IRON ASSAULT



Graffiti

MANUEL D'OPÉRATIONS

Virgin
INTERACTIVE
entertainment

IRON ASSAULT

Le Vieux Manuel

Virgin Interactive Entertainment et Graffiti présentent

IRON ASSAULT

Producteur: Matthew Spall
Chef de produit: Sarah Ewing
Rédaction du manuel: Andrew Hutchinson
Illustrations et mise en page: Red Cloud
Adaptation française: Art Of Words France
Direction artistique voix françaises: Stéphane Radoux
Avec les voix de: Bozo, Flaminio Corcos, Stéphane Radoux
Enregistrées à: La Marque Rose, Paris
Ingénieur du son: David Lapp

Avertissement sur les droits d'auteur

Ce logiciel et sa documentation sont protégés par les lois nationales et internationales sur les droits d'auteur. Le stockage de ce logiciel et de sa documentation sur un système d'informations, ainsi que sa reproduction, adaptation, copie, prêt, location, diffusion en public, sont interdits sans l'autorisation écrite préalable de Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Tous droits de l'auteur et du propriétaire réservés dans le monde entier. Ce logiciel et sa documentation sont vendus conformément aux termes commerciaux et aux conditions de vente de Virgin Interactive Entertainment, disponibles sur simple demande.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., 338a Ladbroke Grove, London, W10 5AH
Virgin Interactive Entertainment (France) Ltd., Assistance technique & Service clientèle: numéro de téléphone: (33 1) 53 68 10 00.

Lorsque vous nous appelez, restez si possible près de votre ordinateur avec de quoi écrire et/ou préparez le maximum d'informations sur votre système: marque, modèle, périphériques utilisés, mémoire installée, carte graphique utilisée, type de moniteur, et contenu des fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.

Si votre jeu présente un défaut, renvoyez la disquette ou le disque défectueux (mais *pas* l'emballage du jeu) avec une lettre d'explications, et nous vous remplacerons la disquette ou le disque dans les 28 jours.

Copyright © 1994 Graffiti. Copyright © 1994 Virgin Interactive Entertainment. V.I.E. (Eur) Ltd. est une filiale de Spelling Entertainment Inc. Tous droits réservés.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.
Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Une qualité sûre

Bienvenue dans Iron Assault. Ce manuel a été conçu pour que vous puissiez profiter au maximum de ce produit fantastique. Si vous n'êtes pas satisfait(e) de ce programme ou de sa documentation, écrivez-nous pour nous faire part de vos remarques. Vous nous aiderez ainsi à nous améliorer encore plus dans nos futurs produits. Envoyez vos questions, remarques et critiques à l'adresse suivante:
Service Consommateurs, Virgin Interactive Entertainment SARL, 233 Rue de la Croix Nivert 75015 Paris France.

Avant-Premier Manuel

Attention!

Les disques CD-ROM sont fragiles. Evitez de toucher la surface contenant les données (la face non imprimée du CD-ROM) et mettez le CD dans sa boîte lorsque vous ne l'utilisez pas.

Histoire du XXI ème siècle

D'après l'Encyclopédie du 21ème Siècle du Nouvel Ordre Mondial, de Plunk, Bagshot et Dimbleby. Tous droits réservés. Cette encyclopédie est disponible sur SlimsterChip™ ou FlakeCard™ au prix de 550 pointz.

Les Cendres de la Démocratie

La fin du XXème siècle fut une période de bouleversements et de changements. Le communisme s'était écroulé dans les pays de l'est, les Américains avaient repris leur politique isolationniste de l'après-guerre, et les pays africains tentaient de survivre malgré leurs énormes dettes et les désastres écologiques. Dans l'ex-URSS, une nouvelle société capitaliste, basée sur le crime organisé, fit son apparition. Les affaires marchaient bien pour les truands russes, qui gagnèrent peu à peu le respect de tous.

Puis, en 2005, l'impossible se produisit. Le peuple chinois se révolta et renversa le gouvernement maoïste communiste. Là aussi, le crime organisé connut une croissance rapide, grâce à l'anarchie provoquée par la guerre civile. Ce phénomène se répandit dans le monde entier, et le gouvernement démocratique dut laisser la place aux gros hommes d'affaires vers le milieu du XXIème siècle. Les syndicats très puissants défendaient violemment leurs territoires et ils maintenaient leur contrôle grâce à leur puissance, à la peur et à l'argent.

Vers 2070, aucune parcelle de la planète n'avait échappé aux corporations. Elles installaient leurs propres "superviseurs", dirigeaient les forces de police, contrôlaient toutes les activités commerciales, et taxaient lourdement tout ce qui pouvait l'être. Elles développèrent également d'énormes robots de combat, équipés d'un redoutable arsenal d'armes sophistiquées. Avec ces robots, elles étaient intouchables. Puis, vers 2080, elles dépassèrent les bornes. Un groupe de travailleurs se mit en grève dans une usine espagnole de produits chimiques. Le syndicat local ne prit même pas la peine d'écouter les revendications des grévistes: ils furent tous abattus de sang froid. Cet incident fut le catalyseur de la rébellion. Les hommes réalisèrent soudain que la planète vivait sous le joug des fascistes depuis 80 ans. C'est à ce moment-là que la révolte éclata.

La planète en guerre

En 2082, de petites poches de résistance rebelle apparaissent un peu partout dans le monde. Ces hommes mal équipés vont ensuite progressivement se regrouper, pour aboutir en 2084 à un mouvement de résistance mondiale bien organisé. Les rebelles ne disposaient au départ que d'un matériel limité et d'aucun financement, et n'avaient aucune chance contre les robots de combat ennemis. Mais, grâce à des manipulations sur les comptes des syndicats qui les avaient oppressés, ils parvinrent à transférer des fonds suffisants pour commencer à équiper les forces rebelles.

En 2085, les forces rebelles créent un réseau informatique mondial appelé World NET. Grâce à ce réseau, les chefs rebelles peuvent garder le contact avec toutes leurs unités, et frapper les syndicats au moment où ils s'y attendent le moins. Ce réseau permet également de transmettre des informations sur les nouvelles technologies aux scientifiques rebelles. Lentement mais sûrement, ils vont ainsi rattraper leur retard sur les syndicats et disposer du même équipement. En 2090, les rebelles développent leurs propres robots de combat.

Nous sommes aujourd'hui en 2094, et les forces rebelles ont construit un véritable arsenal d'unités de combat. Elles disposent d'une armée de soldats bien entraînés et d'informations sur les activités des syndicats. L'heure de l'assaut final a enfin sonné: une bataille à l'échelle mondiale. La guerre sera pénible, mais les rebelles ont pris leur temps, et ont attendu le bon moment. Ils peuvent gagner avec leur courage, leur expérience et leur bravoure. S'ils remportent la victoire, ils retrouveront leur liberté. S'ils échouent, la planète sera à jamais réduite à l'esclavage...

Bienvenue...

Bienvenue dans Iron Assault, un simulateur de combat futuriste dans un monde contrôlé par les mégacorporations, et dont l'action se déroule un siècle dans le futur. Vous êtes pilote de combat, et vous devez aider les rebelles à vaincre les puissants syndicats. Dans ce jeu, la stratégie comptera autant que vos réactions. Une analyse claire de la situation sera souvent une arme redoutable, sans oublier des réactions rapides pour tirer sur l'ennemi. Dans les niveaux supérieurs, vous devrez déployer et contrôler un groupe de robots de combat: non seulement vous devrez penser à votre survie, mais aussi aux situations dans lesquelles vous entraînez votre commando. Dans cette bataille mondiale, vous aurez accès à des armes de plus en plus puissantes. Vous devrez bien préparer vos missions et surtout, les réussir. En tout cas, une chose est sûre: ce ne sera pas facile.

Votre objectif

Le but du jeu est de vaincre les corporations. Aux commandes de votre robot de combat et grâce au déploiement de machines alliées, vous devez détruire les unités ennemies. Les syndicats ont installé des bases partout sur la planète, et vous devrez toutes les détruire si vous voulez que le monde retrouve la liberté de la démocratie. En progressant, vous devrez découvrir les faiblesses des syndicats et les exploiter au mieux, en utilisant les technologies que les chercheurs rebelles développeront pour vous.

Matériel nécessaire
Iron Assault est proposé sur CD-ROM et sur disquettes. Les spécifications techniques de votre ordinateur dépendent de la version utilisée.

Version CD-ROM
Dans cette version, les graphismes et les effets sonores sont stockés sur le CD et seront lus par le programme quand il en aura besoin, et vous devez donc laisser le CD en permanence dans le lecteur. L'installation des fichiers du jeu et les sauvegardes nécessitent environ 3 Mo d'espace disponible sur disque dur.
Matériel conseillé: PC ou 100% compatible 486 à 66 Mhz avec un lecteur de CD-ROM double vitesse aux normes MPC1, 8 Mo de mémoire (avec au moins 580 Ko de mémoire conventionnelle), carte graphique VGA, carte sonore Ad-lib ou Soundblaster.
Matériel minimum: PC 386 à 33 Mhz ou 100% compatible, un lecteur de CD-ROM aux normes MPC1 (vitesse d'accès 150 Ko/seconde) avec le gestionnaire de CD MSCDEX, 4 Mo de mémoire (avec au moins 580 Ko de mémoire conventionnelle), cartes sonores Ad-lib ou Soundblaster. Le jeu peut être contrôlé au clavier, à la souris ou avec un joystick.

Installation du jeu
Encore une fois, l'installation dépend de la version du jeu utilisée: CD ou disquettes.

Installation de la version CD-ROM
- Insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM, allumez votre PC et attendez que le système charge la configuration habituelle.
- Vous devez installer le jeu à partir du DOS. Si vous êtes déjà sous Windows, appuyez sur les touches **Alt** & **F4** pour quitter Windows.
- Entrez **D:\INSTALL** (**D:** correspondant à votre lecteur de CD-ROM) et appuyez sur Entrée. Le programme d'installation sera lancé.
- Vous devez ensuite spécifier le répertoire d'installation du jeu. Si vous voulez l'installer sur le répertoire racine de votre disque dur, appuyez simplement sur la touche Entrée. Les fichiers nécessaires seront ensuite copiés sur votre disque dur. Cette opération prend environ 2 minutes.
- Vous pourrez ensuite choisir le mode de contrôle que vous utiliserez pour le jeu: Clavier, souris, joystick ou pédalier.
- Vous devez enfin indiquer la carte sonore utilisée: Ad-lib™, Sound Blaster™ ou Sound Blaster Pro™.

Sauvegardez le fichier de configuration, et vous pourrez ensuite lancer le jeu dans le répertoire d'installation en entrant Iron au message d'attente du DOS.
Après l'installation du jeu, vous pourrez modifier à tout moment la configuration en entrant SETUP dans le répertoire d'installation du jeu.

Démarrage rapide
- Dans le menu principal, choisissez l'option **Début** du jeu.
- Vous verrez ensuite vos quartiers de casernement. Déplacez-la souris sur la porte indiquant **Couloi**r et cliquez sur le bouton gauche de la souris.
- Cliquez avec la souris sur la porte la plus proche, celle du **Simulateur**.
- Choisissez ensuite une **Mission normale**.
- Choisissez le type de terrain.
- Vous entrerez ensuite dans le simulateur de robots de combat. Les résultats obtenus lors de ces missions de simulations n'affecteront pas vos états de service.

Début du jeu
- Ouvrez le répertoire dans lequel vous avez installé Iron Assault: il s'appellera **Iron**, sauf si vous avez précisé un autre nom de répertoire.
- Entrez **Iron**.
- Le jeu sera chargé automatiquement.

Le menu des options
Une fois le jeu chargé, vous verrez un écran comportant trois options:
Début du jeu
Voir intro (version CD uniquement)
Choix options



Pour commencer le jeu directement, choisissez l'option **Début du jeu**.
Pour revoir la séquence d'introduction, choisissez l'option **Voir intro**.
Pour activer ou désactiver les séquences animées, les effets sonores ou la musique, et pour calibrer votre joystick (vous devez avoir choisi ce mode de contrôle lors de la configuration du jeu), choisissez l'option Choix options.

Le Vieux Manuel

Dossier principal



Vous verrez cet écran à chaque fois que vous jouerez à Iron Assault. Les différentes options vous permettent de reprendre une partie sauvegardée ou de créer un nouveau pilote.

Nouveau pilote

Cette option permet d'ajouter votre nom dans le dossier des pilotes:

- Cliquez sur un des noms dans la liste.
- Cliquez sur le bouton **Nouv**.

Appuyez plusieurs fois sur la touche Suppr pour effacer le nom du pilote, en bas à gauche de l'écran. Entrez ensuite le nom de votre choix et appuyez sur la touche Entrée.
Appuyez ensuite à nouveau plusieurs fois sur la touche Suppr pour effacer l'indicatif, puis entrez celui que vous voulez utiliser pendant le jeu.
Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche Entrée. Votre nom sera ajouté à la liste des pilotes.

Statut des pilotes

A côté de chaque nom de pilote, la colonne **Mis** indique le nombre de missions réussies et le nombre de missions tentées. A droite du dossier, vous verrez les codes de statut de chaque pilote. Ils vous indiquent dans quel état général sont les pilotes. Voici la signification de ces codes:
ACT - Actif. Le pilote est revenu sain et sauf de sa dernière mission et il peut être sélectionné pour la prochaine opération.
DES - Déserteur. Vous avez perdu la partie en tant que **pilote** parce que vous n'avez pas atteint les objectifs principaux de plus de deux missions réussies. En tant que **Capitaine**, vous perdrez la partie si vous n'avez pas atteint les objectifs principaux dans plus de quatre missions, à partir du grade de pilote. Cela veut dire que les missions effectuées en tant que pilote sont également prises en compte. En tant que **Colonel**, vous perdrez la partie si l'ennemi détruit toutes les bases rebelles américaines. En tant que **Général**, vous perdrez la partie si vous perdez toutes les bases rebelles sur tous les continents.
Remarque: Vous pouvez réutiliser un pilote déserteur, mais il commencera dans ce cas au début du dernier grade atteint. Toutes les armes spéciales développées pendant cette période ne seront donc plus disponibles.
DIS - Porté disparu. Le joueur a choisi l'option de **Reddition** dans le menu du jeu. Il peut être réutilisé, et deviendra actif à partir de la dernière mission réussie.
MAC - Mort au combat. Ce pilote a été tué. Mais heureusement, grâce aux progrès de la médecine, il peut être réutilisé et recommencera à partir de la dernière mission réussie.
VIC - Ce pilote a terminé le jeu. Vous ne pouvez pas le réutiliser.

Le menu principal

Dans votre caserne



- Une fois le jeu chargé, vous verrez cet écran. Il vous permet de choisir votre mission, votre armement, d'obtenir des informations sur les mouvements et les développements ennemis, d'utiliser le simulateur, de commencer une mission ou de quitter le jeu.



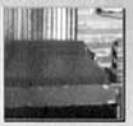
- Ce terminal est votre lien direct avec les forces rebelles. Il vous permet de choisir votre mission, votre armement, et d'en savoir plus sur les tactiques ennemies.



- Pour voir vos états de service et le **Journal de jeu**, cliquez sur cette armoire avec la souris. Toutes les missions effectuées et vos succès seront affichés.

Le Vieux Manuel

• Pour **quitter** le jeu, cliquez sur la couchette.



• Cliquez à cet endroit pour entrer dans le couloir et utiliser le **Simulateur** ou commencer une mission.



Journal de jeu

Pour voir quelle est la progression de votre pilote, vous pouvez activer ce journal qui vous renseignera sur vos succès. Votre performance globale est évaluée pour chaque mission effectuée.



Quitter

Pour quitter le Journal de jeu, cliquez n'importe où en dehors de l'écran vert avec le bouton gauche de la souris.

Le réseau informatique World Net

Le terminal du réseau WNET est votre lien avec le monde extérieur. Il vous permet de:

- Connaître les objectifs de votre mission.
- Voir des images des objectifs de votre mission.
- Analyser les cartes de la zone de mission.
- Choisir l'unité de combat que vous piloterez.
- Choisir l'armement de votre unité de combat.

Vous ne pouvez pas commencer une mission sans avoir assisté au briefing qui vous renseignera sur ce qui vous attend. Vous devez donc choisir en premier lieu l'option **Mission** sur le terminal.

Mission

Choisissez cette option pour savoir en quoi consistera votre mission. Lorsque vous activerez cette option du terminal, vous verrez trois autres options: **Territoire, Armement** et **Quitter**. Pour **quitter** cet écran et revenir à votre base, cliquez sur cette dernière option.

Territoire



Une carte de la zone de mission sera affichée en haut à droite de l'écran. Les blocs pleins représentent les bâtiments vides. Ceux qui sont ombrés représentent les installations ennemies, dans lesquelles vous pouvez pénétrer. Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur les bâtiments ennemis, vous verrez des informations supplémentaires. Pour faire défiler la carte, cliquez avec le bouton droit de la souris sur les bords de la carte.

Si vous voulez examiner les objectifs de votre mission, cliquez sur le bouton **Rapport**, en bas à droite de l'écran. Vous verrez alors des images de l'ennemi, de son quartier général, ou des deux.

Armement



Lorsque vous progresserez dans le jeu, les chercheurs rebelles développeront de nouvelles unités de combat plus puissantes et des armes plus sophistiquées. Vous devez choisir les armes les plus efficaces en fonction de votre mission. Il est donc essentiel de savoir quels sont vos objectifs avant d'activer cette option du terminal.

Pour choisir votre unité de combat, cliquez simplement sur le bouton **Choix**, en bas à gauche de l'écran. Une image de cette unité sera alors affichée, ainsi que ses spécifications techniques. Au début du jeu, vous ne disposez que de deux modèles: le **Walker** ou le **Doggy**. Le Walker est le plus lent des deux, mais son radar est plus puissant. Examinez attentivement ces spécifications: selon le type de mission, vous aurez besoin d'une unité de combat lourde blindée ou d'une unité plus rapide. Pour choisir une autre unité de combat, cliquez simplement sur son nom, en haut à gauche de l'écran. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton **Quitter**.

Vous pouvez équiper votre unité de combat avec les armes de votre choix. Des missiles plus puissants seront

Les Vieux Manuels

disponibles lorsque vous progresserez dans le jeu, mais le choix de départ est limité à deux types de missiles et un seul type de canon. Le missile **Rotax** est le plus efficace, car il est guidé par laser, mais une recharge ne contient que 15 missiles. Si vous ne devez affronter qu'un nombre restreint d'unités ennemies, c'est un bon choix.

Pour modifier l'armement de votre unité de combat, cliquez sur les missiles, en haut à gauche de l'écran. Vous pourrez ensuite choisir vos armes. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton **Quitter**.

Escadron

Dans les niveaux supérieurs, une équipe d'unités de combat sera sous vos ordres. Vous pouvez choisir les pilotes qui vous accompagneront dans votre mission en examinant leurs compétences. Pour chaque base, vous pouvez en choisir 6.

Pour faire défiler la liste de tous les pilotes, cliquez sur l'icône **Changer**. Vous verrez alors une évaluation de vos performances au combat. Pour quitter cet écran, cliquez sur le bouton **Quitter**.

Infos

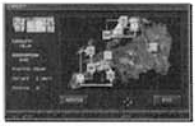


Le commandement rebelle vous tiendra informé de tout ce qui se passe si vous activez cette option du terminal. Nous vous conseillons de vous connecter à cette partie du réseau avant de vous lancer dans chaque mission, car vous saurez quelles sont les nouvelles armes qui équipent l'ennemi, et la résistance prévue sur le terrain. Chaque objectif secondaire d'une mission peut "cacher" un objet spécial, qui ne sera disponible que si vous atteignez ces objectifs.

Stratégie

Iron Assault est un jeu d'action, mais aussi un jeu de stratégie. En élaborant une bonne tactique, vous pourrez rapidement prendre le contrôle des bases ennemies et de tous les continents. Une carte stratégique du continent dans lequel vous opérez est affichée au centre de l'écran.
L'option de stratégie ne sera disponible qu'au grade de Colonel ou Général.

Légendes de la carte



- **Rouge:** installations ennemies.
- **Vert:** bases rebelles.
- Les installations entourées d'un **carré rouge** sont endommagées. Avancez vers ces bâtiments pour les détruire complètement.
- Les bases entourées d'une **croix rouge** foncé sont sur le point d'être attaquées.
- Les **Générateurs** sont utilisés pour fournir de l'énergie aux usines: détruisez-les pour ralentir la production d'armes de la corporation.
- Les **Usines** construisent des unités de combat, qui sont ensuite envoyées vers les dépôts et les bases. Attaquez-les pour réduire le potentiel d'attaque et de défense de l'ennemi.
- Les **Dépôts** servent à stocker et à dispatcher les unités de combat. Attaquez-les pour enrayer l'envoi de nouvelles unités ennemies vers leurs bases.
- Les **Bases** ne peuvent être offensives que si elles disposent de suffisamment d'unités de combat. • Pour éviter ce genre de situation, détruisez les usines et les dépôts.
- Les **Bases alliées** doivent être défendues pour pouvoir prendre le contrôle d'un continent.

Icônes de contrôle de la carte

A gauche de l'écran de la carte, une série d'icônes vous renseigneront sur la carte. Ces icônes sont les suivantes:
- Le **Location** de chaque objectif.
- Le **Type** d'objectif: base, dépôt ou usine.
- Les possibilités de **Production** de l'objectif: énergie, armement ou unités de combat.
- Les capacités de **Défense** de l'objectif, représentées en unités. Plus les capacités défensives sont importantes, plus le nombre d'unités ennemies sera important et elles seront encore plus difficiles à détruire.
- Le statut de l'objectif. Si une base est en mauvais état, elle ne pourra pas assurer une production maximum, ni se défendre contre une attaque.

Choix

Lorsque vous aurez atteint le grade de **Général**, vous pourrez vous déplacer d'un continent à l'autre. En surveillant attentivement la situation sur chacun des continents, vous pourrez préparer le déploiement de vos unités. Pour passer à un autre continent, cliquez sur le bouton **Transfert** et confirmez en répondant oui (Y).

Quitter

Pour vous déconnecter du réseau, cliquez simplement sur le bouton **Quitter**, en bas au milieu de l'écran.

Eidos Manuel

Les combats

Une fois votre unité de combat configurée, regardez les images de reconnaissance du territoire et prenez les commandes de votre unité. Vous devez bien vous familiariser avec ses possibilités et ses caractéristiques, car elle est équipée d'options très utiles, et qui pourront vous sauver la vie une fois que vous serez dans la zone de conflit.

Contrôle

Vous pouvez déplacer votre unité de combat avec le clavier, la souris ou le joystick. Vous devez choisir une de ces options dans l'écran du programme de configuration.

Mouvements et armement

Si vous savez manoeuvrer votre unité de combat rapidement en territoire ennemi, vous augmentez nettement vos chances de vous en sortir.

	Pavé numérique	Souris	Pédalier
Dépl. latéral gauche	1	Bouton droit et gauche	
Dépl. latéral droite	3	Bouton droit et gauche	
Tourner à gauche	4 (ou flèche gauche)	Gauche	
Tourner à droite	6 (ou flèche droite)	Droite	
Accélérer	8 (ou flèche haut)	Avant	
Ralentir	2 (ou flèche bas)	Arrière	
Marche arrière (à l'arrêt)	2 (ou flèche bas)	Arrière	
Tourner la tête à gauche	7	Péd. gauche	
Tourner la tête à droite	9	Péd. droite	
Monter le viseur	-		
Descendre le viseur	+		
Centrage tête & viseur	*		
Tir de l'arme active	Barre espace	Bouton gauche	
Verrouillage cible	Entrée		
Changer d'arme	Retour arrière		

Systèmes de bord - La description complète se trouve dans le chapitre "Systèmes de bord"

F1 - Radar:
Touche numérique
1: zoom facteur x 1
2: zoom facteur x 2
3: zoom facteur x 4
4: zoom facteur x 8

F2 - Carte/Scanner

F3 - Statut:
Touche numérique
1: Général
2: Moteur
3: Armement
4: Vision

F4 - Statut ennemi visé par missile

F5 - Contre-mesures:
Touche numérique
1: ECM (Brouillage électronique)
2: Anti-missiles
3: Amplificateur d'image
4: Système furtif

F6 - Caméras des autres unités de combat:
Touche numérique
1: Unité 1
2: Unité 2
3: Unité 3

F7 - Contrôle Baie

F8 - Objectifs de mission

F9 - Vue arrière

Le Vieux Manuel

F10 - Fin de la mission

U - Passer de la partie haute à la partie basse du cockpit

Tab - Changer de moniteur

M- Carte
ESC pour quitter la carte
PgUp pour faire défiler la carte vers le haut
PgDn pour faire défiler la carte vers le bas

N- Prochaines coordonnées
Cette option permet d'afficher les prochaines coordonnées et leur direction sous la boussole pour mieux vous repérer. A chaque appui sur la touche N, vous verrez les informations suivantes:
Coordonnées actuelles
Coordonnées de la cible visée (si le système de tir est verrouillé sur une cible)
Point de navigation (de 1 à 6, si des points de navigation ont été définis)

ESC - Voir le menu du jeu

Le cockpit



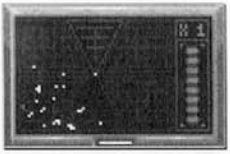
Pendant les missions, vous voyez ce qui se passe sur le terrain de l'intérieur de votre robot de combat, à une quinzaine de mètres au-dessus du sol. Plusieurs écrans sont disposés autour de la vue principale et vous permettent (entre autres) d'activer le radar, de voir votre statut, les objectifs de mission ou de changer de caméra.

Chaque cockpit est divisé en deux niveaux, inférieur et supérieur. Pour passer de l'un à l'autre, appuyez sur la touche **U**. Vous verrez mieux ce qui vous entoure si vous utilisez la partie supérieure du cockpit, mais elle comporte moins d'écrans de contrôle. Sur le cockpit inférieur, la vue extérieure est plus petite, mais vous disposez de nombreux moniteurs affichant les écrans d'équipement.

Systèmes de bord

Comme vous avez pu le constater en lisant la liste des commandes, votre unité de combat est équipée d'une panoplie impressionnante de systèmes de haute technologie. Pour éviter d'être détecté par l'ennemi et garder l'avantage de la surprise, vous devez surveiller attentivement ces systèmes et bien comprendre les informations qui sont affichées.

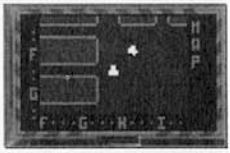
Radar - F1



Le radar ne fonctionne qu'à l'extérieur des bâtiments: à l'intérieur, vous devrez utiliser un scanner. Les performances de votre système radar dépendent entièrement du type d'unité choisie pour le combat. Les robots de combat sont affichés sous la forme de petits points sur votre radar, les différentes couleurs indiquant à quel camp elles appartiennent. A gauche du radar, une barre verticale indique le nombre d'unités détectées.

- Les points **rouges** indiquent les cibles sur lesquelles vous avez verrouillé un missile.
- Les points **jaunes** représentent les unités ennemies.
- Les points **bleus** représentent les unités non armées.
- Les points **verts** représentent les unités rebelles qui combattent à vos côtés. Ne les détruisez pas!

Carte/Scanner - F2



La carte de bord ne permet d'afficher qu'une partie de la zone qui vous entoure. Mais si vous l'utilisez avec la carte complète (touche **M**), vous pourrez facilement vous repérer. Sur la carte, vous ne verrez que votre unité et celles de votre escadron. Les unités ennemies devront être détectées au radar.

Le **Scanner** ne fonctionne qu'à l'intérieur des bâtiments. Il est similaire à un radar de courte portée. La couleur des points affichés sur le scanner est légèrement différente de celles du radar:

- Le point **rouge** représente votre unité.
- Les points **jaunes** représentent les unités ennemies.
- Les points **marrons** représentent les unités détruites.
- Les points **verts** représentent les unités non armées.

Le vieux Manuel

Statut - F3



Si votre unité est touchée par les tirs ennemis, elle subira des dégâts. Si vous êtes souvent touché, vos systèmes de bord commenceront à faiblir, puis la situation deviendra critique et votre unité de combat finira par être détruite. Au niveau supérieur du cockpit, vous verrez un schéma de votre unité qui indique son état. Appuyez sur la touche **1, 2, 3** ou **4** (chiffres du clavier) pour des informations détaillées sur les systèmes.

• **Touche 1 - Général** - indique les pourcentages de votre statut général (**MOT**), du statut de votre armement (**ARM**) et des systèmes de vision (**VIS**).

• **Touche 2 - Moteur** - indique les pourcentages de statut de votre moteur, **PRINC** correspondant au système interne de votre unité (s'il tombe à zéro, celle-ci sera détruite), **AUXIL**. aux systèmes permettant les rotations (si ce pourcentage est faible, vous aurez du mal à tourner), et **HYDR**. aux systèmes hydrauliques (s'ils sont endommagés, votre unité vibrera de manière incontrôlable).

• **Touche 3 - Armement** - indique le comportement de votre armement dans le feu des combats. Si une arme est détruite, elle sera affichée en rouge.

• **Touche 4 - Systèmes de vision** - personne n'aime piloter en aveugle, et vous devez donc surveiller en permanence cet écran. **H.U.D**. correspond au système d'affichage "tête haute" du cockpit: s'il est endommagé, vous ne verrez plus de textes sur l'écran principal et les écrans auxiliaires s'éteindront petit à petit. Verr. correspond à votre système de verrouillage pour le tir des missiles, et Comms au système de communications: s'il est endommagé, vous ne pourrez plus être en contact avec votre escadron.

Système de tir - F4



Une fois que le système de tir est verrouillé sur une cible (en appuyant sur la touche **Entrée**), vous pourrez voir dans quel état elle se trouve en utilisant ce système de verrouillage. A gauche de l'écran, vous verrez un schéma de l'unité ennemie, ainsi que son nom. Les dégâts moyens sont indiqués par la couleur rouge, les dégâts plus graves par du rouge foncé. La liste des armes équipant l'unité ennemie est affichée à droite de l'écran.

Contre-mesures - F5



Un des meilleurs moyens pour survivre à une bataille consiste à éviter de se faire repérer. Mais si jamais l'ennemi vous a détecté sur son radar, ces systèmes peuvent vous éviter de sérieux dégâts.

• **Touche 1 - ECM** - Système de brouillage électronique. Si vous activez ce système, un certain pourcentage des missiles tirés sur vous seront déviés de leur trajectoire.

• **Touche 2 - Anti-missiles** - Ce système est efficace contre tous les types de missiles, et détruit un certain pourcentage des projectiles ennemis.

• **Touche 3 - Amplificateur d'image** - Lorsque vous pénétrerez dans certaines bases ennemies, l'éclairage sera insuffisant pour que vous puissiez manoeuvrer facilement. Ce système permet d'amplifier la luminosité d'un endroit, ce qui vous permettra de voir où vous mettez les pieds.

• **Touche 4 - Furtif** - Si vous voulez lancer une véritable attaque surprise, activez ce système. Il brouille les radars ennemis jusqu'à une certaine distance, ce qui vous permet de vous rapprocher pour l'assaut final. Il fonctionne mieux si le radar, la carte, le système ECM et le système anti-missiles sont désactivés.

Caméras de l'escadron - F6



Lorsque vous aurez suffisamment progressé dans le jeu, vous contrôlerez un escadron complet d'unités de combat. Ce système vous permet d'activer les caméras de ces unités pour voir ce que voient vos pilotes.

• **Touche 1 - Unité 1**
• **Touche 2 - Unité 2**
• **Touche 3 - Unité 3**

Contrôle Baie - F7



Dans les missions des niveaux supérieurs, vous devrez parfois récupérer certains objets dans les bases ennemies. Lorsque vous aurez récupéré un objet, utilisez cet écran pour vérifier qu'il se trouve bien à bord de votre unité. Pour récupérer un objet, avancez lentement jusqu'à ce que vous soyez au-dessus de lui. Vous devez ensuite vous arrêter complètement pour le récupérer. Il sera alors automatiquement chargé dans la soute ventrale de votre unité.

Objectifs de mission - F8



Si vous n'avez pas suivi attentivement le briefing, ou si vous avez oublié quels sont les objectifs de la mission, activez cet écran pour vous rafraîchir la mémoire. L'objectif principal est indiqué sur la première ligne, le reste correspondant aux objectifs secondaires. A droite de chaque ligne, vous verrez le nombre d'objets déjà détruits ou récupérés, ainsi que le nombre total d'objets que vous devez détruire ou récupérer. Si vous avez atteint un des objectifs de la mission, les lettres **TER** (Terminé) seront affichées à côté. Les lignes vertes indiquent que vous devez récupérer les objets, les lignes rouges que vous devez les détruire.

Levelx Manuel

Vue arrière - F9

Surveillez vos arrières! Utilisez cet écran pour voir ce qui se passe dans votre dos.



Fin de Mission - F10

Lorsque vous aurez atteint tous les objectifs de la mission, ou si votre unité est dans un état critique, appuyez sur cette touche pour appeler une unité aérienne qui viendra vous récupérer. Si vous appuyez à nouveau sur la touche F10 avant que le visage du pilote du cargo apparaisse sur votre écran, votre appel sera annulé. **Remarque:** vous ne pourrez pas être récupéré si vous êtes à l'intérieur d'un bâtiment.

Vue du cockpit - U

Cette option permet de passer de la partie inférieure à la partie supérieure du cockpit, et inversement. En règle générale, utilisez la partie inférieure pour les combats, et la partie supérieure pour les manoeuvres.



Changer de moniteur - Tab

Dans la partie inférieure du cockpit, un certain nombre de moniteurs sont à votre disposition. Appuyez sur la touche **Tab** pour faire défiler les moniteurs et afficher différentes informations sur chacun d'eux. Le moniteur actif est signalé par une ligne verte au-dessous de l'écran.

Carte - M

Vous ne pouvez utiliser la carte que lorsque vous êtes à l'extérieur des bâtiments. Vous devez l'utiliser intelligemment, car elle vous renseigne sur l'ensemble de la zone de combat. Vous pouvez également utiliser cette carte pour contrôler les mouvements de votre escadron.



Vous verrez également ces icônes: ♦. Elles représentent vos alliés rebelles, le chiffre indiquant le numéro de chaque unité. Si le système de communications d'une unité alliée est endommagé, elle sera affichée en jaune.

Si un robot de combat est détruit, il sera affiché en rouge (numéro de l'unité). Dans ce cas, cette unité ne sera plus disponible pour la prochaine mission (il n'apparaîtra plus dans la liste des pilotes disponibles).

Points de navigation

Vous pouvez contrôler les manoeuvres de vos unités en définissant des points de navigation qu'ils devront suivre. Pour définir un point de navigation, cliquez sur une des boîtes numérotées de 1 à 6. Cliquez ensuite sur la carte: la légende Wx apparaîtra alors, "x" correspondant au numéro du point de navigation.

Défilement de la carte

Pour faire défiler la carte vers le haut ou le bas, utilisez les deux grosses flèches en haut de l'écran.

Infos

Choisissez une des unités alliées et cliquez ensuite sur l'icône **Infos** pour savoir dans quel état elle se trouve.

Unité 1,2,3 ou •

Cliquez sur les icônes 1,2 ou 3 pour choisir une unité de combat alliée, ou sur • pour sélectionner toutes les unités.

Commandes de la carte

A droite de l'écran de la carte, vous verrez six icônes qui vous permettent de contrôler les mouvements et les actions de votre escadron.



Eloignez-vous: première icône, rangée du haut. Vous demandez à vos pilotes de s'éloigner de votre unité.

Regroupez-vous sur moi: deuxième icône, rangée du haut. Vous demandez à vos pilotes de se regrouper autour de votre unité.

Attaquez ma cible: troisième icône, rangée du haut. Vous ordonnez à vos pilotes d'attaquer la cible verrouillée sur votre système de tir.

Attaquez toutes les unités: première icône, rangée du bas. Vous demandez à vos pilotes de tirer à volonté sur tout ce qui bouge.

Garde: deuxième icône, rangée du bas. Vous ordonnez à l'unité de rester là où elle se trouve et d'adopter une tactique défensive.

Aller au point de navigation en cours: troisième icône, rangée du bas. Vous demandez à l'unité de se diriger vers le point de navigation actif. Une fois arrivée à ce point, elle se mettra automatiquement en position de défense (**Garde**).

Le Vieux Manuel

Unité
Affiche les coordonnées exactes de l'unité sélectionnée.

P.Nav
Indique les coordonnées exactes du point de navigation sélectionné.

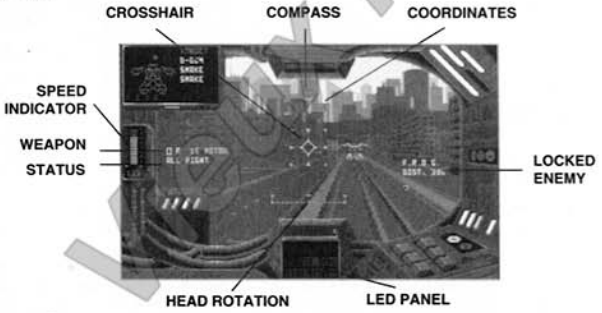
Quitter
Pour quitter l'écran de la carte, cliquez simplement sur cette icône, dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Menu du jeu - Echapp (ESC)



Vous pouvez activer ce menu pendant le jeu pour modifier les caractéristiques d'Iron Assault. Le jeu sera plus rapide sur les machines trop lentes si vous désactivez certaines options.
Sol on/off: cette option permet d'activer/désactiver l'affichage de la texture du sol.
Détails on/off: cette option permet d'augmenter ou de réduire le niveau de détail des graphismes.
Musique on/off: permet d'activer/désactiver la musique. Pourquoi, vous pensiez à quoi?
Son on/off: attaquez dans le silence le plus total...
Voix on/off: là, vous avez trouvé tout seul, non?
Retour au jeu: permet de revenir à la partie en cours. Vous pouvez également appuyer sur la touche Echapp (**ESC**).
Reddition: permet d'abandonner la mission en cours.
Retour au DOS: permet d'annuler la mission en cours et de revenir au DOS.

L'affichage HUD



Vous voyez le monde extérieur à travers votre système d'affichage HUD, qui comporte des indicateurs très utiles. Vous vous en rendrez compte si jamais ce système est endommagé lors des combats!

1 Boussole
La boussole est située en haut et au centre de l'affichage HUD. Elle est pointée dans la direction de votre regard. Elle est très pratique pour vous repérer.

2 Coordonnées
Utilisez ces coordonnées avec la carte pour connaître votre position exacte.

3 Flèches
Juste au-dessous des coordonnées, vous devez voir deux flèches. Elles sont utilisées pour vous orienter dans la direction de l'ennemi que vous avez visé, ou du point de navigation que vous voulez rejoindre.

Le Vieux Manuel

4 Viseur
Lorsqu'une unité ennemie sera dans votre champ de vision, vous utiliserez ce viseur pour tirer avec votre canon ou vos missiles. Ce viseur peut prendre plusieurs formes, selon l'arme utilisée, et si une cible a été ou non verrouillée.
Viseur du canon: Il est normalement affiché en jaune. Il vire au rouge lorsqu'une cible ennemie est dans votre champ de vision et hors de portée de tir. Il vire au vert si la cible est dans votre champ de vision et à portée de tir.
Viseur des missiles: Il est normalement affiché en vert. Il vire au jaune et rouge lorsque la cible sélectionnée est hors de portée, et au jaune et vert lorsqu'elle est à portée de tir.
Viseur des missiles à tête chercheuse: Il est normalement affiché en jaune. Lorsque vous verrouillez le missile sur une cible, un viseur supplémentaire sera affiché au centre. Si ce viseur est rouge, la cible verrouillée est hors de portée. S'il est vert, elle est à portée de tir.

5 Arme
La boîte de recharge vous indique combien de temps vous devez attendre avant de pouvoir utiliser l'arme sélectionnée. Le canon dispose d'une barre de température séparée qui indique sa température. Si cette barre vire au rouge, le canon ne fonctionnera pas tout de suite: vous devrez attendre qu'il refroidisse, lorsque la barre sera à nouveau de couleur verte.

Pendant qu'une arme se recharge, elle sera affichée en jaune. Si elle est affichée en vert, vous pouvez l'utiliser. Si vous avez épuisé toutes les munitions d'une arme, vous ne pourrez plus l'utiliser, et le système HUD passera automatiquement à la première arme disponible.

6 Statut
Pour voir rapidement dans quel état est votre unité, regardez sous la description des armes. Si tout va bien, le mot "OK" sera affiché. Dès qu'un élément sera endommagé, il sera affiché ici, en rotation avec les autres éléments endommagés.

7 Ennemi visé et verrouillé
Lorsque vous verrouillez votre système de tir sur une unité ennemie, un schéma de cette unité sera affiché à droite du HUD, ainsi que son nom et la distance à laquelle elle se trouve. La couleur verte indique que l'unité est en parfait état, le jaune qu'elle a subi des dégâts moyens, et le rouge qu'elle tombe en morceaux.

8 Pilote allié
Lorsqu'un pilote communique avec vous, son visage sera affiché dans une fenêtre en bas de l'écran. Tous ses messages seront répétés sous forme de texte en bas de l'écran.

9 Rotation de la tête
L'indicateur de rotation de votre unité est affiché en bas de l'écran. Si la flèche rouge est au centre, votre tête est alignée dans la direction de votre déplacement.

10 Compteur de vitesse
La vitesse maximum de chaque unité de combat varie en fonction du modèle, et il lui faudra plus de temps pour atteindre la vitesse maximum indiquée sur ce compteur. Si la barre de vitesse est dans la zone verte, vous pouvez passer sur un objet sans le détruire. Si elle est dans le jaune, vous détruirez tous les objets sur lesquels vous passez. Enfin, le signe - (moins) est affiché devant le chiffre si vous êtes en marche arrière.

11 Le panneau de diodes
Une série de diodes est affichée au centre du HUD, en bas de l'écran. Voici leur signification:
MIN: Une mine a été détectée dans les environs immédiats de votre unité.
MEN: Une unité ennemie vous a détecté sur son radar.
MISS: Une unité vient de tirer un missile à tête chercheuse sur vous.
IR: Une unité vient de tirer un missile à infrarouge sur vous.
RAD: Un missile guidé par radar est verrouillé sur vous.
OBJ: Vous êtes au-dessus d'un objet que vous pouvez charger dans la soute de votre unité.
ECM: Le système de brouillage électronique est activé.
AM: Votre système anti-missiles est activé.
II: Votre amplificateur d'image est activé.
SF: Votre système furtif est activé.

Simulateur
Le simulateur est l'endroit idéal pour améliorer vos qualités de pilote sans endommager vos précieuses unités de combat. L'objectif de toutes les missions du simulateur est simple: vous devez détruire toutes les unités ennemies. Vous vous retrouverez en territoire ennemi, avec un armement largement suffisant, et vous devez détruire toutes les unités ennemies avant qu'elles aient le temps de vous transformer en un simple tas de boulons et de vis tordues.

Le simulateur vous permet d'effectuer 4 missions en mode 1 joueur, ou 4 missions en liaison directe ou via modem. Leur difficulté est progressive, et les unités ennemies les plus puissantes rapportent plus de points.

Vieux Manuel

Simulateur - Mode 1 joueur



Pour vous lancer seul dans une mission, choisissez l'option Mission normale dans le menu principal du simulateur, puis la mission de votre choix (la quatrième étant la plus difficile). Vous vous retrouverez aux commandes de votre unité de combat, dans l'environnement approprié.

Simulateur - Mode 2 joueurs

Iron Assault comporte un mode multijoueurs, et sans supplément de prix! Deux joueurs peuvent ainsi connecter leur PC avec un câble null-modem pour une liaison directe, ou s'affronter via modem. Pour jouer en mode multijoueurs, choisissez l'option **Face à Face** dans le menu principal du simulateur et le type de liaison utilisée: liaison modem ou liaison directe (câble null-modem).

Si vous utilisez un modem, vous devez spécifier le port COM utilisé, la vitesse de transfert (en BAUDS), et le numéro de téléphone du joueur à distance. Appuyez à tout moment sur la touche Echapp (**ESC**) pour revenir au menu principal du simulateur.

Si vous utilisez un câble null-modem (liaison directe), choisissez l'option **Liaison Série** dans le menu de l'option **Face à Face**. Vous devez ensuite spécifier le port COM utilisé et la vitesse de transfert. La rapidité du jeu dépend de la vitesse de transfert des données entre les deux systèmes. Iron Assault tentera ensuite de se connecter avec l'autre PC.

Objectifs de mission



L'univers d'Iron Assault couvre cinq continents comprenant un vaste éventail de paysages et d'environnements. Vous devez être très flexible et polyvalent si vous voulez avoir une chance de conquérir la planète.

Les premières missions ont pour cadre une cité futuriste, avec ses rues et ses gratte-ciel. Plus tard, vous devrez vous battre dans le désert, sur la banquise, et dans des environnements très variés. Sur les derniers continents que vous explorerez, vous devrez apprendre à utiliser vos armes avec précision et mettre au point une stratégie gagnante: ce sont les deux conditions essentielles pour votre réussite.

Les objectifs des premières missions consisteront simplement à détruire toutes les unités ennemies. Mais dans les missions des niveaux supérieurs, vous devrez également récupérer certains objets dans les bases ennemies. Il s'agira le plus souvent des objectifs secondaires de la mission, mais vous devez les considérer avec la même importance que les objectifs principaux, car ces objets vous permettront souvent d'avoir accès à de nouvelles armes.

Trucs et Astuces

- Ne gaspillez pas vos missiles à tête chercheuse. Ils permettent de détruire plus facilement les unités ennemies, mais vous verrez qu'ils sont beaucoup plus utiles dans les dernières phases de vos missions.
- Ne comptez pas uniquement sur votre radar. Très souvent, vous aurez un contact visuel avec l'ennemi avant même de l'avoir détecté sur votre radar. Vous pourrez ainsi verrouiller un missile à tête chercheuse sur l'unité repérée.
- Ne négligez pas la partie inférieure du cockpit. L'image est plus petite, mais vous avez accès à un plus grand nombre d'informations grâce aux moniteurs supplémentaires.
- Vous ne pouvez pas détruire une unité ennemie en lui marchant dessus. Mais vous ne manquerez jamais de munitions, car le canon ne peut pas être détruit et dispose d'une réserve de munitions illimitées.
- N'utilisez pas de missiles à tête chercheuse si vous êtes près de l'ennemi, car leur verrouillage est très lent et ils vont tout droit pendant plusieurs centaines de mètres avant de se verrouiller effectivement sur leur cible. Vous pouvez également utiliser cette faiblesse à votre avantage contre les ennemis armés de ce type de missiles: restez près d'eux pour pouvoir éviter plus facilement leurs missiles.
- Une fois votre mission terminée, ne traînez pas dans la zone des combats. Quittez au plus vite la base ennemie, regagnez un espace dégagé et appelez l'équipe aérienne de récupération.
- Apprenez à maîtriser les rotations de la tête de votre robot de combat. Une des manoeuvres les plus efficaces consiste à se déplacer latéralement. Placez votre unité face à une surface plane et tournez sa tête de 90 degrés de manière à regarder dans l'enfilade d'une rue ou d'un canyon. Ensuite, faites avancer votre unité tout droit et tirez vos missiles sur toutes les unités ennemies que vous repérerez. En perfectionnant cette manoeuvre, vous pourrez vous en débarrasser deux fois plus vite.
- Ne croyez pas que le système de brouillage ECM et le système anti-missiles suffiront à vous protéger complètement. Ils permettent d'éviter un certain pourcentage de tirs ennemis, mais 40% (environ) de ces tirs passeront quand même. Lorsque vous activerez ces systèmes, vous serez également beaucoup plus facile à repérer sur les radars ennemis. Il vaut mieux les activer uniquement lorsque la situation l'exige, par exemple dans les combats difficiles.
- Si vous dirigez un escadron, utilisez la carte pour envoyer vos pilotes à des endroits spécifiques. Si vous les laissez libres de leurs mouvements, ils se déplaceront au hasard et risquent de gêner vos propres manoeuvres.

Beta Version

Mouvements et armement

Si vous savez manoeuvrer votre unité de combat rapidement en territoire ennemi, vous augmentez nettement vos chances de vous en sortir.

	Pavé numérique	Souris	Pédalier
Dépl. latéral gauche	1	Bouton droit et gauche	
Dépl. latéral droite	3	Bouton droit et gauche	
Tourner à gauche	4 (ou flèche gauche)	Gauche	
Tourner à droite	6 (ou flèche droite)	Droite	
Accélérer	8 (ou flèche haut)	Avant	
Ralentir	2 (ou flèche bas)	Arrière	
Marche arrière (à l'arrêt)	2 (ou flèche bas)	Arrière	
Tourner la tête à gauche	7	Péd. gauche	
Tourner la tête à droite	9	Péd. droite	
Monter le viseur	-		
Descendre le viseur	+		
Centrage tête & viseur	*		
Tir de l'arme active	Barre espace	Bouton gauche	
Verrouillage cible	Entrée		
Changer d'arme	Retour arrière		

Systèmes de bord - La description complète se trouve dans le chapitre "Systèmes de bord"

F1 - Radar:
Touche numérique
1: zoom facteur x 1
2: zoom facteur x 2
3: zoom facteur x 4
4: zoom facteur x 8

F2 - Carte/Scanner

F3 - Statut:
Touche numérique
1: Général
2: Moteur
3: Armement
4: Vision

F4 - Statut ennemi visé par missile

F5 - Contre-mesures:
Touche numérique
1: ECM (Brouillage électronique)
2: Anti-missiles
3: Amplificateur d'image
4: Système furtif

F6 - Caméras des autres unités de combat:
Touche numérique
1: Unité 1
2: Unité 2
3: Unité 3

F7 - Contrôle Baie

F8 - Objectifs de mission

F9 - Vue arrière

F10 - Fin de la mission

U - Passer de la partie haute à la partie basse du cockpit

Tab - Changer de moniteur

M- Carte
ESC pour quitter la carte
PgUp pour faire défiler la carte vers le haut
PgDn pour faire défiler la carte vers le bas

N- Prochaines coordonnées
Cette option permet d'afficher les prochaines coordonnées et leur direction sous la boussole pour mieux vous repérer. A chaque appui sur la touche N, vous verrez les informations suivantes:
Coordonnées actuelles
Coordonnées de la cible visée (si le système de tir est verrouillé sur une cible)
Point de navigation (de 1 à 6, si des points de navigation ont été définis)

ESC - Voir le menu du jeu

Yeux Manuel

Le Vieux Manuel

IRON ASSAULT





IRON ASSAULT™ ©1995 Graffiti Software.
All rights reserved. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All rights reserved. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
is a division of Spelling Entertainment Inc.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

Virgin Interactive Entertainment SARL, 233 rue de la Croix Nivert, 75015 Paris, France.