

NUS-NSAP-EUR

AERO FIGHTERS ASSAULT™

INSTRUCTION BOOKLET

NINTENDO⁶⁴



TABLE DES MATIÈRES

POUR DEMARRER	38
FONCTIONS DU MANCHE DE COMMANDE	38
CONTEXTE DE L'HISTOIRE	39
FONCTIONS DE LA COMMANDE	40
EXPLICATION DU JEU SUR L'ÉCRAN	42
MODES DE JEU	43
ENTRAÎNEMENT	44
JEU PRINCIPAL	45
MATCH À MORT	47
ATTAQUE DES MENEURS	48
OPTIONS	49
PROFIL DU PILOTE	50
RENSEIGNEMENTS CONCERNANT TOKYO	52
SCORE ÉLEVÉ	54



POUR DEMARRER

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

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

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

Pressez fermement pour verrouiller la cassette de jeu en place.

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



FONCTIONS DU MANCHE DE COMMANDE

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

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



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



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

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

CONTEXTE DE L'HISTOIRE

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

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

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

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

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

Bonne chance!

FONCTIONS DE LA COMMANDE

PAR DÉFAUT

BOUTON L:

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

BOUTON Z:

Canon principal



BOUTON B:

Défense de l'avion/Désélectionne une sélection du menu

BOUTON A:

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

BOUTON R:

Arme spéciale

BOUTONS C

Dispositif de postcombustion

Lacet à gauche



Lacet à droite

Freins à air

MANCHE DE COMMANDE:

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

START:

Pause/Sélectionne l'article de menu mis en valeur

PERSONNALISE

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



MANŒUVRES SPECIALES

FSX / SU-35

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

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

F-14 / A-10

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

CASSETTE RUMBLE™

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



VUES DU COMBAT

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

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

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

**Vue d'une
menace
mineure**



**Côté gauche
de l'avion
à réaction**



**Vue de derrière
l'avion à réaction**



Meneur en vue



**Côté droit
de l'avion
à réaction**



**Vue d'une
menace
majeure**



Vue du combat



Vue standard



REGLAGE DE L'ECRAN DE JEU

JEU PRINCIPAL

INDICATEURS DIRECTIONNELS

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

INDICATEUR DE VERROUILLAGE DE L'ENNEMI

Le carré montre les lignes de coin lorsqu'il se trouve à portée de verrouillage de missile.

ALTITUDE

DETECTEUR THERMIQUE DU MISSILE

INDICATEUR DE TIR PRINCIPAL

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

AFFICHAGE DE TETE

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

2 JOUEURS

BAR DE DOMMAGE

COMPTEUR DE VITESSE

INDICATEUR DE VERROUILLAGE DE L'ENNEMI

JOUEURS 1

JOUEURS 2

AFFICHAGE DE TETE

RADAR

INDICATEUR DE VERROUILLAGE DU RADAR

RADAR

MENEUR ENNEMI ▲

MENEUR ▲

ALTER ▲

CIBLE DE DEFENSE ■

VEUS

MENEUR MALICIE ▲

▲ Ce marqueur définit l'axe de visée lorsque vous pointez votre arme.

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

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

MODES DE JEU

PRACTICE (ENTRAÎNEMENT)

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

MAIN GAME (JEU PRINCIPAL)

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

DEATH MATCH (MATCH A MORT)

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

BOSS ATTACK (ATTAQUE DES MENEURS)

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

OPTIONS

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

CONTINUE (CONTINUER)

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

ENTRAÎNEMENT



CONTROLE DU PILOTE

Pilotez l'avion à réaction de chasse de votre choix au travers d'un assortiment de cercles. Cet entraînement améliorera votre commande des gaz, vos tonneaux et loopings et de nombreuses autres manœuvres dont vous vous servirez dans le mode JEU PRINCIPAL.

CONTRE PILOTE IA

(Intelligence artificielle)

Pilotez l'avion à réaction de votre choix dans un combat aérien contre les IA. Vous combattrez de nombreux avions à réaction les uns après les autres. Dès que vous devenez compétent, votre habilité à verrouiller un avion ennemi et à vous sortir d'attaques surprises par des as s'améliorera.



CONTRE LES MENEURS

Pilotez l'avion à réaction de votre choix contre l'un des quatre meneurs dans le mode JEU PRINCIPAL. Vous allez améliorer votre capacité à localiser les points faibles des meneurs et à comprendre leur stratégie.

JEU PRINCIPAL

TOKYO

DEFENDEZ L'IMMEUBLE DU GOUVERNEMENT

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

OCEAN PACIFIQUE

DETRUISEZ LA FLOTTE ENNEMIE

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

ATTERRISSAGE DANS LES AIRS

ATTERRISSEZ SUR LE PORTEAVIONS AERIEN GOLIATH

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

BATAILLE AERIENNE

DETRUISEZ LA FORTERESSE VOLANTE ENNEMIE

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

LA VALLEE DES MONUMENTS

EFFECTUEZ LA RECONNAISSANCE DU DESERT

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

DEFENSE DE LA NAVETTE

DEFENDEZ LA NAVETTE SPATIALE

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

FORTERESSE

DETRUISEZ LA SUPER FORTERESSE ENNEMIE

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

DEFENSE DU GOLIATH

DEFENDEZ LE GOLIATH ALORS QU'IL EST AMARRE

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

OCEAN ANTARCTIQUE

DETRUISEZ CE QUI RESTE DES AVIONS ENNEMIS

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

GROTTE DE GLACE

DETRUISEZ L'ENNEMI

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

MATCH A MORT

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



STAGE (THEATRE D'AFFRONTEMENT)

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

SEA (MER)

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



SKY (CIEL)

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



DESERT (DESERT)

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



TIME (CHRONOMETRAGE)

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

SPECIAL

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

DEFENSE

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

ATTAQUE DES MENEURS

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

ROBOT SUPER X

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



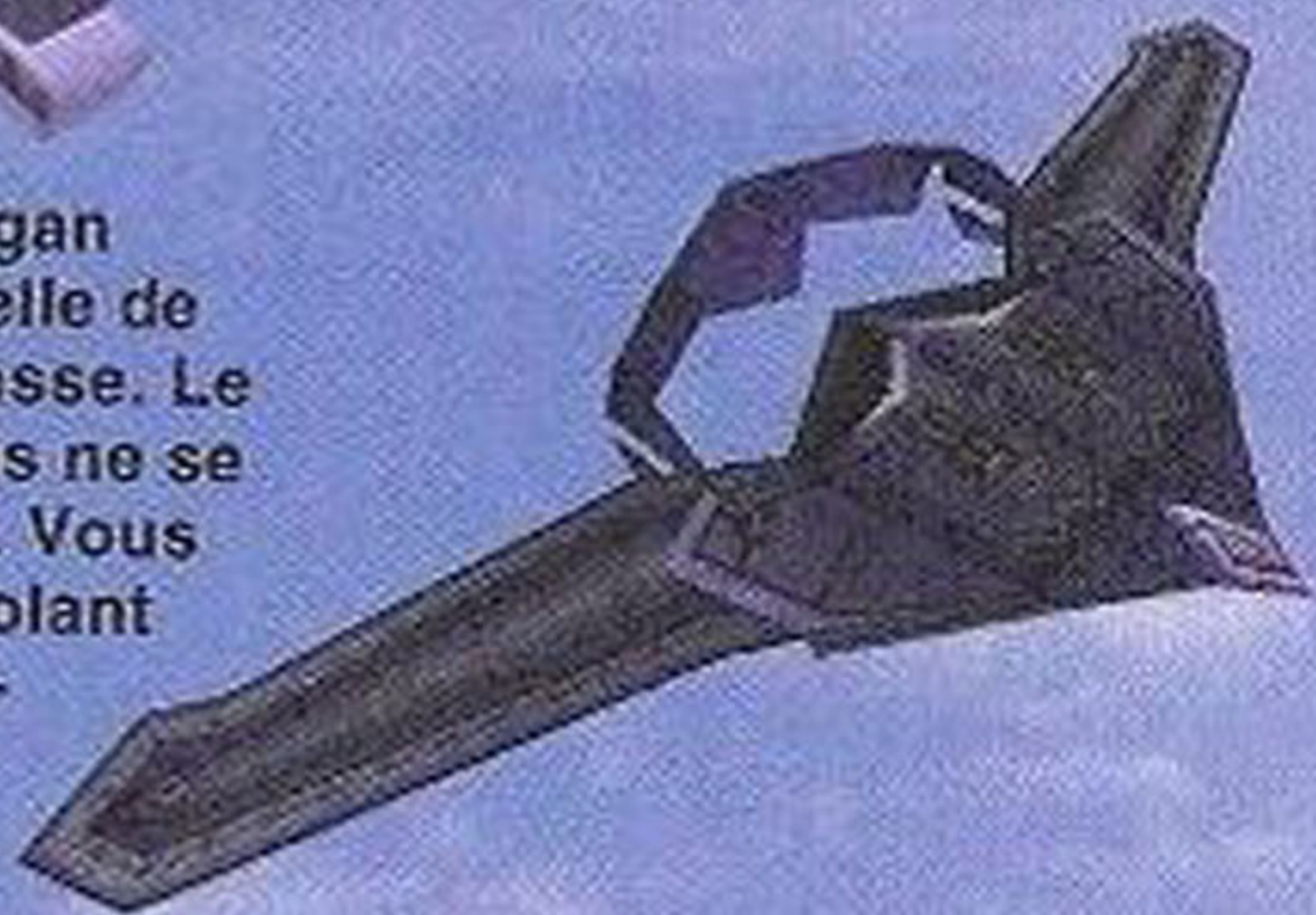
LEVIATHAN

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



SPRIGGAN

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



BAZEEL

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



OPTIONS

LEVEL (NIVEAU)

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

FLIGHT (VOL)

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

SOUND (SON)

Choisissez entre STEREO et MONO

BGM VOL (VOL. MA)

Réglez le volume de la musique ambiante.

BGM (MA)

Choisissez parmi une sélection de musiques ambiantes.

CONTROLS (COMMANDES)

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

DATA (DONNEES)

Effacez les jeux sauvegardés sélectionnés.

AVERTISSEMENT: les jeux effacés ne peuvent être récupérés!

LANG (SORTIE)

Choisissez entre Anglais, Allemand, Français.

EXIT (CONTINUER)

Sortez du menu des Options.

CONTINUER

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

L'EQUIPE DES COMBATTANTS AERIENS

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



QUARTIER GENERAL DES COMBATTANTS AERIENS



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

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

TOMCAT F-14B

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



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



PRINCIPAL
MITRAILLEUSE de 20 mm
MISSILE
MISSILES PHOENIX
SPECIAL
MISSILES TOMAHAWK
DEFENSE
PAULETTES



GLENDIA

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

THUNDERBOLT II A-10A

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



PRINCIPAL
MITRAILLEUSE
de 30 mm

MISSILE
ROQUETTES

SPECIAL
FAE

DEFENSE
PAILLETES



HIEN

PAYS	JAPAN
TAILLE	5'9"
AGE	25

FS-X

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



PRINCIPAL
GRENAILLE
KUNAI

MISSILE
TORNADO
SHURIKEN

SPECIAL
RAYON NINJA

DEFENSE
MAKIBISHI



VOLK

PAYS	RUSSIA
TAILLE	6'0"
AGE	30

SUPER AVANT-AILE SU-35

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



PRINCIPAL
ECLAIR EN
BOULE

MISSILE
FLECH
DE FEU

SPECIAL
VAGUE
DE FEU

DEFENSE
MINE
AERIFNNE

STRATEGIE POUR LA PREMIERE MISSION

BRIEFING AVEC ELLEN

VOTRE MISSION: défendre l'immeuble du Gouvernement.

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

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

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



TRAVAIL D'EQUIPE

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



COMBAT AERIEN

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



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

ATTAQUE DU ROBOT SUPER X

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



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

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



MISSION ACCOMPLISHED				
LIFE POINT	X	25	15000	
DEFENSE WEAPON	X	10	30000*	
SPECIAL WEAPON	X	1	10000	
TRINOMAN RETURN	X	3	450000*	
TIME BONUS	X	300	39000	
TOTAL			644000	

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

SCORE ELEVE

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

MISSION ACCOMPLISHED	
EXTRA BONUS	320000
☆☆☆☆	
TOTAL	640000

MISSION ACCOMPLIE

POINT DE VIE (100%)

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

ARME DE DEFENSE (Maximum 10)

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

ARME SPECIALE (maximum 2)

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

RETOUR DES AILIERES (maximum 3)

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

BONUS AU TEMPS

100 x temps restant

BONUS SUPPLEMENTAIRE

2,000 points x appareils, véhicules et bateaux ennemis



EXTRA BONUS STAR

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