'énergie – il ne peut toutefois rien faire contre le flanc d'une montagne, les gaz à fond!
- Vaisseau Mère.** Ce témoin clignote, un bip retentit, et un message **MOTHER SHIP!** apparaît en haut de l'écran lorsque le Vaisseau Mère est en vue. Vous devez ramener plus de la moitié de votre quota de pilotes avant que le vaisseau ne réapparaisse.
- Sas d'Air Ouvert.** Le témoin indique lorsque le sas d'air est ouvert.
- Distance au Pilote.** Indique la distance relative au pilote indiquée sur la Sondeuse Longue Portée. Lorsqu'aucun pilote n'est détecté, un "O" est indiqué.
- Ennemis Détruits.** Indique le nombre de bases de tir et de soucoupes volantes que vous avez détruites.
- Quota de Pilotes et Nombre de Pilotes Rescapés.** Indique le nombre de pilotes dont vous devez effectuer le sauvetage et ramener au Vaisseau Mère pour passer au niveau supérieur. Chaque fois que vous ramenez un pilote, ce nombre décroît. Il clignote lorsque vous avez atteint votre quota et compte le nombre de pilotes rescapés en plus de votre quota: une prouesse admirable!

ANGABEN DER INSTRUMENTENTAFEL

Steuertafel des Valkyrie-Fighters*

- *Atari-Spielversion – andere Spieldausgaben können von diesem Bild abweichen.
- Spielstand.** Wird bei jedem neuen Spiel automatisch auf Null zurück-gesetzt.
 - Kompaß.** Erleichtert die Orientierung, z.B. bei Kurven oder beim Wiederfinden überflogener Piloten.
 - Seitenbalken.** Angabe des Abstands zwischen dem Ende der Tragflächen und dem nächstgelegenen Berg. Bei engen Kurven in Canyons

- außerst hilfreich.
- Schubkraft.** Angabe der Schubleistung der Triebwerke. Je mehr Lampen aufleuchten, desto höher ist die Schubkraft.
 - Gefährliche Höhe.** Diese Skala leuchtet auf, wenn das Schiff in Bodennähe ist; beim Landen benennen sämtliche Lämpchen.
 - Künstlicher Horizont.** Anzeige der augenblicklichen Schräglage des Schiffes bei Kurven (links/rechts) bzw. der Steigung (auf/ab).
 - Höhenmesser.** Der rote Balken gibt die Höhe ü.M. des Bodens an, der hellblaue die Flughöhe des Schiffes. Der jeweilige Bodenabstand ist aus der Länge des hellblauen Abschnitts der Skala ersichtlich. Wird kein Hellblau angezeigt, ist das Schiff entweder gelandet oder abgestürzt (oder steht kurz vor einer Landung bzw. Bruchlandung).
 - Zielerfassungs-Fernrohr.** Visiert Jaggi-Geschützstände und -Raumschiffe an. Bei mehr als einem Zielobjekt erfaßt das Fadenkreuz das nächstliegen-de Objekt.
 - Hauptfenster.** Verstärkt vorhandenes Licht mit Computerbildern.
 - Fadenkreuze.** Bei Auftauchen eines sichtbaren feindlichen Objekts erscheint im Hauptfenster ein Fadenkreuz zur Erfassung dieses Objekts. Das Fadenkreuz im Zielerfassungs-Fernrohr wird immer angezeigt.
 - Anzeige für feindliche Zielverfolgung.** Die Lämpchen blinken, wenn das Zielverfolgungs-System Streuund Leakstrahlung analysiert. Hat ein feindlicher Geschützstand mit der Zielverfolgung eines Schiffes begonnen, gehen die Lämpchen aus und dann von links nach rechts nacheinander wieder an. Der Geschützstand schießt, wenn alle sechs Lämpchen brennen. Durch Ausweichmanöver kann man aus dem Zielverfolgungsprozeß ausbrechen.
 - Anzeige des Energievorrats.** Zeigt den Energievorrat an und gibt den fortschreitenden Energieabbau durch Farbveränderungen, das Erreichen eines kritischen Tiefstands durch einen Piepton an. Die Energie-nachschub erfolgt mittels der Energiezellen geretteter Piloten. Bei jeder Rückkehr zum Mutterschiff werden die Energiezellen eines Schiffes wieder voll geladen.
 - Weitbereich-Abtastung.** Das Abtastgerät fängt das Notfrequenz-bakensignal von Piloten auf und gibt es in Form einer Echoanzeige aus. Das V-förmige Feld des Abtastgeräts stellt das Sichtfeld vor dem Flugschiff dar; der Spieler steht dabei am Fuß dieses "V." Sobald sich das Schiff einem abgestürzten Piloten bis auf zwei Entfernungseinheiten genähert hat, blinkt und piept das Anzeigegerät ununterbrochen – der Pilot kann an Bord genommen werden.
 - Abschirmung aktiv.** Das brennende Lämpchen besagt, daß die Dirac-Spiegelabschirmung, eine Niederleistungsausführung des Unsichtbarkeitsschirms des Mutterschiffs, eingeschaltet ist und Energie verbraucht. Diese Abschirmung umgibt das Flugschiff mit einer starken Diracwelle, die alle bekannten Energieformen reflektiert. Die hochtourigen Triebwerken kann der Schirm eine Bergwand jedoch nicht bewältigen!
 - Mutterschiff.** Wenn sich das Mutterschiff in Reichweite befindet, ertönt ein Signal, dieses Lämpchen leuchtet auf und der Bildschirm zeigt die Nachricht "MOTHER SHIP" an. Der Spieler sollte vor dem nächsten Auftauchen des Mutterschiffs mehr als die Hälfte der Quote zu rettender Piloten an Bord genommen haben.
 - Luftschleuse offen.** Ein brennendes Lämpchen besagt, daß die Luftschleuse offen ist.
 - Entfernung Pilot.** Angabe der relativen Entfernung zwischen Flugschiff und dem auf dem Weitbereichs-Abtastgerät sichtbaren Piloten. Wird kein Pilot gesichtet, lautet die Anzeige "O".
 - Voltreffer.** Zahlenmäßige Angabe zerstörter feindlicher Geschützstände und Raumschiffe.
 - Pilotenquote/Rettungen.** Anzahl der Piloten, die noch zu retten und zum Mutterschiff zurückzubringen sind, um in der nächsten Spielebene weiterspielen zu können. Die Zahlenangabe verringert sich bei jedem geretteten Piloten und blinkt, wenn die Quote erreicht ist. Danach wird die Anzahl der Rettungen, die über die geforderte Quote hinausgehen, angezeigt – eine wirklich bewundernswürdige Leistung!

INSTRUMENTPANEEL

Valkyrie Fighter Besturingspaneel*

*Afbelding is van de Atari versie – andere versies kunnen verschillen.

- Score/Stand.** Stelt zich automatisch opnieuw in wanneer u een nieuw spel begint.
- Kompas.** Geeft u een gevoel van richting bij het keren of terugvliegen naar een piloot die u bent voorbijgeschoten.
- Vleugel Ruimte.** Toont de afstand tussen vleugelpunten en de dichtstbijzijnde berg. Nuttig bij het maken van scherpe bochten in diepe bergkloven.
- Kracht.** Toont op welke kracht u vliegt. Hoe meer lichtjes aan, hoe groter de kracht.
- Gevaarlijke Hoogte.** Het licht in deze kolom gaat aan wanneer uw schip dicht bij de grond komt. Alle lichten zijn aan wanneer u landt.
- Kunstmatige Horizon.** Geeft de huidige dwarshelling (links/rechts) van uw schip aan en de stujging (op/nee).
- Hoogtemeter.** De rode balk stelt de hoogte van het terein voor. De licht blauwe balk geeft de hoogte van uw schip aan. Uw hoogte boven de grond is te zien door de hoeveelheid blauw licht die zichtbaar is. Is er geen blauw licht, dan bent u of geland of neergestort (of u staat op het punt).
- Doelviser.** Stelt zich in op Jaggi geschutplaatsen en schotels en op verongelukte schepen. Zijn er meerdere objecten, dan richt het zich op het meest nabije.
- Raam.** Verbetert het zichtbare licht met computerbeeld.
- Gekruiste Lijnen.** Verschijnen in het raam om vijanden zichtbaar te maken. Een tweede stel gekruiste lijnen in het richtvizier zijn altijd zichtbaar.
- Vijandelijke Zoeker Aanduiding.** Deze lichten flitsen terwijl het systeem ongerichte straling analyseert. Wanneer een vijandelijk geschut zich op uw schip begint te richten, gaan deze lichten uit, om dan één voor één weer aan te gaan van links naar rechts. Wanneer alle zes lichten aan zijn gaat het geschut af. U kunt uit het mikpunt komen door ontwijkende manoeuvres.
- Energie Capaciteitsmeter.** Geeft energiecapaciteit aan en verandert van kleur wanneer uw energie afneemt, flitst en piept wanneer deze gevaarlijk laag wordt. Extra energie is beschikbaar van de energiecel van elke geredde piloot. Uw energiecellen worden volledig opgeladen elke keer wanneer u naar het moederschip terugkeert.
- Lange Afstandsscanner.** Deze aftaster registreert het noodbaken van de piloot en toont dit als een flikkering. De V vorm toont het gezichtsveld voor uw schip uw positie is aan de punt van de V. Wanneer u binnen 2 eenheden van een verongelukte piloot bent begint de aftaster voortdurend te flitsen en te piepen. U kunt nu de piloot oppikken.
- Schermen Aan.** Dit licht laat zien wanneer uw Dirac spiegelschermen – een minder sterke versie van het onzichtbaarheids-scherm van het moederschip – aan staan en energie gebruiken. Het scherm omgeeft uw schip met een sterke Dirac golf die alle bekende vormen van energie weerkaatst – het kan echter de wand van een berg bij volle vaart niet weerstaan!
- Moederschip.** Dit licht flikkert en u hoort een toon en de boodschap **Mother Ship!** verschijnt bovenaan het beeld wanneer het moederschip binnen bereik is. U moet meer dan de helft van uw aandeel piloten oppikken voordat het schip weer verschijnt.
- Luchtsluis Open.** Licht duidt aan wanneer luchtsluis open staat.
- Afstand Tot Piloot.** Geeft de afstand aan tot de op de lange afstandsscanner aangegeven piloot. Wanneer geen piloot wordt gevonden, wordt "O" getoond.
- Vijanden Vernietigd.** Geeft het aantal door u vernietigde geschut-plaatsen en schotels aan.
- Piloten Aandeel/Gered.** Geeft het aantal piloten aan dat u moet redden en naar het moederschip terugbrengen om op het volgende spelniveau te komen. Elke keer wanneer u een piloot redt gaat dit aantal omhoog. Het flikkert wanneer u uw aandeel hebt bereikt en telt de boven uw aandeel geredde piloten. Een bewonderenswaardige prestatie!

Flight Controls

	AMSTRAD	SINCLAIR
Start the game Restart the game from the beginning. The current score is lost, although the high scores will be recorded.	Joystick button ESC	Joystick button CAPS SHIFT Q
Freeze the screen during a mission. Press again to continue.	P	P
Increase starting level of game.	↑ >	K(+)
Decrease starting level of game.	↓ <	J(–)
Increase Thrust: You can select eight different engine thrust levels. The faster you fly, the faster the Valkyrie Fighter responds to flight control. The higher the game level the faster you fly! After you've landed, this key becomes your "launch key" – press it and your engines will lift you off the surface.	>	K(+)
Decrease Thrust: Decreases your ship's thrust, but doesn't turn off the engines.	<	J(–)
Land: When a pilot is in range, this key will put the ship into an automatic landing manoeuvre. If your altitude is too high, the message TOO HIGH will appear. Fly to a lower altitude and try again.	L	L
Systems: After you land, use this key to turn all systems on and off. If you leave your shields and engines on, the powerful energy	S	S

field around your ship will burn any nearby life forms to a crisp. Knowing this, the downed pilots will not leave their ship until your engines are off. Don't turn the engines on again until the pilot is safely inside and the air lock door is closed.

Air Lock: You must open the air lock doors to let the pilot inside. The air lock will automatically close when the pilot is safely inside the ship, or if the engines are turned on.

Boosters: Fires the booster rockets to return to the Mother Ship if it's orbiting in your planetary sector. You can't leave Fractalus without firing your boosters – you will only get as far as the upper reaches of the planet's dense cloud cover.

Demo: Press this key to observe video recordings of missions flown by Droidcraft (the screen message will read **DEMO DROID**). These Droidcraft are not skilled enough to rescue pilots. They are only used to clear out the dreaded Jaggi gun emplacements. To exit from Demo mode Restart game.

To toggle sound

Volume control on computer

CAPS SHIFT

S

SYMBOL SHIFT

Q

Joystick selection

Controles de Vol

AMSTRAD
Fait démarrer le jeu. Bouton du Joystick.

ESC
Reprend la partie au début. Le score en cours est perdu, mais les scores élevés sont conservés.

P
Immobilise l'écran pendant une mission. Appuyez à nouveau pour continuer.

↑ >
Augmente la difficulté du jeu.

↓ <
Diminue la difficulté du jeu.

>
Increase Thrust: Vous pouvez choisir entre huit niveaux différents de poussée du moteur. Plus vous volez vite, plus le Combattant de la Valkyrie répond au contrôle de vol. Et plus le niveau de jeu est élevé, plus vite vous volez! Après atterrissage, cette touche devient votre "touche de lancement" – appuyez et votre moteur vous fera décoller du sol.

<
Decrease Thrust: Diminue la poussée du moteur mais ne l'arrête pas.

L

Atterrissage: Lorsqu'un pilote est en vue, cette touche mettra le vaisseau en manoeuvre automatique d'atterrissage. Si vous êtes à une altitude trop élevée, le message **TOO HIGH** (TROP HAUT) apparaîtra. Descendez à plus basse altitude et recommencez.

S
Systems: Après avoir atterri, utilisez cette touche pour mettre en marche et arrêter tous les systèmes. Si vous laissez vos écrans et moteurs en marche, toute forme de vie aux alentours sera calcinée par le puissant champ d'énergie autour de votre vaisseau. Sachant cela, les pilotes coulés ne quitteront pas leur vaisseau avant que vos moteurs ne soient arrêtés. Ne, remettez pas le moteur en route avant que le pilote ne soit en sûreté à l'intérieur et que le sas soit fermé.

A
Air Lock: Vous devez ouvrir les sas pour faire entrer le pilote. Le sas se fermera automatiquement lorsque le pilote sera en sûreté à l'intérieur de l'air lock.

B
Boosters: Cette touche fait partir les fusées de lancement pour retourner au Vaisseau Mère, s'il gravite dans votre secteur planétaire. Vous ne pouvez pas quitter Fractalus sans faire partir vos fusées de lancement. Vous n'irez pas plus loin que les couches supérieures de nuages épais de la planète.

D
Demo: Appuyez sur cette touche pour regarder des prises vidéo de mission par Droidcraft (l'écran affichera **DEMO DROID**). Ces Droids ne sont pas suffisamment doués pour faire le sauvetage des pilotes. Ils ne sont habitués qu'à nettoyer les bases redoutées des canons Jaggi. Pour quitter le mode Demo, recommencez le jeu.

Pour ajuster le son

Contrôle de volume sur l'ordinateur.

Spiegelkraft. Angabe der Schubleistung der Triebwerke. Je mehr Lampen aufleuchten, desto höher ist die Spiegelkraft.

Gefährliche Höhe. Diese Skala leuchtet auf, wenn das Schiff in Bodennähe ist; beim Landen benennen sämtliche Lämpchen.

Künstlicher Horizont. Anzeige der augenblicklichen Schräglage des Schiffes bei Kurven (links/rechts) bzw. der Steigung (auf/ab).

Höhenmesser. Der rote Balken gibt die Höhe ü.M. des Bodens an, der hellblaue die Flughöhe des Schiffes. Der jeweilige Bodenabstand ist aus der Länge des hellblauen Abschnitts der Skala ersichtlich. Wird kein Hellblau angezeigt, ist das Schiff entweder gelandet oder abgestürzt (oder steht kurz vor einer Landung bzw. Bruchlandung).

Zielerfassungs-Fernrohr. Visiert Jaggi-Geschützstände und -Raumschiffe an. Bei mehr als einem Zielobjekt erfaßt das Fadenkreuz das nächstliegen-de Objekt.

Hauptfenster. Verstärkt vorhandenes Licht mit Computerbildern.

Fadenkreuze. Bei Auftauchen eines sichtbaren feindlichen Objekts erscheint im Hauptfenster ein Fadenkreuz zur Erfassung dieses Objekts. Das Fadenkreuz im Zielerfassungs-Fernrohr wird immer angezeigt.

Anzeige für feindliche Zielverfolgung. Die Lämpchen blinken, wenn das Zielverfolgungs-System Streuund Leakstrahlung analysiert. Hat ein feindlicher Geschützstand mit der Zielverfolgung eines Schiffes begonnen, gehen die Lämpchen aus und dann von links nach rechts nacheinander wieder an. Der Geschützstand schießt, wenn alle sechs Lämpchen brennen. Durch Ausweichmanöver kann man aus dem Zielverfolgungsprozeß ausbrechen.

Anzeige des Energievorrats. Zeigt den Energievorrat an und gibt den fortschreitenden Energieabbau durch Farbveränderungen, das Erreichen eines kritischen Tiefstands durch einen Piepton an. Die Energie-nachschub erfolgt mittels der Energiezellen beschütteter Piloten. Bei jeder Rückkehr zum Mutterschiff werden die Energiezellen eines Schiffes wieder voll geladen.

Weitbereich-Abtastung. Das Abtastgerät fängt das Notfrequenz-bakensignal von Piloten auf und gibt es in Form einer Echoanzeige aus. Das V-förmige Feld des Abtastgeräts stellt das Sichtfeld vor dem Flugschiff dar; der Spieler steht dabei am Fuß dieses "V." Sobald sich das Schiff einem abgestürzten Piloten bis auf zwei Entfernungseinheiten genähert hat, blinkt und piept das Anzeigegerät ununterbrochen – der Pilot kann an Bord genommen werden.

Abschirmung aktiv. Das brennende Lämpchen besagt, daß die Dirac-Spiegelabschirmung, eine Niederleistungsausführung des Unsichtbarkeitsschirms des Mutterschiffs, eingeschaltet ist und Energie verbraucht. Diese Abschirmung umgibt das Flugschiff mit einer starken Diracwelle, die alle bekannten Energieformen reflektiert. Die hochtourigen Triebwerken kann der Schirm eine Bergwand jedoch nicht bewältigen!

Mutterschiff. Wenn sich das Mutterschiff in Reichweite befindet, ertönt ein Signal, dieses Lämpchen leuchtet auf und der Bildschirm zeigt die Nachricht "MOTHER SHIP" an. Der Spieler sollte vor dem nächsten Auftauchen des Mutterschiffs mehr als die Hälfte der Quote zu rettender Piloten an Bord genommen haben.

Luftschleuse offen. Ein brennendes Lämpchen besagt, daß die Luftschleuse offen ist.

Entfernung Pilot. Angabe der relativen Entfernung zwischen Flugschiff und dem auf dem Weitbereichs-Abtastgerät sichtbaren Piloten. Wird kein Pilot gesichtet, lautet die Anzeige "O".

Voltreffer. Zahlenmäßige Angabe zerstörter feindlicher Geschützstände und Raumschiffe.

Pilotenquote/Rettungen. Anzahl der Piloten, die noch zu retten und zum Mutterschiff zurückzubringen sind, um in der nächsten Spielebene weiterspielen zu können. Die Zahlenangabe verringert sich bei jedem geretteten Piloten und blinkt, wenn die Quote erreicht ist. Danach wird die Anzahl der Rettungen, die über die geforderte Quote hinausgehen, angezeigt – eine wirklich bewundernswürdige Leistung!

Pour ajuster le son

Contrôle de volume sur l'ordinateur.

Spiegelkraft. Angabe der Schubleistung der Triebwerke. Je mehr Lampen aufleuchten, desto höher ist die Spiegelkraft.

Gefährliche Höhe. Diese Skala leuchtet auf, wenn das Schiff in Bodennähe ist; beim Landen benennen sämtliche Lämpchen.

Künstlicher Horizont. Anzeige der augenblicklichen Schräglage des Schiffes bei Kurven (links/rechts) bzw. der Steigung (auf/ab).

Höhenmesser. Der rote Balken gibt die Höhe ü.M. des Bodens an, der hellblaue die Flughöhe des Schiffes. Der jeweilige Bodenabstand ist aus der Länge des hellblauen Abschnitts der Skala ersichtlich. Wird kein Hellblau angezeigt, ist das Schiff entweder gelandet oder abgestürzt (oder steht kurz vor einer Landung bzw. Bruchlandung).

Zielerfassungs-Fernrohr. Visiert Jaggi-Geschützstände und -Raumschiffe an. Bei mehr als einem Zielobjekt erfaßt das Fadenkreuz das nächstliegen-de Objekt.

Hauptfenster. Verstärkt vorhandenes Licht mit Computerbildern.

Fadenkreuze. Bei Auftauchen eines sichtbaren feindlichen Objekts erscheint im Hauptfenster ein Fadenkreuz zur Erfassung dieses Objekts. Das Fadenkreuz im Zielerfassungs-Fernrohr wird immer angezeigt.

Anzeige für feindliche Zielverfolgung. Die Lämpchen blinken, wenn das Zielverfolgungs-System Streuund Leakstrahlung analysiert. Hat ein feindlicher Geschützstand mit der Zielverfolgung eines Schiffes begonnen, gehen die Lämpchen aus und dann von links nach rechts nacheinander wieder an. Der Geschützstand schießt, wenn alle sechs Lämpchen brennen. Durch Ausweichmanöver kann man aus dem Zielverfolgungsprozeß ausbrechen.

Anzeige des Energievorrats. Zeigt den Energievorrat an und gibt den fortschreitenden Energieabbau durch Farbveränderungen, das Erreichen eines kritischen Tiefstands durch einen Piepton an. Die Energie-nachschub erfolgt mittels der Energiezellen beschütteter Piloten. Bei jeder Rückkehr zum Mutterschiff werden die Energiezellen eines Schiffes wieder voll geladen.

Weitbereich-Abtastung. Das Abtastgerät fängt das Notfrequenz-bakensignal von Piloten auf und gibt es in Form einer Echoanzeige aus. Das V-förmige Feld des Abtastgeräts stellt das Sichtfeld vor dem Flugschiff dar; der Spieler steht dabei am Fuß dieses "V." Sobald sich das Schiff einem abgestürzten Piloten bis auf zwei Entfernungseinheiten genähert hat, blinkt und piept das Anzeigegerät ununterbrochen – der Pilot kann an Bord genommen werden.

Abschirmung aktiv. Das brennende Lämpchen besagt, daß die Dirac-Spiegelabschirmung, eine Niederleistungsausführung des Unsichtbarkeitsschirms des Mutterschiffs, eingeschaltet ist und Energie verbraucht. Diese Abschirmung umgibt das Flugschiff mit einer starken Diracwelle, die alle bekannten Energieformen reflektiert. Die hochtourigen Triebwerken kann der Schirm eine Bergwand jedoch nicht bewältigen!

Mutterschiff. Wenn sich das Mutterschiff in Reichweite befindet, ertönt ein Signal, dieses Lämpchen leuchtet auf und der Bildschirm zeigt die Nachricht "MOTHER SHIP" auf dem Schirm. Der Spieler sollte vor dem nächsten Auftauchen des Mutterschiffs mehr als die Hälfte der Quote zu rettender Piloten an Bord genommen haben.

Luftschleuse Open. Licht duidt aan wanneer luchtsluis open staat.

Afstand Tot Piloot. Geeft de afstand aan tot de op de lange afstandsscanner aangegeven piloot. Wanneer geen piloot wordt gevonden, wordt "O" getoond.

Vijanden Vernietigd. Geeft het aantal door u vernietigde geschut-plaatsen en schotels aan.

Piloten Aandeel/Gered. Geeft het aantal piloten aan dat u moet redden en naar het moederschip terugbrengen om op het volgende spelniveau te komen. Elke keer wanneer u een piloot redt gaat dit aantal omhoog. Het flikkert wanneer u uw aandeel hebt bereikt en telt de boven uw aandeel geredde piloten. Een bewonderenswaardige prestatie!

Steuertafel des Valkyrie-Fighters*

*Atari-Spielversion – andere Spieldausgaben können von diesem Bild abweichen.

- Spielstand.** Wird bei jedem neuen Spiel automatisch auf Null zurück-gesetzt.
- Kompaß.** Erleichtert die Orientierung, z.B. bei Kurven oder beim Wiederfinden überflogener Piloten.
- Seitenbalken.** Angabe des Abstands zwischen dem Ende der Tragflächen und dem nächstgelegenen Berg. Bei engen Kurven in Canyons

Vor Spielbeginn kann der Steuerknüppel zur Erhöhung (Knüppel nach vorn drücken) oder Senkung (Knüppel zurückziehen) des Schwierigkeits-grads oder auch zum Spielstart (Feuerknopf) benutzt werden.

Besturing

AMSTRAD
Het spel beginnen Vuurknop

ESC
Het spel hervatten vanaf het begin. De huidige score bent u kwijt, maar de hoogste score is nog geregistreerd

P
Het beeld bevriezen gedurende een missie. Weer op de toets drukken om door te gaan

↑ >
Het niveau van het spel verhogen

↓ <
Het niveau van het spel verlagen

>
Stuwkracht verhogen: U kunt acht verschillende stuwkracht niveau's kiezen. Hoe sneller u vliegt, hoe sneller de Valkyrie Fighter op de besturing reageert. Hoe hoger het spelniveau, des te sneller u vliegt! Nadat u bent geland, wordt deze toets uw "lanceertoets" – één druk en uw motoren lichten u van het oppervlak.

<
Stuwkracht verlagen: Verlaagt de stuwkracht van het schip, maar schakelt de motoren niet uit.

L
Landen: Wanneer een piloot binnen bereik is, brengt deze toets het schip in een automatische landingsmanoeuvre. Bent u te hoog, dan verschijnt de boodschap: TOO HIGH. Vlieg naar een lager punt en probeer het nog eens.

S
Apparatuur: Nadat u geland bent gebruikt u deze toets om alle apparatuur aan en uit te zetten. Indien u uw bescherm schilden en motoren aan laat, verbrandt het energieveld rondom uw schip alles wat zich in de nabijheid bevindt. Maar omdat ze dit weten, verlaten de gestrande piloten hun schip niet voordat uw motoren uit staan. Zet ze niet weer aan totdat de piloot veilig in het schip is en de luchtsluisdeur is gesloten.

A
Luchtsluis: U moet de luchtsluisdeuren openen om de piloot binnen te laten. De luchtsluis sluit automatisch wanneer de piloot veilig binnen is, of wanneer de motoren worden aangezet.

B
Boosters: Vuurt de boosterraketten af om naar het Moederschip terug te keren wanneer het zich in uw sector bevindt. U kunt Fractalus niet verlaten zonder gebruik te maken van de boosters – u bereikt slechts de bovenste laag van het dikke wolkendeck van de planeet.

D
Demo: Druk op deze toets om video-opnamen te bekijken van door "Droidcraft" gevlogene missies (het bericht op het scherm luidt DEMO DROID). Deze Droidcraft zijn niet bekwaam genoeg om piloten te redden. Ze worden alleen gebruikt om het gevreesde Jaggi afweergeschut te vernietigen. Om uit de DEMO mode te komen en het spel weer te beginnen drukt u op toets **ESC**.

Het geluid bijstellen:

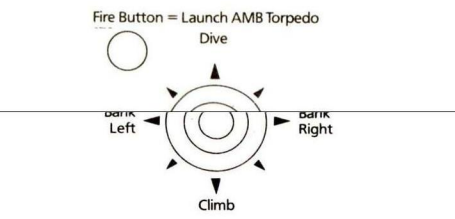
Volume controle op computer

Veel Geluk!

STUURKNUPPEL:

U bestuurt de Valkyrie Fighter met de knuppel en bepaalde toetsen op het toetsenbord. Uw schip vliegt recht, dus een lichte bystellingen met de knuppel in plaats van hem van de ene naar de andere kant te forceren.

Voor het spel begint kunt u de knuppel gebruiken om het niveau te verhogen of te verlagen (naar voren duwen of terugtrekken) of om het spel te beginnen (afvuurknop).



Bouton de Tir = Lancement AMB Torpedo
Bank Left = Côté Gauche
Bank Right = Côté Droite
Dive = Descente
Climb = Montée

Fire button: Feuerknopf = Abschluß von AMB-Torpedos
Dive = Bahnneigungsflug
Bank left = Schräglage links
Bank right = Schräglage rechts
Climb = Steigflug

Afvuurknop = lanceer AMB torpodo
Dive = dalen
Bank left = links overhellen
Bank right = rechts overhellen
Climb = stijgen

Fire button: Feuerknopf = Abschluß von AMB-Torpedos
Dive = Bahnneigungsflug
Bank left = Schräglage links
Bank right = Schräglage rechts
Climb = Steigflug



Copy = fire button

RESCUE ON FRACTALUS! was created by the Lucasfilm Games Division. David Fox directed the project and created the concept, transition scenes, animation, and documentation. Loren Carpenter of the Lucasfilm Computer Graphics Project did the 3-D fractal landscape image generation and co-created the concept. Charlie Kelner was responsible for animation, music, sound and flight dynamics; Gary Winnick provided animation; David Levine provided support; and Peter Langston, the Games Group leader, contributed to the concept and designed night flying, music, and sound. Amstrad and Spectrum conversions by Dalali Software Limited. Special thanks to George Lucas.

TM & © 1986 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Activision, Inc., Authorised User.
Rescue on Fractalus, Fractalus, Ethercorps, Etheric Navigation System, Etherwave, Jaggi Jaggies, J'hagga Ri Katchatki, Tepdi, Vad Nerolei Rahre, Modified Valkyrie Class Fighter, V-Wing, Firedrake, Droid, Droidcraft, ARD/VARC, Dirac Mirror Shield, Anti-Matter Bubble (AMB) Torpedo, Kalamar and the names of all characters and game elements are trademarks of Lucasfilm Ltd.

TM & © 1986 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Activision, Inc., Authorised User.

Rescue on Fractalus, Fractalus, Ethercorps, Etheric Navigation System, Etherwave, Jaggi Jaggies, J'hagga Ri Katchatki, Tepdi, Vad Nerolei Rahre, Modified Valkyrie Class Fighter, V-Wing, Firedrake, Droid, Droidcraft, ARD/VARC, Dirac Mirror Shield, Anti-Matter Bubble (AMB) Torpedo, Kalamar and the names of all characters and game elements are trademarks of Lucasfilm Ltd.

TM & © 1986 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Activision,