

NUS-NSAP-EUR



The title logo for 'AeroFighters Assault' is rendered in a bold, 3D, metallic font with a yellow-to-orange gradient. The word 'AEROFIGHTERS' is on the top line, and 'ASSAULT' is on the bottom line. A small 'TM' trademark symbol is positioned to the right of the top line. The logo is set against a background of a purple and blue sky with a jet flying in the upper center and two bright, glowing energy blasts or missiles in the middle.

AEROFIGHTERS™  
ASSAULT

*INSTRUCTION BOOKLET*

Scanné par JP88  
<http://www.emulation64.fr>



Emulation64.fr



**TABLE DES MATIÈRES**

	<b>POUR DEMARRER</b>	<b>38</b>
<b>FONCTIONS DU MANGHE DE COMMANDE</b>		<b>38</b>
	<b>CONTEXTE DE L'HISTOIRE</b>	<b>39</b>
	<b>FONCTIONS DE LA COMMANDE</b>	<b>40</b>
<b>EXPLICATION DU JEU SUR L'ÉCRAN</b>		<b>42</b>
	<b>MODES DE JEU</b>	<b>43</b>
	<b>ENTRAÎNEMENT</b>	<b>44</b>
	<b>JEU PRINCIPAL</b>	<b>45</b>
	<b>MATCH A MORT</b>	<b>47</b>
	<b>ATTAQUE DES MENEURS</b>	<b>48</b>
	<b>OPTIONS</b>	<b>49</b>
	<b>PROFILE DU PILOTE</b>	<b>50</b>
	<b>RENSEIGNEMENTS CONCERNANT TOKYO</b>	<b>52</b>
	<b>SCORE ELEVE</b>	<b>54</b>





## POUR DEMARRER

**AVERTISSEMENT IMPORTANT: NE JAMAIS ESSAYER D'INSERER OU DE RETIRER UNE CASSETTE DE JEU ALORS QUE L'ALIMENTATION EST SOUS TENSION.**

Mettez d'abord l'alimentation de votre N64™ hors tension.

Puis insérez la cassette de jeu dans la fente de votre N64™.

Pressez fermement pour verrouiller la cassette de jeu en place.

Mettez l'interrupteur d'alimentation sur MARCHÉ. Le logo et les écrans légaux apparaissent. Vous pouvez les éviter en pressant START.



## FONCTIONS DU MANCHE DE COMMANDE

Le manche de commande du Nintendo N64™ utilise un système analogique qui lit les angles et les directions de ses mouvements. Cela permet des commandes d'une précision impossible à obtenir à l'aide d'un bloc de commande conventionnel.

Lors de la mise sous tension du pupitre de commande, ne pas déplacer le manche de commande de sa position au point mort.



Si le manche de commande est sur une position dans un angle (comme montré dans l'image de gauche) lorsque l'alimentation est mise sous tension, cette position sera enregistrée comme le point mort, provoquant le mauvais fonctionnement des jeux utilisant le manche de commande.



Pour remettre le point mort à sa bonne place alors que le jeu a commencé, laissez le manche de commande aller pour qu'il retourne à sa position centrale (comme montré dans l'image de gauche), puis pressez START tout en maintenant les boutons L et R appuyés.

Le manche de commande étant un instrument de précision, ne renversez pas de liquide et ne placez pas d'objets dessus. Si vous avez besoin d'aide, contactez l'Assistance au Consommateur de Nintendo au No. 1-800-255-3700 ou bien le centre de réparation Nintendo agréé le plus proche.



**CONTEXTE DE L'HISTOIRE**

**PHUTTA MORGANA** est une fois de plus passé à l'attaque. Cette organisation militaire puissante et notoirement cruelle ne s'arrêtera pas avant d'avoir conquis le monde.

Il y a un mois, PHUTTA MORGANA fit exploser une bombe thermique au Pôle Sud. Le résultat est que les principales villes côtières, y compris Tokyo et New York ont été submergées par la fonte des glaces de l'Antarctique. Au même moment, les forces de PHUTTA MORGANA ont commencé leur invasion du JUGEMENT DERNIER tant attendue. Le monde est en plein chaos, effrayé par cette crise démoniaque. De plus, PHUTTA MORGANA a totalement immobilisé les unités terrestres mondiales. Pendant ce temps là, les forces navales sont occupées à secourir le grand nombre des réfugiés. Le seul espoir est l'Opération **PROJET BLEU**.

"PROJET BLEU" est le nom de code d'une Force de Maintien de la Paix organisée par les Nations Unies pour maintenir l'harmonie mondiale. Au cours des années, l'équipe d'élite des **COMBATTANTS AERIENS** de "PROJET BLEU" a dû affronter PHUTTA MORGANA à de nombreuses reprises, mais cette bataille est sans aucun doute la plus critique de son histoire, car la vie de millions de personnes est en jeu.

Peu de temps avant votre première mission contre PHUTTA MORGANA, le Secrétaire Général des Nations Unies vous rencontre personnellement ainsi que les autres membres de l'escadron des **COMBATTANTS AERIENS**. "Nous ne pouvons pas compter sur le soutien des autres unités" dit-il. "L'avenir entier de notre monde est entre vos mains."

Maintenant, il vous appartient de décoller immédiatement avec les **COMBATTANTS AERIENS** et de vous mettre en route pour la mission la plus dangereuse et la plus importante de votre vie.

**Bonne chance!**

Emulation64.fr



# FONCTIONS DE LA COMMANDE

## PAR DÉFAUT

### BOUTON L:

Modifie la vue de l'intérieur du cockpit à l'extérieur de l'avion à réaction

### BOUTON Z:

Canon principal



### MANCHE DE COMMANDE:

Déplace l'avion/Déplace le pointeur sur l'écran du menu/Change les vues des écrans Briefing et Menace dans le mode Briefing

### START:

Pause/Sélectionne l'article de menu mis en valeur

### BOUTON B:

Défense de l'avion/Désélectionne une sélection du menu

### BOUTON A:

Arme auxiliaire/Sélectionne l'article de menu mis en valeur/Passe de Briefing à Menace dans le mode Briefing

### BOUTON R:

Arme spéciale

## BOUTONS C

Dispositif de postcombustion



## PERSONNALISE

Dans le menu OPTIONS, vous pouvez sélectionner le menu "COMMANDES". Cet écran montre la configuration par défaut des boutons de commande. Au fur et à mesure que vous déroulez la liste des manœuvres et options, pressez le bouton sur votre commande avec la manœuvre ou l'option correspondante mise en valeur. Ceci assignera les manœuvres et les options aux nouveaux boutons.



## MANŒUVRES SPECIALES

### FSX / SU-35

**COBRA:** tirez la manette de jeu vers vous et poussez le bouton C du bas. Puis tirez la manette de jeu vers vous et poussez le bouton C du haut.

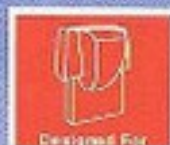
**CULBIT:** tirez la manette de jeu vers vous et poussez le bouton C du bas. Puis tirez de nouveau la manette de jeu vers vous et poussez le bouton C du haut, continuez à maintenir la manette de jeu tirée vers vous.

### F-14 / A-10

**INVERSION DU GOUVERNAIL:** inclinez le nez de l'avion de plus de 30 degrés tout en volant à 400 nœuds, puis pressez le bouton C de gauche ou le bouton C de droite deux fois.

### CASSETTE RUMBLE™

Le jeu d'assaut Combattant Aérien est compatible avec la cassette accessoire Rumble. Lorsque vous connectez la cassette accessoire Rumble à la commande, vous ressentirez un degré de vibration différent lorsque votre avion à réaction est touché pendant le jeu.



Emulation64.fr



## VUES DU COMBAT

L'ASSAUT DES COMBATTANTS AERIENS vous offre huit vues différentes alors que vous êtes en vol.

- Pour activer la vue standard, commencez par pousser le bouton directionnel du haut, de gauche ou de droite pendant une mission.
- Pour activer les vues du combat, commencez par pousser le bouton directionnel du bas pendant une mission.

Pour remettre la vue à la vue standard du cockpit, poussez le bouton directionnel du bas tout en volant dans l'une des vues ci-dessus.



Emulation64.fr



# REGLAGE DE L'ECRAN DE JEU

## JEU PRINCIPAL

**INDICATEURS DIRECTIONNELS**  
 ◆ (rouge) indique dans quelle direction se situe le MENEUR ennemi, alors que ▲ (bleu) indique la direction dans laquelle se situe la CIBLE DE DEFENSE.

**INDICATEUR DE VERROUILLAGE DE L'ENNEMI**  
 Le carré montre les lignes de coin lorsqu'il se trouve à portée de verrouillage de missile.

**INDICATEUR DE TIR PRINCIPAL**  
 La ligne verte indique qu'un ennemi est à portée de l'arme principale. Si elle est rouge, l'ennemi est derrière vous.

**DOMMAGE MENEUR ALLIE**

**DETECTEUR THERMIQUE DU CANON PRINCIPAL**

**COMPTEUR DE VITESSE**

**BARRE DE DOMMAGE**

**NOMBRE DE CREDITS RESTANTS**

**ARME SPECIALE**

**PAILLETES**

**SCORE**


**TEMPS**

**DOMMAGE MENEUR ENNEMI**

**ALTITUDE**

**DETECTEUR THERMIQUE DU MISSILE**

**AFFICHAGE DE TETE**  
 Cet outil pratique montre où est la ligne d'horizon avec les degrés d'inclinaison indiqués.



## 2 JOUEURS

**BAR DE DOMMAGE**

**COMPTEUR DE VITESSE**

**INDICATEUR DE VERROUILLAGE DE L'ENNEMI**

**JOUEURS 1**

**JOUEURS 2**

**AFFICHAGE DE TETE**

**RADAR**

**PAILLETES**

**INDICATEUR DE VERROUILLAGE DU RADAR**



**RADAR**

MENACE MENEUR ▲

MENACE ■

VOUS

ALLIER ▲

CIBLE DE DEFENSE ■

MENACE MALEURE ▲

▲ Ce marqueur devient jaune au moment où vous pouvez verrouiller.

▲ Le marqueur se change en triangle avec la pointe en haut lorsque l'altitude de l'objet est supérieure à la vôtre.

▲ Le marqueur se change en triangle avec la pointe en bas lorsque l'altitude de l'objet est inférieure à la vôtre.





## MODES DE JEU

### PRACTICE (ENTRAINEMENT)

Tous les pilotes, quelque soient leurs talents de pilote, ont besoin d'entraînement. En tant que COMBATTANT AERIEN, vous disposez de trois options d'entraînement, chacune d'entre elles mettant vos capacités de pilotage et de combat à l'épreuve.

### MAIN GAME (JEU PRINCIPAL)

La cassette de jeu sauvegarde automatiquement votre jeu au fur et à mesure que vous passez par chacun des onze niveaux. PHUTTA MORGANA attend votre arrivée, alors, allez-y!

### DEATH MATCH (MATCH A MORT)

Personne n'a jamais douté que vous et un ami ne pouviez relever le défi dans les airs pour mettre vos talents de combattant à l'épreuve. L'ASSAUT DES COMBATTANTS AERIENS est doté de trois étapes qui permettent au meilleur des meilleurs de s'éliminer du ciel.

### BOSS ATTACK (ATTAQUE DES MENEURS)

Quatre meneurs attendent votre arrivée dans ATTAQUE DES MENEURS. Déverrouillez leur accès lorsque vous les battez dans les étapes individuelles de JEU PRINCIPAL.

### OPTIONS

L'ASSAUT DES COMBATTANT AERIENS permet au joueur de choisir entre différentes options de réglage du jeu. Choisissez entre les diverses langues, le niveau d'habileté de vos ennemis et mettez de la musique d'ambiance.

### CONTINUE (CONTINUER)

Ne recommencez pas depuis le début. Choisissez CONTINUER pour reprendre depuis là où vous vous étiez arrêté.



# ENTRAINEMENT



## CONTROLE DU PILOTE

Pilotez l'avion à réaction de chasse de votre choix au travers d'un assortiment de cercles. Cet entraînement améliorera votre commande des gaz, vos tonneaux et loopings et de

nombreuses autres manœuvres dont vous vous servirez dans le mode JEU PRINCIPAL.

## CONTRE PILOTE IA

(Intelligence artificielle)

Pilotez l'avion à réaction de votre choix dans un combat aérien contre les IA. Vous combattrez de nombreux avions à réaction les uns après les autres.

Dès que vous devenez compétent, votre habilité à verrouiller un avion ennemi et à vous sortir d'attaques surprises par des as s'améliorera.



## CONTRE LES MENEURS

Pilotez l'avion à réaction de votre choix contre l'un des quatre meneurs dans le mode JEU PRINCIPAL.

Vous allez améliorer votre capacité à localiser les points faibles des meneurs et à comprendre leur stratégie

Emulation64.fr



**JEU PRINCIPAL****TOKYO****DEFENDEZ L'IMMEUBLE DU GOUVERNEMENT**

PHUTTA MORGANA commence son attaque principale au cœur de Tokyo. Il ne tient qu'aux COMBATTANTS AERIENS de détruire tous les avions à réaction et les hélicoptères ennemis. Vous rencontrerez également un grand Robot Super X. Trouvez l'ennemi et détruisez-le.

**OCEAN PACIFIQUE****DETRUISEZ LA FLOTTE ENNEMIE**

PHUTTA MORGANA a placé sa flotte dans l'océan Pacifique. Le cuirassier Leviathan mène l'armada qui est composée de quatre avions de chasse, de nombreux sous-marins et frégates. L'équipe d'ASSAUT DES COMBATTANTS AERIENS doit tous les affronter. Le cuirassier Leviathan a la possibilité d'aller sous l'eau, ne le laissez donc pas hors de votre vue.

**ATTERRISSAGE DANS LES AIRS****ATTERRISEZ SUR LE PORTEAVIONS AERIEN GOLIATH**

Ceci est une mission bonus. Vous et vos trois ailiers allez atterrir sur le porte-avions aérien Goliath. Vos talents de pilote subissent là l'ultime épreuve. L'atterrissage est très délicat, vous devez donc vous concentrer sur la piste d'atterrissage et faire attention à votre vitesse.

**BATAILLE AERIENNE****DETRUISEZ LA FORTERESSE VOLANTE ENNEMIE**

L'équipe d'ASSAUT DES COMBATTANTS AERIENS se prépare à un combat aérien vicieux. PHUTTA MORGANA a fait appel à sa flotte d'avions furtifs et il semble qu'il en possède plus que le Pentagone des Etats Unis. Pendant ce combat aérien, vous volerez dans les nuages, il n'est donc pas nécessaire de faire attention aux obstacles. Les renseignements indiquent que PHUTTA MORGANA a préparé une super arme, soyez donc sur vos gardes.

**LA VALLEE DES MONUMENTS****EFFECTUEZ LA RECONNAISSANCE DU DESERT**

Il s'agit d'une mission simple. Survolez la Vallée des Monuments et effectuez la reconnaissance du désert. Certains renseignements nous sont parvenus par un espion dans le clan de PHUTTA MORGANA. Apparemment, PHUTTA MORGANA est en train de déplacer une large machine appelée Bazeel et un nombre inconnu d'avions et de véhicules terrestres sur le sol du désert.



## **DEFENSE DE LA NAVETTE**

### **DEFENDEZ LA NAVETTE SPATIALE**

Quelques unes des troupes terrestres et des avions de PHUTTA MORGANA se sont glissés au travers du blocus de notre équipe d'ASSAUT DES COMBATTANTS AERIENS. Ils se dirigent vers la rampe de lancement de la navette spatiale. Il vous appartient de défendre le lancement. Pour cette mission, vous volerez en solo, faites donc attention à vos arrières.

## **FORTERESSE**

### **DETRUISEZ LA SUPER FORTERESSE ENNEMIE**

La cachette de PHUTTA MORGANA a été découverte. Nous envoyons les pilotes d'ASSAUT DES COMBATTANTS AERIENS pour détruire la super forteresse ennemie. Il est très important que vous réussissiez, car il s'agit du cerveau derrière la revanche de PHUTTA MORGANA contre le monde. Pour cette mission, le temps est essentiel, ne passez donc pas trop de temps à affronter les avions ennemis.

## **DEFENSE DU GOLIATH**

### **DEFENDEZ LE GOLIATH ALORS QU'IL EST AMARRE**

Le porte-avions aérien Goliath se réapprovisionne. PHUTTA MORGANA a découvert l'emplacement de son amarrage et a envoyé un nombre indéterminé d'hélicoptères d'attaque. Nos radars à grande portée ont détecté sept vagues de menaces. Vous êtes seul, sans le support d'ailliers. C'est à vous de défendre le Goliath contre les attaques de l'ennemi pendant qu'il est amarré. Le porte-avions aérien Goliath n'a besoin que de cinq minutes pour terminer son réapprovisionnement.

## **OCEAN ANTARCTIQUE**

### **DETRUISEZ CE QUI RESTE DES AVIONS ENNEMIS**

L'armée de PHUTTA MORGANA est en train de tomber. Il ne reste que quelques avions pour le défendre, mais leurs pilotes sont les meilleurs parmi les meilleurs et PHUTTA MORGANA les a gardé en réserve pour ce moment. Ils pilotent des avions très sophistiqués, mais ne vous laissez pas impressionner. Détruisez les avions ennemis restants.

## **GROTTE DE GLACE**

### **DETRUISEZ L'ENNEMI**

Nous avons localisé la cachette de PHUTTA MORGANA. Le porteavions aérien Goliath a été envoyé dans l'Antarctique. Le seul renseignement disponible est qu'il y a un croisement à l'intérieur de la grotte. Vous serez seul, sans le soutien de vos ailliers. Les renseignements sur l'ennemi sont inexistant. Allez-y doucement, car vous allez voler dans une grotte.



## MATCH A MORT

Les meilleurs des meilleurs pilotes sont ici face à face. Vous-même et un autre joueur pouvez vous affronter en un combat aérien dans l'un de quatre avions à réaction de chasse.

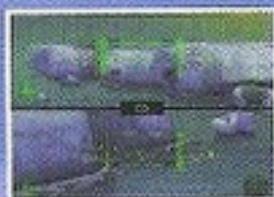


### STAGE (THEATRE D'AFFRONTEMENT)

Choisissez l'un des trois théâtres d'affrontement, MER, CIEL et DESERT. Chaque théâtre d'affrontement a ses propres obstacles en plus des opposants que vous affrontez.

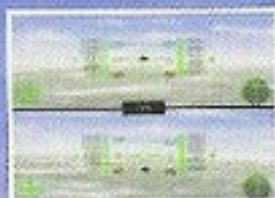
#### SEA (MER)

D'énormes icebergs flottent dans la MER et vous devez voler haut pour les éviter.



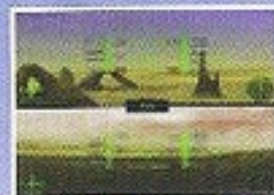
#### SKY (CIEL)

Dans le CIEL, il n'y aura rien à éviter, sauf votre adversaire.



#### DESERT (DESERT)

Le DESERT est un endroit isolé avec de gros rochers et des canyons.



### TIME (CHRONOMETRAGE)

Vous disposez d'un temps limité pour vous tuer les uns les autres. Réglez le chronomètre sur 600 secondes, 300 secondes, ou à l'infini. Lorsque le temps est écoulé, le vainqueur est le pilote avec le plus de victoires.

### SPECIAL

Chaque avion à réaction dispose d'un missile puissant appelé arme spéciale. Le réglage par défaut est "deux spéciales", mais pour augmenter la difficulté, vous pouvez régler le spécial sur "infini".

### DEFENSE

Chacun des avions à réaction de chasse est équipé d'un mécanisme de défense. Des paillettes sont utilisées pour dévier les missiles approchants. Vous avez l'option de disposer de 10 ou d'un nombre infini de paillettes.



## ATTAQUE DES MENEURS

Le quatre meneurs que vous pouvez sélectionner se trouvent également dans le mode JEU PRINCIPAL. L'Attaque des Meneurs ne peut se jouer que dans le mode à un joueur.

### ROBOT SUPER X

Se trouvant à Tokyo, le Robot Super X humilie les robots impériaux. Aussi grand que ce monstre paraisse, vous n'aurez pas trop de mal à lui faire mordre la poussière. Truffez-le de plomb avant qu'il ne détruise trop de bâtiments.



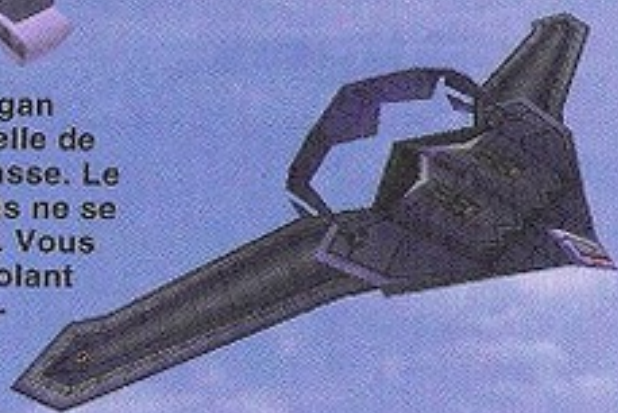
### LEVIATHAN

Parcourant les eaux de l'Antarctique, le Leviathan est un énorme cuirassier. Ses capacités sont supérieures à celles des autres vaisseaux. Les attaques aériennes sont sa faiblesse, mais attention à ses canons massifs.



### SPRIGGAN

L'envergure de l'avion Spriggan semble infinie comparée à celle de votre avion à réaction de chasse. Le Spriggan peut être furtif, mais ne se déplace pas très rapidement. Vous trouverez cet oiseau géant volant très haut dans le ciel. Méfiez-vous de son laser d'attaque spécial.



### BAZEEL

Le Bazeel est un tank du désert protégé par un blindage indestructible. Son camouflage se confond avec la couleur du sable du désert. Il vous faut donc utiliser votre radar pour en détecter les traces. Faites particulièrement attention à ses virages rapides, il peut vous bombarder avec des tonnes de méga éclairs en boule.





**OPTIONS****LEVEL (NIVEAU)**

Choisissez parmi les niveaux de difficulté: FACILE, NORMAL ou DIFFICILE. Plus le niveau est difficile, plus l'ennemi est fort.

**FLIGHT (VOL)**

Choisissez entre NOVICE et NORMAL. Les avions de chasse ne peuvent effectuer des tonneaux et des loopings qu'en mode NORMAL.

**SOUND (SON)**

Choisissez entre STEREO et MONO

**BGM VOL (VOL. MA)**

Réglez le volume de la musique ambiante.

**BGM (MA)**

Choisissez parmi une sélection de musiques ambiantes.

**CONTROLS (COMMANDES)**

Choisissez parmi différentes configurations de bouton sur la commande de votre Nintendo N64™.

**DATA (DONNEES)**

Effacez les jeux sauvegardés sélectionnés.

**AVERTISSEMENT:** les jeux effacés ne peuvent être récupérés!

**LANG (SORTIE)**

Choisissez entre Anglais, Allemand, Français.

**EXIT (CONTINUER)**

Sortez du menu des Options.

**C O N T I N U E R**

Dans le mode JEU PRINCIPAL, les progrès de vos jeux sont automatiquement sauvegardés. Les données sauvegardées peuvent être effacées à l'aide de la commande "Effacement des Données" dans le Menu Options.



## L'EQUIPE DES COMBATTANTS AERIENS

L'équipe d'ASSAUT DES COMBATTANTS AERIENS est composée de quatre des meilleurs pilotes du monde. Hawk, Glenda, Hien et Volk constituent l'équipe d'assaut et c'est à vous de choisir le pilote qui va sauver le monde. L'équipe fonctionne très bien ensemble dans les missions de combat, mais chaque membre est désireux d'entrer dans l'arène pour le mode Match à mort à n'importe quel moment.



## QUARTIER GENERAL DES COMBATTANTS AERIENS



### ELLEN

PAYS	U.S.A.
TAILLE	5'8"
AGE	26

Les quatre pilotes reçoivent leurs ordres du même opérateur, Ellen. Ellen vous fournit d'importantes informations. Avant chaque mission, elle vous fournira les informations concernant le nombre d'ennemis et les faiblesses du meneur principal.



### HAWK

PAYS	U.S.A.
TAILLE	5'8"
AGE	26

## TOMCAT F-14B

Le Tomcat F-14B est le meilleur avion à réaction pour un pilote amateur. Il est stable, se pilote aisément et son blindage est efficace.



**PRINCIPAL**  
MITRAILLEUSE de 20 mm

**MISSILE**  
MISSILES PHOENIX

**SPECIAL**  
MISSILES TOMAHAWK

**DEFENSE**  
PAILLETES



**GLENDA**

PAYS	U.S.A.
TAILLE	5'9"
AGE	30

**THUNDERBOLT II A-10A**

Le Thunderbolt II A-10A est un tank volant. Cet avion à réaction de chasse est relativement lent et n'est pas très manœuvrable, mais il compense ces défauts par d'épaisses plaques de blindage.



**PRINCIPAL**  
MITRAILLEUSE  
de 30 mm

**MISSILE**  
ROQUETTES

**SPECIAL**  
FAE

**DEFENSE**  
PAILLETES

**HIEN**

PAYS	JAPAN
TAILLE	5'9"
AGE	25

**FS-X**

Le FS-X est parfait pour les as du pilotage. Il vire sur l'aile rapidement et effectue de rapides tonneaux, gardant les meilleurs pilotes en haleine. A cause de ses qualités techniques, c'est un avion à réaction difficile à contrôler, mais c'est un excellent choix pour les combats aériens.



**PRINCIPAL**  
GRENAILLE  
KUNAI

**MISSILE**  
TORNADO  
SHURIKEN

**SPECIAL**  
RAYON NINJA

**DEFENSE**  
MAKIBISHI

**VOLK**

PAYS	RUSSIA
TAILLE	6'0"
AGE	30

**SUPER AVANT-AILE SU-35**

Le SUPER AVANT-AILE SU-35 vole très bien à hautes vitesses. Il n'est pas très maniable mais vole plus vite que la plupart de ses concurrents. Bien qu'il soit un meilleur avion à réaction de chasse, il ne peut pas encaisser beaucoup de coups.



**PRINCIPAL**  
ECLAIR EN  
BOULE

**MISSILE**  
FLECH  
DE FEU

**SPECIAL**  
VAGUE  
DE FEU

**DEFENSE**  
MINE  
AERIEUNE

Emulation64.fr



## STRATEGIE POUR LA PREMIERE MISSION

### BRIEFING AVEC ELLEN

**VOTRE MISSION:** défendre l'immeuble du Gouvernement.

**FORCES ENNEMIES:** Robot Super X; quatre avions de chasse; nombre inconnu d'hélicoptères ennemis.

**TOP SECRET:** le Robot Super X a une zone de défense faible en bas, à l'avant de son blindage.

**DUREE DE LA MISSION:** 15 minutes. Vous disposez du soutien supplémentaire des forces de défense de l'immeuble.



### TRAVAIL D'EQUIPE

Choisissez un pilote dont les capacités correspondent aux vôtres. Les trois pilotes restants vous serviront d'ailliers, attaquant les autres avions ennemis et le Robot Super X. Votre tâche est d'éliminer toute menace ennemie.



### COMBAT AERIEN

Vous allez rencontrer de nombreux hélicoptères. Bien que ces appareils ne représentent qu'une menace mineure, ils sont tout de même l'ennemi. Ils peuvent vous encercler, mais si vous pouvez les verrouiller, vous pouvez aisément les éliminer du ciel.



Chaque flotte ennemie a un as du pilotage. Dans ce cas, c'est un pilote de Rafale. Suivez votre équipier et il vous y mènera tout droit. Si vous êtes suffisamment bon, vous ne devriez avoir aucun mal à suivre ce pilote. Si vous ne pouvez pas le verrouiller, utilisez vos canons principaux.



## ATTAQUE DU ROBOT SUPER X

Si vous sentez que la chance est de votre côté et vous avez le blindage, volez juste au-dessus de l'eau. Depuis cette position, vous pouvez facilement attaquer la zone de défense faible du Robot Super X. Vous pouvez même voler entre ses jambes, mais n'utilisez cette tactique qu'à haute vitesse.



Si vous êtes en mauvais état après le combat aérien, attaquez le Robot depuis une haute altitude. Ses canons ne vous détecteront pas, mais vos missiles à tête chercheuse thermique trouveront le Robot Super X. Essayez cette attaque à basse vitesse.

Après avoir dépassé le Robot Super X, utilisez la VUE DES MENEURS pour éviter les missiles qu'il dirige vers vous. Si vous vous trouvez sous une forte attaque, effectuez des tonneaux à une inclinaison légèrement vers le haut pour vous aider à éviter des dommages majeurs.



MISSION ACCOMPLISHED			
LIFE POINT	X 25	13000	✓
DEFENSE WEAPON	X 10	30000	★
SPECIAL WEAPON	X 1	10000	✓
WRECKMAN RETURN	X 3	450000	★
TIME BONUS	X 350	38000	
<b>TOTAL</b>		<b>644000</b>	

Selon la difficulté du réglage, il ne faut pas beaucoup de coups au but pour arrêter le Robot Super X. Il se peut que vous ayez à lancer deux armes spéciales et une douzaine de missiles auxiliaires, mais quand vous l'abattez, il illumine le ciel. Avec un peu de chance, vos alliés seront toujours dans la course après que vous l'ayez vaincu. Plus vous infligez de dommages à l'ennemi (et moins vous en subissez), plus vous gagnez de points.



## SCORE ELEVE

Vos coups au but et vos erreurs sont comptabilisés après chaque mission. Tout compte, même les exploits de vos ailiers. Comparez le haut score de votre mission avec ceux des autres as du pilotage.



### MISSION ACCOMPLIE

#### POINT DE VIE (100%)

500 x la barre de vie restante (maximum 50,000 points)

#### ARME DE DEFENSE (Maximum 10)

1,000 x défense restante (maximum 10,000 points)

#### ARME SPECIALE (maximum 2)

10,000 x arme spéciale restante (maximum 20,000 points)

#### RETOUR DES AILIERS (maximum 3)

50,000 x ailiers de retour (maximum 150,000 points)

#### BONUS AU TEMPS

100 x temps restant

#### BONUS SUPPLEMENTAIRE

2,000 points x appareils, véhicules et bateaux ennemis



### EXTRA BONUS STAR

- |   |  |                |
|---|--|----------------|
| 1 | Barre de points de vie du joueur pleine              | 100,000 points |
| 2 | Plein stock d'armes de défense                       | 20,000 points  |
| 3 | Plein stock d'armes spéciales                        | 40,000 points  |
| 4 | Retour de tous les ailiers                           | 300,000 points |
| 5 | Destruction de tous les avions de chasse ennemis     | 240,000 points |
| 6 | Destruction de toutes les menaces ennemies           | ????????????   |
| 7 | Barre de points de vie de supporter du meneur pleine | 100,000 points |
| 8 | auvegarde du bâtiment de la navette de l'espace      | 400,000 points |