

# RESCUE ON FRACTALUS™

## Code Red

1. Pour choisir le niveau de difficulté, appuyez sur les touches suivantes.

Amstrad: Joystick Avant/Arrière      CBM64/128: F3 ↑ ; F5 ↓  
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 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 verts 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 boucliers, 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: >; Sinclair K(+); CBM 64/128: system on "S">)

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: >; Sinclair K(+); CBM 64/128: >), et partez à la recherche d'un autre pilote abattu.

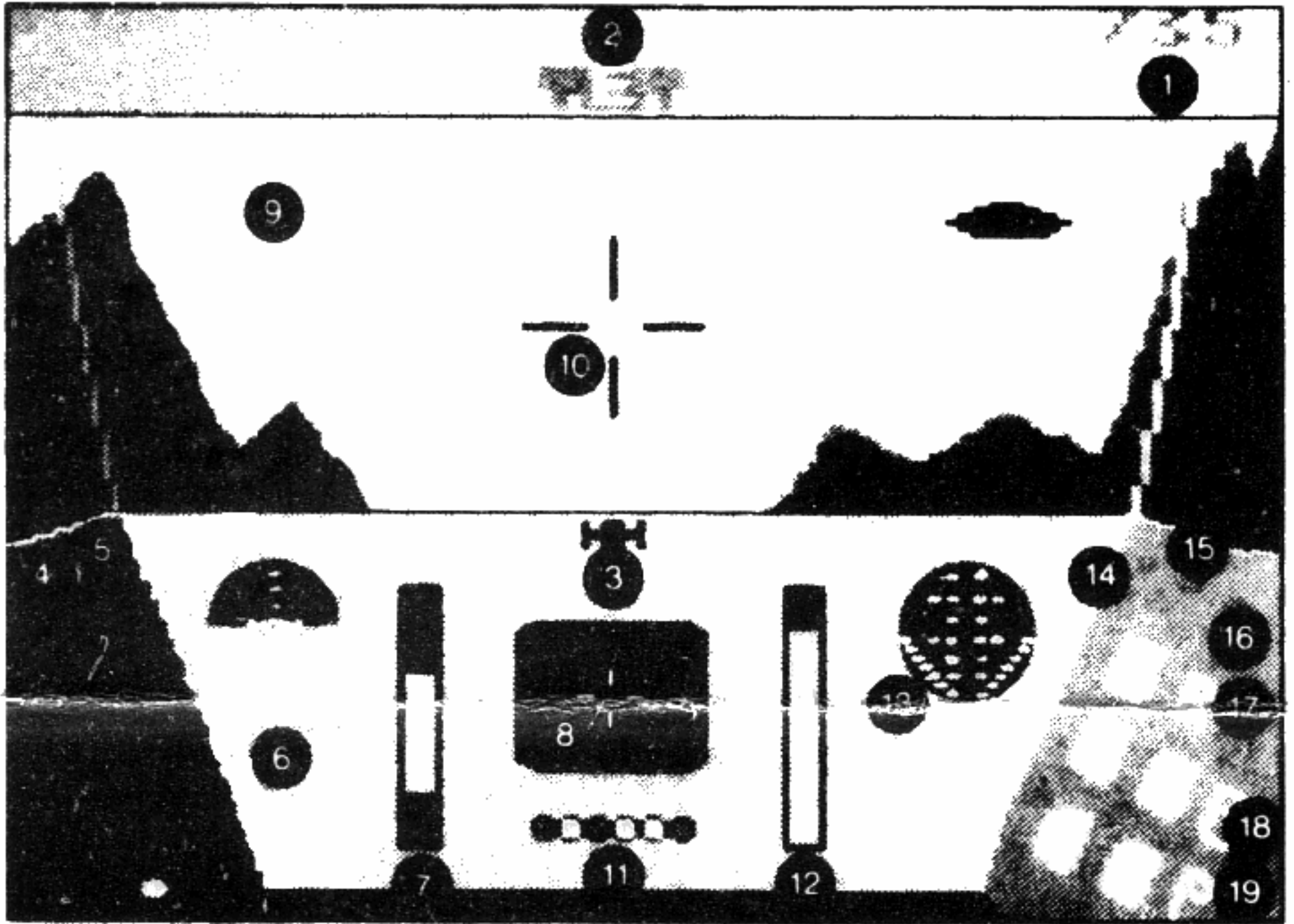
9. Le vaisseau ravitailleur revient de temps en temps dans votre secteur pour vérifier vos progrès. Si vous êtes en difficulté (réserves d'énergie trop basses, températures trop élevées), le vaisseau tâche de réapparaître plus tôt. Son approche vous est signalée par le voyant lumineux correspondant qui commence à clignoter 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 de FUSEES DE DECOLLAGE (8 pour BOOSTERS) pour les mettre à feu. Votre appareil quitte automatiquement Fractalus et s'amarre au vaisseau ravitailleur.

## Score

<b>EVENEMENT</b>	<b>NOMBRE DE POINTS</b>
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 .....	<b>NIVEAU x 200</b>

**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

## DETAILS DE L'APPAREIL



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

### Panneau de Contrôle du Combattant de la Valkyrie\*

- 1. Score.** Revient automatiquement à zéro lorsque vous commencez une nouvelle partie.
- 2. Boussole.** Vous donne l'orientation lorsque vous tournez ou que vous êtes à la recherche d'un pilote coulé.
- 3. Barres de Passage des Ailes.** Indique la distance du bout de vos ailes à la montagne la plus proche. Utile pour prendre des virages serrés dans les canons.
- 4. Niveau de Poussée.** Indiqué le niveau de poussée de votre moteur. Plus vous avez de lumières allumées, plus forte est la poussée.
- 5. Altitude Dangereuse.** Cette colonne s'allume lorsque votre vaisseau se rapproche du sol. Toutes les lumières sont allumées lorsque vous atterrissez.
- 6. Horizon Artificiel.** Indique la position de votre vaisseau, horizontale (droite/gauche) et verticale (haut/bas).



- 7. 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).
- 8. 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.
- 9. Fenêtre Principale.** Agrémente la lumière visible d'images d'ordinateur.
- 10. Réticule.** Apparaît sur la Fenêtre Principale pour viser tout ennemi visible. Une deuxième réticule est toujours affichée sur le champ de visée.
- 11. 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.
- 12. 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.
- 13. 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.
- 14. 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!
- 15. 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.
- 16. Sas d'Air Ouvert.** Le témoin indique lorsque le sas d'air est ouvert.

**17. 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.

**18. Ennemis Détruits.** Indique le nombre de bases de tir et de soucoupes volantes que vous avez détruites.

**19. 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!

## CONTROLS DE VOL

### AMSTRAD

Fait démarrer le jeu. — Bouton du Joystick.

#### ESC

Reprend le 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 la 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'avion, ou si le moteur est en marche.

**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.*

## SINCLAIR

Fait démarrer le jeu. — Bouton du Joystick.

### **CAPS SHIFT Q**

Reprend le 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.

**K(+)**

Augmente la difficulté du jeu.

**J(-)**

Diminue la difficulté du jeu.

K(+)

**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.

J(-)

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

**L**

**Atterrissage:** Lorsqu'un pilote est en vue, cette touche mettra la 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'avion, ou si le moteur est en marche.

**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.



Fait démarrer le jeu. — **F1**

**RESTORE**

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

**SPACE BAR**

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

**F3**

Augmente la difficulté du jeu.

**F5**

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 la 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'avion, ou si le moteur est en marche.

**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.

**F7**

**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.

**CAPS SHIFT**

**S**

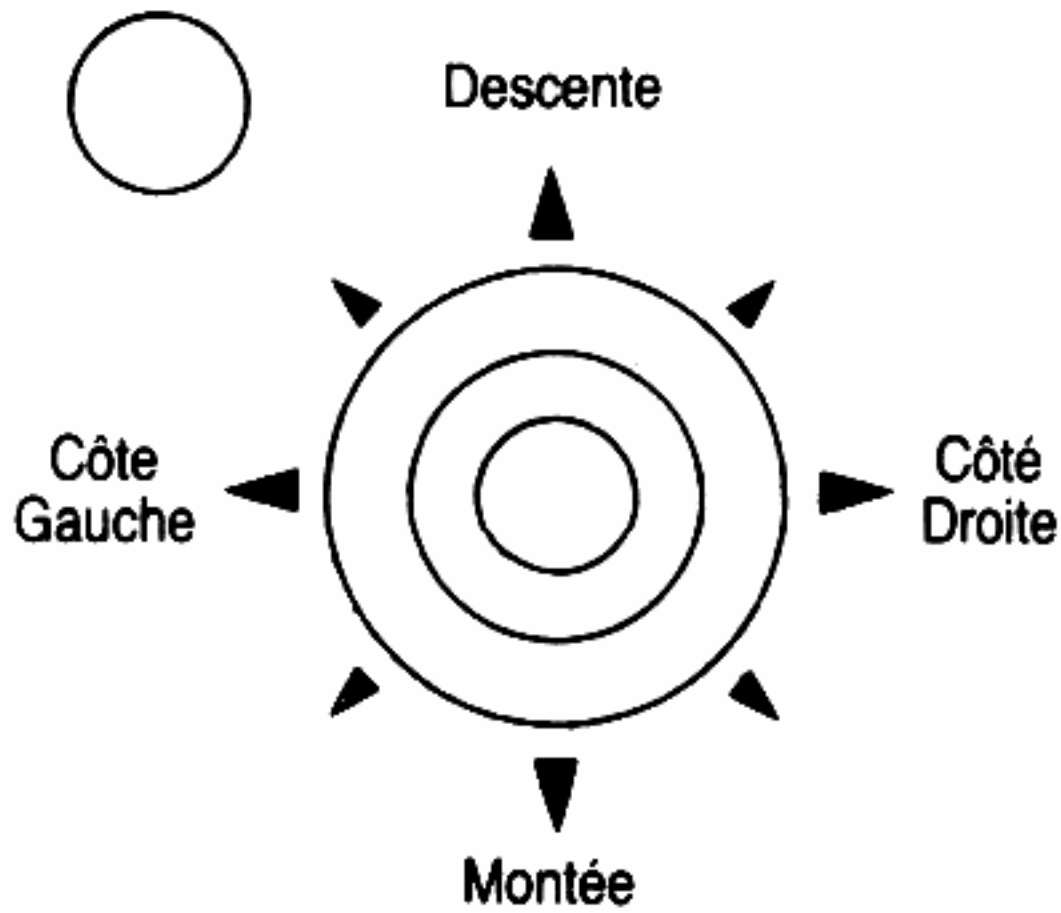
Pour ajuster le son  
Contrôle de volume sur l'ordinateur.

**SYMBOL SHIFT**

**Q**

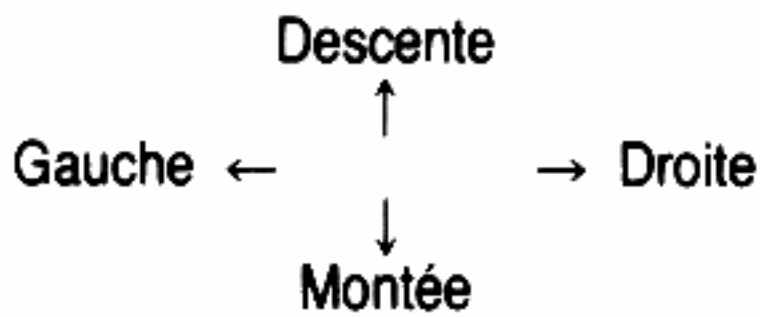
## MANETTE DE JEUX

Bouton de Tir = Lancement AMB Torpedos.



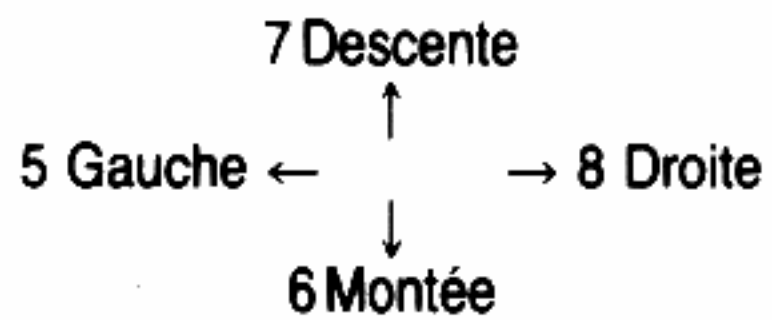
## CURSOR TOUCHES

### AMSTRAD



Copy = Bouton de Tir

### SINCLAIR



Ø = Bouton de Tir

© 1986 Lucasfilm Ltd., Tous droits réservés. Activision Inc.