



SEGA
MEGA DRIVE

MiG-29

FIGHTER PILOT

DOMARK[®]

The Top Guns

INSTRUCTION MANUAL

Mise en route

L'Experience de Vol Supreme

Scenario

Le Jeu et le Score

Les Commandes

Disposition du Cockpit

Les Armes

Les Missions:

Mission Sorciere Rouge

Mission Sea-Sprite Bleu

Mission Dragon Jaune

Mission Pegase Blanc

Mission Poigne de Fer

Entrainement: Le décollage et l'atterrissage

La Carte

Trucs

Pilot's Log Book

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille, est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.

Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez de nouveau.

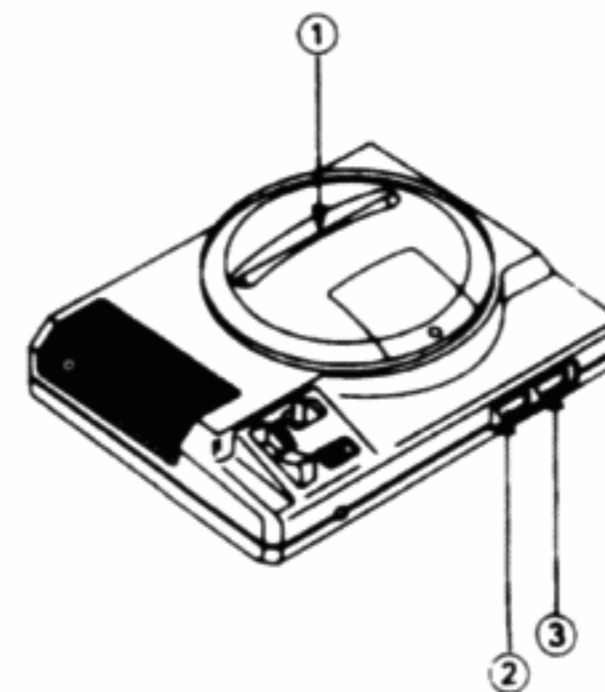
IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega Drive.

Joueur 1: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive 1.

Joueur 2: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive 2.

- ① Introduisez la cartouche Mega drive
- ② Introduisez le bloc de commande Mega Drive 1.
- ③ Introduisez le bloc de commande Mega Drive 2.



MiG-29

FIGHTER PILOT™

L'EXPERIENCE DE VOL SUPREME

Le MiG 29 est sans aucun doute le meilleur chasseur multi-rôles du monde. Des interceptions aériennes aux attaques au sol, le rugissement reconnaissable de ses moteurs remplit d'effroi le cœur de l'ennemi.

Son immense puissance tactique prend toute son ampleur lorsque le MiG est piloté par des as. Ce manuel vous aidera à devenir un de ces pilotes.

Vous devez tout d'abord vous familiariser avec les commandes. Pour vous aider dans cette tâche, nous avons conçu une mission d'entraînement, avec une représentation du joystick à l'écran, vous indiquant sur quels boutons appuyer, et quand.

Vous devrez ensuite apprendre à lire les instruments de votre cockpit. C'est à dire le viseur-tête-haute ou HUD, qui indique votre altitude, la vitesse, la sélection d'armes et le cap de votre MiG, sans que vous quittiez l'action des yeux!

Vous participerez enfin à la campagne. Cinq missions de difficulté croissante, qui vous emmèneront du début à la fin de la guerre. Faites bien attention à ce que dit

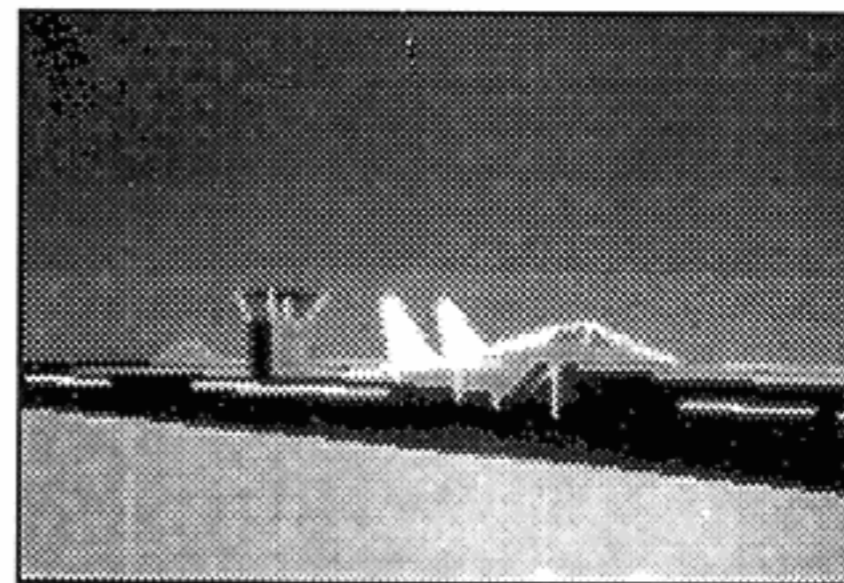
le Commandant lorsqu'il établit la liste des objectifs de votre mission, dans la salle de briefing, avant le vol. Choisissez ensuite les armes appropriées au type de cible que vous devez détruire, et sautez dans le cockpit pour prendre part à l'action!

SCENARIO

L'état d'Arzaria, au Moyen-Orient, sous le commandement du Général Hasouz, a envahi la principauté de Sautar, riche en gisements pétroliers. Les pays occidentaux sont alarmés par le fait que le Général Hasouz contrôle maintenant un quart de la production mondiale de pétrole, et peut attaquer l'état voisin de Yabal. Si cela se produisait, des sources d'informations proches du gouvernement laissent entendre que l'équilibre des puissances de la région serait inversé.

Le Secrétaire Général des Nations Unies a confirmé que les forces aériennes de la Communauté des Etats Soviétiques s'associeraient aux forces de l'OTAN pour tenter de libérer l'Arzaria.

Le MiG 29 de construction soviétique sera le fer de lance de l'opération....



LE JEU ET LE SCORE

Votre but est d'accomplir toutes vos missions et de vaincre les Arzariens. Vous marquerez également des points pour chaque cible que vous touchez. Par exemple, vous recevrez 200 points si vous détruisez un avion ennemi, et 500 points si vous détruisez une base de la DCA. Votre score actuel est affiché dans la case de messages, au-dessous du HUD (Cf. section Cockpit), et vous obtiendrez votre score final de mission lors du débriefing. Utilisez la section Notes à la fin de ce manuel afin de conserver vos meilleurs scores.

En plus des points que vous recevrez pour détruire les cibles, vous obtiendrez également des bonus pour les actions suivantes:

1. **Un bonus d'exécution:** vous obtiendrez ce bonus si vous atteignez l'objectif principal.

2. **Un bonus d'atterrissage:** vous obtiendrez des points supplémentaires si vous n'utilisez pas la fonction atterrissage automatique. Si vous arrivez à vous ravitailler manuellement en vol, vous recevrez un bonus supplémentaire.

Il est important de noter que vous ne pourrez atterrir ou vous ravitailler qu'à des bases alliées ou dont vous vous êtes emparé.

3. **Un bonus survie MiG:** vous obtiendrez des points supplémentaires si vous arrivez à terminer la mission avec un avion intact. Vous n'obtiendrez pas ce bonus si vous terminez la mission en vous éjectant.

4. **Pénalité collatérale:** vous perdrez des points de bonus si des bâtiments alliés (tour de contrôle, etc...), des VC-10 de ravitaillement, des bâtiments civils ou des sous-marins sont détruits.

LES COMMANDES



Commandes de base: le Bouton-D représente le manche à balai. Dans un avion, lorsque vous tirez sur le manche, le nez de l'avion remonte, ainsi que l'avion. Donc, appuyer vers le bas sur le Bouton-D revient à tirer sur le manche. Au contraire, lorsque vous appuyez sur le Bouton-D vers le haut, vous faites piquer l'avion.

Si vous appuyez sur le Bouton-D vers la gauche, vous ferez virer l'avion vers la gauche, et si vous appuyez vers la droite, il virera dans cette direction. Si vous appuyez sur le Bouton A en même temps que sur le Bouton-D vers le haut et la gauche, ou la droite, vous activerez les gouvernails gauche et droit, très utiles pour se positionner au-dessus des cibles, ou pour atterrir. Ceci vous permettra également de diriger votre MiG lorsqu'il roule sur la piste. Le Bouton A est le bouton d'action. Il sert principalement à activer la puissance. Pour cela, vous devez appuyer sur le Bouton A, puis vers le haut, sur le Bouton-D (voir l'indicateur de Poussée dans la section Disposition du Cockpit).

Les menus vous donnent accès aux armes et aux systèmes de commande. Il y a 3 menus dans MiG 29, auxquels vous pouvez accéder en utilisant les Boutons B, C et START.

Le Bouton A: il correspond au bouton d'action. Lors du vol, vous l'utilisez pour activer les armes choisies. Lorsque vous êtes sur un menu, il sélectionne l'option mise en évidence. Dans le menu C, par exemple, si vous mettez "Carte" en valeur, et que vous appuyez sur le Bouton A, vous accéderez à la carte. Si vous mettez "Train" en évidence, et que vous appuyez sur le Bouton A, vous rentrerez ou sortirez le train d'atterrissage.

Le Bouton B: ce bouton vous permet de sélectionner vos armes. Appuyez sur le Bouton B, déplacez ensuite le curseur à l'aide du Bouton-D, et relâchez le Bouton B pour sélectionner l'arme. Si vous êtes proche d'une cible, vos armes se verrouilleront sur celle-ci. Pour sélectionner une autre cible, appuyez à nouveau sur le Bouton B. Voir la section "Armes" pour plus de renseignements sur les armes disponibles.

Bouton C: il vous permet d'accéder aux systèmes de vol du MiG, de la sélection du point de repère suivant à la sortie du train d'atterrissage. La section suivante représente les menus obtenus en appuyant sur le Bouton C. Si vous appuyez de nouveau sur le Bouton C, les menus disparaîtront. Si vous appuyez sur le Bouton A, vous sélectionnez l'option en évidence.

Train: le train d'atterrissage sera rentré ou sorti. Souvenez-vous de rentrer le train d'atterrissage après le décollage, et de le sortir avant l'atterrissage!

Freins: ces freins de roulement sont placés sur les roues du train d'atterrissage. La coche indique qu'ils sont activés, la croix qu'ils sont désactivés. Vous devez désactiver vos freins de roulement afin de pouvoir décoller, et vous devrez les activer juste après l'atterrissage de façon à ralentir.

Aérofren: ils servent à ralentir le MiG en vol. Ils sont utiles lorsque vous vous approchez des cibles. Si vous les activez lorsque vous volez trop lentement, votre MiG décrochera et vous perdrez le contrôle.

Lâcher paillettes: elles sont constituées de milliers de petits morceaux de métal, qui, une fois largués derrière votre MiG, leurreront les missiles guidés au radar. Votre ordinateur de vol vous avertit lorsqu'un missile ennemi a été lancé. Cette

information apparaîtra sur la barre de score/le panneau d'informations (Cf. section Disposition du Cockpit).

Lâcher fusées éclairantes: l'ennemi possède deux types de missiles: les missiles guidés au radar qui peuvent être leurrés en lançant des paillettes (voir ci-dessus); et les missiles thermo-guidés qui peuvent être leurrés en larguant des fusées éclairantes, de petits containers qui brûlent à une température élevée, et attirent les missiles thermo-guidés, évitant ainsi qu'ils se dirigent vers vos moteurs.

Autostab (Autostabilisateur): ceci vous permet de revenir automatiquement en vol en palier, et peut s'avérer utile si vous perdez le contrôle à un moment quelconque. Très utile pour les débutants.

Portée radar: permet au pilote d'augmenter/de décroître la distance scannée par le radar.

Prochain point de repère: les points de repère sont des marqueurs informatisés. Ils sont déterminés pour vous avant le début de la mission, chaque point de repère indiquant un objectif de mission. Lorsque vous entrez dans le cockpit, vous vous dirigerez vers le point de repère 2 (le point de repère 1 étant votre base de départ). Lorsque vous aurez terminé avec le point 2, sélectionnez l'option Prochain point de repère, afin de sélectionner le point de repère 3, votre second objectif.

Ravitaillement automatique: il n'est disponible que dans la mission Dragon Jaune, où vous aurez besoin de vous ravitailler en vol, à partir d'un VC 10.

Atterrissage automatique: disponible lors de l'approche finale, cette option fera atterrir le MiG à votre place. C'est aussi une bonne façon d'apprendre à maîtriser la technique de l'atterrissage.

Pilote automatique: cette option est disponible pendant la mission d'entraînement uniquement. Lorsqu'elle est activée, le MiG adopte automatiquement le cap correspondant à votre point de repère actuel.

Carte: c'est probablement l'option la plus importante sur votre ordinateur de vol. Elle indique les contours géographiques de votre mission, ainsi que

l'emplacement des bases et des unités ennemies. Vous trouverez, à droite, les sélecteurs de points de repère, et à gauche, la carte. Vous pouvez vous déplacer sur la carte en utilisant le Bouton-D. Référez-vous à la section Trucs, pour plus de renseignements.

Info Mission: lors du briefing précédant le vol, les pilotes prennent des notes concernant leurs objectifs de mission sur des petits carnets. Ils peuvent ensuite glisser ceux-ci dans la poche transparente prévue à cet effet, sur la cuisse de leur combinaison de vol. Lorsque vous sélectionnez Info Mission, vous pouvez voir ces notes, et vérifier votre plan de mission. Si vous appuyez sur le Bouton A, vous tournez les pages, et si vous appuyez sur START, vous retournez au jeu.

S'éjecter: avion désintégré par les tirs ennemis? Moteurs en feu? A moins que vous n'ayez tout simplement envie de redescendre en parachute? Si c'est le cas, cette option est pour vous! A n'utiliser qu'en dernier recours.

Bouton START: le bouton START vous permet de pauser le jeu et de profiter des vues extérieures fantastiques de votre MiG 29.

Tableau: efface le tableau de bord du cockpit du MiG pour vous permettre d'avoir une meilleure vue du monde extérieur. Cliquez à nouveau sur cette option pour faire apparaître le tableau.

Vue extérieure: vous donne des vues extérieures de votre appareil.

Vue tour: vue de la tour lorsque vous décollez, et une vue à distance de l'arrière lors du vol.

Vue missile: vue d'une caméra logée dans l'ogive du missile que vous avez lancé.

Avant: vous voyez votre avion de l'avant.

Droite: montre votre avion de la droite.

Gauche: montre votre avion de la gauche.

Arrière droite: vous montre votre avion d'une perspective arrière droite.

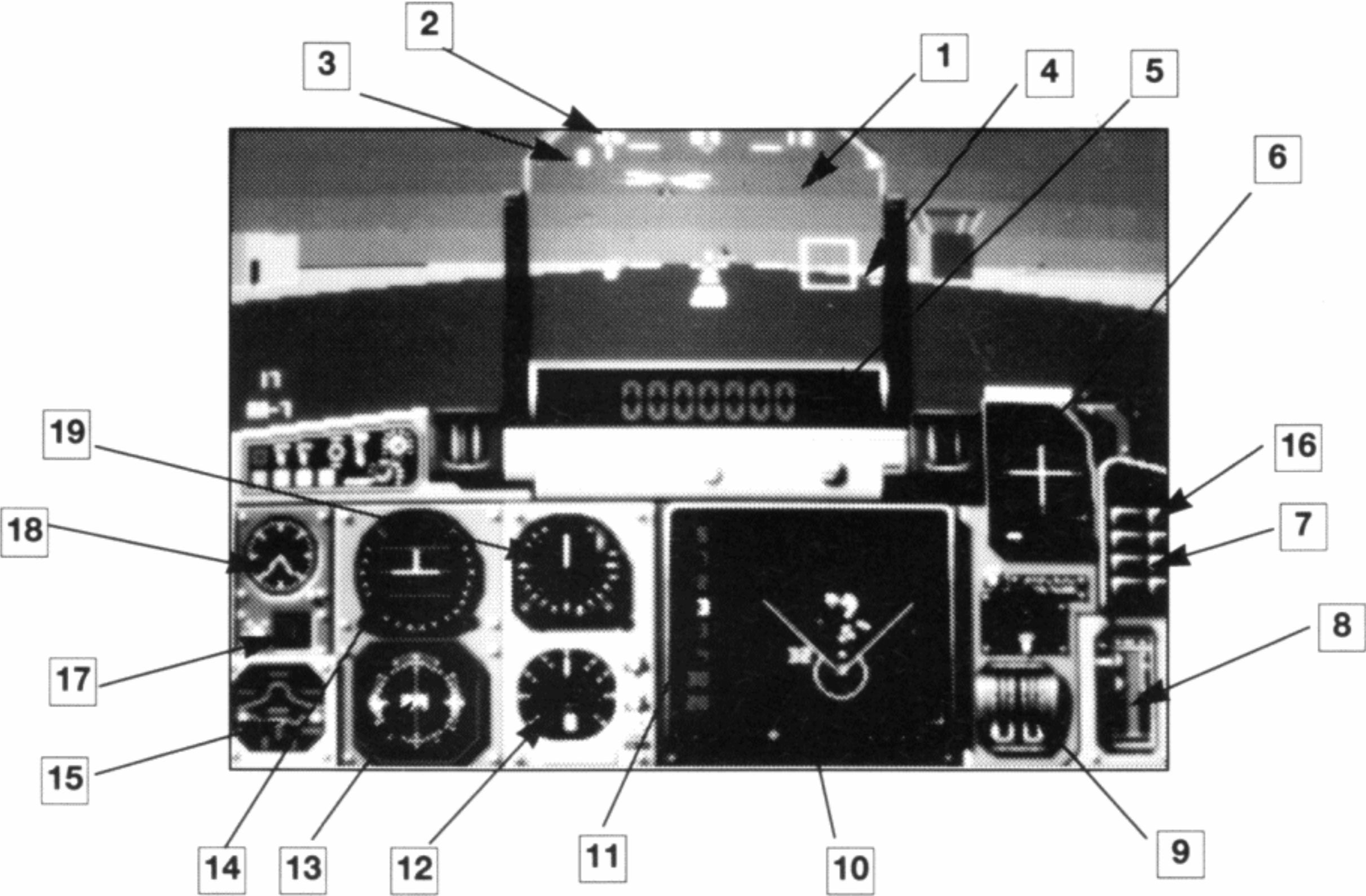
Arrière gauche: vous montre votre avion d'une perspective arrière gauche.

CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LE JOYPAD SEGA A 6 BOUTONS et les commandes les plus utilisées sont activées par la pression d'un seul bouton. Les nouvelles commandes sont les suivantes:

1. **Bouton A:** tir automatique avec l'arme actuellement sélectionnée. Ceci est utile lorsque vous utilisez des armes non-guidées, le canon et les roquettes S-270
2. **Bouton X:** c'est lui qui contrôle la poussée et les gouvernails.
3. **Bouton Y:** lâche des paillettes.
4. **Bouton Z:** lâche des fusées éclairantes.
5. **Bouton Mode:** il permute entre la carte et l'écran Info Mission, et rend la sélection des objectifs de mission rapide et facile.

Remarque: le jeu détecte automatiquement le joystick connecté, 3 ou 6 boutons, ainsi que le port auquel il est connecté. Il détectera un nouveau joystick, si la Megadrive est éteinte et que le nouveau joystick est branché dans le port 1 ou 2.

DISPOSITION DU COCKPIT



Le cockpit ressemble peut-être à une masse confuse de cadrans et de leviers, mais il a en fait été conçu pour être facile à comprendre! Dans la section suivante, chaque nombre se réfère au diagramme ci-dessus.

1. **Le HUD ou Viseur Tête Haute:** c'est une image informatisée réfléchie sur la bulle de votre cockpit. Le HUD du MiG indique l'angle d'attaque, la vitesse (coin supérieur gauche), l'altitude (coin supérieur droit), l'arme sélectionnée et le cap.
2. **L'indicateur de point de repère:** votre point de repère actuel apparaît sous la forme d'une ligne rouge sur l'indicateur de cap, en haut du HUD. Lorsque la ligne rouge se trouve au milieu de l'indicateur de cap, vous vous dirigez droit sur le point de repère.
3. **L'indicateur de cap:** il indique la direction au compas vers laquelle vous volez, en dizaines de degrés; 00 correspond au nord, 09 à l'est, 18 au sud, et 27 à l'ouest.
4. **Le variomètre:** lorsque la ligne rouge sur la gauche se trouve entre les deux lignes parallèles, vous volez en palier.
5. **La barre de score et le panneau d'informations:** vous y trouverez votre score actuel, ainsi que la mise à jour du statut actuel de votre MiG.
6. **L'indicateur directionnel du joystick:** il indique dans quelle direction vous devez appuyer sur le Bouton-D.
7. **Les voyants d'alerte:** ces 8 voyants s'allument si votre MiG a été endommagé. Les quatre voyants de droite sont des voyants d'alerte, qui indiquent, de haut en bas: missile, décrochage, manque de carburant et autostab. Les quatre voyants de gauche sont des indicateurs de dégâts et indiquent, de haut en bas: train d'atterrissage, systèmes automatiques, endommagement radar et HUD.
8. **La jauge de carburant:** elle indique la quantité de carburant contenue dans les réservoirs.
9. **L'indicateur de poussée:** il indique la poussée de votre moteur. **Remarque importante:** pour augmenter la poussée, appuyez sur le Bouton A, puis sur le Bouton-D vers le haut. Pour réduire la poussée, appuyez sur le Bouton A et sur le Bouton-D vers le bas. Lorsque vous faites cela, vous pouvez voir les barres se

déplacer sur l'indicateur de poussée. Votre MiG comporte une post-combustion puissante, qui apparaît en rouge sur l'indicateur. Souvenez-vous de ne pas voler systématiquement avec une poussée maximale. Vous brûleriez une grande quantité de carburant; de plus, vous n'avez besoin de la post-combustion qu'après le décollage, ou pour vous éloigner rapidement d'une cible.

10. **Le radar:** il indique les cibles proches. La portée radar peut être modifiée selon trois réglages, 8, 16 et 32 km (voir Portée radar dans la section Commandes).

11. **L'indicateur d'arme:** indique l'arme sélectionnée et la quantité dont vous disposez.

12. **L'altimètre:** il indique votre altitude en centaines (cadrans) et en milliers (compteur) de mètres. Un tour sur le cadran correspond à 1000 mètres.

13. **Le cadran compas de cap:** c'est un compas mécanique. Il est utile si l'indicateur du HUD/cap est endommagé. La ligne verte est pointée vers le point de repère sélectionné. La barre blanche indique la distance de ce point de repère. La distance maximum qu'elle puisse indiquer est de 25 km.

14. **Horizon artificiel:** il indique l'inclinaison de votre MiG.

15. **Le panneau de statut du MiG:** le voyant vert indique les systèmes activés; si votre train d'atterrissage est sorti, par exemple, ou si vos freins sont activés. Les voyants au-dessous des ailes correspondent aux volets, et ceux du dessus aux aérofreins. Le voyant situé près du nez de l'appareil correspond aux freins de roulement.

16. **Le voyant indicateur de missile:** il se mettra à clignoter lorsqu'un missile ennemi a été lancé. Essayez de l'éviter!

17. **Numéro du point de repère:** ceci indique le numéro du point de repère actuellement sélectionné.

18. **Indicateur combiné angle d'attaque/force-G:** l'aiguille de l'angle d'attaque est à gauche, et celle de la force-G à droite.

19. **Anémomètre.**

LES MISSIONS

Vous avez cinq missions à remplir dans le cadre de la campagne. Elles deviennent de plus en plus difficiles et se déroulent du début de la guerre jusqu'à la fin. Vous ne pouvez participer à une mission qu'à la condition d'avoir les points nécessaires indiqués sur l'écran de sélection de mission. Vous aurez un mot de passe. En entrant ce mot de passe, vous éviterez de refaire les missions que vous avez déjà accomplies. La première mission est la mission d'entraînement. Vous trouverez plus de détails sur cette mission dans la section Entraînement.

Lorsque vous pensez maîtriser le MiG, sélectionnez la mission Sorcière Rouge pour participer à l'action.

Remarque: pour passer à la mission suivante, votre score total (près du mot de passe) doit être plus important que le score requis. Si vous avez terminé une mission, mais que vous n'avez pas assez de points pour participer à la suivante, vous devrez recommencer cette mission afin d'essayer d'obtenir plus de points, et d'atteindre les objectifs que vous avez pu manquer.

MISSION SORCIERE ROUGE

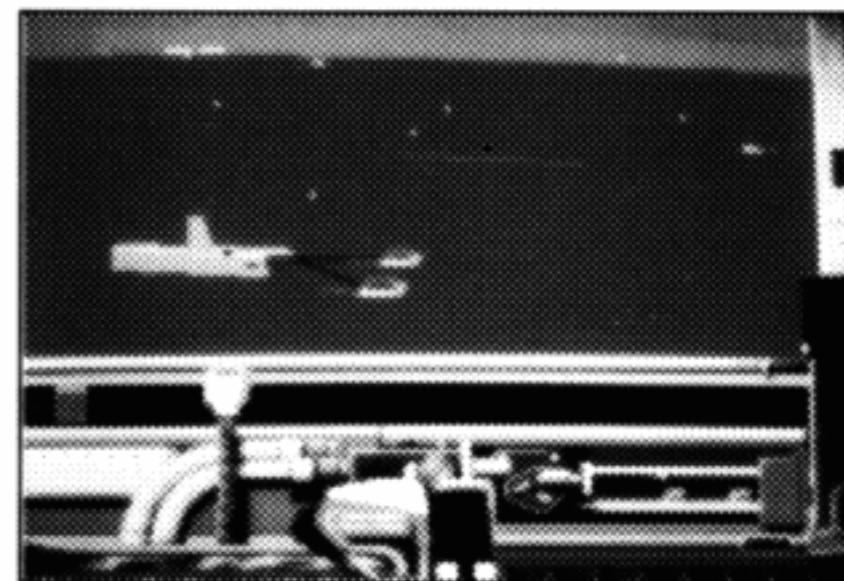
De façon à permettre à la Force d'Intervention Rapide de l'OTAN de lancer une offensive terrestre afin de reprendre Sautar, le poste de Contrôle, Commandement et Communication (CCC) arzien doit être détruit. Il est situé dans la ville d'Al Tamas, au cœur du territoire ennemi. Vous devez donner priorité aux nombreuses cibles sur lesquelles votre système d'armement se verrouillera. Les missiles sol-air (SAM) constituent la plus grande menace au début de cette mission. Si vous détruisez leurs radars, vous aurez plus de temps pour détruire les missiles eux-mêmes. Lorsque ces missiles auront été détruits, il vous sera plus facile de détruire le bataillon de chars et de SAM qui défendent les bâtiments à Al Tamas. La cible principale, le CCC lui-même, se compose de quatre bâtiments au centre de la ville. Il est important de ne pas détruire d'autres constructions. L'opinion publique pourrait en vouloir aux militaires s'il y avait des dommages collatéraux.

MISSION SEA-SPRITE BLEU

Le "Chester", un sous-marin ICBM de classe Dallas transportant un commando O.R.F. s'est ensablé, et a été capturé par la Marine arzarienne. Les vaisseaux de guerre arziens ont attaché des câbles d'acier au sous-marin et tentent de le remorquer jusqu'au port artificiel de Tabor. Votre mission consiste à libérer le Chester et à l'escorter dans un endroit sûr. La mission sera accomplie uniquement lorsque le sous-marin sera à quai dans un port allié, sans avoir été détruit par les chasseurs ennemis.

Les satellites espions indiquent qu'un groupe de combat de la Marine arzarienne, composé de deux frégates, se dirige vers la zone, à toute vitesse, afin de soutenir les navires remorqueurs. Ce groupe de combat sera vraisemblablement escorté par des hélicoptères. Les satellites indiquent également qu'une frégate ennemie est amarrée dans le port de Tabor. Ceci fait du port une cible militaire d'importance.

Remarque: si le sous-marin ICBM est détruit, votre mission est un échec; vous devez atterrir sur une base allié et sélectionner l'icône se trouvant au-dessous de l'icône MiG. Ceci fera un total de votre score, et vous permettra de vous ravitailler, en armes et en carburant (à gauche), ou de retourner à la sélection de missions (à droite). Vous devez à nouveau sélectionner cette mission, et recommencer.



MISSION DRAGON JAUNE

Le cours des événements change. Les forces de l'OTAN avancent rapidement, débordant les lignes de front arzariennes, et coupant leurs routes d'approvisionnement.

Cependant, un nouveau danger est apparu. Alors que nos forces terrestres avancent, elles doivent faire face à la menace de l'attaque de missiles de moyenne portée "Freedom". Le Service des Renseignements indique que bien que l'emplacement des lance-missiles soit inconnu, on suspecte qu'ils contiennent des armes chimiques.

Vous commencez cette mission dans votre cockpit et dans les airs. Si vous vérifiez vos instruments, vous remarquerez que vos réserves d'armes et de carburant sont plutôt faibles; vous devez donc vous ravitailler en vol. Pour cela, rejoignez le VC-10, et positionnez le nez du MiG dans l'entonnoir se trouvant au bout de la perche qu'il traîne (si vous avez des difficultés à effectuer cette manœuvre, sélectionnez Ravitaillement automatique, voir la section Commandes).

Dans cette mission, vous devrez affronter l'infâme Garde Capitale, la force aérienne d'élite super entraînée du Général Hasouz. L'efficacité de ces pilotes est également améliorée par un système radar géant situé à bord d'un avion AWACS.

Une fois que ces missiles auront été détruits, vous devrez occuper la base ennemie, après le ravitaillement, afin de créer une étape pour les futures opérations offensives. Pour vous emparer de la base, vous devez détruire le hangar et la tour de contrôle.

MISSION PEGASE BLANC

La dernière information que vous avez obtenue des Services de Renseignements est la plus inquiétante.

Hasouz pourrait bien être en possession de l'arme atomique.

Le site se trouve à Kharham, à la limite du désert de Lahal, et on suspecte que plusieurs scientifiques russes, opposants à leur régime, y travaillent. Le nouveau concept d'amitié entre l'Est et l'Ouest a amené les leaders soviétiques à avouer que ces scientifiques étaient des spécialistes de la technologie nucléaire, et plus précisément des réacteurs utilisés pour fabriquer des ogives nucléaires.

Le site de Kharham est le mieux défendu du désert. Deux avions AWACS, masquant leurs positions à l'aide de contre-mesures électroniques, patrouillent la zone, donnant à la Garde Capitale les tout derniers renseignements concernant votre position. Une fois de plus, ces avions ennemis sont basés sur un site proche.

Le réacteur lui-même est relié par une nouvelle voie ferrée et une route. Les camions et les trains apportent de l'uranium brut, et repartiront bientôt du site chargés d'ogives nucléaires. Le réacteur peut être mis hors service, mais si le bâtiment principal est touché, l'enceinte de confinement du réacteur le sera également, causant ainsi une fuite entraînant des radiations et un désastre écologique, et peut-être même une explosion atomique...

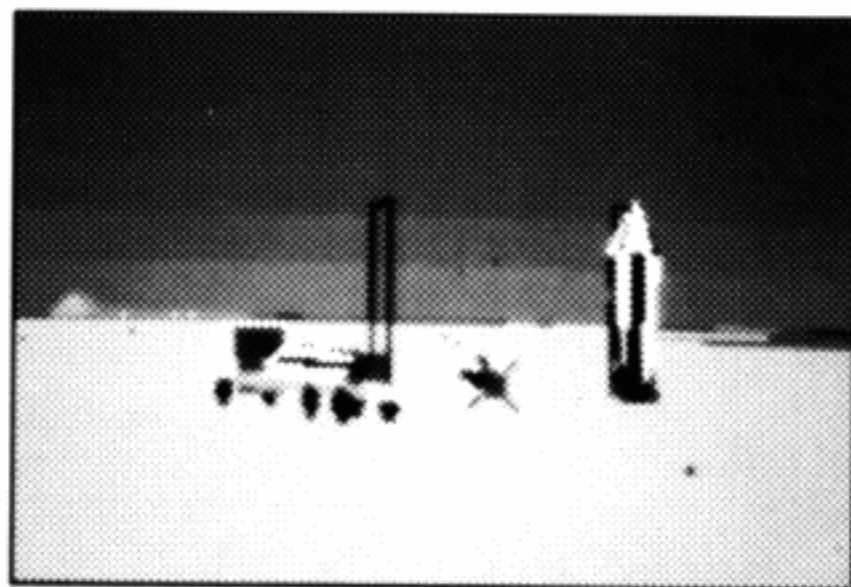
Cela doit être évité à tout prix!

MISSION POIGNE DE FER

L'arme moderne qui cause le plus de terreur est sans aucun doute le missile SCUD. Primitif, difficile à manier et imprécis, c'est l'arme parfaite pour un despote comme le Général Hasouz. Si vous le dirigez contre une cible militaire, il pourra très bien dévier de sa trajectoire et frapper une zone civile, blessant, et peut-être même tuant des innocents. Ceci ne doit pas être permis.

Votre mission, en tant que pilote de MiG 29, consiste à rechercher et à détruire les nombreux Scuds. Ils sont disséminés dans le désert. Certains sont sur des lance-missiles, d'autres sont à même le sol; ces derniers ne peuvent pas être pris pour cible, vous aurez donc besoin du canon et des S-270 pour les détruire. Vous verrez également des Scuds sur des camions qui les transportent plus près du front.

Votre carte est le meilleur guide pour repérer les Scuds. Comme ils constituent un objectif de mission, il apparaissent sous la forme de points jaunes clignotants.



ENTRAINEMENT: Le décollage et l'atterrissage

La meilleure façon d'apprendre à décoller et à atterrir est peut-être la mission d'entraînement. On vous indiquera sur quels boutons appuyer, et à quel moment, en affichant une représentation du joystick, avec le bouton à utiliser en évidence.

Pour décoller, appuyez sur le Bouton C, et sélectionnez Freins. Appuyez sur le Bouton A pour les désactiver (indiqué par une croix), et retourner au cockpit. Appuyez ensuite sur le Bouton A et vers le haut sur le Bouton-D, afin d'augmenter la poussée, et maintenez-les enfoncés. Vérifiez les indicateurs de poussée, et continuez d'appuyer jusqu'à ce que vous soyez au maximum. Relâchez ensuite les Boutons D et A. Vous roulez à présent sur la piste. Lorsque vous atteignez les 400 mph (miles par heure), indiqué sur le HUD, appuyez sur le Bouton-D vers le bas. Ceci équivaut à tirer sur le manche, ce qui fera monter le nez de l'avion et vous fera décoller. Une fois dans les airs, souvenez-vous de rentrer votre train d'atterrissage!

Lorsque vous atterrissez manuellement, il vaut mieux, en général, effectuer une approche à basse altitude, à une certaine distance, afin d'aligner votre MiG avec la piste. Vous devrez ensuite sortir le train d'atterrissage, activer les aérofreins pour ralentir (vous ne remarquerez pas de changement de vitesse jusqu'à ce que vous commenciez à réduire la poussée). Pour vous positionner correctement, utilisez les gouvernails. Tirez un peu sur le manche tout en approchant, et maintenez le variomètre entre les deux marqueurs blancs. Lorsque vous touchez le sol, réglez la poussée sur zéro, et activez les freins de roulement, afin d'arrêter le MiG.

LA CARTE

La carte montre les contours géographiques de la zone de mission, ainsi que l'emplacement des cibles ennemies. Chaque cible est représentée par un point de couleur. Un point jaune représente un bâtiment. A droite de la carte, vous trouverez le sélecteur de point de repère. Appuyez sur le Bouton B pour passer en revue les différents points de repère. Vous pouvez vous déplacer sur la carte en utilisant le Bouton-D. Si vous appuyez sur START, vous retournerez au cockpit, et le point de repère en évidence sera sélectionné. Pour plus de renseignements sur les points de repère, référez-vous au paragraphe Prochain point de repère, de la section Commandes.

TRUCS

Cette section a été conçue pour que vos premières heures de vol soient un peu plus faciles. Elle correspond à la première leçon que vous recevriez si vous étiez dans une école de combat aérien. Lisez-la soigneusement et appliquez les conseils donnés.

Vous devez vous souvenir de suivre les objectifs de chaque mission dans l'ordre indiqué sur l'écran d'information. Ces ordres ont été donnés par des commandants expérimentés, des hommes qui savent qu'en atteignant le premier objectif, vous serez bien placé pour attaquer le second.

L'écran info mission vous indiquera également si un objectif a été atteint. Lorsque vous avez identifié la cible de la mission suivante, appuyez sur le Bouton C pour faire apparaître le menu, sur lequel vous sélectionnerez l'option "Carte". A partir de là, vous pouvez sélectionner le prochain point de repère et identifier les forces ennemies sur votre chemin.

Essayez de détruire autant de cibles ennemies que possible, afin de minimiser les chances de vous faire toucher par un tir ennemi au retour. Lorsqu'un missile ennemi est lancé, vous recevez deux avertissements. Le voyant d'alerte de

missile (voir la section Cockpit) se mettra à clignoter. Vous recevrez également un avertissement audio (un bip aigu). C'est maintenant qu'il faut lâcher des paillettes ou fusées éclairantes. Une fois que vous aurez lâché celles-ci, il est conseillé de virer fortement à gauche ou à droite, afin de vous éloigner de la trajectoire du missile.

Si vous attaquez une zone fortement protégée, essayez de détruire les cibles périphériques, avant de vous attaquer à la zone centrale. Si vous vous dirigez droit sur la cible centrale, vous risquez de vous faire toucher par la DCA. En détruisant d'abord les cibles périphériques, vous vous frayerez un chemin plus sûr, et vous aurez également une issue de secours, si les choses tournaient mal!

Attention! Les forces arzariennes savent où se trouve votre base, ils pourront vous attendre sur le chemin du retour, et vous attaquer alors que vous vous préparez à atterrir. Vérifiez souvent votre radar, et au besoin, augmentez la portée du radar, afin de scanner une zone plus importante autour de votre base. Ceci vous donnera plus de temps pour attaquer des chasseurs ou des hélicoptères ennemis.

Il n'y a aucune raison pour que vous accomplissiez la mission d'une seule traite. Il est, au contraire, conseillé de retourner à la base pour vous ravitailler en armes et en carburant. Vous pourrez également modifier votre sélection d'armes si vous le désirez. Ceci est particulièrement utile si la seconde cible est différente de la première. Tout dégât sur votre appareil sera également réparé, et vous ferez le plein de carburant.

Pour vous emparer d'une base ennemie, vous devez détruire la tour de contrôle, le hangar et les cibles des alentours, avant de pouvoir atterrir, et vous ravitailler.

BONNE CHANCE!

L'équipe de Domark espère que vous vous divertirez bien avec MiG 29 et vous souhaite bonne chance dans vos tentatives contre le Général Hasouz!

ALSO AVAILABLE FROM DOMARK

Mega Drive

JAMES BOND 007 – THE DUEL
INTERNATIONAL RUGBY

Game Gear

PRINCE OF PERSIA
SUPER SPACE INVADERS
JAMES BOND 007 – THE DUEL

Master System

PRINCE OF PERSIA
SUPER SPACE INVADERS
PRINCE OF PERSIA
TRIVIAL PURSUIT
JAMES BOND 007 – THE DUEL

THIS PRODUCT is brought to you by

DOMARK®

For all enquiries about this or any other Domark game, please write or telephone our special customer support department at Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR. Tel: +44(0)81 780 2224.

Patents: U.S. Nos 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No.80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No.88-4302;
Singapore No. 88-155; Japan No.82-205605 (Pending)