

AIR ATTACK

pour

THOMSON

MO5 - TO7/70

MANUEL D'UTILISATION



53, rue de Paris 92100 BOULOGNE



Notice d'utilisation

Vous allez piloter l'avion dans lequel vous avez pris place afin d'effectuer une mission de reconnaissance.

Votre base est située non loin de celle de l'ennemi, alors, attention aux mauvaises rencontres. Surtout n'oubliez pas que pour devenir un as du ciel, il vous faudra livrer bataille et acquérir le plus de victoires possibles, et surtout essayer de rentrer vous poser.

OPTIONS

Vous avez le choix de vous battre contre un adversaire en pilotage manuel, ou contre l'ordinateur. Ce choix vous est proposé au début de chaque partie.

PRINCIPES DE BASE

AIR ATTACK est un double simulateur de combat aérien. L'écran est divisé en deux parties. La partie droite correspond au champ de vision du joueur n° 2 et la partie gauche à celle du joueur n° 1.

CHAMP DE VISION

Vous pilotez votre appareil et vous regardez en général devant vous, tout du moins pendant les manœuvres difficiles, au décollage et à l'atterrissage.

Pendant le combat, vous tentez au contraire de localiser visuellement votre ennemi. Vous le suivez du regard pour ne surtout pas le perdre de vue, et suivant sa position, vous pouvez voir l'intérieur de votre appareil sous tous les angles possibles.

Néanmoins, vous pouvez toujours, grâce à la touche de "blocage cockpit", regarder uniquement devant vous et vérifier à tout moment vos instruments. Une seconde pression sur cette touche, et vous revenez au mode précédent.

COMMANDES

Vous pouvez utiliser le clavier ou les joysticks. Les commandes sont disposées de la même façon sur le clavier ou les joysticks. Si les joysticks sont présents, leur sélection est automatique.

	M05		T07-70		joysticks
	joueur 1	joueur 2	joueur 1	joueur 2	
Blocage cockpit (accessible au clavier uniquement)	RA2	EFF	RA2	EFF	
Montée	E	↑	E	P	↑
Descente	X	↓	X	⊙	↓
Glissement droite	E et D	↑ →	E et D	P et M	↗
Glissement gauche	E et S	↑ ←	E et S	P et L	↖
Virage droite	D	→	D	M	→
Virage gauche	S	←	S	L	←
Accélération moteur	D et X	↓ →	D et X	M et ⊙	↘
Décélération moteur	X et S	↓ ←	S et X	⊙ et L	↙
 Tir	Shift	Basic	Espace	Entrée	Ac

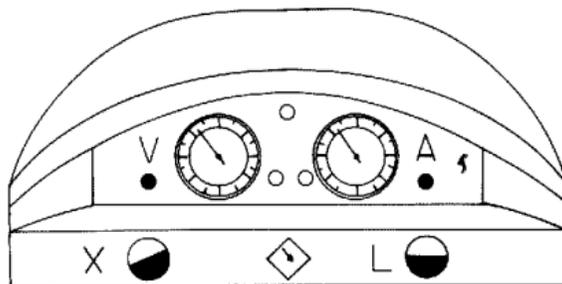
En résumé

M05		T07-70	
joueur 1	joueur 2	joueur 1	joueur 2
Shift	Basic	Espace	Entrée

COMMANDE DE RE-INITIALISATION

La touche STOP permet à tout moment de recommencer une nouvelle partie.

TABLEAU DE BORD





Cadran vitesse



Altimètre



Indique l'inclinaison de l'axe de l'avion (montée, descente, palier)



Indique l'inclinaison des ailes de l'avion lors des virages ou de certaines successions de manœuvres



Boussole qui indique au décollage et à l'atterrissage la direction de la base (il faut mettre l'aiguille en direction \diamond) Pendant la phase "combat", elle indique la direction de l'avion

LE PILOTAGE

- Décollage pousser les gaz à fond et montez

- Atterrissage

La manœuvre la plus délicate !

Vous devez vous présenter face à la piste à vitesse réduite. Pour se poser, l'axe des ailes doit être à l'horizontale ainsi que l'axe de l'avion, et n'oubliez pas de couper les gaz ou vous dépasserez la piste

- Combat

Après quelques instants de vol, l'ennemi est visible, vous ne pouvez le toucher que si vous êtes suffisamment près et sensiblement à la même altitude

Chaque fois que vous êtes touché, votre appareil subit des avaries importantes qui se traduisent par des pertes de vitesse, et donc d'altitude, ou parfois même par une explosion en plein vol !

PERTE DE VUE

Lorsque les appareils sont suffisamment loin, vous êtes en perte de vue

Deux cas peuvent alors se produire

- Vous vous retrouvez le combat reprend
- Au bout d'un certain temps, vous êtes toujours en perte de vue, vous pouvez rentrer vous poser.

Ceci vous est particulièrement utile pour vous échapper et rentrer vous poser si vous êtes fortement touché mais encore capable de voler !

Un dernier conseil. Essayez ce mode "démonstration" (option 4) du menu avant de vous lancer dans un combat sans merci

COPYRIGHT MICROIDS Octobre 1985

Reproductions strictement interdites, loi du 11 mars 1957
Tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation
et de location réservés pour tous pays