

# Rescue on Fractalus!

## Rescue on Fractalus!™

### Wanted: Air Pilots

All right! Listen up! You've got a right to know why you're here – why they suddenly need you Air Pilots.

A life and death struggle is raging throughout this grubby galactic quadrant. It's us against the Jaggies and they're just upped the stakes. They've dug in on Fractalus, the most inhospitable planet this side of the Kalamar system. It's a neat trick. Our highly trained Ethernorp pilots were holding their own in space battles, but down on Fractalus it's a different story. We're losing anywhere from five to fifty Space Pilots at a clip. Our job's to rescue those spaces.

Go ahead – laugh. I admit it's funny. Five years ago, the Corps couldn't phase us out fast enough. "No need for Air Pilots in the Ethernorps," they said. "Those dogs have had their day." Well, great, but those Space Pilots can only fly space. To be fair, they'll save us in the end, but now we have to save them – especially those golden "Ace Pilots." We can't win without them!

Here's how it works. They've rigged up a Mother Ship to ferry us within booster range of Fractalus. That's where it gets sticky. The Jaggies have got defences on that planet – gun emplacements, saucers – the works. And Fractalus in one hot cauldron of craggy mountains and canyons, covered by the worst air you've ever flown in. It's thick cyanitic acid – it'll dissolve your flight suit within minutes. Finally, there's the planet's hyper rate of rotation. The nine minute days have driven more than one pilot nuts.

But there's good to go with the bad. You'll have Valkyrie Fighters, the best pure flyers we've got. And don't call them V-Wings – that's not correct terminology. To make room for those Space Pilots they had to strip out a lot of the offensive weaponry. But they did install a Dirac Mirror Shield. It can take a big hit, but you pay for each one out of your energy reserve.

The one offensive weapon they left us is hot: the AMB – Anti-Matter Bubble – Torpedo. It'll destroy a target if it hits anywhere near it!

Finally, each Valkyrie's been fitted with the Etheric Navigation System, a computer-enhanced viewscreen which overlays your forward main window. It lets you see where you're going in Fractalus' acid fog atmosphere.

That's it. Get going. Forget the past – just go get us a future.

### Your Mission:

Sory. No time for a briefing now. Ethernorps pilots are down – out of action. They need help – fast.

First, we toss you out of the Mother Ship, straight down to Fractalus. That part's all automatic. But you're on your own when you hit the atmosphere.

Your job is to fight through the Jaggi defences and find stranded pilots. They won't be jumping up and down waving at you. So, use your instruments and viewscreen to find their crashed ships. They'll wait inside until you land in range.

The rescue's a snap. As soon as you shut down your engines, the pilot will come running and knock on your rear air lock door. Let the spacer in.

When you pick up your quota of pilots, or run out of energy, it's back to the Mother Ship. As you get better, we advance you to the higher levels – the more hellish parts of Fractalus.

Got it? Prepare for Mother Ship Launch.

### LOADING INSTRUCTIONS

#### COMMODORE 64

##### Cassette

Make sure that all peripheral equipment such as disk drives and printers are disconnected.

Press down the **SHIFT** key. Without releasing the **SHIFT**, press down the **RUN/STOP** key. Release the **RUN/STOP** key and then the **SHIFT** key.

Your TV will read "Press play on tape." Please follow these instructions. When the title screen appears, please press the **STOP** on your cassette recorder.

##### Disk

Please make sure that all peripheral equipment such as cassette players and printers are disconnected, and that only your disk drive is connected. **TO LOAD YOUR DISK:** Insert disk, label side up. Turn computer and disk drive on. Type: **LOAD \*\*\*; 8, 1** and press **RETURN**.

##### ATARI

##### Cassette

Before you load the cassette into your tape recorder, please make sure that you have disconnected all peripheral equipment such as disk drives and printers.

Press **PLAY** on the tape recorder. Hold down the **START** on your ATARI computer while turning on your machine. After you have heard a "beep" press the **RETURN** key. Your program will start loading. This should take several minutes.

##### Disk

Your 800 should be off and with no peripherals except your disk drive attached. Turn on your disk drive. Place diskette into drive one. Turn on your Atari® 800 computer. The game will automatically load from this point on.

##### APPLE

##### Disk

Please disconnect all peripheral equipment.

Insert diskette into disk drive with system off. Then, turn system ON. The game is ready to begin after the title screen appears.

To set the difficulty level, press the following keys – Atari: **SELECT** key to raise the level; press **SHIFT** and **SELECT** together to lower it. Commodore: **F3** to raise the level; **F5** to lower it. Apple:  to raise the level;  to lower it.

To begin the game and automatically launch your ship – Atari: press **START**. Commodore: press **F1**. Apple: press the **SPACE BAR**.

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

#### COMMODORE 64

##### Cassette

Assurez-vous que tout l'équipement accessoire est débranché et que votre bande est au début.

Appuyez sur la touche **SHIFT**. Sans la relâcher, appuyez sur la touche **RUN/STOP**. Relâchez la touche **RUN/STOP**, puis la touche **SHIFT**.

Vous écran affichera: "Press play on tape." Veuillez suivre ces instructions. Lorsque l'écran de titres apparaît, veuillez appuyer sur la touche **STOP** de votre lecteur de cassette.

##### Disk

Vérifiez que tous les périphériques tels que magnétophones et imprimantes sont débranchés et que seul le lecteur de disquettes est raccordé à l'appareil.

**POUR CHARGER VOTRE DISQUE:** Insérez le disque, étiquette dirigée vers le haut. Mettez l'ordinateur et le lecteur de disque en marche. Tapez: **LOAD \*\*\*; 8, 1** et appuyez sur **RETURN**.

##### ATARI

##### Cassette

Débranchez tous les périphériques tels que lecteurs de disquettes et imprimantes.

Appuyez sur la touche **PLAY** du lecteur de cassette. Maintenez la touche **START** abaissée sur l'ordinateur ATARI tout en mettant votre machine en marche. Après avoir entendu le bip, appuyez sur la touche **RETURN**. Votre programme se mettra en route. Cela devrait prendre quelques minutes.

##### Disque

Vérifiez que votre Atari® 800 est à l'arrêt et qu'aucun périphérique, sauf le lecteur de disquette, est raccordé. Mettez votre lecteur de disquette en marche. Insérez la disquette dans le lecteur numéro 1. Allumez l'Atari® 800. Le jeu commence alors à se charger.

##### APPLE

##### Disque

Assurez-vous que tout l'équipement accessoire est débranché.

Insérez la disquette mettez ordinateur et TV en marche le jeu est prêt après le titre apparait.

Pour sélectionner le niveau de difficulté, appuyez sur les touches suivantes – Atari: appuyez sur la touche **SELECT** pour augmenter le niveau; appuyez sur les touches **SHIFT** et **SELECT** en même temps pour le diminuer. Apple:  pour augmenter le niveau;  pour le diminuer.

Pour commencer le jeu et lancer automatiquement votre vaisseau – Atari: appuyez sur **START**. Commodore: appuyez sur **F1**. Apple: appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT**.

### LADEANLEITUNG

#### COMMODORE 64

##### Cassette

Vergewissern Sie sich, daß keine Peripheriegeräte angeschlossen sind und daß das Kassettenband bis zum Anfang zurückgespult ist.

Drücken Sie die **SHIFT**-Taste. Ohne die **SHIFT**-Taste loszulassen, drücken Sie die **RUN/STOP**-Taste. Lassen Sie die **RUN/STOP**-Taste los und dann die **SHIFT**-Taste.

Auf dem Bildschirm lesen Sie dann: "Press play on tape" (drücken Sie die **PLAY**-Taste auf der Kassette). Bitte befolgen Sie diese Anweisungen. Wenn der Titel-Bildausschnitt erscheint, drücken Sie den **STOP** Ihres Kassettenrekorders.

##### Diskette

Achten Sie darauf, daß außer dem Diskettenlaufwerk keine anderen Peripheriegeräte wie z.B. Kassetten-recorder und Drucker angeschlossen sind.

**DAS LADEN DER DISKETTE:** Legen Sie die Diskette ein mit dem Etikett nach oben gerichtet. Schalten Sie den Computer und das Plattenlaufwerk ein. Tippen Sie: **LOAD \*\*\*; 8, 1**, und drücken Sie **RETURN**.

##### ATARI

##### Cassette

Bitte prüfen Sie ob der Anschluß sämtlicher Peripheriegeräte wie z.B. von Diskettenlaufwerken und Druckern gelöst ist.

Die **PLAY**-Taste (**START**) des Bandgeräts drücken, dann bei heruntergehaltener **START**-Taste des ATARI-Computers den Computer einschalten. Nach Erörtnen eines Pieptons die Rücklaftaste **RETURN** drücken, woraufhin der einige Minuten währende Ladevorgang des Programms einsetzt.

##### Diskette

Der 800 sollte ausgeschaltet und außer dem Diskettenlaufwerk sollten keine Peripheriegeräte angeschlossen sein. Diskettenlaufwerk einschalten. Diskette in das Laufwerk ein einlegen. Atari® 800 Computer einschalten. Von hier ab wird das Spiel automatisch geladen.

##### APPLE

##### Diskette

Vergewissern Sie daß keine Peripheriegeräte angeschlossen sind! Legen Sie die Diskette ins system ein. Computer einschalten. Das Spiel können Sie anfangen nachdem der Titel Bildausschnitt erschienen ist.

Folgende Tasten dienen der Einstellung des Schwierigkeitsgrads: Beim ATARI wird der Schwierigkeitsgrad durch Betätigen der **SELECT**-Taste erhöht, durch gleichzeitiges Betätigen der **SELECT**- und der Umschalttaste **SHIFT** gesenkt. Beim **COMMODORE** dient **F3** einer Erhöhung, **F5** einer Senkung des Schwierigkeitsgrads. Beim **APPLE** wird das Spiel durch Druck auf  schwieriger, durch Druck auf  einfacher.

Zum Spielbeginn und automatischen Start des Flugschiffs: ATARI: **START** drücken. **COMMODORE**: **F1** drücken. **APPLE**: Die Leertaste drücken.

### ISTRUZIONI PER CARICARE

#### COMMODORE 64

##### Cassetta

Assicuratevi che tutte le unità periferiche siano disinserite e che il nastro nella cassetta sia riavvolto fino all'inizio.

Premete il tasto **SHIFT**. Senza rilasciare **SHIFT**, premete il tasto **RUN/STOP**. Rilasciate il tasto **RUN/STOP** e poi il tasto **SHIFT**.

Sullo schermo del televisore leggerete la frase "Press play on tape" (Premete play sul nastro). Quando sullo schermo appare il titolo, premete **STOP** sul registratore.

##### Disco

Assicuratevi che tutte le periferiche quali i registratori e le stampanti siano disabilitate e che soltanto.

**PER CARICARE IL DISCHETTO:** Inserisci il dischetto con l'etichetta rivolta verso l'alto. Accendi il computer e l'unità a dischi. Scrivi: **LOAD \*\*\*; 8, 1**, e premi **RETURN**.

##### ATARI

##### Cassetta

Prima di inserire la cassetta nel registratore, assicurarsi che tutte le periferiche quali le unità a dischi e le stampanti siano disabilitate.

Premete il tasto **PLAY** sul **REGISTRATORE**. Premete il tasto **START** sul vostro computer ATARI senza rilasciarlo mentre accendete la vostra macchina. Dop avere sentito un "beep", premete il tasto **RETURN**. Il programma comincerà così a caricarsi e continuerà per vari minuti.

##### Disco

Il computer Atari® 800 dovrebbe essere spento e collegato solamente all'unità a dischi. Accendere l'unità a dischi. Inserire il dischetto nell'unità on. Accendere il computer. Il gioco viene caricato automaticamente in memoria.

##### APPLE

##### Disco

Assicuratevi che tutte le unità periferiche siano disinserite. Inserisci il dischetto, accendere il computer. Il gioco può iniziare quando apparì il titolo sullo schermo.

Per fissare il livello di difficoltà, premete i tasti seguenti – Atari: tasto **SELECT** per aumentare il livello; premete **SHIFT** e **SELECT** insieme per abbassarlo. Commodore: **F3** per aumentare il livello; **F5** per abbassarlo. Apple:  per aumentare il livello;  per abbassarlo.

Per cominciare il gioco e lanciare la vostra nave automaticamente Atari: premete **START**. Commodore: premete **F1**. Apple: premete lo spaziatore.

### LAADINSTRUCTIES

#### COMMODORE 64

##### Cassette

Overtuigt u zich er eerst van dat alle randapparatuur is afgekoppeld en dat uw cassette band tot het begin is teruggedraaid.

Druk de **SHIFT**-toets in. Zonder de **SHIFT** los te laten, drukt U de **RUN/STOP**-toets in. Laat de **RUN/STOP**-toets los en vervolgens de **SHIFT**-toets.

Op Uw beeldscherm leest U dan: "Press **PLAY** on tape" (druk **PLAY** op cassette recorder in). Volg U deze aanwijzingen. Als het titelbeeld verschijnt, drukt U op de **STOP** van Uw cassette recorder.

##### Disk

Overtuig u ervan dat alle aanverwante apparatuur zoals cassette spelers en printers losgekoppeld zijn, en dat alleen de disk drive is aangesloten.

**HET LADEN VAN UW DISK:** De disk inschuiven met het etiket naar boven gekeerd. Zet dan de computer en de disk drive aan. Typ in: **LOAD \*\*\*; 8, 1** en druk op **RETURN**.

##### ATARI

##### Cassette

Schakel alle randapparatuur uit voordat u de cassette laadt.

Druk **PLAY** van de cassette recorder in. Houd de **START** toets op de ATARI computer ingedrukt terwijl u de machine aanzet. Nadat u de toon hebt gehoord, drukt u op de **WAGENTERUGLOOPTOETS**. Uw programma begint nu op te laden. Dit duurt enkele minuten.

##### Disk

Uw 800 dient uitgeschakeld te zijn en aanverwante apparatuur, met uitzondering van de disk drive, dient losgekoppeld te zijn. Schakel uw disk drive in. Plaats de diskette in drive één. Zet uw Atari® 800 computer aan. Vanaf dit moment zal het spel automatisch laden.

##### APPLE

##### Disk

Overtuig u ervan dat alle randapparatuur is uitgeschakeld. Schuif de disk in de disk drive. Het spel kunt u beginnen als het titelbeeld verschijnt.

Om het moeilijkheidsniveau in te stellen, drukt u op de volgende toetsen Atari: **SELECT** om het niveau te verhogen; **SHIFT** en **SELECT** tegelijk om het te verlagen. Commodore: **F3** om het niveau te verhogen; **F5** om het te verlagen. APPLE:  om het niveau te verhogen;  om het te verlagen.

Om het spel te beginnen en uw schip automatisch te lanceren – ATARI: Druk op **START**. Commodore: Druk op **F1** Apple: Druk op de **SPATIEBALK**.

## Code Red!

1 Set the difficulty level, press the following keys – Atari: **SELECT** key to raise the level; press **SHIFT** and **SELECT** together to lower it. Commodore: **F3** to raise the level; **F5** to lower it. Apple:  to raise the level;  to lower it.

2 To begin the game and automatically launch your ship – Atari: press **START**. Commodore: press **F1**. Apple: press the **SPACE BAR**.

3 Use the joystick to fly the Valkyrie Fighter when you enter the atmosphere of Fractalus. You'll know you're on your own when the message **MANUAL** appears at the top of the screen.

4 Jaggi Gun Emplacements appear as green domes on the mountain peaks. Watch for the cross hairs to appear on the Main Window when an enemy is near. Line up the enemy in the cross hairs on the Main Window or Targeting Scope. Launch a torpedo by pressing the red fire button.

5 Locate a pilot by watching for a "blip" on the Long Range Scanner or a flashing green beacon on the surface of Fractalus. Fly towards the pilot keeping your ship's altitude low.

6 Pilot in range: Watch the Long Range Scanner on your instrument panel. When the pilot "blip" is centered near the bottom of the Scanner, press the **LAND (L)** key to land the ship. Press the **SYSTEMS (S)** key to turn off your engines and shields. The screen will display **PILOT IN RANGE**. If the pilot is not in range the screen displays: **PILOT TOO FAR**. Take off again by pressing **INCREASE THRUST** (Atari, Apple: ; Commodore: **>** ), and move your ship closer.

7 Rescue the pilot: Press the **AIR LOCK (A)** key to open the air lock when the pilot knocks on the door. The air lock automatically closes after the pilot comes safely inside.

8 Take off: Press **INCREASE THRUST** (Atari, Apple: ; Commodore:  ), and search for the next drowned pilot.

9 The Mother Ship will return to your sector to check on your progress. If you're in trouble – low on energy, taking a lot of heat – the Mother Ship will try to show up sooner. When it's near, the Mother Ship light on the control panel will flash flashing and the message **MOTHER SHIP!** will appear at the top of the screen. If you've rescued your quota of pilots or are low on energy, press the **BOOSTERS (B)** key to fire the boosters. Your ship will automatically leave Fractalus and dock with the Mother Ship.

### SCORING

Event	Point Value
Each second of flight	1
Gun emplacement destroyed	100
Saucer destroyed	250
Pilot picked up	200
Ace picked up	2000
Pilot returned to Mother Ship (bonus)	500
Pilot returned over quota (bonus)	1000
Level completed	Level x 200

**Note:** If you return to the Mother Ship before you have rescued your quota of pilots you may continue at the same level, but will not receive a bonus for completing that level. If you continue at a lower level, you forfeit your previous score.

1 Pour choisir le niveau de difficulté, appuyez sur les touches suivantes – Atari: **SELECT** pour passer au niveau supérieur, **SHIFT** et **SELECT** en même temps pour sélectionner le niveau inférieur. Commodore: **F3** pour passer à un niveau plus difficile, **F5** pour obtenir un niveau moins difficile. Apple:  pour augmenter la difficulté;  pour la diminuer.

2 Pour faire démarrer le jeu et catapulteur automatiquement votre astronef, procédez comme suite – Atari: appuyez sur la touche **START**. Commodore: pressez **F1** Apple: enfoncez la **BARRE D'ESPACEMENT**.

3 Pour piloter le chasseur Valkyrie lorsque vous aurez pénétré dans l'atmosphère de Fractalus, servez-vous du joystick. Le message **MANUAL** apparaissant en haut de l'écran vous indique que vous ne pouvez désormais compter que sur vous-même.

4 Les batteries de canons Jaggies sont représentées sur l'écran par des dômes verts situés sur les crêtes des montagnes. Dès que vous approchez de l'ennemi, un réticule apparaît dans le pare-brise. Cadrez l'ennemi dans ce réticule ou dans la lunette de visée, et lancez une trpille en appuyant sur le bouton de tir rouge.

5 La présence d'un pilote abattu à proximité vous est signalée par un "top" sur le scanneur grande portée ou par une balise verte clignotant à la surface de Fractalus. Dirigez votre appareil vers le pilote en volant à basse altitude.

6 Pilote en vue: survolez le scanneur grande portée sur votre tableau de bord. Dès que le "top" signalant la présence d'un pilote sera au centre au bas de ce scanneur, appuyez sur la touche **d'ATTERRISSAGE (L pour LAND)** pour atterrir. Pressez ensuite la touche **SYSTEMES (S)** pour arrêter vos réacteurs et désactiver vos boucliers. L'écran affiche alors le message **PILOT IN RANGE** si le pilote se trouve à votre portée, ou **PILOT TOO FAR** s'il est encore trop loin. Dans ce dernier cas, appuyez sur la touche **d'AUGMENTATION DE POUSSÉE** (Atari et Apple: ; Commodore:  ) pour faire repartir votre appareil, et rapprochez-vous du pilote.

7 Secourez le pilote: dès que le pilote frappe à la porte, pressez sur la touche de la **CHAMBRE DE DECOMPRESSION (A pour AIR LOCK)** pour ouvrir. La porte se referme automatiquement dès que le pilote se trouve en sécurité à l'intérieur de l'appareil.

8 Faites décoller votre appareil en appuyant sur la touche **d'AUGMENTATION DE POUSSÉE** (Atari et Apple: ; Commodore:  ), et partez à la recherche d'un autre pilote abattu.

9 Le vaisseau ravitailleur revient de temps en temps dans votre secteur pour vérifier vos progrès. Si vous êtes en difficulté (réserves d'énergie trop basses, températures trop élevées), le vaisseau tâche de répareraitre plus tôt. Son approche vous est signalée par le voyant lumineux correspondant qui commence à clignoter sur le tableau de bord et par le message

**MOTHER SHIP!** qui s'affiche en haut de l'écran. Si vous avez déjà sauvé votre quota de pilotes ou que vos réserves d'énergie sont près d'être épuisées, appuyez sur la touche des **FUSEES DE DECOLLAGE (B pour BOOSTERS)** pour les mettre à feu. Votre appareil quitte automatiquement Fractalus et s'amare au vaisseau ravitailleur.

### SCORE

Événement	Nombre de Points
Chaque seconde de vol	1
Batterie de canons détruite	100
Soucoupe détruite	250
Pilote rescapé	200
Pilote d'élite rescapé	2000
Pilote ramené au vaisseau ravitailleur (prime)	500
Pilote ramené en plus du quota (prime)	1000
Niveau achevé	NIVEAU x 200

**N.B.:** Si vous revenez au vaisseau ravitailleur avant d'avoir pu sauver votre quota de pilotes, vous pouvez continuer au même niveau de difficulté, mais vous ne recevrez pas de prime lorsque vous aurez complété ce niveau. Si vous continuez à un niveau inférieur, vous renoncez d'office à votre score précédent.

1 Der Schwierigkeitsgrad wird durch Drücken der folgenden Tasten eingestellt: Für Atari: die **SELECT**-Taste zum Erhöhen, und die **SHIFT**-gemeinsam mit der **SELECT**-Taste zum Erleichtern des Schwierigkeitsgrads. Für den Commodore: **F3** zum Erhöhen, **F5** zum senken; und für den Apple:  zum Erhöhen und  zum senken des Schwierigkeitsgrads.

2 Zum Anfangen des Spiels mit automatischer ausfahren Ihres Schiffes drücken Sie beim Atari **START**, beim Commodore **F1** und beim Apple die **LEERTASTE**.

3 Beim Eintritt in die Atmosphäre des Fractalus verwenden Sie den Steuerknüppel zum lenken Ihres Walküre Kampffahrzeugs. Durch die Anzeige **MANUAL** oben auf Ihrem Bildschirm werden Sie daran erinnert, daß Sie auf sich selbst angewiesen sind.

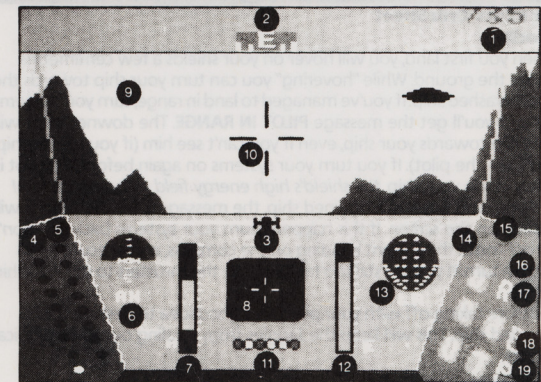
4 Die Jaggi-Kanonenstellungen erscheinen als grüne Kuppeln auf den Berggipfeln. Achten Sie auf die Sichtkoordinaten, die auf dem Hauptfenster erscheinen, wenn sich ein Feind genähert hat. Auf dem Hauptfenster oder Zielfernrohr visieren Sie diese genau auf den Feind ein. Zum Abschuß eines Torpedos drücken Sie den roten Schießknopf.

5 Sie machen den Piloten durch einen Blip auf Ihrem Distanz-Scanner ausfindig oder durch eine blinkende grüne Spitze auf der Fractalus-Oberfläche. Halten Sie das Schiff auf niedriger Flughöhe und fliegen Sie auf den Piloten zu.

6 Pilot in Reichweite: Achten Sie auf den Distanz-Scanner auf Ihrer Instrumentierung. Sobald der Piloten-Blip unten in der Mitte des Scanners liegt, drücken Sie die **L-(LANDE)** Taste zum Landen des Schiffes. Danach drücken Sie die **S-(SYSTEM)** Taste zum Abschalten der Triebwerke und Abschirmung. Sie werden auf dem Bildschirm



## Instrument Detail



\*Representation of Atari version of game— other versions may vary.

## Valkyrie Fighter Control Panel\*

**1 Score.** Resets automatically when you begin a new game.
**2 Compass.** Gives you a sense of direction when making turns or finding your way back to an overflow pilot.
**3 Wing Clearance Bars.** Show how far the nearest mountain is to the tips of your wings. Helpful for making tight turns in canyons.
**4 Thrust Level.** Shows your engine thrust level. The more lights turned on, the higher the thrust.
**5 Dangerous Altitude.** This column lights up when your ship moves close to the ground. All lights are lit when you land.
**6 Artificial Horizon.** Indicates your ship's current bank (left/right) and climb (up/down).
**7 Altimeter.** The red bar represents the altitude of the terrain. The light blue bar shows your ship's altitude. Your altitude above the ground is determined by the amount of light blue showing. If there isn't any light blue, you've either landed or crashed (or you're about to).
**8 Targeting Scope.** Targets Jaggi gun emplacements and saucers, and downed ships. When there is more than one object, the cross hairs target the closest one.
**9 Main Window.** Enhances visible light with computer imagery.
**10 Cross Hairs.** Appear on the Main Window to target any visible enemy. A second set of cross hairs on the Targeting Scope is always displayed.
**11 Enemy Lock-On Indicator.** These lights flash while the lock-on system is analyzing stray radiation. When an enemy gun emplacement begins to lock on to your ship, these lights go on, then turn on again one by one, starting at the left. When all six lights are on, the gun emplacements will fire. You can cause the gun emplacements to "lose lock" by evasive manoeuvring.
**12 Energy Level Indicator.** Displays the energy level and changes colour as your energy level is depleted; flashes and beeps when it gets critically low. Additional energy is available from each rescued pilot's energy cell. Your energy cells will be completely recharged each time you return to the Mother Ship.
**13 Long Range Scanner.** The Scanner picks up the pilot's emergency beacon and displays it as a bip. The V shape on the Scanner shows the field of view in front of your ship; your position is at the bottom of the V. When you are within two units of a downed pilot the Scanner will begin flashing and beeping continuously. Then you can pick up the pilot.
**14 Shields On.** This light indicates when your Dirac Mirror Shields—a low power version of the Mother Ship's invisibility shield—are activated and drawing power. The shield surrounds your craft with a powerful Dirac wave which reflects all known forms of energy—however, it can't handle the side of a mountain at full throttle!
**15 Mother Ship.** This light flashes, a bleep sounds, and a MOTHER SHIP! message appears at the top of the display when the Mother Ship is in range. You should pick up more than half your quota of pilots before the ship reappears.
**16 Air Lock Open.** Light indicates when the air lock is open.
**17 Range to Pilot.** Show the relative distance to the pilot indicated on the Long Range Scanner. When no pilot is sensed, "O" is shown.
**18 Enemies Destroyed.** Shows the number of gun emplacements and saucers you have destroyed.
**19 Pilot Quota/Rescued.** Shows the number of pilots you must rescue and bring back to the Mother Ship in order to advance to the next level. Every time you pick up a pilot, this number is decreased. It flashes when you've reached your quota and counts the number of pilots you've rescued beyond your quota. An admirable feat!

#### DETAILS DE L'APPAREIL

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

\*Schéma pour la version Atari – les autres modèles peuvent présenter des variantes.
**1 Score.** Revient automatiquement à zéro lorsque vous commencez une nouvelle partie.
**2 Boussole.** Vous donne l'orientation lorsque vous tournez ou que vous êtes à la recherche d'un pilote coulé.
**3 Barres de Passage des Ailes.** Indique la distance du bout de vous ailes à la montagne la plus proche. Utile pour prendre des virages serrés dans les canyons.
**4 Niveau de Poussée.** Indique le niveau de poussée de votre moteur. Plus vous avez de lumières allumées, plus forte est la poussée.
**5 Altitude Dangereuse.** Cette colonne s'allume lorsque votre vaisseau se rapproche du sol. Toutes les lumières sont allumées lorsque vous atterrissez.
**6 Horizon Artificiel.** Indique la position de votre vaisseau, horizontale (droite/gauche) et verticale (haut/bas).
**7 Altimètre.** La barre rouge représente l'altitude du terrain. La barre bleue indique celle de votre vaisseau. Votre élévation par rapport au sol peut être déterminée par la quantité visible de lumière bleue. S'il n'y a pas de lumière bleue, vous avez atterri ou vous vous êtes écrasé (ou vous allez atterir ou vous écraser).
**8 Champ de Visée.** Vise les bases de canons Jaggi, les soupces volantes et les vaisseaux abattus. Lorsqu'il y a plus d'un objet, la réticule vise le plus proche.
**9 Fenêtre Principale.** Agrémente la lumière visible d'images d'ordinateur.
**10 Réticule.** Apparaît sur la Fenêtre Principale pour viser tout ennemi visible. Une deuxième réticule est toujours affichée sur le champ de visée.
**11 Témoin de Détection d'Ennemi.** Ces lumières clignotent lorsque le système de détection est en train d'analyser les ondes parasites. Lorsqu'une base de tir ennemi commence à traquer votre vaisseau, ces lumières s'éteignent, puis se rallument une par une, en commençant par la gauche. Lorsque les six lampes sont allumées, la base fait feu. Vous pouvez faire "perdre trace" aux canons par des manœuvres d'évasion.
**12 Témoin de Niveau de Carburant.** Affiche le niveau de carburant et change de couleur au fur et à mesure que celui-ci descend; le témoin clignote et fait retentir un bip lorsque le niveau atteint le seuil critique. Vous pouvez obtenir du carburant supplémentaire auprès de chaque pilote dont vous effectuez le sauvetage. Vos ballons de carburant seront pleins à nouveau à chaque fois que vous retournerez au Vaisseau Mère.
**13 Sondeuse Longue Portée.** La sondeuse ramasse le drapeau d'urgence du pilote et l'affiche sur l'écran du radar. La forme en V montre le champ de vision devant votre vaisseau; vous vous trouvez à la pointe du V. Lorsque vous êtes à moins de deux unités d'un pilote coulé, la sondeuse commencera à clignoter et à émettre des bips continus. Vous pouvez alors cueillir le pilote.
**14 Témoin d'Écrans Protectors.** Ce témoin indique que vos écrans miroir Dirac – une version basse énergie de l'écran invisible de protection

**1 Spielstand.** Wird bei jedem neuen Spiel automatisch auf Null zurück gesetzt.
**2 Kompab.** Erleichtert die Orientierung, z.B. bei Kurven oder beim Wiederfinden überflogener Piloten.
**3 Seitenbalken.** Angabe des Abstands zwischen dem Ende der Tragflächen und dem nächstgelegenen Berg. Bei engen Kurven in Canyons äußerst hilfreich.
**4 Schubkraft.** Angabe der Schubleistung der Triebwerke. Je mehr Lampen aufleuchten, desto höher ist die Schubkraft.
**5 Gefährliche Höhe.** Diese Skala leuchtet auf, wenn das Schiff in Bodennähe ist; beim Landen brennen sämtliche Lämpchen.
**6 Künstlicher Horizont.** Anzeige der augenblicklichen Schräglage des Schiffes bei Kurven (links/rechts) bzw. der Steigung (auf/ab).
**7 Höhenmesser.** Der rote Balken gibt die Höhe ü.M. des Bodens an, der hellblaue die Flughöhe des Schiffes. Der jeweilige Bodenabstand ist aus der Länge des hellblauen Abschnitts der Skala ersichtlich. Wird kein Hellblau angezeigt, ist das Schiff entweder gelandet oder abgestürzt (oder steht kurz vor einer Landung bzw. Bruchlandung).
**8 Zielerfassungs-Ferrohr.** Visiert Jaggi- Geschützstände und -Raumschiffe an. Bei mehr als einem Zielobjekt erfährt das Fadenkreuz das nächstliegen- de Objekt.
**9 Hauptfenster.** Verstärkt vorhandenes Licht mit Computerbildern.
**10 Fadenkreuze.** Bei Auftauchen eines sichtbaren feindlichen Objekts erscheint im Hauptfenster ein Fadenkreuz zur Erfassung dieses Objekts. Das Fadenkreuz im Zielerfassungs-Ferrohr wird immer angezeigt.
**11 Anzeihe für feindliche Zielerfolgung.** Die Lämpchen blinken, wenn das Zielerfolgungs-System Streuund Leakstrahlung analysiert. Hat ein feindlicher Geschützstand mit der Zielerfolgung eines Schiffes begonnen, gehen die Lämpchen aus und dann von links nach rechts nacheinander wieder an. Der Geschützstand schließt, wenn alle sechs Lämpchen brennen. Durch Ausweichmanöver kann man aus dem Zielerfolgungsprozess ausbrechen.
**12 Anzeige des Energievorrats.** Zeigt den Energievorrat an und gibt den fortschreitenden Energieabbau durch Farbveränderungen, das Erreichen eines kritischen Tiefstands durch einen Piepton an. Die Energie-nachschub erfolgt mittels der Energiezellen gereteter Piloten. Bei jeder Rückkehr zum Mutterschiff werden die Energiezellen eines Schiffes wieder voll geladen.
**13 Weitebereich-Abtastung.** Das Abtastgerät fängt das Notfrequenzbakensignal von Piloten auf und gibt es in Form einer Echoanlage aus. Das V-förmige Feld des Abtastgeräts stellt das Sichtfeld vor dem Schiff dar, der Spieler stellt dabei am Fuß dieses "V" Sobald sich das Schiff einem abgestürzten Piloten bis auf zwei Entfernungseinheiten genähert hat, blinkt und piept das Anzeigegerät ununterbrochen – der Pilot kann an Bord genommen werden.
**14 Abschirmung aktiv.** Das brennende Lämpchen besagt, daß die Dirac-Spiegelabschirmung, eine Niederleistungsausführung des Unsichtbarkeitsschirms des Mutterschiffs, eingeschaltet ist und Energie verbraucht. Diese Abschirmung umgibt das Flugschiff mit einer starken Diracwelle, die alle bekannten Energieformen reflektiert. Bie hochtourigen Triebwerken kann der Schirm eine Bergwand jedoch nicht bewältigen!
**15 Mutterschiff.** Wenn sich das Mutterschiff in Reichweite befindet, ertönt ein Signal, dieses Lämpchen leuchtet auf und der Bildschirm zeigt die Nachricht "MOTHER SHIP" an. Der Spieler sollte vor dem nächsten Auftauchen des Mutterschiffs mehr als die Hälfte der Quote zu rettender Piloten an Bord genommen haben.
**16 Luftschleuse offen.** Ein brennendes Lämpchen besagt, daß die Luftschleuse offen ist.
**17 Entfernung Pilot.** Angabe der relativen Entfernung zwischen Flugschiff und dem auf dem Weitbereichs-Abtastgerät sichtbaren Piloten. Wird kein Pilot gesichtet, lautet die Anzeige "O".
**18 Volttreffer.** Zahlenmäßige Angabe zerstörter feindlicher Geschützstände und Raumschiffe.
**19 Pilotenquote/Retlungen.** Anzahl der Piloten, die noch zu retten und zum Mutterschiff zurückzubringen sind, um in der nächsten Spielebene weiterspielen zu können. Die Zahlenangabe verringert sich bei jedem geretteten Piloten und blinkt, wenn die Quote erreicht ist. Danach wird die Anzahl der Rettungen, die über die geforderte Quote hinausgehen, angezeigt – eine wirklich bewunderungswürdige Leistung!

#### ANGABEN DER INSTRUMENTENTAFEL

**Steuertafel des Valkyrie-Fighters\***
\*Atari-Spielversion – andere Spieldausgaben können von diesem Bild abweichen.
**1 Spielstand.** Wird bei jedem neuen Spiel automatisch auf Null zurück gesetzt.
**2 Kompaba.** Erleichtert die Orientierung, z.B. bei Kurven oder beim Wiederfinden überflogener Piloten.
**3 Seitenbalken.** Angabe des Abstands zwischen dem Ende der Tragflächen und dem nächstgelegenen Berg. Bei engen Kurven in Canyons äußerst hilfreich.
**4 Schubkraft.** Angabe der Schubleistung der Triebwerke. Je mehr Lampen aufleuchten, desto höher ist die Schubkraft.
**5 Gefährliche Höhe.** Diese Skala leuchtet auf, wenn das Schiff in Bodennähe ist; beim Landen brennen sämtliche Lämpchen.
**6 Künstlicher Horizont.** Anzeige der augenblicklichen Schräglage des Schiffes bei Kurven (links/rechts) bzw. der Steigung (auf/ab).
**7 Höhenmesser.** Der rote Balken gibt die Höhe ü.M. des Bodens an, der hellblaue die Flughöhe des Schiffes. Der jeweilige Bodenabstand ist aus der Länge des hellblauen Abschnitts der Skala ersichtlich. Wird kein Hellblau angezeigt, ist das Schiff entweder gelandet oder abgestürzt (oder steht kurz vor einer Landung bzw. Bruchlandung).
**8 Zielerfassungs-Ferrohr.** Visiert Jaggi- Geschützstände und -Raumschiffe an. Bei mehr als einem Zielobjekt erfährt das Fadenkreuz das nächstliegen- de Objekt.
**9 Hauptfenster.** Verstärkt vorhandenes Licht mit Computerbildern.
**10 Fadenkreuze.** Bei Auftauchen eines sichtbaren feindlichen Objekts erscheint im Hauptfenster ein Fadenkreuz zur Erfassung dieses Objekts. Das Fadenkreuz im Zielerfassungs-Ferrohr wird immer angezeigt.
**11 Anzeihe für feindliche Zielerfolgung.** Die Lämpchen blinken, wenn das Zielerfolgungs-System Streuund Leakstrahlung analysiert. Hat ein feindlicher Geschützstand mit der Zielerfolgung eines Schiffes begonnen, gehen die Lämpchen aus und dann von links nach rechts nacheinander wieder an. Der Geschützstand schließt, wenn alle sechs Lämpchen brennen. Durch Ausweichmanöver kann man aus dem Zielerfolgungsprozess ausbrechen.
**12 Anzeige des Energievorrats.** Zeigt den Energievorrat an und gibt den fortschreitenden Energieabbau durch Farbveränderungen, das Erreichen eines kritischen Tiefstands durch einen Piepton an. Die Energie-nachschub erfolgt mittels der Energiezellen gereteter Piloten. Bei jeder Rückkehr zum Mutterschiff werden die Energiezellen eines Schiffes wieder voll geladen.
**13 Weitbereich-Abtastung.** Das Abtastgerät fängt das Notfrequenzbakensignal von Piloten auf und gibt es in Form einer Echoanlage aus. Das V-förmige Feld des Abtastgeräts stellt das Sichtfeld vor dem Schiff dar, der Spieler stellt dabei am Fuß dieses "V" Sobald sich das Schiff einem abgestürzten Piloten bis auf zwei Entfernungseinheiten genähert hat, blinkt und piept das Anzeigegerät ununterbrochen – der Pilot kann an Bord genommen werden.
**14 Abschirmung aktiv.** Das brennende Lämpchen besagt, daß die Dirac-Spiegelabschirmung, eine Niederleistungsausführung des Unsichtbarkeitsschirms des Mutterschiffs, eingeschaltet ist und Energie verbraucht. Diese Abschirmung umgibt das Flugschiff mit einer starken Diracwelle, die alle bekannten Energieformen reflektiert. Bie hochtourigen Triebwerken kann der Schirm eine Bergwand jedoch nicht bewältigen!
**15 Mutterschiff.** Wenn sich das Mutterschiff in Reichweite befindet, ertönt ein Signal, dieses Lämpchen leuchtet auf und der Bildschirm zeigt die Nachricht "MOTHER SHIP" an. Der Spieler sollte vor dem nächsten Auftauchen des Mutterschiffs mehr als die Hälfte der Quote zu rettender Piloten an Bord genommen haben.
**16 Luftschleuse offen.** Ein brennendes Lämpchen besagt, daß die Luftschleuse offen ist.
**17 Entfernung Pilot.** Angabe der relativen Entfernung zwischen Flugschiff und dem auf dem Weitbereichs-Abtastgerät sichtbaren Piloten. Wird kein Pilot gesichtet, lautet die Anzeige "O".
**18 Volttreffer.** Zahlenmäßige Angabe zerstörter feindlicher Geschützstände und Raumschiffe.
**19 Pilotenquote/Retlungen.** Anzahl der Piloten, die noch zu retten und zum Mutterschiff zurückzubringen sind, um in der nächsten Spielebene weiterspielen zu können. Die Zahlenangabe verringert sich bei jedem geretteten Piloten und blinkt, wenn die Quote erreicht ist. Danach wird die Anzahl der Rettungen, die über die geforderte Quote hinausgehen, angezeigt – eine wirklich bewunderungswürdige Leistung!

**Angaben der Instrumententafel**

**Steuertafel des Valkyrie-Fighters\***
\*Atari-Spielversion – andere Spieldausgaben können von diesem Bild abweichen.
**1 Spielstand.** Wird bei jedem neuen Spiel automatisch auf Null zurück gesetzt.
**2 Kompaba.** Erleichtert die Orientierung, z.B. bei Kurven oder beim Wiederfinden überflogener Piloten.
**3 Seitenbalken.** Angabe des Abstands zwischen dem Ende der Tragflächen und dem nächstgelegenen Berg. Bei engen Kurven in Canyons äußerst hilfreich.
**4 Schubkraft.** Angabe der Schubleistung der Triebwerke. Je mehr Lampen aufleuchten, desto höher ist die Schubkraft.
**5 Gefährliche Höhe.** Diese Skala leuchtet auf, wenn das Schiff in Bodennähe ist; beim Landen brennen sämtliche Lämpchen.
**6 Künstlicher Horizont.** Anzeige der augenblicklichen Schräglage des Schiffes bei Kurven (links/rechts) bzw. der Steigung (auf/ab).
**7 Höhenmesser.** Der rote Balken gibt die Höhe ü.M. des Bodens an, der hellblaue die Flughöhe des Schiffes. Der jeweilige Bodenabstand ist aus der Länge des hellblauen Abschnitts der Skala ersichtlich. Wird kein Hellblau angezeigt, ist das Schiff entweder gelandet oder abgestürzt (oder steht kurz vor einer Landung bzw. Bruchlandung).
**8 Zielerfassungs-Ferrohr.** Visiert Jaggi- Geschützstände und -Raumschiffe an. Bei mehr als einem Zielobjekt erfährt das Fadenkreuz das nächstliegen- de Objekt.
**9 Hauptfenster.** Verstärkt vorhandenes Licht mit Computerbildern.
**10 Fadenkreuze.** Bei Auftauchen eines sichtbaren feindlichen Objekts erscheint im Hauptfenster ein Fadenkreuz zur Erfassung dieses Objekts. Das Fadenkreuz im Zielerfassungs-Ferrohr wird immer angezeigt.
**11 Anzeihe für feindliche Zielerfolgung.** Die Lämpchen blinken, wenn das Zielerfolgungs-System Streuund Leakstrahlung analysiert. Hat ein feindlicher Geschützstand mit der Zielerfolgung eines Schiffes begonnen, gehen die Lämpchen aus und dann von links nach rechts nacheinander wieder an. Der Geschützstand schließt, wenn alle sechs Lämpchen brennen. Durch Ausweichmanöver kann man aus dem Zielerfolgungsprozess ausbrechen.
**12 Anzeige des Energievorrats.** Zeigt den Energievorrat an und gibt den fortschreitenden Energieabbau durch Farbveränderungen, das Erreichen eines kritischen Tiefstands durch einen Piepton an. Die Energie-nachschub erfolgt mittels der Energiezellen gereteter Piloten. Bei jeder Rückkehr zum Mutterschiff werden die Energiezellen eines Schiffes wieder voll geladen.
**13 Weitbereich-Abtastung.** Das Abtastgerät fängt das Notfrequenzbakensignal von Piloten auf und gibt es in Form einer Echoanlage aus. Das V-förmige Feld des Abtastgeräts stellt das Sichtfeld vor dem Schiff dar, der Spieler stellt dabei am Fuß dieses "V" Sobald sich das Schiff einem abgestürzten Piloten bis auf zwei Entfernungseinheiten genähert hat, blinkt und piept das Anzeigegerät ununterbrochen – der Pilot kann an Bord genommen werden.
**14 Abschirmung aktiv.** Das brennende Lämpchen besagt, daß die Dirac-Spiegelabschirmung, eine Niederleistungsausführung des Unsichtbarkeitsschirms des Mutterschiffs, eingeschaltet ist und Energie verbraucht. Diese Abschirmung umgibt das Flugschiff mit einer starken Diracwelle, die alle bekannten Energieformen reflektiert. Bie hochtourigen Triebwerken kann der Schirm eine Bergwand jedoch nicht bewältigen!
**15 Mutterschiff.** Wenn sich das Mutterschiff in Reichweite befindet, ertönt ein Signal, dieses Lämpchen leuchtet auf und der Bildschirm zeigt die Nachricht "MOTHER SHIP" an. Der Spieler sollte vor dem nächsten Auftauchen des Mutterschiffs mehr als die Hälfte der Quote zu rettender Piloten an Bord genommen haben.
**16 Luftschleuse offen.** Ein brennendes Lämpchen besagt, daß die Luftschleuse offen ist.
**17 Entfernung Pilot.** Angabe der relativen Entfernung zwischen Flugschiff und dem auf dem Weitbereichs-Abtastgerät sichtbaren Piloten. Wird kein Pilot gesichtet, lautet die Anzeige "O".
**18 Volttreffer.** Zahlenmäßige Angabe zerstörter feindlicher Geschützstände und Raumschiffe.
**19 Pilotenquote/Retlungen.** Anzahl der Piloten, die noch zu retten und zum Mutterschiff zurückzubringen sind, um in der nächsten Spielebene weiterspielen zu können. Die Zahlenangabe verringert sich bei jedem geretteten Piloten und blinkt, wenn die Quote erreicht ist. Danach wird die Anzahl der Rettungen, die über die geforderte Quote hinausgehen, angezeigt – eine wirklich bewunderungswürdige Leistung!

#### DETTAGLIO DEGLI STRUMENTI

**Quadro di comando della Valkyrie Fighter\***
Rappresentazione della versione Atari del gioco – le altre versioni potranno essere diverse.
**1 Punteggio.** Si azzerà automaticamente quando si comincia un nuovo gioco.
**2 Bussola.** Dà un senso della direzione quando si fa un giro od aiuta a trovare la rotta di ritorno ad un pilota sorvolato.
**3 Barra di comando per minima distanza delle ali.** Indica la distanza tra la montagna più vicina e le estremità delle ali. Utile per fare delle curve strette nei canyon.
**4 Livello di spinta.** Mostra il livello di spinta del vostro motore. Più luci sono accese, più elevata è la spinta.
**5 Quota pericolosa.** Questa colonna si illumina quando la vostra nave si avvicina al terreno. Tutte le luci si accendono quando si atterra.
**6 Orizzonte artificiale.** Indica l'incinazione trasversale (destra/sinistra o verticale (alto/basso) dell'aeronave.
**7 Altimetro.** La barra rossa rappresenta l'altitudine del terreno. La barra azzurra mostra la quota della vostra aeronave. La vostra altezza al di sopra del terreno viene determinata dalla quantità visibile di colore azzurro. Se non c'è nessun azzurro, l'aeronave è atterrata o precipitata (o sta per farlo).
**8 Mira a scopo.** Mette a fuoco le piazzole dei cannoni Jaggi, i dischi volanti e le aeronavi abbattute. Quando c'è più di un obbiettivo, il reticolo mette a fuoco il bersaglio più vicino.
**9 Finestra principale.** Intensifica la luce visibile con immagini computer.
**10 Reticolo.** Appare sulla finestra principale per mettere a fuoco qualsiasi nemico visibile. Appare sempre sullo schermo un secondo reticolo sulla mira a scopo.
**11 Indicatore di nemici ad allacciamento.** Queste luci lampeggiano quando il sistema di allacciamento sta analizzando la radiazione parassita. Quando una piazzola di cannone nemica comincia ad allacciarsi alla vostra aeronave, queste luci si spengono e si riaccendono, una alla volta, cominciando dalla sinistra. Quando tutte e sei le luci sono accese, il cannone sparerà. Potrete far perdere l'allacciamento al cannone con manovre evasive.
**12 Indicatore del livello di energia.** Indica il livello di energia e cambia di colore quando il vostro livello di energia è dissipato; lampeggia ed emette un "beep" quando arriva ad un livello critico. Dell'energia supplementare è disponibile dalla cellula energetica di ogni pilota salvato. La vostre cellule saranno ricaricate completamente ad ogni ritorno al "Aeronave Principale."
**13 Analizzatore a lunga portata.** L'analizzatore riceve il messaggio di emergenza del pilota e lo mostra con un segnale di ritorno. La forma a V sull'analizzatore mostra il campo visivo davanti all'aeronave; la vostra posizione è al fondo della V. Quando vi trovate entro due unità da un pilota abbattuto, l'analizzatore comincia a lampeggiare e a mandare brevi suoni continui. Allora potrete salvare il pilota.
**14 Armature in posizione.** Questa luce indica quando le armature a specchio Dirac – una versione a bassa potenza dell'armatura di invisibilità dell'Aeronave Principale sono attivate ed alimentate. L'armatura circonda la vostra aeronave con un'onda Dirac potente che riflette tutte le forme note di energia. Tuttavia, non può proteggervi dal fianco di una montagna a tutta velocità!
**15 Aeronave Principale.** Questa luce lampeggia, si sente un breve suono, e l'Aeronave Principale. Un messaggio appare nella parte superiore dello schermo quando l'Aeronave Principale è entro la vostra portata. Dovreste salvare più di metà della vostra quota di piloti prima che l'Aeronave Principale riappaia.
**16 Cassa d'aria aperta.** La luce indica che la cassa d'aria è aperta.
**17 Distanza dal pilota.** Mostra la distanza relativa dal pilota indicata sull'analizzatore a lunga portata. Quando non si determina la presenza di nessun pilota, si vede uno "O".
**18 Nemici distrutti.** Mostra il numero di piazzole per cannoni e dischi volante distrutti.
**19 Quota di piloti salvati.** Mostra il numero di piloti da salvare e riportare all'Aeronave Principale prima di avanzare al prossimo livello. Ogni volta che si salva un pilota, il numero diminuisce. Lampeggia quando la quota è raggiunta e conta il numero di piloti salvati oltre la quota. Un successo meraviglioso!

#### Valkyrie Fighter Besturingspaneel\*

\*Afbelding is van de Atari versie – andere versies kunnen verschillen.
**1 Score/Stand.** Stelt zich automatisch opnieuw in wanneer u een nieuw spel begint.
**2 Kompas.** Geeft u een gevoel van richting bij het keren of terugvliegen naar een piloot die u bent voorbijgeschoten.
**3 Vleugel Ruimte.** Toont de afstand tussen vleugelpunten en de dichtstbijzijnde berg. Nuttig bij het maken van scherpe bochten in diepe bergkloven.
**4 Kracht.** Toont op welke kracht u vliegt. Hoe meer lichtjes aan, hoe groter de kracht.
**5 Gevaarlijke Hoogte.** Het licht in deze kolom gaat aan wanneer uw schip dicht bij de grond komt. Alle lichtjes zijn aan wanneer u landt.
**6 Kunstmatige Horizon.** Geeft de huidige dwarshelling (links/rechts) van uw schip aan en de stijging (op/nee).
**7 Hoogtemeter.** De rode balk stelt de hoogte van het terrein voor. De licht blauwe balk geeft de hoogte van uw schip aan. Uw hoogte boven de grond is te zien door de hoeveelheid blauw licht die zichtbaar is. Is er geen blauw licht, dan bent u of geland of neergelost (of u staat op het punt).
**8 Doelvizier.** Stelt zich in op Jaggi geschutplaatsen en schotels en op verongelukkde schepen. Zijn er meerdere objecten, dan richt het zich op het meest nabije.
**9 Raam.** Verbetert het zichtbare licht met computerbeeld.
**10 Gekruiste Lijnen.** Verschijnen in het raam om vijanden zichtbaar te maken. Een tweede stel gekruiste lijnen in het richtvizier zijn altijd zichtbaar.
**11 Vijandelijke Zoeker Aanduiding.** Deze lichten flitsen terwijl het systeem ongerichte straling analyseert. Wanneer een vijandelijk geschut zich op uw schip begint te richten, gaan deze lichten uit, om dan één voor één weer aan te gaan van links naar rechts. Wanneer alle zes lichten aan zijn gaat het geschut af. U kunt uit het mikpunt komen door ontwijkende manoeuvres.
**12 Energie Capaciteitsmeter.** Geeft energiecapaciteit aan en verandert van kleur wanneer uw energie afneemt, flitst en piept wanneer deze gevaarlijk laag wordt. Extra energie is beschikbaar van de energiecell en elke geredde piloot. Uw energiecellen worden volledig opgeladen elke keer wanneer u naar het moederschip terugkeurt.
**13 Lange Afstandsscanner.** Deze afzaster registreert het noodbaken van de piloot en toont dit als een flinkerde. De V vorm toont het gezichtsveld voor uw schip uw positie is aan de punt van de V. Wanneer u binnen 2 eenheden van een verongelukte piloot bent begint de afzaster voortdurend te flitsen en te piepen. U kunt nu de piloot oppikken.
**14 Schermen Aan.** Dit licht laat zien wanneer uw Dirac spiegelschermen – een minder sterke versie van het onzichtbaardheids-scherm van het moederschip – aan staan en energie gebruiken. Het scherm omgeeft uw schip met een sterke Dirac golf die alle bekende vormen van energie weerkaatst – het kan echter de wand van een berg bij vloe vaart niet weerstaan!
**15 Moederschip.** Dit licht flikkert en u hoort een toon en de boodschap *Mother Ship!* verschijnt bovenaan het beeld wanneer het moederschip binnen bereik is. U moet meer dan de helft van uw aandeel piloten oppikken voordat het schip weer verschijnt.
**16 Luchtclus Onop.** Licht duidt aan wanneer luchtclusus open staat.
**17 Afstand Tot Piloot.** Geeft de afstand aan tot de op de lange afstandscanner aangegeven piloot. Wanneer geen piloot wordt gevonden, wordt "O" getoond.
**18 Vijanden Vernietigd.** Geeft het aantal door u vernietigde geschut-plaatsen en schotels aan.
**19 Piloten Aandeel/Gered.** Geeft het aantal piloten aan dat u moet redd en naar het moederschip terugbrengen om u op het volgende spelniveau te komen. Elke keer wanneer u een piloot redt gaat dit aantal omlaag. Het flikkert wanneer u uw aandeel hebt bereikt en telt de boven uw aandeel geredde piloten. Een bewonderenswaardige prestatie!

## Flight Controls

**FLIGHT CONTROLS**
The colour coding is as follows: Atari (red), Commodore (blue), Apple (white).

**ATARI** **COMMODORE** **APPLE**
**START** **F1** **SPACE BAR**
Starts the game.
**SYSTEM RESET** **NONE** **RESET**
Re-boots the disk. The current score will be lost.
**BREAK** **RESTORE** **CTRL-S**
Restarts the game from the beginning. The current score is lost, although the high scores will be recorded.
**ESC** **SPACE BAR** **ESC**
Freezes the screen during a mission. Press again to continue.
**SELECT** **F3** **→**
Increases starting level of game.
**SHIFT SELECT** **F5** **←**
Decreases starting level of game.
**→** **←** **→**
Increase Thrust: You can select eight different engine thrust levels. The faster you fly, the faster the Valkyrie Fighter responds to flight control. And the higher the game level the faster you fly! After you've landed, this key becomes your "launch key" – press it and your engines will lift you off the surface.
**←** **→** **←**
Decrease Thrust: Decreases your ship's thrust, but doesn't turn off the engines.
**L** **L** **L**
Land: When a pilot is in range, this key will put the ship into an automatic landing manoeuvre. If your altitude is too high, the message **TOO HIGH** will appear. Fly to a lower altitude and try again.
**S** **S** **S**

**Systems:** After you land, use this key to turn all systems on and off. If you leave your shields and engines on, the powerful energy field around your ship will burn any nearby life forms to a crisp. Knowing this, the downed pilots will not leave their ship until your engines are off. *Don't turn the engines on again until the pilot is safely inside and the air lock door is closed.*

**A** **A** **A**
**Air Lock:** You must open the air lock doors to let the pilot inside. The air lock will automatically close when the pilot is safely inside the ship, or if the engines are turned on.
**B** **B** **B**
**Boosters:** Fires the booster rockets to return to the Mother Ship if it's orbiting in your planetary sector. You can't leave Fractalus without firing your boosters – you will only get as far as the upper reaches of the planet's dense cloud cover.
**OPTION** **F7** **D**
**Demo:** Press this key to observe video recordings of missions flown by Droidcraft (the screen message will read **DEMO DROID**). These Droids are not killed enough to rescue pilots. They are only used to clear out the dreaded Jaggi gun emplacements.
**Good Luck!**

**Joystick:** You control your Valkyrie Fighter with the joystick and certain keys on the keyboard. Since your ship is a true flyer, go easy on the joystick. Experienced pilots make small adjustments with the joystick rather than forcing it from side to side.

Before the game begins you may use the joystick to increase/decrease the level (push forward/pull back) or start the game (fire button). During the game, the Apple's second fire button will land or launch the ship.

##### CONTRÒLE DE VOL

Les code couleur sont comme suit: Atari (rouge), Commodore (bleu), Apple (blanc).

**ATARI** **COMMODORE** **APPLE**
**START** **F1** **SPACE BAR**
Fait démarrer le jeu
**SYSTEM RESET** **NONE** **RESET**
Recharge le disque au début. Le dernier score sera effacé.
**BREAK** **RESTORE** **CTRL-S**
Reprend la partie au début. Le score en cours est perdu, mais les scores élevés sont conservés.
**ESC** **SPACE BAR** **ESC**
Immobilise l'écran pendant une mission. Appuyez à nouveau pour continuer.
**SELECT** **F3** **→**
Augmente la difficulté du jeu.
**SHIFT SELECT** **F5** **←**
Diminue la difficulté de jeu.
**→** **←** **→**
Increase Thrust: Vous pouvez choisir entre huit niveaux différents de poussée de moteur. Plus vous volez vite, plus le Combattant de la Valkyrie répond au contrôle de vol. Et plus le niveau de jeu est élevé, plus vite vous volez! Après atterrissage, cette touche devient votre "touche de lancement" appuyez et votre moteur vous fera décoller du sol.
**←** **→** **←**
Decrease Thrust: Diminue la poussée du moteur, mais ne l'arrête pas.
**L** **L** **L**
**Atterrissage:** Lorsque'un pilote est en vue, cette touche mettra le vaisseau en manoeuvre automatique d'atterrissage. Si vous êtes à une altitude trop élevée, le message **TOO HIGH** (TROP HAUT) apparaîtra. Descendez à plus basse altitude et recommencez.

##### S

**Systems:** Après avoir attemi, utilisez cette touche pour mettre en marche et arrêter tous les systèmes. Si vous laissez vos écrans et moteurs en marche, le puissant champ d'énergie autour de votre vaisseau calcinera toute forme de vie aux alentours. Sachant cela, les pilotes coulés ne quitteront pas leur vaisseau avant que vos moteurs ne soient arrêtés. *Ne remettez pas le moteur en route avant que le pilote ne soit en sûreté à l'intérieur et que le sas soit fermé.*

**Air Lock:** Vous devez ouvrir les sas pour faire entrer le pilote. Le sas se ferme automatiquement lorsque le pilote sera en sûreté à l'intérieur de l'avion, ou si le moteur est en marche.

**B** **B** **B**
**Boosters:** Cette touche fait partir les fusées de lancement pour retourner au Vaisseau Mère, s'il gravite dans votre secteur planétaire. Vous ne pouvez pas quitter Fractalus sans faire partir vos fusées de lancement – vous n'irez pas plus loin que les couches supérieures de nuages épais de la planète.

**OPTION** **F7** **D**
**Demo:** Appuyez sur cette touche pour regarder des prises vidéo de missions par Droidcraft (l'écran affichera **DEMO DROID**). Ces Droids ne sont pas suffisamment doués pour fair le sauvetage des pilotes. Ils ne sont habitués qu'à nettoyer les bases redoutées des canons Jaggi.

**Bonne chance!**
**Joystick:** le joystick et certaines touches du clavier vous servent à contrôler votre Combattant de la Valkyrie. Etant donné que votre vaisseau est un vrai vol, allez doucement avec le joystick. Les pilotes expérimentés utilisent le joystick par petits coups plutôt que de le déplacer brutalement de gauche à droite.

Avant que le jeu ne commence, vous pouvez utiliser le joystick pour augmenter ou diminuer le niveau (poussez en avant ou en arrière), ou commencer la partie (bouton de démarrage). Pendant le jeu, le deuxième bouton de démarrage sur l'Apple vous fera atterrir ou lancera le vaisseau.

**FLUGSTEUERUNG**
Die farbkoedierung ist wie folgt: Atari (rot), Commodore (blau), Apple (Weiß).
**ATARI** **COMMODORE** **APPLE**
**START** **F1** **SPACE BAR**
Spieltart.
**SYSTEM RESET** **NONE** **RESET**
Neuladung der Platte; der augenblickliche Spielstand wird gelöscht.
**BREAK** **RESTORE** **CTRL-S**
Neustart des Spiels. Der augenblickliche Spielstand wird gelöscht, die jeweiligen Höchstpunktzahlen bleiben jedoch erhalten.
**ESC** **SPACE BAR** **ESC**
Einfrühen des Bildes im Verlauf eines Einsatzes. Zum Weiterspielen die Taste nochmals drücken.
**SELECT** **F3** **→**
Erhöhung des Schwierigkeitsgrads zu Anfang eines Spiels.
**SHIFT SELECT** **F5** **←**
Herabsetzung des Schwierigkeitsgrads zu Beginn eines Spiels.
**→** **←** **→**
Erhöhung der Schubkraft: Insgesamt stehen acht Stufen der Triebwerks-schubkraft zur Auswahl. Je schneller der Valkyrie-Fighter fliegt, desto schneller spricht er auf die Flugsteuerung an. Und je höher die Spielbene, desto höher auch die Flugeschwindigkeit! Nach einer Landung gibt diese Taste den Start frei – ein Druck, und das Flugschiff hebt vom Boden ab.
**←** **→** **←**
Verringerung der Schubkraft: Die Schubkraft wird herabgesetzt, ohne daß jedoch die Triebwerke abgestellt werden.
**L** **L** **L**

**Landung:** Diese Taste löst ein automatisches Landemanöver aus, wenn sich ein Pilot in Reichweite befindet. Ist die Flughöhe jedoch hierfür zu hoch, erscheint die Nachricht **"TOO HIGH"** (ZU HOCH) auf dem Schirm. Das Manöver nach Verringerung der Flughöhe noch einmal versuchen.

**S** **S** **S**
**Systeme:** Nach einer Landung stellt diese Taste sämtliche Systeme aus bzw. wieder ein. Werden Abschirmung und Triebwerke nicht abgeschaltet, so verbrennt das starke Energiefeld um das Schiff herum alles Leben im näheren Umkreis. Aus diesem Grund verlassen auch keine abgestürzten Piloten ihr Flugschiffe, bevor die Triebwerke des Valkyne-Fighters abgestellt wurden. *Die Triebwerke nicht wieder anlaufen lassen, bevor der Pilot sicher an Bord und die Luftschleusentür geschlossen ist.*

**A** **A** **A**
**Luftschleuse:** Die Luftschleusentür muß geöffnet werden, damit der Pilot an Bord kommen kann. Die Luftschleuse schließt sich automatisch, sobald der Pilot sicher im Schiff ist oder die Triebwerke eingeschaltet werden.

**B** **B** **B**
**Booster:** Schießt die Boostenrakete ab, um zum Mutterschiff zurückkehren zu können, falls sich dieses im Planetensektor des Flugschiffes befindet. Ohne Feuern der Boostenraketen kann Fractalus nicht verlassen werden – das Schiff allein kann nur bis in die höheren Regionen der dichten Wolkendecke über dem Planeten steigen.

**OPTION** **F7** **D**
**Demonstration:** Ein Druck auf diese Taste läßt Videoaufnahmen von von Druiden-Flugzeugen geflogenen Einsätzen ablaufen. (Der Bildschirm enthält die Angabe **"DEMO DROID"**.) Druiden sind nicht in der Lage, Piloten zu retten; sie werden ausschließlich dazu eingesetzt, die gefürchteten Jaggi-Geschützstände außer Gefecht zu setzen.

**Viel Glück!**

**Steuernknüppel:** Der Valkyrie-Fighter wird mit einem Steuernknüppel und einigen Computertasten gesteuert. Da das Schiff ein echter "Flieger" ist, spricht es auf die kleinste Bewegung des Steuernknüppels an. Erfahrene Piloten machen nur kleine Berichtigungen mit dem Knüppel, statt ihn kraftvoll hin- und herzureißern.

Vor Spielbeginn kann der Steuernknüppel zur Erhöhung (Knüppel nach vorn drücken) oder Senkung (Knüppel zurückziehen) des Schwierigkeits-grads oder auch zum Spielstart (Feuerknopf) benutzt werden. Während des Spiels dient der zweite Feuerknopf beim Apple zum Landen bzw. Start des Flugschiffes.

##### COMANDI DI VOLO

I tasti sono identificati con colori come segue: Atari (azzurro), Commodore (rosso), Apple (bianco).
**ATARI** **COMMODORE** **APPLE**
**START** **F1** **SPACE BAR**
Comincia il gioco.
**SYSTEM RESET** **NONE** **RESET**
Riazzera il disco. Si perderà il punteggio presente.
**BREAK** **RESTORE** **CTRL-S**
Ricomincia il gioco dall'inizio. Si perde il punteggio presente, ma si registrano i punteggi alti.
**ESC** **SPACE BAR** **ESC**
Immobilizza lo schermo durante una missione. Premere di nuovo per continuare.
**SELECT** **F3** **→**
Aumenta il livello all'inizio del gioco.
**SHIFT SELECT</**