

INFILTRATOR™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette:

Insert joystick in port 2. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Note: Always leave the PLAY key depressed unless prompted otherwise by program.

Spectrum 48/128K, +2 Cassette

Plug in your Joystick Interface for Kempston, Cursor, Sinclair port 2 or use keyboard.

Q - Up, A - Down, O - Left, P - Right, CAPS SHIFT - Fire.

Insert cassette side 1 into the cassette recorder. Type **LOAD***** and press **ENTER**.

Amstrad CPC Cassette

If you use a joystick, insert into joystick port.

Keys Q - Up, A - Down, O - Left, P - Right, α - Fire.

Press **CTRL** and small **ENTER**. Then press **PLAY** on the cassette recorder.

FLIGHT PROCEDURES

- Press the **B**, **S** and **I** keys to get the chopper started.
- When RPM's reach 2,300 or more, pull joystick straight back to lift off the pad.
- Pull back on the joystick until you have cleared your base and are looking at a green landscape with mountains in the distance.
- In the air press **3** (Spec. Ams) or **T** (C64 only) to go to the computer terminal screen and get your mission's proper ADF heading. At the computer screen press **2**: the tactical map will give you the ADF frequency value. Press **FIRE** (the **SPACE BAR** (Amstrad only)) (the **SPACE BAR** or any unassigned key (C64 only)) twice to move back to the cockpit.
- Press **4** (Spec. Ams), **J** (C64 only) to move to the communications screen, and press **A** to set the ADF. Type in the numerical value disregarding the decimal point. Press the **FIRE** button (**SPACE BAR** (C64, Amstrad only)) to return to the cockpit.
- Keep the ADF pointing up and you will eventually reach your target destination.

FLIGHT CONTROL

Joystick

The joystick or keys control all of the movements of the helicopter.

To climb, pull back.

To dive, push forward.

To accelerate, press **FIRE** and push forward.

To decelerate, press **FIRE** and pull back.

To bank left, push left.

To bank right, push right.

To spin clockwise, press **FIRE** and push right.

To spin counter-clockwise, press **FIRE** and pull left.

LANDING PROCEDURES

- 1. Your speed is between 20 knots and 0 knots.
- 2. The artificial horizon is level and you are not banking.
- 3. Your rate of descent is at a minimum.

Keyboard

The keyboard is used to control all other functions in the helicopter.

B turn on battery

S initialize computer communications system

I turn on ignition

G arm guns

R arm heat seeking missiles

M (Spectrum and Amstrad)

F sets flares

C sets chaff

H toggles Heads Up Display (HUD)

W toggles whisper mode

* change to communications system

4 (Spectrum and Amstrad)

T switch to computer terminal

3 (Spectrum and Amstrad)

+ turns the turbo booster on

(T toggles turbo Spectrum and Amstrad)

- turns the turbo booster off

The **SPACE BAR** has the following functions:

- Deselects weapons on the cockpit screen (C64 only)
- Returns to cockpit view from communications screen
- Returns to computer terminal from status display or tactical map screens.

The last two options use **FIRE BUTTON** (Spectrum only)

COCKPIT DISPLAY

ARTIFICIAL HORIZON

The artificial horizon indicates your present attitude (degree of tilt or bank).

DIRECTIONAL COMPASS

The compass displays the directional heading in degrees, in both analogue and digital format.

FUEL GAUGE

This horizontal bar displays remaining fuel.

OIL AND BATTERY TEMPERATURE

These two bar graphs at the top of the screen display the temperatures of your battery and oil. When the bar turns red, warning lights will flash and beep until you reduce the heat by slowing your speed to reduce strain on the battery or by turning off the turbo to conserve oil).

WARNING LIGHTS

The six warning lights at the top of the cockpit, when flashing red while a buzzer sounds, indicate:

E engine damaged

B battery overheated

O oil overheated

F fuel low

A altitude level below 200 ft.

R rpm deficiency in engine or rotors.

The warning lights will alert you to conditions that require immediate attention. You have some direct control over the **B**, **O**, **A** and **R** warning lights. The **E**, **F** and **R** lights refer to problems that cannot be corrected mid-flight. In these cases reach your destination as quickly as possible.

AIRSPED INDICATOR

This dial shows the present airspeed in knots. Maximum speed is 450 knots (without the turbo engaged).

ADF

The Automatic Direction Finder (ADF) will aid you in arriving at the proper destination.

Note that the ADF is blinking on and off. It has not been properly programmed at the communications terminal.

If the ADF is flashing and moving around radically, you are directly over your destination. You should land immediately.

ALTIMETER

The altimeter displays your present altitude in feet. Maximum altitude is limited to 8000 ft. If your altitude is below 200 ft., the low altitude warning light and buzzer will sound.

RPM INDICATOR

The RPM indicator displays the rate at which the blades are spinning. Optimum RPM is 2300. No flying can take place until RPM's are at or above optimum. At this time the takeoff alert will sound until the Gizmo is airborne.

MISSILE WARNING LIGHTS

The missile warning lights, to the left of your instrument panel, flash to indicate that a missile is heading towards you. A warning siren will sound as well. If the **R** light is on, then a Radar guided missile is heading towards the Gizmo, chaff must then be used to decoy it. If the **H** light is on, then a Heat seeking missile is heading towards the Gizmo, and flares must be used to decoy it.

ARMAMENTS

CANNONS

Cannons are armed by pressing the **G** (gun) key. An enemy in the HUD cross hairs may be damaged or destroyed if you fire upon it. You have unlimited ammunition.

MISSILES

Pressing the **R** (C64) **M** (Spectrum and Amstrad) key arms heat seeking missiles. An enemy must be visible to be hit but doesn't have to be in the cross hairs. You are limited to four missiles per mission.

FLARES

Pressing the **F** key sets the flares.

CHAFF

Pressing the **C** key sets chaff for dropping.

OTHER FEATURES

HEADS UP DISPLAY

Pressing **H** displays the Heads Up Display (HUD). Use them to aim at a target for firing.

TURBO BOOSTER

Press the **+** key to turn on/off the turbo booster. (Press **T** on Spectrum and Amstrad). This will give an increase in speed. It also causes the oil to heat up, so it must be used sparingly. When the turbo booster is on, the turbo indicator to the right of the instrument display will light up.

WHISPER MODE

Pressing the **W** key engages whisper mode. Whisper mode must be activated whenever attempting to make a secret landing, or else the noise may alert the enemy. When the whisper mode is on, the whisper indicator on the right of the instrument display will light up.

PAUSE

Switch to either the computer terminal or the communications screen. Press any unassigned key to get back to it. Press **3** Spectrum and Amstrad (Pause) and **4** for the communications screen. **FIRE** button to exit from these options.

OTHER AIRCRAFT

Upon encountering another aircraft you must determine whether it is a friend or enemy, other pilots will also try to do the same.

As soon as you see an aircraft, press the * key. (4 Spectrum and Amstrad). Once on the comm screen, press **5** to send a message. The only phrases the comm systems of other aircraft understand are:

REQUEST ID, OVERLOAD (your ID to an enemy)

INFILTRATOR (your ID to a friend)

After requesting the identification of another aircraft, examine the response for a code name. This will provide you with the information necessary to respond properly to their request for identification.

FLIGHT COMPLETION

Having successfully landed at your first destination, flip tape to side 2 and rewind fully. Start tape running to load the ground mission.

GROUND MISSION

You will be faced with three (3) missions of progressively greater difficulty. All the ground mission controls are as follows:

CONTROL

You are the small dark grey figure on screen. Push the joystick (or directional keys) to move unless you are busy with a currently active item. Press the **FIRE** button to activate the item you have selected. The current active item is always indicated at the bottom of the main screen. Depending on the item activated you may not be able to move until you are finished.

KEYBOARD CONTROL

Pressing the **SPACE BAR** switches you to the inventory screen.

S sleeping gas

P apers

G as grenade

M ine detector

E xplosive camera

C amera

Select using joystick (or directional keys) and **FIRE**.

© 1986 Chris Gray Enterprises Inc. All rights reserved. Licensed to KIXX

Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or re-sale in any manner is strictly prohibited.

INFILTRATOR™

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 Kassette:

Den Joystick an Port 2 anschließen.

Gleichzeitig die **SHIFT**-Taste und die **RUN/STOP**-Taste drücken. Dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassetteneinleger drücken.

Anmerkung: Belassen Sie die **PLAY**-Taste immer in der gedrückten Position, es sei denn, das Programm gibt Ihnen einen anderen Befehl.

Spectrum 48/128K, +2 Kassette:

Ihren Joystick-Anschluss für Kempston, Cursor oder Sinclair an Port 2 anschließen oder die Tastatur benutzen. Q - Hoch, A - Runter, O - Links, P - Rechts, **CAPS SHIFT** - Feuer

Die Kassettenseite 1 in den Kassetteneinleger einschoben **LOAD***** eingeben und die **ENTER**-Taste drücken.

Schneider CPC Kassette:

Wenn Sie über einen Joystick verfügen, schließen Sie diesen am Joystick-Anschluss an. Tasten:

Q - Hoch, A - Runter, O - Links, P - Rechts, α - Feuer

Die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste drücken. Dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassetteneinleger drücken.

FLUGVORGANG

- Die Tasten **B**, **S** und **I** drücken, um den Hubschrauber zu starten.
- Wenn die Drehzahlanzeige 2300 oder mehr erreicht, den Joystick zurückziehen, um mit dem Hubschrauber von der Plattform abzuheben.
- Drücken Sie den Joystick solange zurück, bis Sie Ihre Basis verlassen haben und eine Landschaft mit Bergen im Hintergrund sehen.
- In der Luft drücken Sie die Taste **3** (für Spectrum und Schneider) [oder die **T**-Taste für den C64], um zum Computer-Monitor zu gelangen, der Ihnen die richtigen Richtungen für Ihre Mission auf dem ADF (Automatic Direction Finder = Automatischer Richtungsfinder) anzeigt. Beim Computer-Monitor die Taste **2** drücken: Die Taktik-Karte gibt Ihnen den Wert für die ADF-Frequenz. Um zurück zum Cockpit zu gelangen, drücken Sie zweimal **FLYER** (die **LEERTASTE** beim Schneider) die **LEERTASTE** und eine der freien Tasten beim C64.
- Drücken Sie die Taste **4** (Spectrum/Schneider) [oder für den C64], um zum Kommunikationsbildschirm zu gelangen. A drücken, um die ADF-Frequenz einzugeben. Tippen Sie den Zahlwert ein, wobei Sie die Kommastelle vernachlässigen können. Um zum Cockpit zurückzukehren, müssen Sie den **FEUERKNOPF** drücken [die **LEERTASTE** beim C64 und Schneider].
- Halten Sie die **ADF**-Anzeige mit dem Zeiger nach oben, und Sie werden schließlich Ihre Zielposition erreichen.

FLUGSTEUERUNGEN

Joystick

Alle Bewegungen des Hubschraubers werden mit Hilfe des Joysticks oder der Tasten ausgeführt.

Für das Aufsteigen den Joystick zurückziehen.

Für das Absteigen den Joystick vorwärtsdrücken.

Zum Beschleunigen **FEUER** drücken und den Joystick vorwärts.

Zum Verlangsamen **FEUER** drücken und den Joystick zurück.

Für die Querneigung links den Joystick nach links drücken.

Für die Querneigung rechts den Joystick nach rechts drücken.

Für eine Drehung im Uhrzeigersinn **FEUER** drücken und den Joystick nach rechts drücken.

Für eine Drehung gegen den Uhrzeigersinn **FEUER** drücken und den Joystick nach links.

LANDEVORGANG

1. Ihre Fluggeschwindigkeit muß sich zwischen 0 und 20 Knoten befinden.
2. Der künstliche Horizont befindet sich in der Waagerechten, und Sie haben keine Querneigung.
3. Ihre Abstiegsgeschwindigkeit sollte so minimal wie möglich sein.

Tastatur

Die Tastatur wird für die Steuerung der anderen Funktionen im Hubschrauber benutzt.

B Batterie anschalten.

S Kommunikationssystem des Computers anschalten.

I Zündung anschalten.

G Geschütze aktivieren.

R Hitzeempfindliche Raketen aktivieren.

F (die Taste **M** für Spectrum/Schneider)

F Leuchtkegeln bereitstellen.

C Störlofton für den Radar bereitstellen.

N Kippschalter für die Visier-Anzeige (Heads Up Display).

W Kippschalter für den Wisper-Modus.

* zum Kommunikationssystem wechseln.

(4 für Spectrum/Schneider)

T Schaltet den Computer-Monitor an.

(3 für Spectrum/Schneider)

+ Schaltet den Turboantrieb an.

- Schaltet den Turboantrieb ab.

(Die Taste **T** ist der Kippschalter für Spectrum/Schneider)

Die **LEERTASTE** hat die folgenden Funktionen:

- Hebt die Wahl der Waffensysteme im Cockpit wieder auf.
- Kehrt vom Kommunikationsbildschirm zurück zum Cockpit.
- Kehrt zum Computer-Monitor zurück, sowohl von der Status-Anzeige als auch von der Taktik-Karte.

Für die letzten beiden Optionen den Feuerknopf benutzen (nur bei Spectrum).

COCKPIT-ANZEIGEN

KÜNSTLICHER HORIZONT

Der künstliche Horizont gibt Ihre gegenwärtige Fluglage an (die Stärke der Neigung).

RICHTUNGSKOMPASS

Der Kompass zeigt die Flugrichtung als Winkel und in Grad an.

TREIBSTOFFANZEIGE

Der waagerechte Balken gibt den vorhandenen Treibstoff an.

TEMPERATUR VON ÖL UND BATTERIE

Diese zwei Anzeigen am oberen Bildschirmrand geben die Temperaturen für Ihr Öl und für Ihre Batterie an. Wird der Balken rot, blinkt und ertönt solange ein Warnsignal, bis Sie die Hitze wieder auf ein normales Niveau verringern können. Anderenfalls durch Verlangsamendes des Hubschraubers, um die Belastung der Batterie zu verringern, oder durch Abschalten des Turboantriebes, um sparsam mit dem Öl umzugehen.

WARNLICHTER

Wenn die sechs Warnlichter im oberen Cockpit aufleuchten und gleichzeitig ein Summton ertönt, hat dies die folgenden Bedeutungen:

E Motor beschädigt

B Batterie überhitzt

O Öl überhitzt

F Treibstoff auf Reserve

A Flughöhe unter 200 Fuß

R Drehzahl für Motor oder Rotor zu gering

Die Warnlichter alarmieren Sie über den Zustand Ihres Hubschraubers, und Sie müssen sofortige Gegenmaßnahmen ergreifen. Sie verfügen fast über eine direkte Kontrolle, was die Lichter **B**, **O** und **A** angeht. Die Lichter **E**, **F** und **R** betreffen Probleme, die nicht während des Fluges behoben werden können. In einem solchen Falle sollten Sie ihr Ziel so schnell wie möglich erreichen.

FLUGGESCHWINDIGKEIT

Die Fluggeschwindigkeit wird in Knoten angegeben. Die Höchstgeschwindigkeit beträgt 450 Knoten (ohne den Turboantrieb).

ADF

Der Automatic Direction Finder (Automatischer Richtungsfinder), oder auch kurz ADF, hilft Ihnen dabei, Ihre genaue Zielposition zu erreichen.

Beachten Sie: Wenn die ADF-Anzeige aufblinkt, bedeutet dies, daß Sie diese auf dem Kommunikationsbildschirm falsch programmiert haben.

Leuchtet die ADF-Anzeige auf und dreht sie sich wie wild, befinden Sie sich direkt über Ihrem Ziel. Sie sollten sofort landen.

HÖHENMESSER

Der Höhenmesser gibt Ihre gegenwärtige Flughöhe in Fuß an.

Die maximale Flughöhe beträgt 8000 Fuß. Befindet sich Ihre Flughöhe unterhalb der 200 Fuß-Marke, leuchtet das Höhenwarnlicht auf und ertönt ein Warnsignal.

DREHZAHLENGE

Die Drehzahlengabe bezieht sich auf die Umdrehungen des Rotors. Die optimale Drehzahl beträgt 2300. Der Drehzahlgeber kann nur dann fliegen, wenn die Drehzahl genau dem Optimum entspricht oder darüber liegt. Dann ertönt das Warnsignal für den Abflugvorgang, bis sich der Gizmo-Hubschrauber in der Luft befindet.

RAKETEN WARNSICHTER

Die Raketen-Warnlichter auf der linken Seite Ihres Instrumentenbretts leuchten auf, wenn eine Rakete auf Sie zufliegt. Außerdem ertönt ein akustisches Warnsignal. Leuchtet das R-Licht auf, befindet sich eine von Radar geteuerete Rakete im Anflug, und Sie müssen die Stofforien benutzen, um die Rakete abzulenken. Leuchtet das H-Licht auf, befindet sich eine hitzeempfindliche Rakete im Anflug, und Sie müssen die Leuchtkegeln zum Ablenken der Rakete benutzen.

BEWAFFNUNG

Die Geschützkanonen werden durch Drücken der G-Taste aktiviert. Ein Feind im Fadenkreuz der HUD-Anzeige (im Visier) kann durch Beschuß beschädigt oder zerstört werden. Ihr Munitionsvorrat ist unbeschränkt.

RAKETEN

Durch Drücken der Taste R (beim C64) oder M (Spectrum/Schneider) werden die hitzeempfindlichen Raketen aktiviert. Für einen Treffer muß sich ein Feind in Ihr Sichtbereich befinden. Er braucht jedoch nicht im Fadenkreuz zu sein. Ihnen stehen maximal vier Raketen pro Mission zur Verfügung.

LEUCHTRAKETEN

Durch Drücken der Taste F werden die Leuchtraketen aktiviert.

STOFFORIEN

Durch Drücken der Taste C werden die Stofforien für den Abwurf vorbereitet.

ANDERE OPTIONEN

Heads Up Display (HUD) oder auch Visier-Anzeige) Durch Drücken der Taste H erscheint die Visier-Anzeige zum Zielen und Feuern auf ein feindliches Ziel.

TURBOANTRIEB

Durch Drücken der Tasten +/- wird der Turboantrieb an- oder ausgeschaltet. (Die Taste T bei Spectrum und Amstrad.) Dies führt zu einer schnellen Zunahme der Flugeschwindigkeit. Da es jedoch auch zur Überhitzung des Öls führen kann, müssen sie mit dieser Antriebsform sparsam umgehen. Haben Sie den Turboantrieb eingeschaltet, leuchtet die Turboanzeige auf der rechten Seite des Instrumentenbretts auf.

WISPER-MODUS

Durch Drücken der Taste W wird der Wisper-Modus aktiviert. Dieser Modus wird immer dann benutzt, wenn Sie eine geheime Landung durchführen wollen oder wenn Sie durch Ihr Geräusch den Feind warnen können. Haben Sie den Wisper-Modus eingeschaltet, leuchtet die entsprechende Anzeige für den Wisper-Modus auf der rechten Seite des Instrumentenbretts auf.

PAUSE

Stellen Sie entweder auf den Computer-Monitor oder zum Kommunikationsbildschirm um. Drücken Sie eine der freien Tasten, um zum Cockpit zurückzukehren. Drücken Sie die Taste 3 für den Pausenmodus (bei Spectrum/Schneider) und die Taste 4 für den Kommunikationsbildschirm. Den FEUERKNOPF drücken, um diese Optionen wieder zu verlassen.

ANDERE FLUGZEUGE

Treffen Sie auf ein anderes Flugzeug, müssen Sie zuerst herausfinden, ob es eine Feind oder Freund ist. Die anderen Piloten werden Piloten werden den gleichen Vorgang durchführen. Sobald Sie ein Flugzeug sehen können, drücken Sie die + Taste. (Taste 4 bei Spectrum/Schneider.) Wenn der Kommunikationsbildschirm erscheint, sehen Sie eine Nachricht durch Drücken der S-Taste. Die einzigen Mitteilungen, die die Kommunikationssysteme der anderen Flugzeuge entziffern können, lauten:

REQUEST ID: OVERLOAD (Ihre ID für einen Feind)
INFILTRATOR (Ihre ID für einen Freund)

Nach der Aufforderung auf ein anderes Flugzeug, sich zu identifizieren ("request ID"), sollten Sie die Reaktion auf einen Kodename herausfinden. Dies verschafft Ihnen die nötigen Informationen, um entsprechend richtig auf die Aufforderung zur Identifikation von einem anderen Flugzeug zu reagieren.

BEENDIGUNG DES FLUGES

Nachdem Sie erfolgreich an Ihrer ersten Zielposition gelandet sind, drehen Sie die Kassetten um und spulen Sie Seite 2 zurück. Drücken Sie dann wieder die PLAY-Taste des Kassetteneinraders, um die Bodenmission zu laden.

BODENMISSION

Sie werden mit drei (3) Missionen mit zunehmendem Schwierigkeitsgrade konfrontiert. Die Steuerungen für alle Bodenmissionen sind wie folgt:

STEUERUNGEN

Sie sind die kleine graue Figur auf dem Bildschirm. Den Joystick (oder die Richtungstasten) in die jeweilige Richtung drücken, in die Sie sich bewegen wollen, es sei denn, Sie sind mit einem gerade aktivierten Gegenstand beschäftigt. Drücken Sie den FEUERKNOPF, um den Gegenstand Ihrer Wahl zu aktivieren. Der gerade aktivierte Gegenstand erscheint immer am unteren Rand des Hauptbildschirms. Abhängig vom jeweils aktivierten Gegenstand kann es passieren, daß Sie sich solange nicht fortbewegen können, bis Sie den entsprechenden Vorgang beendet haben.

TASTATURSTEUERUNGEN

Durch Drücken der Leertaste gelangen Sie zum Bildschirm mit der Bestandsliste:

- S Schlafgas
- P Papierge
- G Gasgranate
- M Minensuchgerät
- E Explosive Sprengladung
- C Kamera

Wählen Sie den gewünschten Gegenstand mit Hilfe des Joysticks (oder mit den Richtungstasten) und drücken Sie FEUER.

© 1986 Chris Gray Enterprises Inc. Alle Rechte vorbehalten. Die Lizenz wurde erteilt für KIXX.

Das Copyright gilt für dieses Programm Das unautorisierte Kopieren, der Verleih oder der Weiterverkauf, in welcher Form auch immer, sind strengstens untersagt.

INFILTRATOR™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassette:

Inserire joystick nella porta 2. Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP. Premere PLAY sul registratore.

Attenzione: Lasciare sempre il tasto PLAY schiacciato a meno che il programma non richieda diversamente.

Spectrum 48/128K, +2 Cassette:

Inserire l'interfaccia joystick per il Kempston, Cursor, Sinclair nella porta 2, oppure usare la tastiera.

Q - Su. A - Giù. O - Sinistra. P - Destra. CAPS SHIFT - Fuoco

Inserire la cassetta dal Lato 1 nel registratore. Battere LOAD* e premere ENTER.

Amstrad CPC Cassette:

Disponendo di un joystick, inserirlo nella porta appropriata. I tasti sono:

Q - Su. A - Giù. O - Sinistra. P - Destra. - Fuoco

Premere CTRL ed ENTER piccolo. Quindi premere PLAY sul registratore.

PROCEDURE DI VOLO

● Premere i tasti B, S e I per mettere in moto l'elicottero

● Quando il contagiri (RPM) arriva a 2300 o più, tira il joystick tutto indietro per decollare dalla piattaforma

● Continuare a tirare indietro fino a quando non hai lasciato la base e puoi vedere in lontananza un paesaggio verde con montagne.

● Quando sei in volo, premi [3 (Spec. Ams.) o T (C64)] per accedere alla videata del terminale e prendere le coordinate ADF appropriate. Quando sei alla videata computer, premi 2, la mappa tattica ti fornirà i valori della frequenza ADF. Per tornare alla videata del cruscotto, premi FUOCO due volte (e la BARRA SPAZIATRICE (Amstrad) la BARRA SPAZIATRICE e qualsiasi tasto non assegnato (C64)).

● Premi [4 (Spec. Ams.) o C64)] per andare sulla videata comunicazioni e premi A per impostare l'ADF. Quindi batti il valore numerico, senza tenere conto di eventuali decimali. Per tornare al cruscotto, premi il bottone di FUOCO (BARRA SPAZIATRICE (C64, Amstrad)).

● Mantieni l'ADF puntato verso l'alto e alla fine arrivi alla tua destinazione.

CONTROLLI DI VOLO

Joystick

Tutti i movimenti dell'elicottero sono controllati dal joystick o dai tasti.

Per ascendere, tira indietro.

Per picchiare, spingi in avanti.

Per accelerare, premi FUOCO e spingi in avanti.

Per rallentare, premi FUOCO e tira indietro.

Per virare a sinistra, spingi a sinistra.

Per virare a destra, spingi a destra.

Per rotare in senso orario, premi FUOCO e spingi a destra.

Per rotare in senso antiorario, premi FUOCO e spingi a sinistra.

PROCEDURE D'ATTERRAGGIO

1. La tua velocità deve essere compresa tra 20 e 0 nodi.

2. L'orizzonte artificiale deve essere in piano e non devi essere virante.

3. L'indice di discesa deve essere al minimo.

Tastiera

La tastiera viene usata per controllare tutte le altre funzioni dell'elicottero.

B attiva la batteria

S inizializza il sistema di comunicazioni computer

I attiva l'accensione

G arma i cannoncini

R attiva i missili a precisi di calore

M (su Spectrum e Ams.) 100

F applica i bengala

C applica le scaglie metalliche antiradar

H commutatore dell'indicatore di bersagli (HUD)

W commutatore del silenziatore

+ cambia a sistema di comunicazione

4 (su Spectrum e Amstrad)

T per andare sul terminale del computer

3 (su Spectrum e Amstrad)

+ accende il turbo (T commutata turbo su Spectrum e Amstrad)

- spegne il turbo

La BARRA SPAZIATRICE ha le seguenti funzioni:

● Deseleziona le armi sulla videata cruscotto (solo su C64)

● Fa tornare alla videata cruscotto da quella di comunicazione

● Fa tornare al terminale dalla videata di indicatore di situazione o di mappa tattica

Le ultime due opzioni vogliono il BOTTONE DI FUOCO (solo su Spectrum)

INDICATORI CRUSCOTTO

ORIZZONTE ARTIFICIALE

L'orizzonte artificiale indica il tuo assetto attuale (gradi di inclinazione o virata).

BUSSOLA DIREZIONALE

La bussola indica la direzione di rotta in gradi, sia in formato analogico che digitale.

INDICATORE CARBURANTE

La barra orizzontale indica il carburante che rimane.

TEMPERATURA OLIO E BATTERIA

Questi due grafici a barre in alto sullo schermo, indicano le temperature della batteria e dell'olio. Quando la barra diventa rossa, le spie luminose lampeggiano e suonano fino a che non riduci il calore (rallentando per non sforzare la batteria o spegnendo il turbo per conservare l'olio).

SPIE LUMINOSE

Quando le sei spie luminose sulla parte superiore del cruscotto cominciano a lampeggiare e ad emettere segnali acustici, indicano:

E Guasto al motore

B Batteria surriscaldata

O Olio surriscaldato

F Carburante quasi esaurito

A Quota inferiore a 200 piedi

R Motore o rotor sotto giro

Le spie si avvertono di condizioni che richiedono immediata attenzione. Se la spia S, B, O o F è accesa, vuol dire qualcosa direttamente, ma quelle E, F e R si riferiscono a problemi che non possono essere risolti in volo. In questi casi dovrai cercare di raggiungere la tua destinazione al più presto possibile.

INDICATORE VELOCITÀ DI VOLO

Questo indica la velocità di volo attuale in nodi. La velocità massima è di 450 nodi (senza il turbo).

ADF

L'indicatore automatico di direzione (ADF) ti aiuta ad arrivare alla destinazione giusta.

Da notare che se l'ADF accende e si spegne a intermittenza, vuol dire che non c'è stato programma bene nel terminale.

Se, invece, lampeggia e gira decisamente, vuol dire che sei proprio sopra la tua destinazione e devi atterrare immediatamente.

ALTIMETRO

L'altimetro indica la tua quota attuale misurata in piedi. La quota massima raggiungibile è di 8000 piedi. Quando la quota scende sotto i 200 piedi, si attiva la spia luminosa e l'allarme acustico.

CONTAGIRI (RPM)

Il contagiri indica la cadenza a cui ruotano le pale. La cadenza ottimale è di 2300 giri al minuto. Fino a quando i giri non arrivano a questo livello ottimale o superiore, non puoi volare. Durante questa fase, l'allarme di decollo suona fino a che il Gizmo non è decollato.

SPIE LUMINOSE MISSILE

Queste spie, sulla sinistra del pannello strumentazione, lampeggiano per indicare che vi è un missile diretto contro di te. Anche una sirena entra in funzione. Se la spia R si accende, vuol dire che si tratta di un missile radar guidato che si dirige verso il Gizmo. Occorre allora usare le scaglie metalliche per ingannarlo. Se si accende la spia M, vuol dire che un missile a ricerca di calore si dirige sul Gizmo e deve essere - bengala per ingannarlo.

ARMAMENTO

I cannoni vengono armati premendo il tasto G. Se spari su un nemico che appare nella crocetta del mirino HUD, ne provochi il danneggiamento o la distruzione. Qui disponi di munizioni illimitate.

MISSILI

Premendo R (su C64) o M (su Spectrum e Amstrad), si armano i missili a ricerca di calore. Per essere colpito, un nemico deve essere visibile, ma non occorre che sia inquadrato nella crocetta del mirino. Per ogni missione, disponi di quattro missili.

BENGALA

I bengala si attivano premendo il tasto F.

SCAGLIE

Le scaglie metalliche vengono attivate per il lancio premendo il tasto C.

ALTRI DISPOSITIVI

MIRINO HUD

Questo si attiva premendo il tasto H. Usalo per inquadrare un bersaglio su cui sparare.

TURBO

Il turbo viene acceso/premuto mediante i tasti +/- (su Spectrum e Amstrad) premi T. Questo fa aumentare la velocità, ma causa anche il surriscaldamento dell'olio, per cui devi usarlo con cautela. Quando il turbo è acceso, l'indicatore sulla destra della strumentazione, si accende.

SILENZIATORE

Il silenziatore viene attivato premendo il tasto W. Questo deve essere attivato tutte le volte che vuoi effettuare un atterraggio segreto, per non farti scoprire dal nemico con il rumore. Quando il silenziatore è attivo, l'indicatore sulla destra della strumentazione, si accende.

PAUSA

Il fa andare sulla videata terminale o su quella di comunicazione. Per tornare indietro, premi un qualsiasi tasto non assegnato. Su Spectrum e Amstrad, premi 3 (Pausa) e 4 per la videata comunicazione. Per uscire da queste opzioni, usa il bottone di FUOCO.

ALTRI AEREI

Quando incontri un altro aereo, devi stabilire se si tratta di un aereo nemico o amico. Gli altri piloti, fanno altrettanto.

Aspena avvisti un aereo, premi il tasto "+" (su Spectrum e Amstrad). Una volta in videata comunicazione, premi S per inviare un messaggio. Le uniche frasi che i sistemi di altri apparecchi capiscono, sono:

REQUEST ID (RICHIESTA IDENTIFICAZIONE)

OVERLOAD (La tua identificazione per un nemico)

INFILTRATOR (La tua identificazione per un amico)

Dopo aver richiesto l'identificazione ad un altro aereo, esamina la risposta per trovare un nome in codice. Questo ti fornisce l'informazione necessaria per poter rispondere bene alla loro richiesta di identificazione.

TERMINALE VOLO

Atterrato con successo alla prima destinazione, gira la cassetta sul Lato 2 (rinvio) completamente. Poi fai partire il nastro per caricare la missione a terra.

MISSIONE A TERRA

Dovrai vederti con tre missioni di difficoltà progressivamente maggiori. Tutti i controlli della missione a terra sono:

CONTROLLI

Tu sei la figurina grigio scuro sullo schermo. Per muoverti, spingi il joystick (o i tasti di direzione), a meno che tu non sia occupato con un oggetto attivo. Per attivare un oggetto selezionato, premi il bottone di FUOCO. L'oggetto attivo in corso è sempre indicato in basso sullo schermo. A seconda dell'oggetto attivato, puoi accaderti di non poterti muovere fino a che non hai finito.

CONTROLLI TASTIERA

Premendo la BARRA SPAZIATRICE vai alla videata inventario:

- S Gas soporifero
- P Documenti
- G Granata a gas
- M Rilevatore mine
- E Cariche esplosive
- C Macchina fotografica

Selezione usando il joystick (o i tasti di direzione) e FUOCO.

© 1986 Chris Grey Enterprises Inc. Tutti i diritti riservati. Licenziataria KIXX.

Il programma è coperto da copyright. Qualsiasi copiatura prestito o rivendita in qualunque modo effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.