

FLIGHT DECK



**HANDLEIDING MANUAL
MANUEL ANLEITUNG**



FLIGHT DECK



De inhoudsopgave vindt u op pagina 3

La table des matières se trouve à la page 19

Das Inhaltsverzeichnis finden Sie auf Seite 35

You will find the table of contents on page 49

LAADINSTRUCTIES.....	3
INLEIDING.....	4
FLIGHT DECK BESTURING.....	4
FLIGHT DECK SPRAAK.....	6
HET VliegDEKsCHIP.....	6
<i>Besturing</i>	10
PROCEDURE VOOR HET OPSTIJGEN.....	10
LANDINGSPROCEDURE.....	11
HET PLATTEGROND-SCHERM.....	13
HET VERLIEZEN VAN EEN VliegTUIG..	14
<i>Besturing</i>	14
HET EILAND.....	14
<i>Besturing</i>	16
VERNIETIGING VAN DE VIJANDELIJKE	
BASIS.....	17

LAADINSTRUCTIES

MSX Cassette: RUN"CAS:" <RETURN>.

MSX Disk: Zet de computer aan of RESET met de <CONTROL> toets ingedrukt.

C64 Cassette: <SHIFT> & <RUN/STOP> of typ: LOAD.

C64 Disk: LOAD"*",8,1

Op kant 2 van de cassette staat precies hetzelfde als op kant 1.

INLEIDING

Bring het nucleaire vliegdekschip, de HMS Indispensable naar de "Danger Zone" rond het eiland. Gebruik ter plekke uw Jet Fighters (blauw), verkenningsvliegtuigen (paars) en bommenwerpers (groen) om het gebied in kaart te brengen en de terroristenbasis te vernietigen.

In **FLIGHT DECK** bent u de gezagvoerder van een nucleair vliegdekschip. U wordt uitgezonden naar een eiland in de Pacific waar terroristen zich verschansen. Ze houden de wereld in hun greep met een atoombom. Wat u moet doen is het eiland in kaart brengen, de terroristen opsporen en hun basis vernietigen. Het spel wordt gespeeld op drie schermen:

1. Vliegdekschip-scherm: hier kunt u het opstijgen/landen van vliegtuigen bepalen.
2. Plattegrond-scherm: hier kunt u zien waar het vliegdekschip zich bevindt t.o.v. het eiland.
3. Eiland-scherm: hier ziet u een kaart van het eiland. Het eiland kan er per spel verschillend uitzien, ook de plaats van de terroristenbasis varieert.

FLIGHT DECK BESTURING

Start: vuurknop

Onderbreking: <P>

Hervatting: nogmaals <P>

Restart: <STOP> (<RESTORE> voor Commodore).

Gebruik de volgende functietoetsen om tussen de

verschillende schermen te wisselen:

<F1> Het Vliegdekschip-scherm

<F2> (<F3> voor Commodore) Het

Plattegrond-scherm

<F3> (<F5 voor Commodore) Het Eiland-scherm

- Gebruik de joystick om de tractor omhoog, naar rechts, omlaag of naar links te bewegen. Vuurknop: koppelen of ontkoppelen vliegtuig.

- Gebruik de cursortoetsen om het vliegdekschip te besturen: ↑ versnellen, → wending naar stuurboord, ↓ vaart minderen tot stilstand en ← wending naar bakboord.

- Gebruik de joystick om de vliegtuigen tijdens het opstijgen en landen te besturen: naar boven voor lager, naar rechts voor rechts, naar beneden voor hoger en naar links voor links.

- Gebruik de joystick om de cursor te besturen op het Eiland-scherm: duw naar boven voor omhoog, naar rechts voor rechts, naar beneden voor omlaag en naar links voor links. Vuurknop: toestel kiezen. Het schip wordt bestuurd met de cursortoetsen.

- Om op het Eiland-scherm op te houden met het besturen van een vliegtuig: spatiebalk.

Duw de joystick naar boven voor versnellen, naar rechts voor rotatie naar rechts, naar beneden voor vaart minderen en links voor rotatie naar links.

Vuurknop: Afvuren van raketten, werpen van bommen of fotograferen.

- Op het Plattegrond-scherm kunt u uw joystick gebruiken om de kruisdraden te bewegen: duw naar

boven voor omhoog, naar rechts voor rechts, naar beneden voor omlaag en naar links voor links. Vuurknop: kiezen van een vliegtuig en de bestemming.

FLIGHT DECK SPRAAK

Tijdens het spel zult u gesproken informatie ontvangen over uw positie. Let op de volgende mededelingen: "*Plane off map*": geeft aan dat een vliegtuig van het scherm gaat vliegen, ga naar het Plattegrond-scherm en stuur het vliegtuig een andere kant op. "*Carrier under attack*": (vliegdekschip wordt aangevallen); U nadert het eiland te dicht en wordt aangevallen. Wend het schip. "*Plane under attack*": geeft aan dat u ofwel bij het Plattegrond-scherm of bij het Vliegdekschip-scherm bent. U moet onmiddellijk terug naar het Eiland-scherm om uw vliegtuigen te verdedigen. "*Plane Landing*": geeft aan dat een vliegtuig klaar is om te landen. "*Attack island*": verschijnt als het eiland verkend en de basis bekend is. Vlieg met een bommenwerper naar het eiland en val de terroristenbasis aan. "*Carrier*": geeft aan dat het Vliegdekschip-scherm gekozen is. "*Island*": geeft aan dat het Eiland-scherm gekozen is. "*Map*": geeft aan dat het Plattegrond-scherm gekozen is.

HET VLEGDEKSCHIP

(Zie afbeelding 1 achterin de handleiding)

1. Score. Hangt af van het aantal vijandelijke vliegtuigen dat u hebt vernietigd, hoeveel van het

eiland u hebt verkend, of u de basis hebt vernietigd en hoe lang het duurt voor u uw taak af hebt.

2. Dit is de "Meatball" of het "Light Landing Device", gebruikt door piloten als baken bij het landen. De verlichting zegt hem dat hij te hoog, te laag of teveel naar links of rechts zit.

3. "Jet Blast Deflector": als een vliegtuig klaar is om te vertrekken, zorgt een afbuiger ervoor dat hitte en rook van de motoren het schip niet beschadigen.

4. Take off positie. Hier moet het vliegtuig staan. Druk op de vuurknop (u kunt nu geen ander vliegtuig verplaatsen) en het opstijgen kan beginnen.

5. Landingsbaan.

6. Verkenningsvliegtuig.

7. Lift voor het brengen van vliegtuigen naar het hangar dek. De lift doet vanzelf zijn werk als het vliegtuig eenmaal op het platform staat (*LIFT: niet in de Commodore versie*).

8. Bommenwerper (groen) Bij de start hebt u op uw schip, in de hangar, 4 gevechtsvliegtuigen, 4 verkenningsvliegtuigen en 2 bommenwerpers.

9. Korte-afstandsradar. Laat de directe omgeving van het schip zien. Tijdens de opstijg- en landingsprocedures: uitzicht vanuit de cockpit.

10. Het vliegdekschip is te zien op het korte-afstandsradarscherm. Ook de vliegtuigen in de buurt van het schip zijn te zien.

11. Windmeter. Laat windkracht en windrichting t.o.v. de zijkant van het schip zien. Een vliegtuig kan pas vertrekken als de wind in de lengterichting over het schip staat (geen zijwind!) en een snelheid heeft van tenminste 25 knopen. De ideale windrich-

ting is te zien aan de linkerzijde van het scherm, aan weerszijden hiervan worden twee redelijk acceptabele posities gegeven. Vanuit deze laatste posities zal opstijgen zeer moeilijk worden; iedere andere windrichting is gevaarlijk. Het vliegtuig "crasht" als er toch opgestegen wordt, zo ook bij te weinig wind. Bij het landen moet het schip in eenzelfde positie liggen. De richting en snelheid van de wind op deze meter worden afgeleid van die van het vliegdekschip en die van de wind.

12. Laat de snelheid van het schip zien en de vaarrichting.

13. Onderaan het scherm ziet u het hangar dek van het schip en de overige hangars. De vliegtuigen bewegen op dit dek altijd van rechts naar links. Wordt er onderhoud verricht aan de toestellen, dan is de hangar rood van kleur.

14. Dit is een lift naar beneden die ook op het dek komt. Is op deze lift een vliegtuig geplaatst en drukt u op de vuurknop, dan zal het vliegtuig automatisch naar beneden gaan. Op het hangar dek zal het op de eerstvolgende lege plaats achter de andere vliegtuigen worden geplaatst.

15. Dit is de lift naar boven die vliegtuigen transporteert van het hangar-dek naar het vliegdek. Rijd de tractor in de lift en druk op de vuurknop. Het volgende vliegtuig zal naar boven worden gebracht zodra de tractor van de lift af wordt gereden. De vliegtuigen die nog in de hangar staan worden van rechts naar links opgeschoven om de ruimte in de hangar op te vullen. *N.B. U kunt maximaal drie*

vliegtuigen tegelijkertijd op het vliegdek plaatsen.

16. Dit is een vliegtuig in de lucht.

17. Dit is een verkenningsvliegtuig in een hangar (paars).

18. Dit is een weer indicator. Kleine diagrammen van zonnen, wolken, donkere wolken, wolken met bliksem en wolken met sneeuw geven de weersomstandigheden aan in de omgeving van het vliegdekschip.

Naarmate het spel vordert wordt het weer slechter

19. Dit is een kompas dat de windrichting en de windsnelheid weergeeft.

20. Dit is de lift naar boven (*niet in de Commodore versie*).

21. Dit is de tractor die u gebruikt om de vliegtuigen te verplaatsen. U bestuurt de tractor met de joystick. Als de tractor naast een vliegtuig staat, kunt u hem met de vuurknop koppelen aan het vliegtuig. Met een tweede druk op de knop ontkoppelt u hem weer. De vliegtuigen kunnen alleen worden ontkoppeld als ze op de juiste plaats op het dek staan: de lift naar beneden, een van de drie parkeerhavens of de landingsbaan. Voorkom een "crash" met de reeds geparkeerde vliegtuigen, daar ze anders worden vernietigd.

22. Verstroken tijd.

23. Schade indicator, deze laat zien hoeveel schade het schip heeft geleden.

24. Aantal resterende vliegtuigen.

N.B. Het schip mag niet te dicht bij het eiland

komen, daar de terroristen anders het schip met raketten zullen trachten te beschadigen en tot zinken te brengen. Laat geen vliegtuigen in botsing komen op het schip; ze zullen worden vernietigd.

Besturing

De tractor wordt bestuurd met een joystick (aangesloten op ingang 1 of 2) (*de joystick kan in de Commodore versie alleen op ingang 2 aangesloten worden*); naar boven voor omhoog, naar rechts voor rechts, naar beneden voor omlaag en naar links voor links. Vuurknop: koppel of ontkoppel een vliegtuig. Het vliegdekschip wordt bestuurd met de cursor-toetsen: duw omhoog voor versnellen, rechts voor wending naar stuurboord, naar beneden voor vaart minderen tot stilstand en links voor wending naar bakboord.

PROCEDURE VOOR HET OPSTIJGEN

1. Om op te stijgen moet u een vliegtuig eerst op de landingsplaats vooraan op het vliegdek plaatsen. (Een vliegtuig in onderhoud -rood aangegeven- kan niet opstijgen.)
2. Ontkoppel de tractor door op de vuurknop te drukken.
3. De procedure van het opstijgen begint vanzelf. Het scherm van de korte-afstandsradar wordt nu vervangen door een overzicht van het opstijgen.
4. U moet uw vliegtuig in de juiste baan houden, zoveel mogelijk dezelfde als de hier weergegeven ideale baan. Het vierkantje om het vliegtuig geeft aan

wanneer u uit koers bent: te hoog, te laag, teveel naar links, of teveel naar rechts. Deze afwijking wordt zichtbaar door het ontbreken van een van de zijden. U hebt dus de juiste koers als het vliegtuig zich aan alle zijden binnen het kader bevindt. Ook zijn er twee balken zichtbaar, de linker geeft de ideale hoogte, de rechter de werkelijke hoogte weer. U moet proberen de werkelijke hoogte zoveel mogelijk met de ideale hoogte overeen te laten komen. Als de afwijking te groot wordt, verliest u uw vliegtuig.

5. Op een gegeven ogenblik hebt u met succes de bovenkant van het schermoverzicht bereikt: de start-procedure is dan beëindigd en het korte-afstandsradar overzicht zal weer verschijnen, met het vliegtuig. N.B. De start is veel moeilijker wanneer het schip niet de juiste positie heeft en er tegenwind is. Als de tegenwind toeneemt, zal het vliegtuig "crashen".

Met de joystick kunt u de baan van het vliegtuig tijdens de start beïnvloeden: naar boven voor omlaag, naar rechts voor rechts, naar beneden voor omhoog en naar links voor links.

LANDINGSPROCEDURE

1. Om te landen moet u het vliegtuig naar het vliegdekschip vliegen: om dit te doen moet u eerst overgaan naar het Plattegrondschermb. Bepaal als eindpunt van de vlucht een punt op het vliegdekschip.
2. Wanneer het vliegtuig het vliegdekschip bereikt

en er zijn geen vliegtuigen die gaan vertrekken en geen andere die willen landen, dan zal automatisch de landingsprocedure worden ingezet als wordt overgegaan naar het Vliegdekschip-schermb. Het vliegtuig zal blijven rondcirkelen totdat alles in orde is.

3. Het korte-afstandsraderschermb zal worden vervangen door een landingsraderschermb, dat de "meatball" zal weergeven of de "Light Landing Device". De lampen die te zien zijn laten u zien of u te hoog, te laag, te veel naar links of te veel naar rechts bent. Als u precies op koers bent zal alleen het middelste licht branden. Probeer zoveel mogelijk de optimale baan te volgen om zoveel mogelijk bonuspunten te behalen. Als u te hoog of te ver naar links of rechts vliegt, dan wordt de landing afgebroken en zult u gewoon doorgelien. U kunt uw koers tijdens het landen op dezelfde wijze verbeteren als toen u startte. Als u niet de juiste koers houdt, zult u "crashen". De windsnelheid en windrichting zijdelings op het dek zullen uw landing beïnvloeden. Hoe meer het schip in dezelfde richting ligt als de wind, hoe gemakkelijker de landing wordt.

4. Als u met succes geland bent, zal het vliegtuig op de landingsbaan blijven staan, gekoppeld aan de tractor. U kunt van dit toestel pas weer gebruik maken na onderhoud en bijtanken op het hangar-dek.

5. Het korte-afstandsradar scherm keert terug. Als u nog een vliegtuig hebt dat wacht om te landen moet u het reeds gelande vliegtuig van de landingsbaan verwijderen en elders neerzetten of dit vliegtuig

alvast naar het hangar-dek brengen. Dan zal de landingsprocedure opnieuw kunnen plaatsvinden.

HET PLATTEGROND-SCHERM

(Zie afbeelding II achterin)

Het Plattegrond-schermb kan op elk moment tijdens het spel zichtbaar worden gemaakt, behalve tijdens het landen en opstijgen. Dit scherm laat een overzicht zien van de omtrek van het vliegdekschip. Dit scherm geeft ook de locatie van het vliegend materieel behorend bij het vliegdekschip en informatie over de brandstofvoorraad.

1. Verstreken tijd
2. Brandstof indicator. Op dit moment niet in gebruik.
3. Cursor kruisdraden, te besturen met de joystick.
4. Gevechtstsvliegtuig.
5. Verkenningstsvliegtuig.
6. Bommenwerper.
7. Het "terroristeneiland".
8. Een kompas.
9. De brandstof indicator voor vliegtuig 3. Houd deze in de gaten om u ervan te verzekeren dat u genoeg brandstof hebt om weer terug te keren naar het schip. Wanneer de brandstof indicator op "half full" staat weet u dat u terug moet naar het schip. De bommenwerper verbruikt de meeste brandstof, het verkenningstsvliegtuig de minste. Ze starten allemaal met dezelfde voorraad.
10. Dit is de score.
11. Dit is het vliegdekschip.

HET VERLIEZEN VAN EEN VLIEGTUIG

Als een vliegtuig van de kaart afvliegt, dan hebt u uw vliegtuig in zee verloren: de brandstof indicator valt terug naar nul.

Besturing

De vliegtuigen worden bestuurd door middel van de cursor op het scherm. Deze cursor wordt met de joystick bediend. Om een vliegtuig te besturen:

1. Plaats de cursor op het vliegtuig.
2. Druk de vuurknop in.
3. Geef met de cursor uw bestemming aan.
4. Druk op de vuurknop.
5. Het vliegtuig zal nu naar de gekozen locatie vliegen. Op het Plattegrond-scherm kunt u het toestel op dezelfde wijze verplaatsen. Boven het eiland kan een vliegtuig direct worden bestuurd. *Voorzichtig:* als het vliegtuig van het scherm afvliegt wordt het vernietigd.
6. Deze procedure kunt u herhalen met een ander vliegtuig of u kunt naar een ander scherm gaan.

HET EILAND

(Zie afbeelding III achterin)

1. Een rondcirkelend gevechtsvliegtuig.
2. Dit gedeelte van het eiland is gezien door het verkenningsvliegtuig.
3. De baan van een verkenningsvliegtuig.
4. Een verkenningsvliegtuig.
5. Bomen, bos.
6. Een weg.

7. Gebouwen.
8. Grasland of moerassen.
9. Vijandelijk gevechtsvliegtuig.
10. Een rivier.
11. Een berg.

-De basis is ergens op het eiland. Bij aankomst op het eiland is alles grijs; u kent de weg nog niet. Om de basis te vinden zult u eerst een verkenningsvliegtuig over het eiland moeten laten vliegen om foto's te maken.

-Terwijl u het toestel over het eiland bestuurt zult u bij het indrukken van de vuurknop zien dat het toestel een "spoor" achterlaat van bergen, bomen, dorpen, wegen, meren, rivieren, stranden, woestijnen etc. Het toestel zal meerdere malen over het eiland moeten vliegen voordat het gehele eiland gefotografeerd zal zijn. Wordt het verkenningsvliegtuig vernietigd, dan zal er een ander toestel heen moeten worden gevlogen.

-Terwijl u over het eiland vliegt kunt u aangevallen worden door vijandelijke vliegtuigen, vanaf de zij-kanten van het scherm. Tijdens een aanval kunnen geen foto's genomen worden. U kunt de aanvallers beschieten.

-Mocht het nodig zijn, dan kunt u wisselen tussen het besturen van de verschillende vliegtuigen op het eiland; druk hiervoor op de spatiebalk. Een toestel dat niet wordt aangevallen vervolgt zijn koers.

-De brandstof indicatoren aan de zijkant van het scherm laten u zien wanneer u weer over moet gaan

naar het Plattegrond-scherf om een vliegtuig terug te vliegen naar het vliegdekschip. U kunt toestellen offeren door ze almar boven het eiland te laten vliegen; ze zullen dan neerstorten als gevolg van brandstoftekort. Dit zal echter de bonus aan het eind van het spel wel kleiner maken (hoe meer vliegtuigen u over hebt, des te groter is uw bonus).

-Gevechtsvliegtuigen kunnen gebruikt worden om bommenwerpers of verkenningsvliegtuigen te verdedigen. Ze hebben een grotere vuurkracht en hoeven slechts vlakbij een vijandelijk toestel af te vuren en dit toestel is al vernietigd. Verkenningsvliegtuigen daarentegen moeten een voltreffer maken op het vijandelijke vliegtuig om het te vernietigen. Bommenwerpers kunnen een vijandelijk toestel niet vernietigen; ze kunnen slechts bommen werpen.

Besturing

Om een vliegtuig te besturen moet u met uw joystick de cursor op het te besturen toestel plaatsen en vervolgens op de vuurknop drukken. U kunt het vliegtuig nu manoeuvreren met behulp van de joystick: naar boven voor versnellen, rechts voor rotatie naar rechts, naar beneden voor vaart minderen en links voor rotatie naar links.

-vuurknop: voor het afvuren van raketten wanneer u een gevechtsvliegtuig of een verkenningsvliegtuig bestuurt en u wordt aangevallen, voor het nemen van foto's van de grond als u een verkenningstoestel bestuurt dat niet wordt aangevallen en voor het laten vallen van een bom wanneer u een bommenwerper bestuurt. Een bommenwerper heeft twee bommen.

-Wilt u een ander toestel besturen druk dan op de spatiebalk. Beweeg de cursor vervolgens naar het toestel dat u wilt gaan besturen. Het toestel dat u achter laat zal doorvliegen in dezelfde richting.

VERNIETIGING VAN DE VIJANDELIJKE BASIS

Zodra het eiland volledig in kaart is gebracht zal de positie van de vijandelijke basis onthuld worden (er verschijnt een vizier op het eiland). Vlieg nu een bommenwerper naar het eiland en bombardeer de basis. Eén voltreffer is voldoende. Het spel is afgelopen; uw score en een waardering zullen bekend gemaakt worden. Het spel is eveneens afgelopen als uw vliegdekschip of al uw bommenwerpers vernietigd zijn. Worden uw verkenningsvliegtuigen vernietigd voordat het hele eiland verkend is, dan zult u uw bommen op goed geluk moeten werpen. De kans dat u de basis raakt, wordt dan uiteraard zeer klein. U hebt 12 uren (overdag) om uw opdracht te vervullen. Hebt u aan het eind van deze 12 uur de terroristenbasis nog niet vernietigd, dan zullen de terroristen hun atoombom lanceren en New York zal van de aardbol verdwijnen.

©1986 THE BYTEBUSTERS

Produced in license by EAGLESOFT, The Netherlands

TABLE DES MATIERES

Page

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT	20
INTRODUCTION	20
CONTROLES FLIGHT DECK	21
MESSAGES PARLES DE FLIGHT DECK	22
LE PORTE-AVIONS	22
<i>Contrôles</i>	26
PROCEDE D'ENVOL	26
PROCEDE D'APPONTAGE	27
L'ECRAN PLAN	29
LA PERTE D'UN AVION	29
<i>Contrôles</i>	30
L'ECRAN ILE	30
<i>Contrôles</i>	32
DESTRUCTION DE LA BASE ENNEMIE,	33

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

MSX Cassette: RUN"CAS:" <RETURN>

MSX Disk: Branchez votre ordinateur ou RESET, tout en appuyant la touche<CONTROL>.

C64 Cassette: <SHIFT> & <RUN/STOP> ou tapez: LOAD

C64 Disk: LOAD"*",8,1

INTRODUCTION

Conduisez le porte-avions, le HMS Indispensable, vers la "Danger Zone" autour de l'île. Faites usage à l'endroit de vos Jet Fighters (bleu), vos avions de reconnaissance (violet) et vos avions de bombardement (vert) afin de dresser la carte et de détruire la base des terroristes.

Dans **FLIGHT DECK** vous êtes le commandant d'un porte-avions nucléaire. Vous êtes détaché dans une île dans le Pacifique où des terroristes se retranchent. Ceux-ci tiennent le monde sous le coup d'une bombe atomique. Ce qu'il faudra faire, c'est de dresser la carte de l'île, de tracer les terroristes et de détruire leur base. On joue sur trois écrans:

- 1) L'écran Porte-avions: ici vous pouvez diriger l'envol/l'appontage des avions.
- 2) L'écran Plan: ici vous pouvez voir où se trouve le porte-avions à l'égard de l'île.
- 3) L'écran Ile: ici vous voyez la carte de l'île. La position de l'île peut varier selon le jeu, ainsi que l'endroit où se trouve la base des terroristes.

CONTROLES FLIGHT DECK

Start: déclencheur

Interruption: <P>

Reprise: encore <P>

Restart: <STOP> (<RESTORE> pour Commodore).

Employez les touches de fonction suivantes pour passer d'un écran à l'autre:

<F1> l'écran Porte-avions

<F2> (Commodore: <F3>) l'écran Plan

<F3> (Commodore: <F5>) l'écran Ile

- Employez le joystick pour remuer le tracteur en haut, à droite, en bas ou à gauche.

Feu: l'embrayage et le débrayage de l'avion.

- Employez les touches du curseur pour contrôler le porte-avions: ↑ accélération, → tournure à tribord, ↓ ralentissement à l'arrêt et ← tournure à bâbord.

- Employez le joystick pour contrôler le curseur à l'écran Ile: poussez en haut pour aller plus haut, à droite pour aller à droite, en bas pour aller en bas et à gauche pour aller à gauche.

Feu: choisir avion.

- Pour faire apparaître le curseur à l'écran Ile de nouveau: le contrôle de l'avion.

Poussez le joystick en haut pour accélérer, à droite pour rotation à droite, en bas pour ralentir et à gauche pour rotation à gauche.

Feu: lancer des missiles, bombarder ou photographier.

- A l'écran Plan vous pouvez vous servir du joystick pour remuer les fils croisés: poussez en haut pour aller plus haut, à droite pour aller à droite, en bas pour aller

plus bas, et à gauche pour aller à gauche, les touches du curseur contrôlent l'avion.

Feu: choix de l'avion et de la destination.

MESSAGES PARLES DE FLIGHT DECK

Lors du jeu vous recevrez de l'information parlée en ce qui concerne votre position. Faites attention aux communications suivantes:

- "*Plane of map*": indique qu'un avion quittera l'écran en volant, passez à l'écran Plan et dirigez l'avion dans une autre direction.

- "*Carrier under attack*": (porte-avions est attaqué): vous vous trouvez trop près de l'île. Vous êtes attaqué. Retournez le porte-avions.

- "*Plane under attack*": indique que vous vous trouvez ou bien à l'écran Plan ou bien à l'écran Porte-avions. Il vous faut retourner immédiatement à l'écran Ile afin de défendre vos avions.

- "*Plane landing*": indique qu'un avion est prêt à l'appontage.

- "*Attack island*": apparaît dans le cas où l'île est reconnue et la base est connue. Faites voler un avion de bombardement dans la direction de l'île et attaquez la base des terroristes.

- "*Carrier*": indique que l'écran Ile a été choisi.

- "*Map*": indique que l'écran Plan a été choisi.

LE PORTE-AVIONS

(cfr. photo I à la fin de ce manuel)

1. Score. Dépend du nombre d'avions ennemis que vous avez détruits, de la partie de l'île que vous avez

explorée et du temps dont vous avez besoin pour remplir votre tâche.

2. C'est le "Meatball" ou la "Light Landing Device", employé par les pilotes en tant que balise à l'appontage. Les lumières leur disent s'ils se trouvent trop haut, trop bas ou trop vers la gauche ou vers la droite.

3. "Jet Blast Deflector": si un avion est prêt à partir, un déviateur prend soin que la chaleur et la fumée des moteurs n'abîment pas le porte-avions.

4. Position take-off. Il faut que l'avion se trouve dans cette position. Appuyez sur le déclencheur (maintenant vous ne pouvez pas déplacer un autre avion) et l'envol peut commencer.

5. Piste d'appontage

6. Avion de reconnaissance (violet)

7. Ascenseur pour conduire les avions au pont du hangar. L'ascenseur fait son travail, une fois l'avion se trouvant sur la plate-form. (*ASCENSEUR: pas dans la version Commodore*).

8. Avion de bombardement (vert). Au départ vous trouvez sur le porte-avions, dans le hangar, 4 avions de combat et 2 avions de bombardement.

9. Radar à brève distance. Montre les proches environs du porte-avions. Lors des procédés d'envol et d'appontage: vue générale du cockpit.

10. Le porte-avions est à voir sur l'écran radar à brève distance, ainsi que les avions qui se trouvent aux environs du navire.

11. Anémomètre. Montre la force du vent et la direction du vent à l'égard du côté latéral du navire. Un

avion ne pourra partir que si le vent souffle longitudinalement à l'égard du navire. (Non pas vent de travers!) et que celui-là atteint une vitesse d'au moins 25 noeuds. La direction idéale du vent est indiquée à gauche de l'écran; on montre deux positions assez acceptables de part et d'autre. Il sera bien difficile de décoller de ces deux positions-ci; tout autre direction du vent est dangereuse. L'avion fait un 'crash' si l'on décolle quand même, ainsi que si l'on décolle avec trop peu de vent. A l'appontage, il faut que le navire se trouve dans une seule position. La direction du navire et la vitesse du vent sur cet anémomètre sont dérivées de celles du porte-avions et de celles du vent.

12. Indique la vitesse du navire et la direction du navire.

13. En bas de l'écran vous voyez le pont du hangar du navire et les autres hangars. Les avions remuent toujours de droite à gauche sur ce pont. Si l'on est en train d'entretenir les appareils, la couleur du hangar est rouge.

14. Voici un ascenseur qui descend également jusqu'au pont. Dans le cas où un avion a été placé sur cet ascenseur et vous appuyez sur le déclencheur, alors l'avion descendra automatiquement. Sur le pont du hangar il sera garé au premier endroit qui est vide et derrière les autres avions.

15. Voici l'ascenseur qui monte, qui transporte ces avions du pont du hangar au pont d'envol. Conduisez le tracteur à l'ascenseur et appuyez sur le déclencheur. L'avion suivant sera monté dès que l'on descend le tracteur de l'ascenseur.

Les avions qui se trouvent encore dans le hangar sont poussés de droite à gauche afin de remplir l'espace dans le hangar.

N.B. Vous pouvez placer au maximum trois avions à la fois sur le pont d'envol.

16. Voici un avion dans l'air.

17. Voici un avion de reconnaissance dans un hangar (violet).

18. Voici un indicateur qui montre le temps qu'il fait. De petits diagrammes de soleils, de nuages, de nuages noirs, de nuages aux éclairs, et de nuages de neige indiquent les conditions atmosphériques aux environs du porte-avions.

Au fur et à mesure que le jeu avance, le temps se gâte de plus en plus.

19. Voici un compas qui indique la direction du vent et la vitesse du vent.

20. Voici l'ascenseur qui monte.

21. Voici le tracteur que vous employez pour déplacer les avions. Vous le contrôlez avec le joystick. Dans le cas où le tracteur se trouve à côté d'un avion, vous pouvez l'accoupler à l'avion par le déclencheur. En appuyant sur le déclencheur encore une fois, vous le déclenchez.

Les avions ne peuvent être déclenchés que s'ils se trouvent dans la position correcte sur le pont: sur l'ascenseur qui descend, dans un des trois aires de stationnement ou sur la piste d'appontage.

Évitez un "crash" avec les avions déjà stationnés, autrement ils seront détruits.

22. Temps passé

23. Indicateur de dégâts; celui-ci indique les dégâts que le navire a subis.

24. Nombre d'avions qui restent.

N.B. Il n'est pas permis que le navire s'approche trop de l'île, puisque les terroristes tenteront d'abîmer et de couler le navire par des fusées. Evitez que les avions se heurtent contre le navire; ils seront détruits.

Contrôles

Le tracteur est contrôlé par un joystick (relié à l'entrée 1 ou 2) (le joystick ne peut être relié qu'à l'entrée 2 dans la version Commodore): en haut pour monter, à droite pour aller à droite, en bas pour descendre et à gauche pour aller à gauche. Déclencheur: l'embrayage ou le débrayage de l'avion. Le porte-avions est contrôlé par les touches du curseur: appuyez en haut pour accélérer, à droite pour tourner à tribord, en bas pour ralentir à l'arrêt et à gauche pour tourner à bâbord.

PROCEDE D'ENVOI

1. Pour décoller vous devez placer d'abord un avion à l'aire d'appontage au début du pont d'envol. (Un avion en entretien - indiqué par la couleur rouge - ne peut pas décoller).
2. Débrayez le tracteur en appuyant sur le déclencheur.
3. Le procédé du décollage commence. L'écran du radar à brève distance est remplacé maintenant par une vue générale du décollage.
4. Il faut rouler votre avion sur la bonne piste, si possible sur la même piste qui a été rendue idéale ici. Le petit carré autour de l'avion indique si vous êtes

dérouté: trop haut, trop bas, trop vers la gauche, ou trop vers la droite. Cette déviation est rendue manifeste à cause du manque d'un des côtés. Vous êtes dans la bonne position si l'avion se trouve bien dans le cadre. Deux poutres sont manifestes également, la poutre gauche indique la hauteur idéale, la poutre droite indique la hauteur réelle. Il faut essayer de faire correspondre autant que possible la hauteur réelle à la hauteur idéale. Si la déviation devient trop grande, vous perdez votre avion.

5. A un moment donné vous avez atteint avec succès le côté supérieur de l'aperçu à l'écran: le procédé d'envol est terminé alors et l'aperçu du radar à brève distance réapparaît, ainsi que l'avion. *N.B. Le décollage est bien plus compliqué si le navire n'a pas la bonne position et s'il y a du vent debout. Dans le cas où le vent debout redouble, l'avion va faire un "crash".*

Avec le joystick, vous pouvez influencer sur la position de la piste de l'avion lors du décollage: en haut pour descendre, à droite pour aller à droite, en bas pour monter et à gauche pour aller à gauche.

PROCEDE D'APPONTAGE

1. Pour apponter il faut conduire l'avion au porte-avions: pour faire ceci, il faut d'abord passer à l'écran Plan. Fixez comme destination un endroit au porte-avions.
2. Quand l'avion s'approche du porte-avions et qu'il n'y a pas d'autres avions qui aimeraient partir ou apponter, le procédé d'appontage sera automatiquement mis en marche si l'on passe à l'écran Porte-avions. L'avion

évoluera dans le ciel, jusqu'au moment où tout est en ordre.

3. L'écran du radar à brève distance sera remplacé par un écran de radar d'appontage, qui rendra le "meatball" ou la "Light Landing Device". Les lumières qui sont à voir, vous montrent si vous vous trouvez trop haut, trop bas, trop vers la gauche ou trop vers la droite. Si vous êtes bien orienté, ce ne sera que la lumière centrale qui brûle. Essayez de suivre la piste optimale pour obtenir le plus grand nombre de points bonis que possible.

Si vous volez trop haut ou trop loin vers la gauche ou la droite, l'appontage sera coupé et vous continuez à voler. Vous pouvez améliorer votre route de la même façon que lors de votre envol. Si vous êtes désorienté, vous allez faire un "crash". La vitesse du vent et la direction du vent latéralement sur le pont influenceront votre appontage. Plus le navire est situé dans la même direction que le vent souffle, plus l'appontage devient facile.

4. Si vous avez fait un appontage réussi, l'avion restera sur la piste d'appontage accouplé au tracteur. Vous ne pourrez faire usage de cet avion qu'après l'entretien et la reprise d'essence sur le pont du hangar.

5. L'écran du radar à brève distance réapparaît. Si vous avez un avion qui attend l'appontage, vous devez écarter l'avion qui est déjà apponté sur la piste d'appontage et le placer ailleurs ou bien vous devez conduire en attendant cet avion au pont du hangar. Alors le procédé d'appontage est à recommencer.

L'ECRAN PLAN

(cfr. photo II à la fin de ce manuel)

Vous pouvez rendre visible l'écran Plan à chaque instant lors du jeu, sauf lors de l'appontage et de l'envol. Cet écran montre une vue d'ensemble du contour du porte-avions, il montre également l'endroit où se trouve le matériel volant appartenant au porte-avions et il donne des renseignements sur la réserve du carburant.

1. Temps passé
 2. Indicateur du carburant
 3. En ce moment hors d'usage
 4. Avion de combat
 5. Avion de reconnaissance
 6. Avion de bombardement
 7. "L'île des terroristes"
 8. Compas
 9. Indicateur du carburant pour l'avion 3. Faites bien attention à ce que vous avez assez de carburant pour retourner vers le navire.
- Lorsque l'indicateur du carburant indique "half full", (à demi vidi) vous savez qu'il faudra retourner vers le navire. L'avion de bombardement consomme beaucoup plus de carburant que l'avion de reconnaissance. Tous les avions ont la même réserve au départ.
10. Voici le score
 11. Voici le porte-avions

LA PERTE D'UN AVION

Dans le cas où un avion quitte la carte en volant, vous

avez perdu votre avion dans la mer: l'indicateur du carburant retombe à zéro.

Contrôles

Les avions sont contrôlés par l'emploi du curseur à l'écran. Ce curseur est commandé par le joystick. Pour contrôler un avion:

1. Placez le curseur sur l'avion
2. Appuyez sur le déclencheur
3. Indiquez votre destination au moyen du curseur
4. Appuyez sur le déclencheur
5. Maintenant, l'avion volera vers l'endroit choisi. A l'écran Plan vous pouvez déplacer l'avion de la même façon. On peut contrôler un avion directement au-dessous de l'île. Faites attention: si l'avion quitte l'écran, il sera détruit.
6. On peut répéter ce procédé avec un autre avion ou en passant à un autre écran.

L'ECRAN ILE

(cfr. photo III à la fin de ce manuel)

1. Un avion de combat évoluant dans le ciel
2. Cette partie de l'île a été remarquée par l'avion de reconnaissance
3. La piste d'un avion de reconnaissance
4. Un avion de reconnaissance
5. Arbres, forêt
6. Une route
7. Bâtiments
8. Pré ou marécages
9. Avion de combat ennemi

10. Une rivière

11. Une montagne

- La base se trouve quelque part dans l'île. A votre arrivée à l'île tout est gris; vous ne connaissez pas encore le chemin. Afin de trouver la base, il vous faudra d'abord faire voler un avion de reconnaissance au-dessus de l'île pour prendre des photos.

- Tandis que vous contrôlez l'avion au-dessus de l'île, vous verrez que tout en appuyant sur le déclencheur, l'avion quittera des traces de montagnes, d'arbres, de villages, de routes, de lacs, de rivières, de plages, de déserts etc.

L'appareil devra voler plusieurs fois au-dessus de l'île avant que l'île entière soit photographiée. Une fois l'avion de reconnaissance détruit, il faudra y envoyer un autre avion.

- En volant au-dessus de l'île, il est possible que vous êtes attaqué par des avions ennemis, à partir des côtés latéraux de l'écran. Lors d'une attaque, il n'est pas possible de photographier. Vous pouvez tirer sur les attaquants.

- S'il est nécessaire, vous pouvez alterner le contrôle des différents avions dans l'île: appuyez sur la barre d'espacement. Un appareil qui n'est pas attaqué poursuit sa route.

- Les indicateurs du carburant aux côtés latéraux de l'écran vous montrent quand il faut passer à l'écran Plan pour faire retourner un avion au porte-avions. On peut sacrifier des appareils en les laissant continuer à voler au-dessus de l'île; par conséquent ils s'écraseront par manque de carburant. Ceci réduira pourtant le score à la fin du jeu (plus la quantité d'avions qu'on possède augmente, plus on aura de boni).

- Les avions de combat peuvent être employés pour défendre les avions de bombardement ou les avions de reconnaissance. Leur puissance de feu est plus grande et ils n'ont qu'à tirer bien près de l'appareil ennemi pour que cet appareil soit détruit. Au contraire, les avions de reconnaissance doivent faire un coup qui atteint l'avion ennemi afin de le détruire. Les avions de bombardement ne sont pas à même de détruire un appareil ennemi; ceux-ci ne peuvent que bombarder.

Contrôles

Pour contrôler un avion il faut placer le curseur sur l'appareil à contrôler au moyen du joystick et ensuite il faut appuyer sur le déclencheur.

Maintenant, vous pouvez manoeuvrer l'avion à l'aide du joystick: en haut pour accélérer, à droite pour rotation à droite, en bas pour ralentir et à gauche pour rotation à gauche.

- Déclencheur: pour lancer des missiles lorsque vous pilotez un avion de combat ou un avion de reconnaissance qui vous attaquent, pour photographier la terre

lorsque vous pilotez un avion de reconnaissance qui n'est pas attaqué et pour bombarder lorsque vous pilotez un avion de bombardement. Un avion de bombardement a deux bombes.

- Si vous voulez contrôler un autre avion, alors appuyez sur la barre d'espacement pour arrêter le contrôle du premier. Remuez ensuite le curseur dans la direction de l'appareil que vous aimeriez contrôler. L'appareil que vous abandonnez continuera à voler.

DESTRUCTION DE LA BASE ENNEMIE

Aussitôt que la carte de l'île a été dressée complètement, la position de la base ennemie sera révélée (un viseur apparaît dans l'île).

Faites voler maintenant un avion de bombardement vers l'île et bombardez la base; un seul coup au milieu suffit. Le jeu est terminé; on vous mettra au courant de votre score et de vos points. Le jeu est également terminé dans le cas où votre porte-avions ou tous vos avions de bombardement sont détruits. Si vos avions de reconnaissance sont détruits avant que l'île entière a été explorée, il vous faudra jeter des bombes au hasard. Mais sans aucun doute la chance de trouver la base diminue fortement.

- Vous avez 12 heures (le jour) pour remplir votre mandat. Si vous n'avez pas encore détruit la base des terroristes dans ces 12 heures, les terroristes lanceront leur bombe atomique et New York disparaîtra du monde.

©1986 THE BYTEBUSTERS

Produced in license by EAGLESOFT, The Netherlands

INHALTSVERZEICHNIS

Seite

DAS LADEN.....	36
EINFÜHRUNG.....	36
STEUERUNG.....	36
SPRACHE.....	37
DER FLUGZEUGTRÄGER-MODUS.....	38
Steuerung.....	41
DAS STARTEN.....	41
DAS LANDEN.....	42
DER LANDKARTEN-MODUS.....	43
Steuerung.....	44
DER INSEL-MODUS.....	45
Steuerung.....	46
DIE ZERSTÖRUNG DES TERRORIS- TENHAUPTQUARTIERS.....	47

DAS LADEN

MSX Kasette: RUN"CAS:" <RETURN>.

MSX Disk: Computer anschalten oder RESET mit der <CONTROL> Taste eingedrückt.

C64 Kasette: <SHIFT> & <RUN/STOP> oder LOAD

C64 Disk: LOAD"*",8,1

EINFÜHRUNG

Bringen Sie den nuklearen Flugzeugträger HMS Indispensable zu dem Krisengebiet, in dem sich die Terroristeninsel befindet. Setzen Sie Ihre Düsenjäger (blau), Aufklärer (violett) und Bomber (grün) ein, um das Gebiet zu erkunden und das Hauptquartier der Terroristen zu zerstören.

Sie sind der Commander der HMS Indispensable. Ihre Aufgabe ist es, die Welt von der Gruppe Terroristen zu befreien, die von einer Insel im Pazifik aus die Welt mit einer Atombombe bedroht. Der Kampf findet auf drei Spielebenen mit drei verschiedenen graphischen Darstellungen statt:

1. Flugzeugträger-Modus: In diesem Modus können Sie Ihre Flugzeuge starten und landen lassen.
2. Landkarten-Modus: In diesem Modus können Sie Ihr Schiff und die gesuchte Insel sehen, bzw. den Flugzeugen den gewünschten Kurs geben.
3. Insel-Modus: In diesem Modus können Sie die

Position der Terroristenbasis auf der Insel bestimmen. Die Insel kann von Spiel zu Spiel anders sein.

STEUERUNG

Feuerknopf: Starten. <P>: Unterbrechung bzw. Wiederaufnahme des Spielablaufes. <STOP>

(<RESTORE> für die Commodore): Abbrechen des Spielablaufes.

<F1>: Flugzeugträger-Modus.

<F2>: (<F3> für die Commodore) Landkarten-Modus.

<F3>: (<F5> für die Commodore) Insel-Modus. Flugzeuge, die Markierung über der Insel und das Fadenkreuz.

Der Feuerknopf hat je nach Modus eine andere Funktion:

Flugzeugträger-Modus: Kopplung und Entkopplung des Schleppers an und von einem Flugzeug.

Landkarten-Modus: Wählen eines Flugzeuges und Bestimmung seines Kurses. Sie steuern das Schiff mit den Cursortasten.

Insel-Modus: Flugzeug wählen, Rakete schießen, Bombe werfen oder fotografieren. Nach einem Druck auf die <SPACE>-Taste hören Sie auf das Flugzeug zu steuern.

SPRACHE

Während dem Spiel können Sie mehrere gesprochene Mitteilungen hören:

"Plane off map": das Flugzeug wird vom Schirm verschwinden. Geh zur Landkarten-Modus und steuern Sie das Flugzeug in eine andere Richtung. "Carrier under attack" (Flugzeugträger wird angegriffen): Sie

sind zuviel in der Nähe von der Insel und werden angegriffen. Wenden Sie dem Schiff. *"Plane under attack"* (Flugzeug wird angegriffen): Sie sollten so schnell wie möglich zum Insel-Modus zurückkehren, um Ihre Flugzeuge zu verteidigen.

"Plane landing" (Flugzeug fertig zur Landung): Sie können im Flugzeugträger-Modus das Flugzeug landen lassen. *"Attack Island"* (Greifen Sie die Insel an): Sie haben die Insel vollständig erkundet und das Hauptquartier der Terroristen gefunden. Sie sollten nun mit einem Bomber das Hauptquartier vernichten.

"Carrier" (Flugzeugträger): Sie haben soeben den Flugzeugträger-Modus gewählt. *"Map"* (Landkarte): Sie haben soeben den Landkarten-Modus gewählt.

"Island" (Insel): Sie haben soeben den Insel-Modus gewählt. *"Plane off map"* (Flugzeug außerhalb der Karte): Sie sollten so schnell wie möglich im Landkarten-Modus dem entsprechenden Flugzeug einen anderen Kurs geben.

DER FLUGZEUGTRÄGER-MODUS

(Bitte siehe Figur 1 hinten in der Anleitung)

1. Punkte. Sie bekommen Punkte, indem Sie Flugzeuge der Terroristen zerstören, die Insel erkunden und das Hauptquartier so schnell wie möglich vernichten.

2. Kursabweichung. Wenn Sie ein Flugzeug landen lassen, gibt dieses Instrument die Abweichung vom idealen Kurs an.

3. Hitzeschild. Dieses Schild beschützt das Schiff vor Schaden, der durch die Triebwerke der Flugzeuge beim

Start entstehen könnte.

4. Startposition. Wenn Sie an dieser Stelle ein Flugzeug von dem Schlepper entkoppeln, beginnt die Startprozedur.

5. Landebahn.

6. Aufklärer.

7. Fahrstuhl. Sie brauchen ein Flugzeug nur auf die Rampe zu bringen. Das Flugzeug wird automatisch nach oben oder unten transportiert (außer bei der *Commodore Version*).

8. Bomber (grün). Bei Spielbeginn besitzen Sie 4 Düsenjäger, 4 Aufklärer und 2 Bomber.

9. Radar für kurze Abstände. Während der Lande- und Startprozedur: Aussicht aus dem Cockpit.

10. Man kann den Flugzeugträger, ebenso wie die anderen Flugzeuge, auf dem Bildschirm sehen.

11. Windmesser. Gibt Richtung und Geschwindigkeit des Windes gegenüber dem Schiff an. Beim Starten und Landen darf es auf dem Schiff keinen Seitenwind geben. Außerdem darf die Windgeschwindigkeit nicht mehr als 25 Knoten betragen. Am linken Rand des Bildschirms werden die ideale und die gerade noch zulässigen Windrichtungen angezeigt. Probieren Sie außerhalb diesen Grenzen zu starten oder zu landen, wird Ihr Flugzeug höchstwahrscheinlich abstürzen.

12. Kursangabe. Gibt Kurs und Geschwindigkeit des Flugzeugträgers an.

13. Hangar. Zeigt die Hangars des Flugzeugträgers. Wenn in einem Hangar Routinearbeiten verrichtet werden, ist der Hangar rot gefärbt.

14. Dies ist ein Fahrstuhl, der nach unten führt.

Drücken Sie auf den Feuerknopf, während ein Flugzeug auf der angegebenen Fläche steht, wird es automatisch in den Hangar gebracht und hinter die anderen Flugzeuge gestellt.

15. Dies ist ein Fahrstuhl, der nach oben führt. Sie brauchen nur mit dem Schlepper ein Flugzeug in den Fahrstuhl zu fahren und den Feuerknopf zu drücken, um ein Flugzeug nach oben zu transportieren. Sobald Sie den Schlepper von der angegebenen Fläche entfernt haben, wird das nächste Flugzeug nach oben transportiert. Die Flugzeuge im Hangar werden dann von rechts nach links nachgeschoben, um Platz zu sparen. *Sie können maximal 3 Flugzeuge auf dem Deck stehen lassen.*

16. Ein Flugzeug in der Luft.

17. Aufklärer (violett).

18. Wetterangabe. Die Bilder sprechen für sich. Je länger das Spiel dauert, desto schlechter wird das Wetter.

19. Absoluter Windmesser. Dieser Windmesser gibt Windrichtung und Geschwindigkeit relativ zu der Insel wieder.

20. Fahrstuhl, der nach oben führt (*außer in der Commodore Version*).

21. Schlepper. Wenn Sie den Schlepper neben ein Flugzeug stellen und auf den Feuerknopf drücken, wird das Flugzeug an den Schlepper gekoppelt und kann an die gewünschte Stelle gefahren werden. Ein nochmaliger Druck auf den Feuerknopf löst den Schlepper vom Flugzeug. Das geht allerdings nur an den dafür bestimmten Stellen: der Fahrstuhl nach

unten, ein Abstellplatz oder die Startbahn. Fahren Sie nicht gegen ein abgestelltes Flugzeug, da diese höchst empfindlich sind und leicht beschädigt und damit unbrauchbar werden.

22. Spielzeit.

23. Schaden. Zeigt den Schaden an, den das Schiff gelitten hat.

24. Intakte Flugzeuge. Gibt an, über wieviele Flugzeuge Sie noch verfügen.

STEUERUNG

Der Schlepper wird mit dem Joystick (*MSX eingang 1 oder 2, Commodore 2*) gelenkt (ein Schub in eine Richtung erzeugt eine Bewegung in die entsprechende gesteuert: oben und unten erhöht und verringert die Geschwindigkeit, rechts und links verändern den Kurs).

DAS STARTEN

1. Zum Starten müssen Sie das Flugzeug zu der Startbahn am Bug des Flugzeugträgers bringen. (ein Flugzeug in Unterhalt - rot- kan nicht starten)

2. Mit einem Druck auf den Feuerknopf entkoppeln Sie das Flugzeug vom Schlepper.

3. Der Radarschirm verwandelt sich automatisch in eine Übersichtsdarstellung für den Start.

4. Jetzt brauchen Sie nur noch das Flugzeug in der richtigen Bahn zu halten. Der ideale Kurs wird durch

das Rechteck angezeigt, welches am Anfang um das Flugzeug herum erscheint. Sie brauchen das Flugzeug nur in dem Rechteck zu halten. Falls Sie zu weit von dem Kurs abweichen, verschwindet die entsprechende Seite des Rechtecks als Warnung. Außerdem gibt es rechts und links je einen Zeiger. Der linke Zeiger gibt die Höhe an, die das Flugzeug haben sollte, der rechte gibt die Höhe an, die das Flugzeug in Wirklichkeit hat. Wird die Abweichung von den Idealwerten zu groß, stürzt das Flugzeug ab.

5. Wenn Sie den oberen Rand der Übersichts-darstellung erreicht haben, ist das Flugzeug erfolgreich gestartet und der Radarschirm erscheint wieder auf dem Bildschirm.

Der Joystick wirkt in dieser Phase wie der Steuerknüppel eines Flugzeuges, das heißt, daß ein Schub nach hinten das Flugzeug an Höhe gewinnen läßt und ein Schub nach vorne das Flugzeug an Höhe verlieren läßt. Rechts und links behalten ihre Funktionen.

DAS LANDEN

1. Um landen zu können, müssen Sie im Landkarten-Modus das Flugzeug zu dem Flugzeugträger fliegen.
2. Wenn das Flugzeug den Flugzeugträger erreicht hat und es keine anderen Flugzeuge gibt, die starten oder landen wollen, wird der Landevorgang automatisch begonnen, sobald Sie auf Flugzeugträger-Modus umschalten. Bis dahin zieht das Flugzeug Kreise über

dem Schiff.

3. Der Radarschirm verändert sich automatisch in eine Übersichts-darstellung für die Landung. Es ist die Abweichung vom idealen Kurs zu sehen. Das Lämpchen in der Mitte zeigt an, ob Ihr Kurs richtig ist. Ein richtiger Kurs ergibt Bonuspunkte. Die Lämpchen außen herum geben eine Kursabweichung in die entsprechende Richtung an. Weicht der Kurs zu stark nach oben, rechts oder links ab, wird der Landevorgang abgebrochen, und das Flugzeug fliegt weiter. Die Steuerung des Kurses geschieht wie beim starten. Wenn Ihr Kurs kurz vor dem Schiff eine zu große Abweichung hat, kann Ihr Flugzeug abstürzen.
4. Ein erfolgreich gelandetes Flugzeug steht an den Schlepper gekoppelt auf der Landebahn und muß vor dem nächsten Flug im Hangar getankt und gewartet werden.
5. Der Radarschirm erscheint wieder auf dem Bildschirm. Falls noch ein Flugzeug wartet um zu landen, muß das andere Flugzeug erst von der Landebahn entfernt werden. Dann fängt der Landevorgang von Neuem an.

DER LANDKARTEN-MODUS

(Bitte siehe Figur II hinten in der Anleitung)

Sie können jederzeit auf Landkarten-Modus umschalten, außer wenn Sie gerade starten oder landen. Im Landkarten-Modus sehen Sie eine Übersicht über die Umgebung des Flugzeugträgers. Außerdem sind die Flugzeuge und die Information über den noch zur Verfügung stehenden Treibstoff zu sehen.

1. Spielzeit.
2. Treibstoffanzeige.
3. Fadenkreuz (wird mit Joystick bewegt)
4. Düsenjäger.
5. Aufklärer.
6. Bomber.
7. Die Terroristeninsel.
8. Kompass.
9. Treibstoffanzeige von Flugzeug 3. Passen Sie auf, daß die Flugzeuge immer genug Treibstoff haben, um zum Schiff zurückzukehren. Wenn die Anzeige "half full" anzeigt, müssen Sie zum Schiff zurückkehren. Die Bomber verbrauchen am meisten Treibstoff, die Aufklärer am wenigsten. Alle Flugzeuge starten mit der gleichen Menge Treibstoff.
10. Die Punkte.
11. Der Flugzeugträger.

Wenn ein Flugzeug über den Rand des Bildschirms hinaus fliegt, ist es verloren und kann nicht mehr zurückkehren. Die Treibstoffanzeige des entsprechenden Flugzeuges fällt auf Null zurück.

STEUERUNG

Der Kurs der Flugzeuge wird mit dem Fadenkreuz gesteuert:

1. Bringen Sie mit dem Joystick das Fadenkreuz zu dem gewünschten Flugzeug.
2. Drücken Sie auf den Feuerknopf.
3. Bringen Sie das Fadenkreuz zum Ziel des Fluges.
4. Drücken Sie zum zweiten Mal auf den Feuerknopf. Das Flugzeug fliegt zu der angegebenen Position.

5. Jetzt können Sie mit dem Fadenkreuz ein anderes Flugzeug selektieren oder einen anderen Modus wählen.

DER INSEL-MODUS

Bitte siehe Figur III hinten in der Anleitung)

1. Ein kreisziehender Düsenjäger
2. Der erkundete Teil der Insel
3. Der Kurs des Aufklärers
4. Der Aufklärer
5. Bäume, Wald
6. Eine Straße
7. Gebäude
8. Wiesen und Sümpfe
9. Düsenjäger der Terroristen
10. Ein Fluß
11. Ein Berg

Das Hauptquartier der Terroristen befindet sich irgendwo auf der Insel. Am Anfang ist die Insel grau gefärbt. Es sind Ihnen keine Einzelheiten bekannt. Um das Hauptquartier finden zu können, müssen Sie mit den Aufklärern eine genaue Karte der Insel erstellen. Während Sie die Insel überfliegen und auf den Feuerknopf drücken, erscheint hinter dem Flugzeug ein Streifen der Landkarte der Insel mit Bergen, Wüste, Seen, Flüssen, Bäumen, Straßen und Dörfern. Sie werden die Insel mehrere Male überfliegen müssen, ehe die gesamte Insel fotografiert ist. Wenn das Flugzeug zerstört wird, müssen Sie ein anderes vom Flugzeugträger holen. Während Sie die

Insel überfliegen, können Sie von den Terroristen angegriffen werden. Dann können Sie zurückschießen, indem Sie den Feuerknopf drücken. Solange Sie angegriffen werden, können Sie keine Fotos machen. Falls Sie ein anderes Flugzeug steuern wollen, müssen Sie die <SPACE>-Taste betätigen. Dann können Sie mit dem Cursor ein anderes Flugzeug wählen. Die Treibstoffanzeige am Rand des Bildschirms zeigt an, wann ein Flugzeug zu dem Flugzeugträger zurückkehren muß. Sie können auch ein Flugzeug opfern, indem Sie nicht damit zum Flugzeugträger zurückkehren und anstattdessen entsprechend länger über der Insel fliegen, bis der Treibstoff aufgebraucht ist und das Flugzeug abstürzt. Am Ende des Spieles bekommen Sie dann weniger Bonuspunkte, da diese pro Flugzeug erteilt werden. Düsenjäger können öfter schießen und treffen auf kurzem Abstand immer. Ein Aufklärer muß einen Volltreffer erzielen, um ein gegnerisches Flugzeug zu vernichten. Bomber können sich überhaupt nicht verteidigen.

STEUERUNG

Mit dem Joystick steuern Sie den Cursor, bis dieser auf ein Flugzeug zeigt und gleichzeitig der Feuerknopf gedrückt wird. Dann steuern Sie das Flugzeug folgendermaßen: Ein Schub nach vorne oder hinten erhöht oder verringert die Geschwindigkeit, rechts und links verändern den Kurs. Wenn Sie angegriffen werden und drücken auf den Feuerknopf, wird eine Rakete geschossen. Wenn Sie nicht angegriffen werden, einen Aufklärer steuern und auf den

Feuerknopf drücken, fotografieren Sie die Insel. Wenn Sie einen Bomber steuern, wirft dieser durch Knopfdruck eine Bombe. Ein Bomber hat zwei Bomben an Bord. Möchten Sie aufhören das Flugzeug zu steuern, drücken Sie auf die <SPACE>-Taste. Bringen Sie den Cursor zum erwünschten Flugzeug. (Die Kurs des vorigen Flugzeuges ändert nicht.)

DIE ZERSTÖRUNG DES TERRORISTENHAUPTQUARTIERS

Sobald die ganze Insel fotografiert haben, wird das Hauptquartier auf der Insel sichtbar. Jetzt brauchen Sie nur noch mit einem Bomber eine einzige Bombe auf das Hauptquartier zu werfen, um es zu zerstören. Dann werden die Punkte mit Beurteilung gezeigt und das Spiel ist zu Ende. Das Spiel ist ebenfalls beendet, wenn alle Ihre Bomber oder der Flugzeugträger vernichtet sind. Wenn alle Aufklärer vernichtet worden sind, dürfen Sie versuchen die Bomben auf gut Glück über der Insel zu verteilen. Ob Sie es allerdings schaffen, zufällig das Hauptquartier zu treffen, ist fraglich. Sie haben 12 Stunden Zeit um Ihre Aufgabe auszuführen. Nach diesen 12 Stunden ist das Ultimatum der Terroristen abgelaufen und New York wird durch eine Atombombe verwüstet.

©1986 THE BYTEBUSTERS

Produced in license by EAGLESOFT, The Netherlands

TABLE OF CONTENTS

Page

LOADING INSTRUCTIONS.....	50
INTRODUCTION.....	50
FLIGHT DECK CONTROLS.....	51
FLIGHT DECK SPEECH.....	52
THE AIRCRAFT CARRIER.....	53
Controls.....	56
TAKE OFF SEQUENCE.....	56
LANDING SEQUENCE.....	57
THE MAP SCREEN.....	59
LOSING A PLANE.....	59
Controls.....	60
THE ISLAND.....	60
Controls.....	62
DESTROYING THE ENEMY BASE.....	63

LOADING INSTRUCTIONS

MSX cassette: RUN"CAS:" <RETURN>

MSX disk: switch on your computer or RESET while you keep the <CONTROL> key depressed.

C64 cassette: <SHIFT> & <RUN/STOP> or type LOAD.

C64 disk: LOAD"**,8,1

Side two of the cassette is an exact duplicate of side one.

INTRODUCTION

Take the nuclear powered aircraft carrier, the HMS Indispensable, to the Danger Zone surrounding the island, then use your Jet Fighters (blue), Reconnaissance Planes (purple) and Bombers (green) to map out and destroy the Terrorist Base.

In **FLIGHT DECK** you are in command of a nuclear powered aircraft carrier which has been sent to a Pacific island where some terrorists are hiding, threatening the world with a nuclear bomb. Your mission is to map the island, discover the terrorist base and destroy it.

-The game is played on three screens:

- 1) The Aircraft Carrier: Where you must control the take off and landing of planes.
- 2) A Map Screen: Which shows where the aircraft carrier is in relation to the island.
- 3) The Island Screen: Which shows a map of the

island. The island will not be the same every game and the position of the terrorist base will vary.

FLIGHT DECK CONTROLS

Start: Fire Button.

Pause game: <P>, press again to continue game.

To terminate the current game press <STOP>

(Commodore: <RESTORE>).

To change between the different screens:

<F1> The Aircraft Carrier.

<F2> (Commodore: <F3>) The Map Screen.

<F3> (Commodore: <F5>) The Island Screen.

Move the joystick up, down, left or right to control the tractor. Fire: Hook or Unhook Plane.

-Use the cursor keys to control the Aircraft Carrier:

up to accelerate, right to turn to starboard, down to decelerate, and left to turn to port.

-Use the joystick to control the planes during the Take Off and Landing Sequences: up to move lower, right to move right, down to move higher and left to move left.

-Use the joystick to control the cursor on the Island Screen: push it up to move up, right to move right, down to move down and left to move left.

Fire: Select plane.

On the Island Screen only press the Space Bar to release control of the plane.

-Push the joystick up to accelerate, right to rotate right, down to decelerate and left to rotate left. Fire: Fire missiles, drop bombs or photograph.

-On the Map Screen use the joystick to control the

cross hairs: push it up to move up, right to move right, down to move down, and left to move left. The cursor keys control the ship. Fire: Select plane and select destination.

FLIGHT DECK SPEECH

The speech in **FLIGHT DECK** will give you important pieces of information during the game and will comment on your present status. The following messages must be listened for:

- "*Plane off map*": indicates that a plane will fly off screen. Go immediately to the Map Screen and send the plane in another direction.

- "*Carrier under attack*." Indicates that you are too close to the island and are therefore attacked. Turn the ship.

- "*Plane under attack*." Indicates that if you are on either the Aircraft Carrier or Map Screens you should change to the Island Screen and defend your planes.

- "*Plane landing*." Indicates that a plane is ready to land on the Carrier.

- "*Attack island*." This is announced when you have completed mapping the island and have located the terrorist base. You must now fly a Bomber to the island and destroy the terrorist base.

- "*Carrier*", "*Island*" and "*Map*" Announces that you have selected that Screen.

THE AIRCRAFT CARRIER

1) Score. Dependent on how many enemy aircraft you have destroyed, how much of the island you have mapped, whether you have destroyed the enemy base and how long you are taking to complete the mission.

2) This is a device called a "meatball" or Light Landing Device, used by pilots to line up with when they are landing. Lights on it tell them if they are too high, low or too far right or left.

3) Jet blast deflector. When a plane is positioned in the take off position this deflector prevents the exhaust from the jet engines damaging the carrier.

4) Take off position. The plane must be positioned here and you must press fire, (at this time you cannot move any other planes about) then the Take Off Sequence will start.

5) The landing runway.

6) A Reconnaissance Plane (purple).

7) The Down Lift for taking planes to the hangar deck. Once a plane is placed here the lift will automatically descend (*There is no lift in the Commodore version*).

8) A Bomber (green). On the carrier you start out with 4 attack fighters, 4 reconnaissance planes and 2 bombers. They are all in the hangars at the start of the game.

9) Short Range Radar Screen. Shows the area immediately round the ship. During the take off and landing sequences this screen displays the (computer enhanced) view from the cockpit.

10) The carrier is shown on the short range radar screen. Also shown are planes near the ship.

11) Cross wind indicator. This shows the wind direction and strength across the deck of the carrier. For a plane to take off the wind must be travelling along the deck (not across it) and must be at least 25 knots. The ideal direction for the wind is marked on the indicator (to the left), to either side of this ideal position are two acceptable positions, though the take off will be more difficult with the wind in these directions. Any other wind direction is hazardous. If take off is attempted the plane will crash. Similarly if there is not enough wind the plane will crash. When a plane is landing the aircraft carrier must also be in this position. The direction and wind speed on this indicator are derived from the direction and speed of the carrier and the direction and speed of the wind.

12) This shows the speed of the carrier and the direction in which it is travelling.

13) This display at the bottom of the screen shows the hangar deck of the carrier and the individual hangars which hold the planes. The planes always move automatically from right to left along this deck. The hangar is shown in red while planes are being serviced.

14) This is the down lift which also appears on the deck of the carrier, if a plane is placed on the down lift and you press fire and then move your tractor away from the lift then the plane will appear both on the carrier and on this display. The plane is

automatically lowered to the hangar deck where it is placed in the next empty hangar behind the other planes on this deck.

15) This is the up lift which carries planes from the hangar deck to the flight deck. This lift is activated by driving the tractor onto it and pressing the fire button. The lift will carry the next plane up to the flight deck as soon as the tractor is moved off the lift. The other planes in the hangar deck will now all move along one space from right to left to fill the empty hangar. *NB You can only have three planes on the Carrier deck at a time.*

16) This is a plane in the air.

17) This is a Reconnaissance plane (purple) in a hangar.

18) This is a weather indicator. Small diagrams of suns, clouds, black clouds, clouds with lightning, and clouds with snow appear here to show the weather around the carrier. As the game progresses the weather worsens.

19) This is a compass which shows the wind direction and speed.

20) This is the up lift (*not in the Commodore version*).

21) This is the tractor which you use to move the planes around. The joystick is used to move the tractor about. When it is next to a plane you may push fire to hook up the plane. A second push will unhook the plane. The planes may only be unhooked if they are in one of the correct positions: the down lift, one of the 3 parking

spaces or the landing position. Be careful not to crash into parked planes: this will destroy them.

22) Time into mission.

23) Damage indicator, this shows how much damage the carrier has sustained.

24) Number of planes left.

Important Notes: The aircraft carrier must not get too close to the island. If it does then the terrorists will fire rockets at it which will damage it and may sink it. Be careful not to bang planes into each other on the carrier deck: this will destroy them.

Controls

The tractor is controlled by a joystick (in either port 1 or 2 for MSX, in port 2 for the Commodore version). Fire: Hook or Unhook a plane. The Carrier is controlled by the cursor keys. Ship: press up to accelerate, right to turn to starboard, down to decelerate until stopped, right to turn to port.

TAKE OFF SEQUENCE

1) To take off you must first position a plane in the take off position at the front of the carrier. A plane still being serviced (in red) cannot take off.

2) Unhook the tractor by pressing fire.

3) The take off sequence will now automatically commence, and the short range radar display will be replaced with a computer enhanced view of the plane taking off.

4) You must guide your plane up the ideal path which is shown. The box surrounding the plane will indicate if you are off course, either too high, too

low, too far left or too far right. It will indicate this by losing one of its sides. You are on course if the box has all four sides. You are also given two bars, the left of which shows the ideal height of the plane, the right shows the actual height of the plane. You must try to match the actual height of the plane with the ideal height of the plane as closely as possible. If you move too far off course you will lose the plane.

5) Once you have successfully reached the top of the display the take off sequence will finish and the short range radar display will return. The plane will now appear on this.

NB: If the carrier is not correctly positioned and there are bad crosswinds the take off will be more difficult. If the crosswinds are extremely bad you will crash.

-You may control the plane's path during take off by using the joystick: up to move lower, right to move right, down to move higher and left to move left.

LANDING SEQUENCE

1) To land you must fly the plane to the carrier: to do this switch to the map screen and fix the end point of the plane's flight on top of the carrier.

2) When the plane reaches the carrier if there is not a plane about to take off and if there are no other planes waiting to land and if the aircraft carrier screen is being displayed then the landing sequence will automatically commence. The plane will circle

the carrier until everything is ready for landing.

3) The short range radar will be replaced with computer enhanced landing radar which shows the "meatball" or Light Landing Device. The lights will tell you if you are too high, too low, too far right or too far left. If you are on course only the central light will burn. By keeping on course as much as possible you can gain bonus points. If you are too much to the left or right then the landing will be aborted and the plane will fly on. You may adjust your course when landing in the same way that you adjusted your course when taking off. The direction and speed of the wind across the deck will affect the ease of your landing. The landing will be easier if the wind is blowing along the airstrip from bows to stern.

4) Once you have successfully landed, the plane will remain on the runway position until it is picked up by the tractor. You will not be able to launch this plane again until it has been taken down into the hangar deck to be serviced and refuelled. Planes waiting to be serviced and refuelled are shown in red.

5) The short range radar screen will return. If you have another plane waiting to land you will need to move the landed plane from the runway and park it elsewhere or send it down to the hangar deck. Then the landing sequence will commence again.

THE MAP SCREEN

The map screen may be selected at any time during the game except during take off and landing. It gives a long range view of the area around the carrier. This screen also gives the position and fuel status of airborne aircraft.

- 1) Time into mission.
- 2) Fuel indicator. This one is not in use at present.
- 3) Cursor cross hairs, controlled with the joystick.
- 4) Fighter plane.
- 5) Reconnaissance plane.
- 6) Bomber.
- 7) The terrorists' island.
- 8) A compass.
- 9) The fuel indicator for plane 3. It is important to keep a watch on these to make sure you will have enough fuel to return to the carrier. When the fuel indicator reads half full then you know that you should be thinking about returning to the carrier. The bomber uses most fuel and the reconnaissance plane least. They each start out with the same amount of fuel.
- 10) This is the score.
- 11) This is the aircraft carrier.

LOSING A PLANE

If a plane flies off the map it is lost at sea and the fuel indicator assigned to it reads zero. If a plane is crashed or destroyed the fuel indicator assigned to it will also read zero.

Controls

The planes are controlled by using the cursor shown on the screen. This may be moved about with the joystick. To move a plane:

- 1) Place the cursor over the plane.
- 2) Press fire.
- 3) Select your destination with the cursor.
- 4) Press fire.
- 5) The plane will now fly towards that location. It may be moved either in the same way again on the map screen or if it is over the island it may be controlled directly. Be careful: if the plane flies off the screen it will be destroyed.
- 6) You may now repeat the procedure with another plane or move onto a different screen.

THE ISLAND

- 1) A circling fighter.
- 2) This part of the island has been revealed by the reconnaissance plane.
- 3) The trail left by the reconnaissance plane.
- 4) A reconnaissance plane.
- 5) Trees, forest.
- 6) A road.
- 7) Buildings.
- 8) Grasslands or swamps.
- 9) Enemy fighter.
- 10) A river.
- 11) A mountain.

The terrorist base is hidden somewhere on this island. When first you arrive at the island all the terrain is grey and you can make out no features at all. In order to find the terrorist base you must fly a reconnaissance plane over the island photographing the land.

-As a reconnaissance plane flies over the grey island, with you controlling, it will leave a trail behind it of revealed land while you press the fire button which will show the features of the island: mountains, forests, villages, roads, lakes, rivers, beaches, deserts, and so on. The reconnaissance plane must continue to make runs across the island until the whole island is revealed. If the reconnaissance plane is destroyed then another one must be flown to the island.

-While flying over the island your planes may be attacked by terrorist planes, which will appear from off the edge of the screen. If your reconnaissance plane is under attack you will be unable to take any photos for the duration of the attack and you may fire at the attackers.

-You may switch control between any of the planes on the island screen by pressing the space bar which will return the cursor. The planes not under your control will continue on their previous courses.

-The fuel indicators around the edge of the screen will show you when you need to switch back to the map screen to fly a plane back to the carrier. You may sacrifice planes by allowing them to continue

to fly over the island until they crash due to lack of fuel. However, this will result in a smaller bonus at the end of the game (you will get a bigger bonus if more planes survive).

-Fighter planes may be used to defend bombers or reconnaissance planes. They have greater fire power and only need a hit close to an enemy plane to destroy it. Reconnaissance planes, however, will need a direct hit on an enemy fighter to destroy it. Bombers are unable to shoot down enemy planes and can only drop their bombs.

Controls

To gain control of a plane move the cursor with the joystick until it is over the plane you wish to control, then press fire. You may now move the plane around using the joystick: up to accelerate, right to rotate right, down to decelerate and left to rotate left. FIRE: Fire missiles if you are controlling a fighter or a reconnaissance plane which is under attack.

-Take photos of the ground if you are controlling a reconnaissance plane which is not under attack. Drop a bomb if you are controlling a Bomber. Each Bomber has two bombs. If you wish to take control of another plane press the space bar to release control of the plane, you may then move the cursor to the plane you wish to control as above, the plane you release will fly on in the same direction.

DESTROYING THE ENEMY BASE

Once you have completely mapped out the island, then the position of the enemy base will be revealed to you (a target will appear on the island). Now fly a bomber to the island and bomb the base. One direct hit is needed to destroy the base. This is the end of the game and you will be given a rating and score. The game is also over if your carrier is destroyed, or all your bombers are destroyed. If your reconnaissance planes are destroyed before you have finished mapping out the island then you may try bombing at random. You have only a very small chance of hitting the terrorist base. You have a time limit of 12 hours to complete your mission. The 12 hours occur during daylight hours. If you have not succeeded in destroying the terrorist base at the end of these twelve hours, then the Terrorists will trigger their nuclear missile and destroy New York.

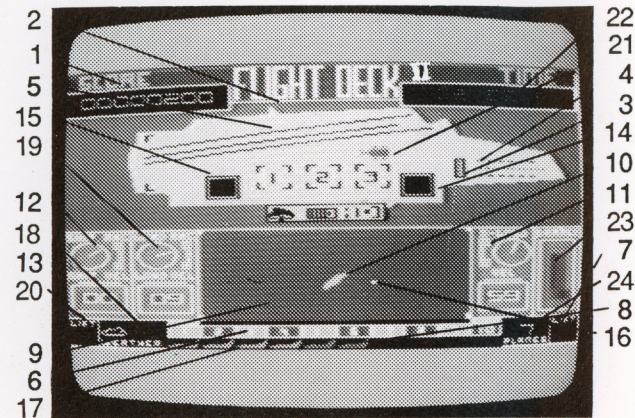
©1986 THE BYTEBUSTERS

Produced in license by EAGLESOFT, The Netherlands

NOTES

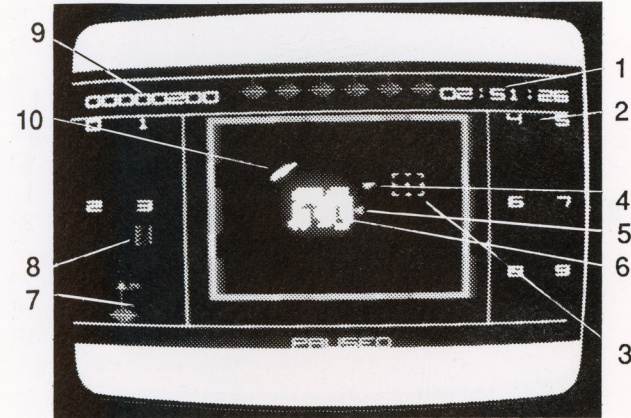
I

Het Vliegdekschip/Le Porte-avions Der Flugzeugträger-Modus/The Aircraft Carrier



II

Het Plattegrond-scherf/L'écran Plan Der Landkarten-Modus/The Map Screen



III

Het Eiland/L'écran Ile
Der Insel-Modus/The Island

