



KONAMI

DEADLY SKIES

TM

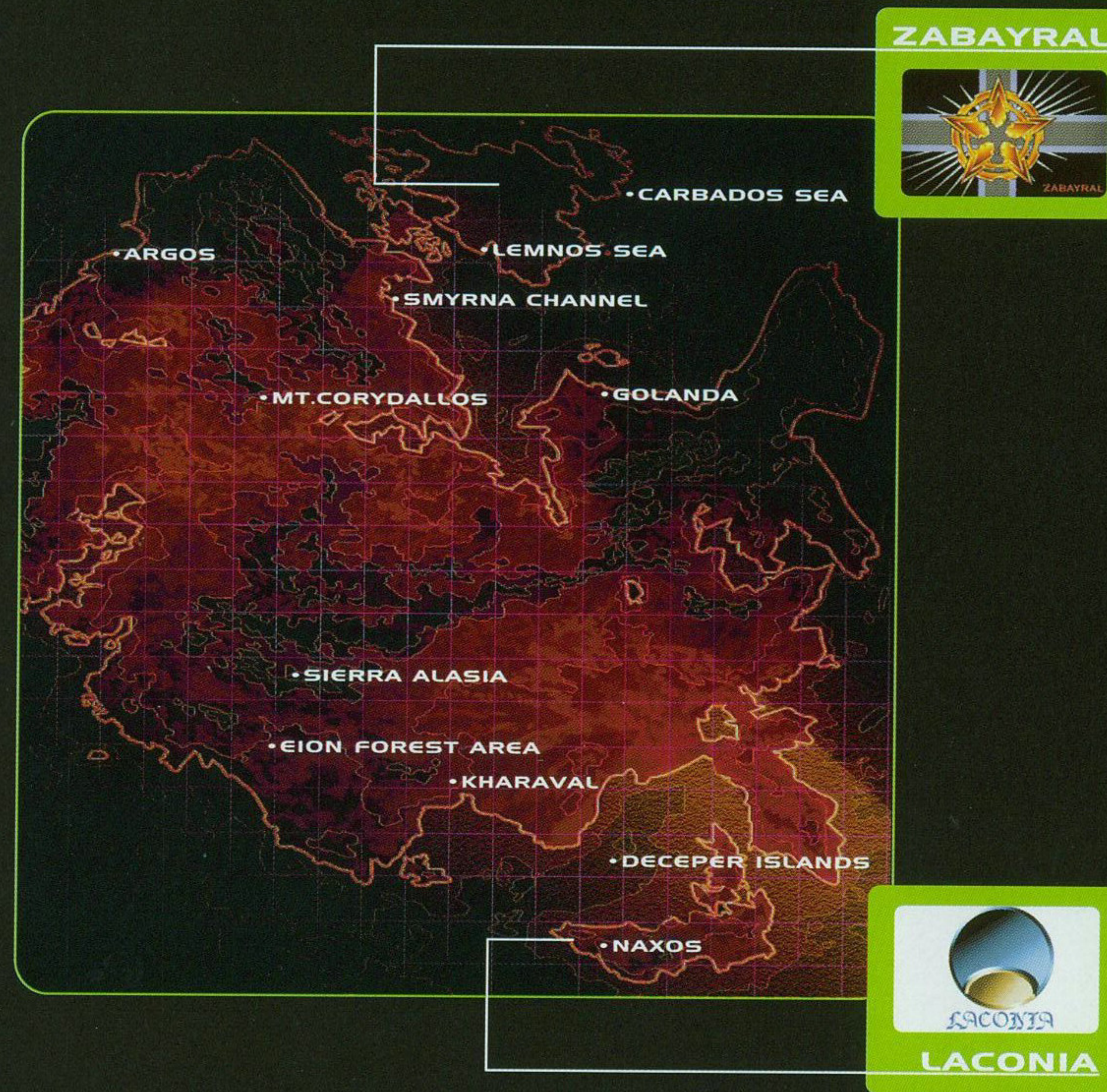


A la suite de la guerre froide, **LA RÉPUBLIQUE FÉDÉRÉE DE ZABAYRAL**, qui n'avait pas d'armée, a été brisée par la montée des tensions ethniques. Ces peuples, qui vivaient auparavant dans l'harmonie, se sont mis à dessiner de nouvelles frontières, au sein de leur pays, suivant leurs convictions religieuses; et les nouveaux territoires se sont ensuite considérés comme des ennemis.

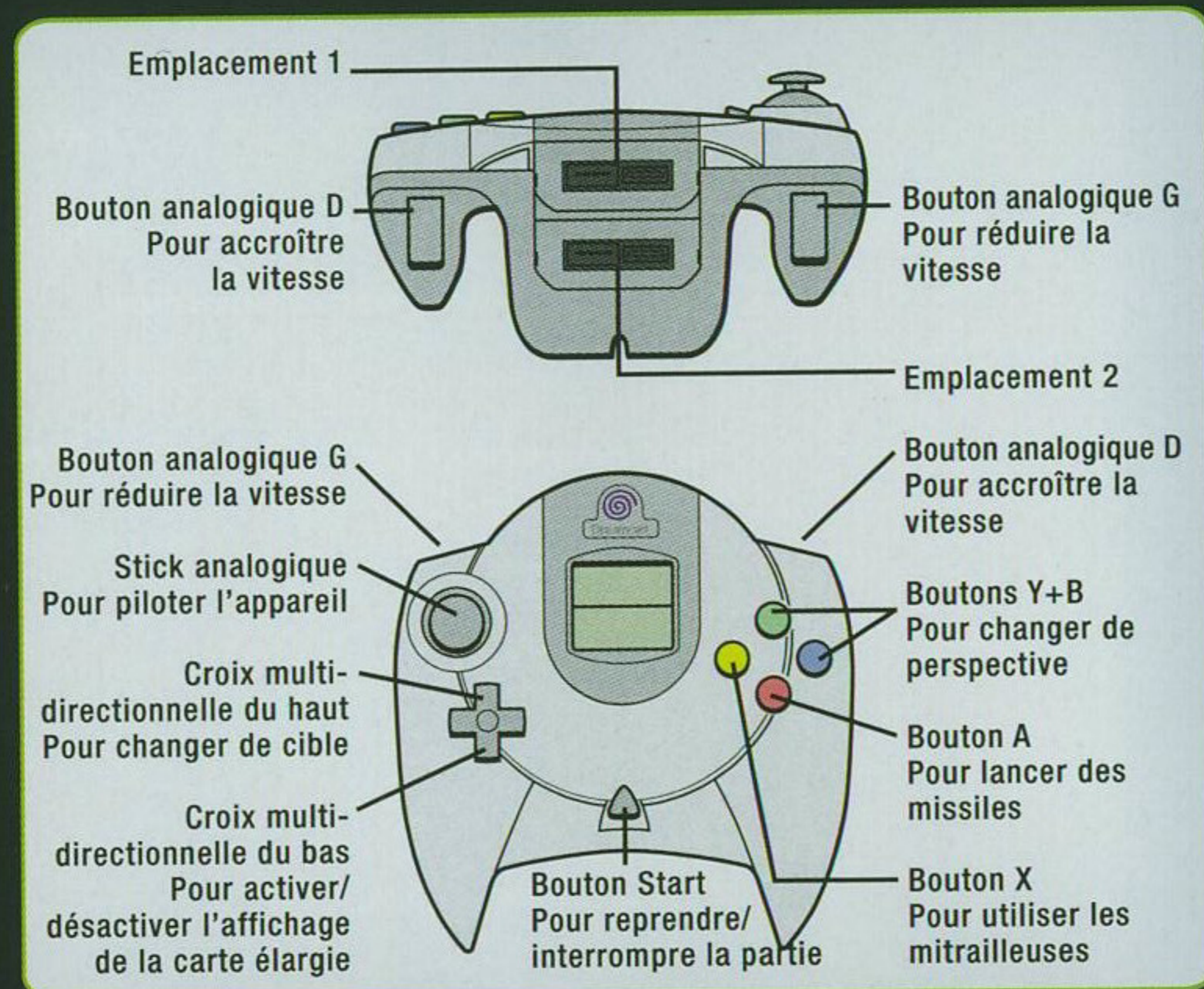
Cette nation n'avait jamais eu d'armée. Ses citoyens prospéraient grâce aux importantes ressources minérales du pays et préféraient laisser les travaux ingrats à d'autres. Ce peuple utilisait toujours sa richesse pour se protéger et faisait venir des mercenaires pour assurer sa défense nationale. Cependant, la nation fut très rapidement divisée. Les gens qui, hier encore, étaient des compatriotes, devinrent ennemis, pratiquement du jour au lendemain.

Neuf ans plus tard, une révolution dirigée par des personnes souhaitant réunifier le pays s'est déclarée dans la République de Klonne, dans le nord. Ce soulèvement s'est traduit par une guerre civile, qui s'est répandue comme une traînée de poudre dans l'ensemble du territoire de l'ancienne République fédérée de Zabayral. Les forces nationales d'unification ont beaucoup progressé et se préparent à envahir la dernière république indépendante, Laconia.

Pour répondre à cette crise, le groupe de mercenaires étrangers Deadly Skies, qui répond aux ordres de **LA RÉPUBLIQUE DE LACONIA**, a commencé à recruter des pilotes.



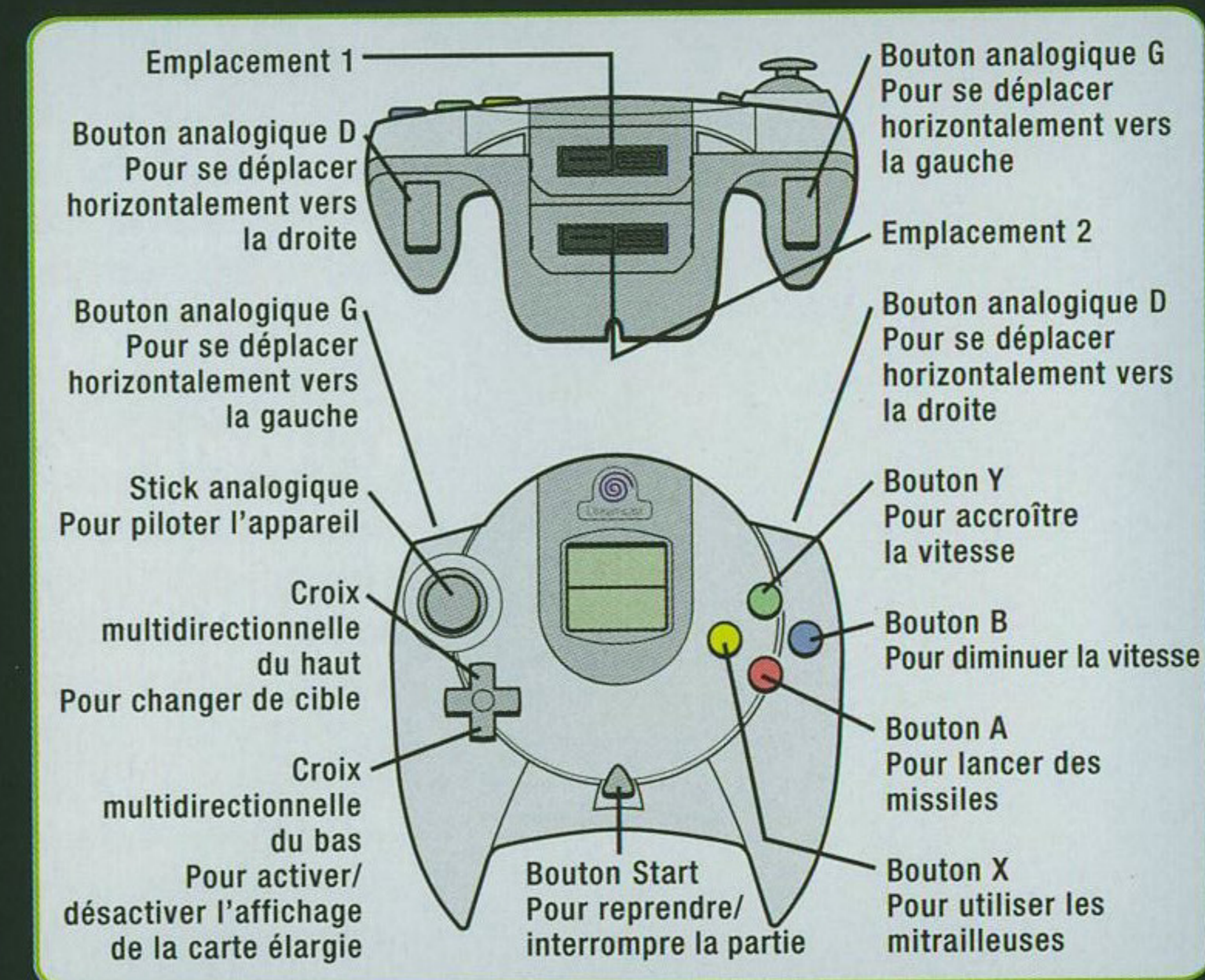
COMMANDES DE L'OPTION NOVICE



FAIS ATTENTION LORSQUE TU UTILISES LA MANETTE:

Lorsque tu mets l'unité sous tension, prends garde de ne pas appuyer sur le stick analogique, ni sur les boutons analogiques G/D et de ne pas les déplacer non plus. Sinon, tu risques de perturber leur positionnement et d'engendrer des erreurs de jeu. Ce logiciel est conçu pour un joueur seulement. Avant de mettre l'unité sous tension, vérifie que le périphérique de la manette est branché sur le port A de l'unité Dreamcast.

COMMANDES DE L'OPTION EXPERT(E)



Ce jeu est conçu pour les joueurs novices et experts mais les paramètres par défaut sont réglés sur l'option 'Novice'. Pour passer 'Expert(e)', après avoir fait tes preuves, sélectionne l'option "Manette", qui se trouve dans le menu des options. Cette rubrique sert également à modifier l'attribution des touches.

CHAPTRE 03 | ÉCRAN DE JEU

VUE DU COCKPIT



1) SPEED VECTOR METER

Situé au centre de l'horizon de l'appareil, ce compteur indique la direction vers laquelle le nez de l'avion est en train de s'engager.

2) PORTÉE DES MISSILES

Elle indique la portée de verrouillage actuelle des cibles. Il est néanmoins impossible de procéder au verrouillage des cibles situées trop loin de l'appareil, même si ces dernières semblent être à portée de l'appareil.

3) HORIZON DE L'APPAREIL

Il sert de référence à l'appareil par rapport à l'horizon. Avec la ligne de contraste du tangage, ce paramètre fournit l'angle de roulis de l'appareil (inclinaison gauche/droite) et l'angle d'inclinaison longitudinale de ce dernier (inclinaison haut/bas).

4) ANÉMOMÈTRE

Il affiche la vitesse actuelle de l'appareil. L'affichage standard est en km/h (kilomètres) mais il est possible de changer ce paramètre en kt/h (nœuds).

5) ALTIMÈTRE

Il indique la hauteur (altitude) de l'avion par rapport au sol. L'affichage standard est en mètres, mais il est possible de changer ce paramètre en pieds.

6) COMPTEUR DIRECTIONNEL

Il montre la direction vers laquelle est dirigé le nez de l'avion. L'affichage standard est en NEWS (nord, est, ouest, sud), mais il est possible de changer ce paramètre en degrés.

00' 16" 96

7) CHRONOMÈTRE

Il affiche la limite temporelle durant laquelle la mission doit être effectuée. Suivant les missions effectuées, tu verras s'afficher ou non le temps écoulé.

0000

8) COMPTEUR DES DOMMAGES

Il indique les dommages subis par l'appareil. Lorsque la jauge tombe à zéro, l'avion s'écrase et est irrémédiablement perdu.

23 58

9) HORLOGE

Elle s'affiche uniquement lorsque cela est nécessité par la mission effectuée.



10) COMPTEUR DES POUSSÉE DU MOTEUR

Il indique la puissance du moteur.



11) INDICATEUR DE L'ENNEMI

Il indique la direction de l'ennemi poursuivi.

12) RADAR

Il indique ce qui se trouve à proximité de l'avion. Suivant la position de l'appareil ennemi, le radar se modifie pour indiquer les portées S, M et L (faible, moyenne ou longue). Généralement, tous les appareils ennemis sont repérés par le radar, sauf si tu te trouves dans des conditions particulières (mauvais temps, appareillage anti-radar, etc.).

SPOTS

Chaque type de spot (carré ou triangulaire) apparaissant sur le radar obéit à une signification particulière.

COULEURS

Rouge: cible (ennemi devant être éliminé dans le cadre de la mission)

Jaune: ennemi (n'étant pas ciblé par la mission)

Bleu: appareil ami

Vert: objet ne devant pas être attaqué

**FORMES**

Triangle: indique la présence d'un avion. Le triangle est plus gros si l'appareil ennemi est situé à une altitude supérieure à la tienne. En revanche, il est plus petit s'il est situé à une altitude inférieure à la tienne.

Carré (gros): objet situé au sol ou objet quelconque

Carré (petit): indique la présence d'un missile. Les missiles largués par ton avion sont signalés en blanc tandis que les missiles ennemis apparaissent en jaune.

LOCALISATION DES CIBLES

Suivant la mission exécutée, tu verras s'afficher trois types de triangles différents sur ton radar. Ces triangles signalent les objets les plus proches de ton appareil.

Triangle orange: appareil le plus proche constituant une cible

Triangle rouge: cibles autres que l'appareil le plus proche

Triangle bleu: appareil ami le plus proche

**13) COMPTEUR DE MISSILES**

Il indique le nombre de missiles dont dispose encore l'appareil. Un missile est en mode de lancement lorsque le symbole du missile situé au-dessus du numéro correspondant est allumé. Si le symbole du missile n'est pas allumé, cela signifie que le missile est en cours d'attente de lancement et ne peut pas encore être largué.

14) INDICATEURS DE MESSAGE

Ils apparaissent en bas de l'écran chaque fois que cela est nécessaire. Il existe quatre types d'indicateurs.

Missile: ce paramètre est constamment affiché au-dessous du compteur de missiles et clignote chaque fois qu'un missile ennemi s'approche.

Touché: ce paramètre s'allume lorsque ton missile est parvenu à toucher l'ennemi.

Verrouillage: ce paramètre clignote en vert lorsque tu as verrouillé ton tir sur un appareil ennemi et il clignote en rouge lorsque l'ennemi a verrouillé son tir sur ton appareil.

Appel: ce paramètre s'affiche chaque fois que tu reçois une communication et il clignote ensuite. Il s'éteint lorsque la communication est terminée.

15) RADAR DE PORTÉE DE VERROUILLAGE

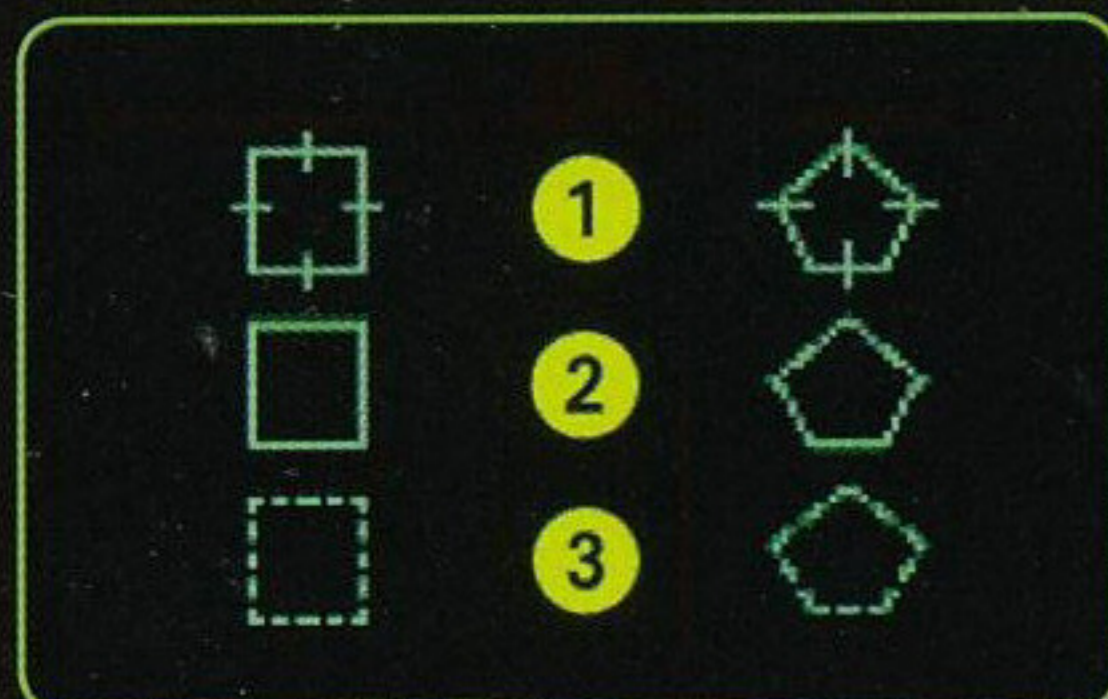
Il affiche la distance qui sépare ton appareil de la cible sélectionnée (notion expliquée plus loin). Lorsque ton appareil se rapproche de sa cible, le triangle descend. Enfin, lorsque le triangle se trouve dans la partie épaisse de la ligne, le verrouillage est activé (la distance de verrouillage est atteinte).

16) LIGNE DE CONTRASTE DU TANGAGE

Elle se déplace selon le degré d'inclinaison de l'appareil et montre l'inclinaison et la direction de ce dernier. Les angles positifs (inclinaison vers le haut) sont indiqués par une ligne ininterrompue tandis que les angles négatifs (inclinaison vers le bas) sont indiqués par une ligne brisée.

Avion

Objet au sol



17) CIBLE

Lorsque l'ennemi s'approche de ton appareil et se situe dans un certain rayon par rapport à toi, il apparaît à l'écran. Il existe trois types de marques, qui varient suivant les conditions.

MARQUES

La forme de la marque diffère selon le type de cible. Les carrés indiquent des avions tandis que les pentagones signalent la présence d'objets au sol.

- 1) Verrouillage activé
- 2) A portée des missiles
- 3) A l'écran, mais pas encore à portée des missiles

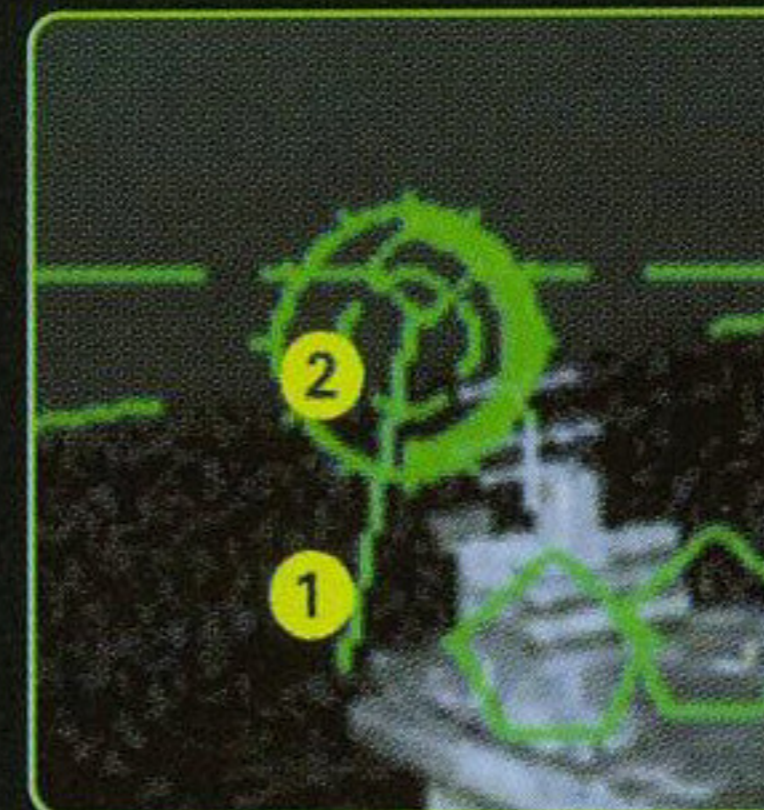
La couleur passe au rouge lorsque ton appareil se verrouille sur l'ennemi.

18) AFFICHAGE DES MESSAGES

Cette option s'affiche lorsqu'une forme de communication quelconque atteint ton appareil.

19) MIRE DE LA MITRAILLEUSE

Elle apparaît lorsque la distance te séparant de l'ennemi sur lequel tu as verrouillé ton tir diminue. Les ennemis sont des cibles faciles, pour tes mitrailleuses, lorsqu'ils se trouvent au centre de ta mire.



POINT DE VUE COCKPIT

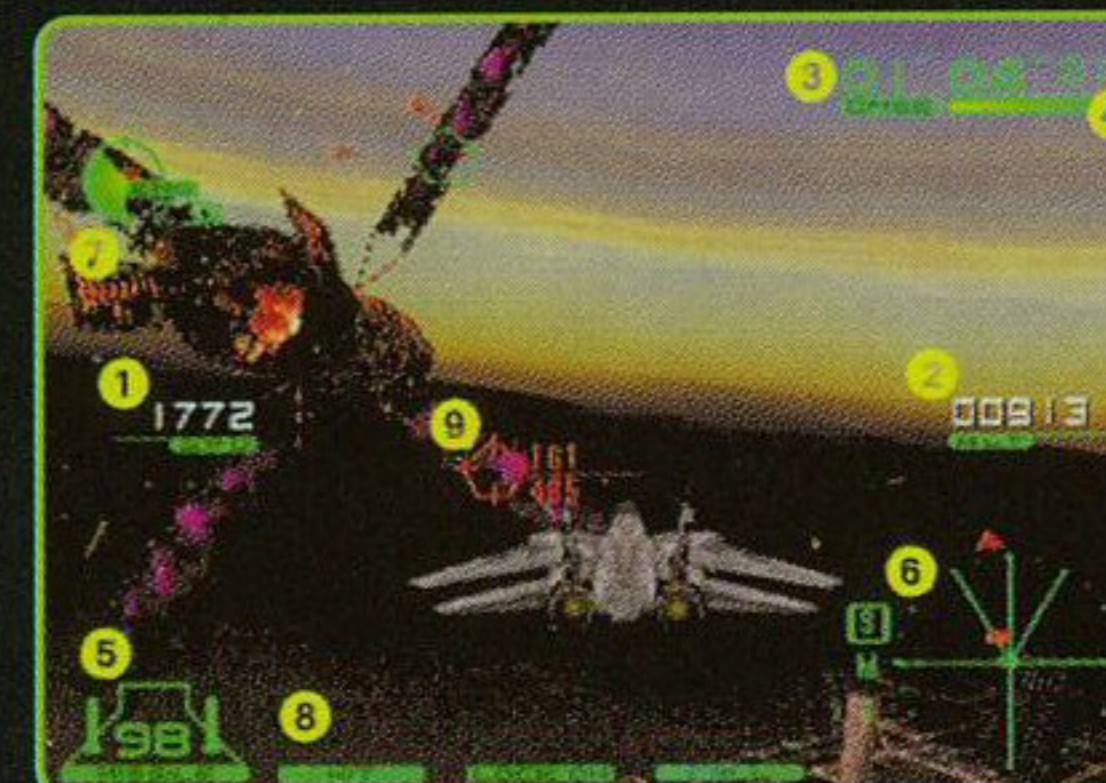
1) Trajectoire de tir

Il montre la ligne de projection du tir de ta mitrailleuse.

2) Mire de la mitrailleuse

Elle montre la cible à atteindre par tes mitrailleuses. Les ennemis sont des cibles faciles lorsqu'ils se trouvent au centre de ta mire.

Tu vois également apparaître un compteur de distance qui indique la distance te séparant de tes ennemis proches.



POINT DE VUE ARRIÈRE

- 1) Anémomètre
- 2) Altimètre
- 3) Chronomètre
- 4) Compteur des dommages
- 5) Compteur de missiles
- 6) Radar
- 7) Compteur de poussée du moteur
- 8) Indicateur de messages
- 9) Cible

L'horloge et les messages s'affichent lorsque cela est nécessaire.



**AUTRES TYPES
D'AVERTISSEMENTS ET
MESSAGES LIÉS AUX CONDITIONS
SPÉCIALES:**

**CAUTION
ATTENTION**

**PULL DOWN
DESCENDS (ABAISSÉ LE NEZ DE
L'APPAREIL)**

**STALL
DÉCROCHAGE**

**OUT OF OPERATION AREA
ZONE HORS DES OPÉRATIONS**

**BINGO!!
BINGO!! (TU AS TOUCHÉ LA CIBLE)**

**BREAK NOW!
PRENDS LE LARGE MAINTENANT!**

**MISSION FAILED
ÉCHEC DE LA MISSION**

**MISSION ACCOMPLISHED
MISSION ACCOMPLIE**

**SHOOT DOWN!!
ABATS L'ENNEMI!**

Destroyed Number		Clear Time
Fighter	00	06'11"61
Other Aircraft	01	
Ground	17	
Total	18	

Arms Ratio			
	Hit/	Total	Ratio
Gun	2339/	6933	33.737%
Missile	17/	37	45.945%

Time Bonus: 0
Total Reward: 0
Total Credit: 9,106,000

RÈGLES

Ta mission est un échec lorsqu'une des quatre conditions mentionnées ci-dessous se réalise. Suivant la mission qui t'est confiée, cependant, il se peut que tu doives remplir des conditions supplémentaires pour réussir. N'oublie pas de lire attentivement l'écran des instructions :

- 1: le compteur des dommages tombe à zéro.
- 2: tu t'écrases ou entres en collision avec un objet quelconque, que ce soit sur terre ou sur mer.
- 3: tu te déplaces en dehors de l'espace aérien consacré aux opérations.
- 4: tu dépasses le temps imparti à ta mission.

Destroyed Enemy List		Clear Time
Type	Time	Reward
C-58	01'41"36	75,000
OIL TANK	01'47"13	-50,000
OIL TANK	01'58"91	-50,000
OIL TANK	01'59"41	-50,000
GUN POD	02'12"08	70,000
GUN POD	02'12"54	70,000
GUN POD	02'14"21	70,000

Time Bonus: 0
Total Reward: 0
Total Credit: 9,106,000

RALENTI

En fin de mission, tu peux visionner ta progression dans la partie. Pour éviter le ralenti, appuie sur le bouton Start. Lorsque tu as rempli ta mission avec succès, tu vois apparaître l'écran de fin de mission mentionnant les scores obtenus durant la mission et les crédits engrangés.

✳ Si tu descends un avion ennemi en utilisant tes mitrailleuses, tu obtiens uniquement un bonus technique, qui se traduit par une compensation double.

CETTE RUBRIQUE EXPLIQUE LA MISE EN ROUTE DU JEU



Place correctement ton CD-ROM dans l'unité principale de la manette Dreamcast puis mets l'appareil sous tension. En appuyant sur le bouton Start pendant l'affichage de l'écran de titre, tu vois apparaître le menu. A partir du menu, fais tes sélections avec le stick analogique et confirme-les avec le bouton Start ou le bouton A.

**NOUVELLE PARTIE**

Pour commencer une partie. Sélectionne le niveau de difficulté souhaité (très facile, facile, difficile ou très difficile), puis confirme ton choix avec le bouton Start ou le bouton A.

**CHARGER UNE PARTIE**

Pour charger les données d'une partie antérieurement sauvegardée. Confirme la sélection des données avec le bouton A. Choisis ensuite ta mission et confirme ta sélection. Fais tes sélections avec le stick analogique et tes confirmations avec le bouton A. Une fois que tu as rempli une mission avec succès, tu peux la sélectionner autant de fois que tu le souhaites.

**ATTENTION:**

Si tu souhaites jouer à Air Force Delta, tu dois insérer la carte mémoire contenant la partie sauvegardée AVANT de mettre l'unité sous tension.

DESCRIPTION DES DIFFÉRENTES OPTIONS



Cet écran te permet de sélectionner les options suivantes: Instructions, Magasin, Options, Charger et Sauvegarder.

CHARGER

Pour charger les données de jeu antérieurement sauvegardées. Sélectionne les données requises puis confirme ton choix avec le bouton A.

SAUVEGARDER

Pour sauvegarder les données de jeu actuelles. Sélectionne le fichier dans lequel tu souhaites sauvegarder tes données puis confirme ton choix avec le bouton A.

* Pour sauvegarder des fichiers, tu dois posséder une carte mémoire (unité de Visual Memory, vendue séparément). Pour pouvoir effectuer une sauvegarde, tu dois disposer de 14 blocs libres au moins sur ta carte mémoire.

* Pendant les sauvegardes et les chargements, ne mets pas l'unité hors tension et ne retire pas la carte mémoire, ni la manette.

CHAPTITRE 06 INSTRUCTIONS

ELLES EXPLIQUENT LES DÉTAILS DE LA MISSION À REMPLIR

Pour faire apparaître l'écran des instructions, sélectionne l'option 'Instructions' à partir du menu principal. Cet écran t'explique ta mission et tes objectifs. Tu vois ensuite s'afficher l'option "Décollage". Appuie sur le bouton A. Ce faisant, tu appelles l'écran de sélection des appareils, qui te permet de choisir ton avion.



Sélectionne l'option 'Instructions' à partir du menu principal.



Tu vois s'afficher le détail de ta mission et de tes objectifs.

CHAPTITRE 07 MAGASIN

C'EST DANS CETTE RUBRIQUE QUE TU PEUX ACHETER ET VENDRE DES APPAREIL

Pour acheter un nouvel avion de chasse, sélectionne l'option "Acheter" et pour vendre un appareil, choisis l'option "Vendre". Utilise le stick analogique pour sélectionner l'appareil à acheter ou à vendre, puis confirme ton choix avec le bouton A. La variété de chasseurs disponibles augmente au fil de la partie. Note cependant que tu ne peux pas vendre ton F-5E d'origine.



CRÉDITS: argent que tu peux dépenser

PRIX: prix de l'appareil

MODÈLE: type d'avion

PERFORMANCES: elles sont définies par les critères mentionnés ci-dessous. Plus la jauge est importante et plus les performances de l'avion sont grandes. Les appareils comprenant une option de furtivité sont accompagnés de la mention "Furtivité".



VITESSE

Ce critère mentionne la vitesse maximale dont est capable l'appareil.

PUISSANCE

Indique la capacité d'accélération de l'appareil et la puissance des armes.

DÉFENSE

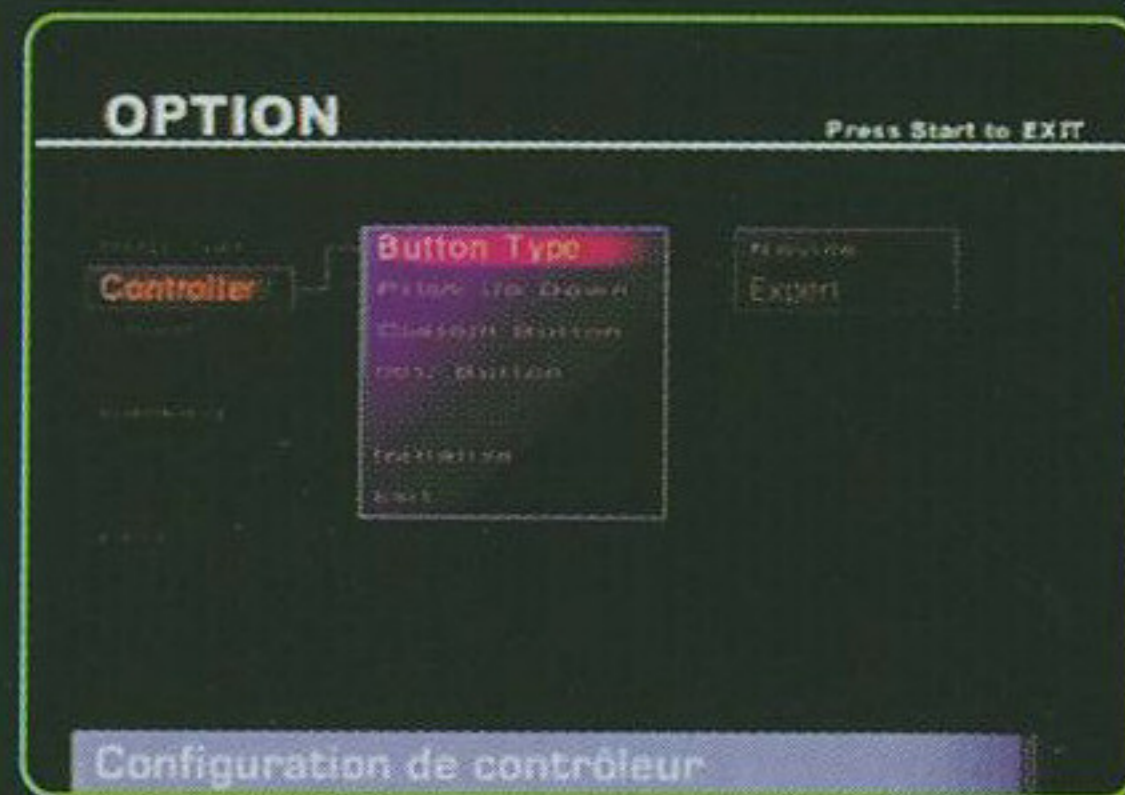
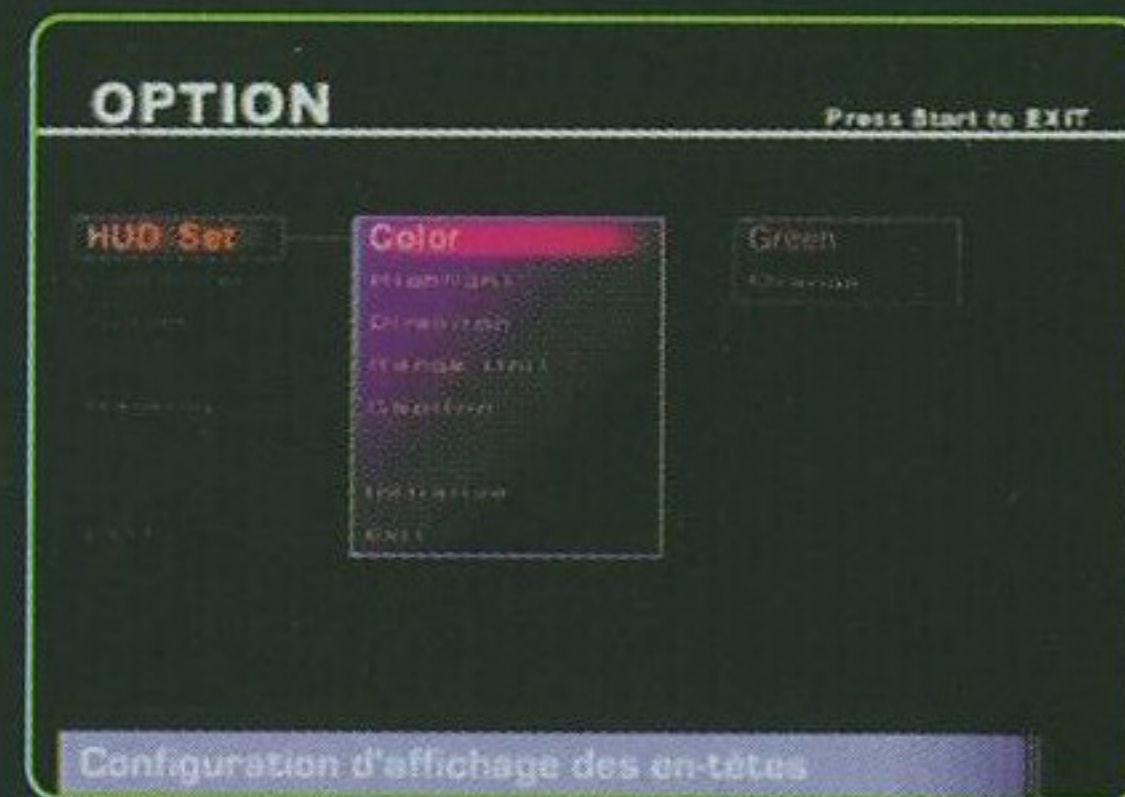
Ce critère indique la durabilité de l'avion.

MOBILITÉ

Ce critère décrit les capacités générales de l'avion en termes de mouvements, de freinage, etc.

CHAPTRE 08 | OPTIONS

ELLES PERMETTENT DE MODIFIER UN CERTAIN NOMBRE DE PARAMÈTRE



PARAMÈTRES RELATIFS À LA VISUALISATION TÊTE HAUTE (VTH)

Pour régler les paramètres de jeu

Couleur: Pour régler la couleur de la VTH sur vert ou sur orange

Mise en évidence: Pour mettre en évidence la couleur des cibles

Direction: Pour déterminer le mode d'affichage de la direction de la VTH. Tu as le choix entre NEWS (nord, est, ouest, sud) et les degrés.

Portée: Pour déterminer les unités de distance et de vitesse. Tu as le choix entre (m, km/h) et (ft, kt/h).

Messages: Pour activer ou désactiver l'affichage des messages durant la partie

Initialisation: Pour remettre les paramètres de jeu à leur état initial

Sortie: Pour retourner dans la rubrique des options

MANETTE

Pour régler les paramètres de la manette

Type de Button : Pour choisir entre l'option Novice (débutant) et l'option Expert(e)

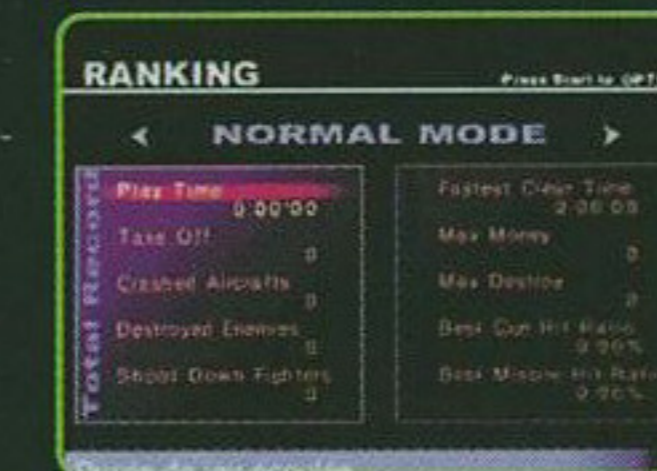
Inclinaison haut/bas: Pour régler le stick analogique sur un fonctionnement haut/bas

Buttons personnalisés: Pour assigner de nouvelles fonctions aux boutons. (Note que les paramètres du bouton analogique G/D ne peuvent être modifiés.)

Bouton Init.: Pour remettre les paramètres personnalisés à leur état initial

Initialisation: Pour remettre les paramètres de la manette à leur état initial

Sortie: Pour retourner dans la rubrique des options



SONS

Pour régler les paramètres sonores.

Volume de la MF: Pour régler les paramètres sonores

Volume des ES: Pour que le stick analogique serve à régler le volume des effets sonores

Musique de fond: Pour activer ou désactiver la musique de fond pendant la partie

Mode sonore: Pour régler le mode sonore sur l'option stéréo ou mono

Sortie sonore VM: Pour que les effets sonores proviennent de la carte mémoire

Initialisation: Pour remettre les paramètres sonores à leur état initial

Sortie: Pour retourner dans la rubrique des options

CLASSEMENT

Pour consulter le classement des records établis dans les différents niveaux de difficulté

SORTIE

Pour sortir de la rubrique des options

ATTENTION EN FIN DE PARTIE:

Après avoir fini de jouer et avant de mettre l'unité de jeu hors tension, ouvre le couvercle du compartiment à disque et retire le disque une fois qu'il a terminé de tourner.

Tu peux ensuite mettre l'unité hors tension. Si tu mets l'unité hors tension avant de retirer le disque, ce dernier continuera de tourner et risque d'être endommagé lors de son retrait.

APERÇU GÉNÉRAL DES APPAREILS DISPONIBLES



1. F-5E TIGER II

Ce chasseur léger permet un maniement stable et comporte une structure simple et très fiable. Il est actuellement piloté par les forces aériennes de plus de 20 pays différents et ses composants ne cessent d'être modernisés.



2. F-4E PHANTOM II

Il était antérieurement utilisé par les pays du bloc de l'Ouest comme chasseur de soutien stationné sur les porte-avions. Grâce à ses qualités aérodynamiques et à son importante charge utile, il joue un rôle non négligeable, notamment pour assurer le contrôle et la défense des zones aériennes.



3. A-10 THUNDERBOLT II

Le fuselage, qui est pourvu de deux réacteurs à double flux, donne à cet avion d'attaque de surface une apparence particulière. Il est doté de mitrailleuses à cartouches de 30 mm et d'armes lourdes, ce qui lui confère une puissance de feu inégalée.



4. F-117A NIGHTHAWK

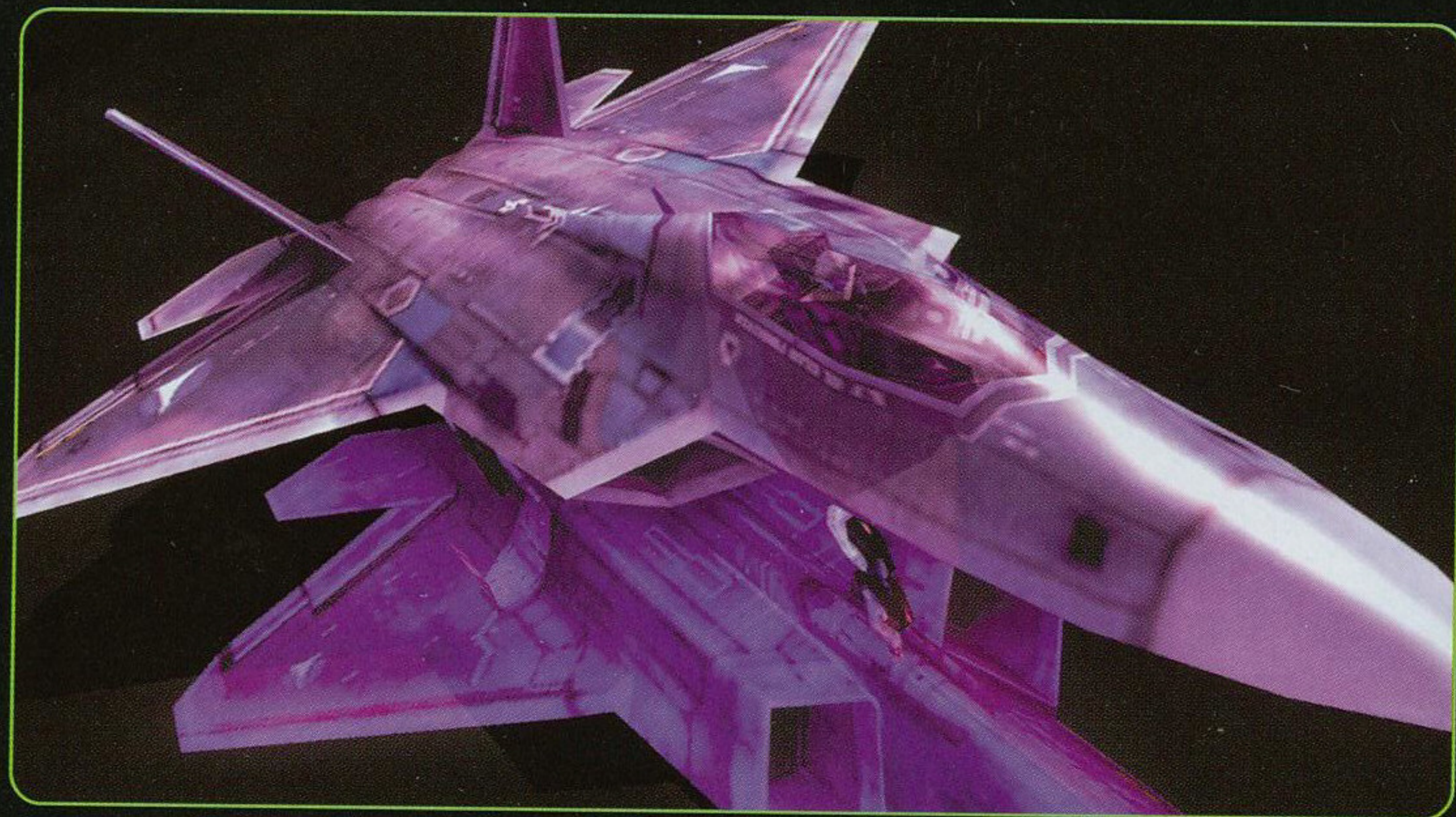
Ce chasseur furtif, qui est le premier du monde, a été développé dans le plus grand secret. Sa forme angulaire particulière sacrifie à l'agilité mais ce défaut est largement compensé par la furtivité de cet appareil.



5. F-14D TOMCAT

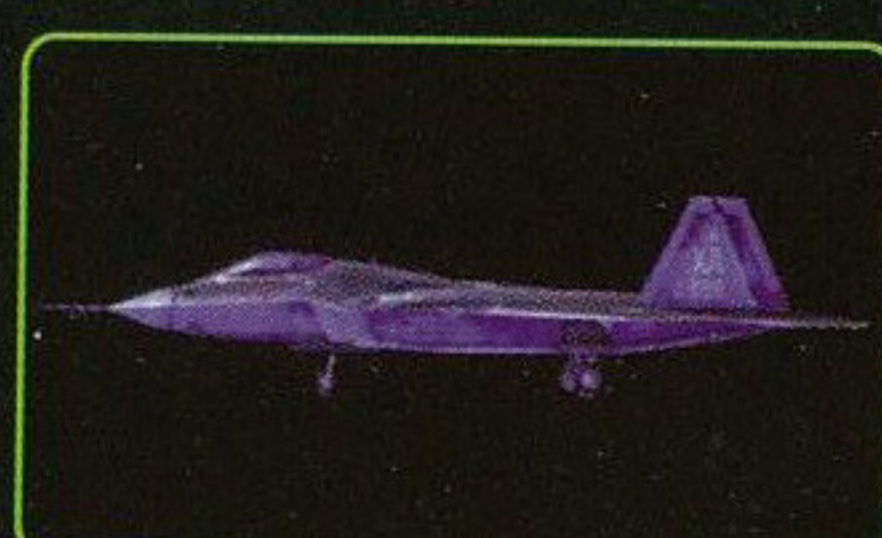
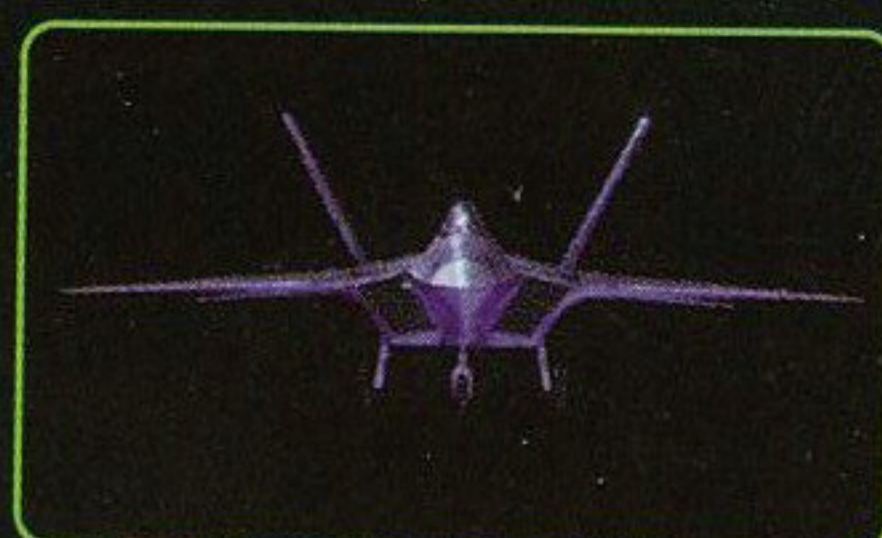
Chasseur à géométrie variable stationné sur porte-avions et développé pour la marine américaine. Grâce à ses capacités d'attaques variées, son adaptabilité et son maniement exemplaires, il constituait le meilleur de tous les avions de chasse des années 80. Malheureusement, il est actuellement progressivement retiré de la circulation.

APERÇU GÉNÉRAL DES APPAREILS DISPONIBLES



1. F-22 RAPTOR

En vertu du plan ATF décidé par les forces aériennes américaines, il représente le chasseur de la nouvelle génération et remplace le F-15. Très facile à manœuvrer et pourvu de capacités de furtivité, cet appareil remarquable devrait dominer le ciel pendant de nombreuses années.



2. MiG-21 FISHBED

Cet avion, qui s'est vendu à plus de 10.000 exemplaires dans le monde entier, est facile à manœuvrer et à piloter, notamment grâce à sa petite taille et à son faible poids. Cet appareil continue de jouer un rôle déterminant dans les pays en développement.



3. MiG-29 FULCRUM

Avec le Su-27, ce chasseur de faible poids a été conçu pour contrer les F-15 et F-16. Facile à manœuvrer en raison de sa petite taille et de sa forme aérodynamique, cet appareil est largement à la hauteur de ses rivaux occidentaux.



4. F-16 FIGHTING FALCON

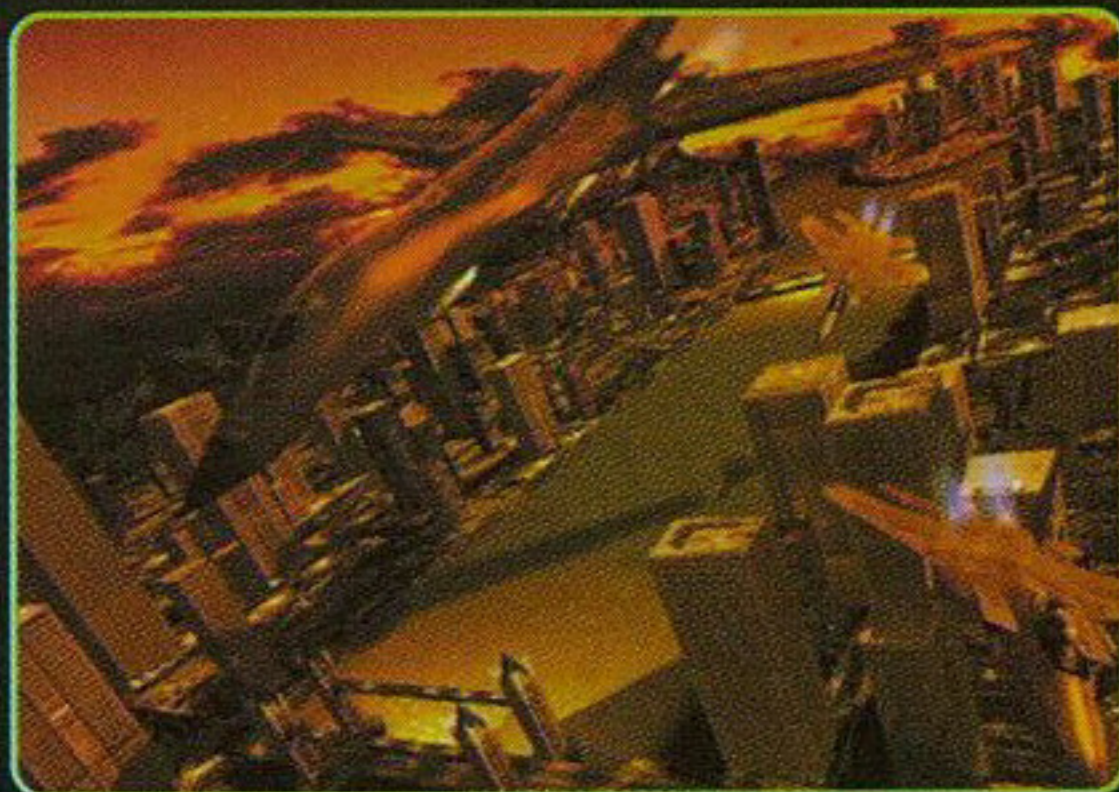
Ce chasseur tactique de faible poids est représentatif des monomoteurs monoplaces actuellement fabriqués à l'Ouest. Son aile volante et ses autres caractéristiques sont à la pointe des progrès technologiques.



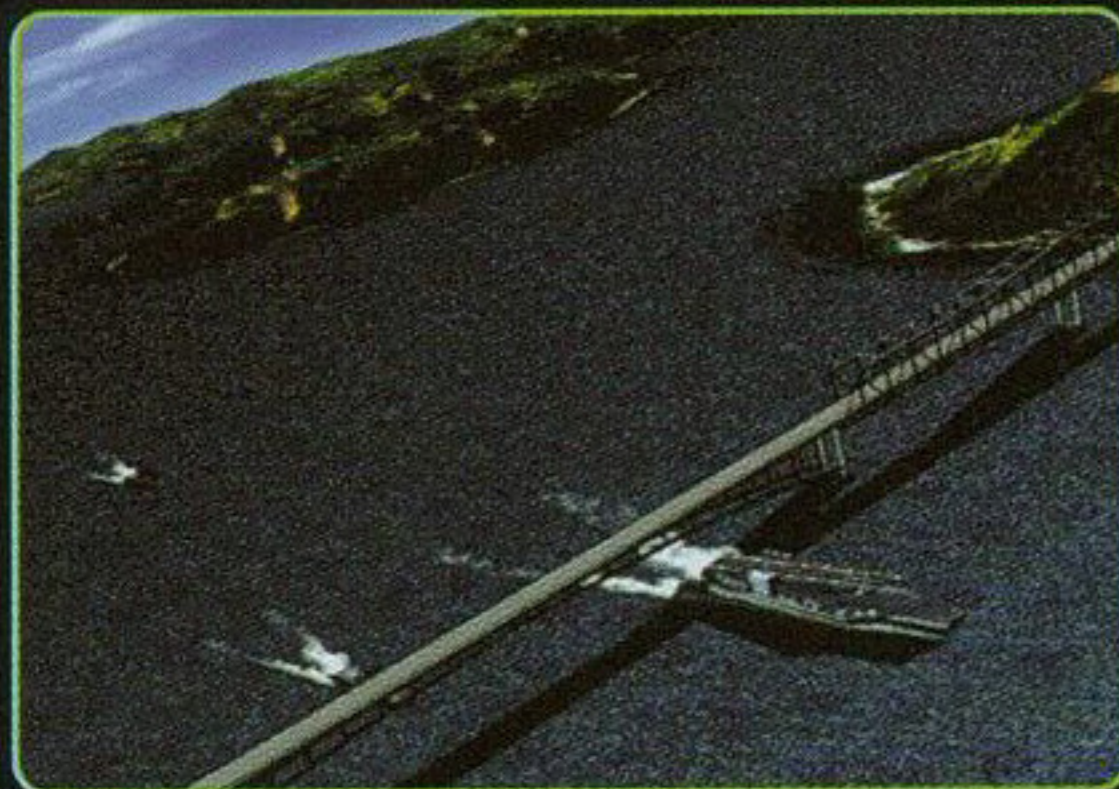
5. S-37 BERECUT

La forme de ce nouveau prototype secrètement fabriqué en Russie comporte trois facettes. Grâce à ses ailes inclinées vers l'avant, cet appareil très facile à manœuvrer est à l'avant-garde des avions de combat.

INTRODUCTION AUX PREMIÈRE MISSIONS QUI TE FERONT ENTRER DANS LA BATAILLE

**MISSION 01**

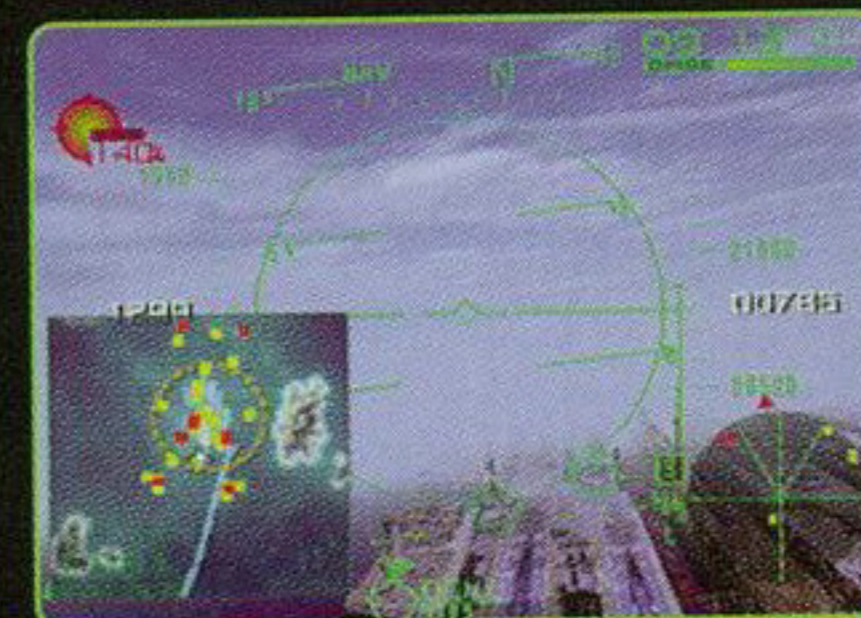
Une escadrille de gros bombardiers de Zabayral est entrée dans l'espace aérien de Laconia. Ta mission consiste à anéantir les bombardiers B1 ennemis ayant envahi la zone située au-dessus de la ville de Naxos.

**MISSION 02**

Tes forces ont été averties du fait que la principale flotte ennemie se massait dans les îles Despard (situées dans les eaux contrôlées par Laconia) en vue d'y effectuer une invasion. Tu dois anéantir les bateaux convergeant de toutes parts vers cette zone.

**MISSION 03**

La principale base de ravitaillement militaire de ton armée est tombée aux mains des forces de Zabayral. Tu dois faire en sorte que l'ennemi ne puisse plus utiliser ces usines. Attaque et détruis les bâtiments et les camions de ravitaillement en carburant.

**QUAND TU ES EN VOL**

Si tu te perds, appuie sur la croix multidirectionnelle du bas pour consulter la carte.



Les flèches rouges situées à la périphérie de ton radar indiquent le positionnement des cibles claires.

**QUAND TU ES ENGAGÉ(E) DANS LE COMBAT**

Largue tes missiles lorsque la cible s'affiche en rouge. Lorsque l'écran affiche plusieurs cibles, tu peux appuyer sur la croix multidirectionnelle du haut pour passer d'une cible à l'autre.



Les mitrailleuses sont extrêmement efficaces lorsque la mire apparaît sur la VTH.

ATTENZIONE

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Si prega di leggere attentamente l'intero manuale e questo paragrafo in particolare, prima di usare questo sistema di videogiochi o permettere ai vostri figli di utilizzarlo. Tutti i minorenni dovrebbero essere comunque assistiti da un adulto responsabile nella lettura dettagliata delle istruzioni per l'uso di Dreamcast, prima di iniziare a giocare con l'apparecchio. Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della coscienza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi operdita di coscienza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori engano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da par e dei loro figli. Se voi o vostro figlio avver ite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

Per la vostra Salute

- Sedetevi lontano dallo schermo del televisore, utilizzando l'intera lunghezza dei cavi della Console. Vi consigliamo di sedervi almeno a 2 metri di distanza dallo schermo del televisore.
- Se possibile, visualizzare il gioco su uno schermo televisivo di piccole dimensioni.
- Evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco.
- Accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 minuti ogni ora durante i videogiochi.

COME INIZIARE

Questo GD-ROM può essere usato esclusivamente con il Dreamcast System. Non entare di usare il GD-Rom su lettori CD di diverso tipo-in caso contrario si rischia di danneggiare cuffie e diffusori audio.

1. Impostare il sistema Dreamcast in base alle istruzioni date nel manuale di Istruzioni in dotazione con il vostro Dreamcast System. Inserire il Controller 1. In presenza di 2-4 giocatori, inserire anche i Controller 2-4.
2. Inserire il GD-ROM di Dreamcast nell'apposita rientranza all'interno del vano disco per CD, con il lato etichettato rivolto verso l'alto. Ora chiudere il coperchio vano disco.
3. Premere il Tasto Power (Alimentazione) per caricare il gioco. Il gioco prende il via dopo la schermata con il logo Dreamcast. Se sullo schermo non appare nulla, spegnere il sistema e controllare di averlo predisposto correttamente.
4. Se desiderate fermare un gioco in fase di svolgimento, oppure se il gioco finisce e voi volete ricominciarlo, premere simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) per ornare alla schermata col titolo del gioco. Premere simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) ancora una volta per ornare al pannello di controllo di Dreamcast.
5. Se accendete la corrente senza inserire il GD, su schermo appare il pannello di controllo di Dreamcast. Se desiderate iniziare un gioco, inserire il GD-ROM di Dreamcast nell'unità. Ora il gioco si carica in modo automatico.
Importante: Il vostro GD-ROM Dreamcast contiene un codice di sicurezza che permette la lettura del disco. Tenere il disco sempre pulito e maneggiarlo con cura. Se il Dreamcast System ha difficoltà a leggere il disco, estrarre il disco e passarlo attentamente con un panno, par endo dal centro e proseguendo in linea retta verso i bordi.

COME MANEGGIARE IL GD-ROM DI DREAMCAST

- Il GD-ROM di Dreamcast è realizzato esclusivamente per uso sul Dreamcast System.
- Cercare di non sporcare né graffiare la superficie del GD-ROM.
- Non lasciare il disco esposto alla luce diretta del sole o vicino ad un ermosifone o ad altre sorgenti di calore.

INDICE

54	CAPITOLO 01	PROLOGO
56	CAPITOLO 02	USO DEL CONTROLLER
58	CAPITOLO 03	SCHERMO DI GIOCO
66	CAPITOLO 04	INIZIO DEL GIOCO
67	CAPITOLO 05	MENU PRINCIPALE
68	CAPITOLO 06	STRUZIONI
69	CAPITOLO 07	NEGOZIO
70	CAPITOLO 08	OPZIONI
72	CAPITOLO 09	GUIDA ALL'AEROPLANO (1)
74	CAPITOLO 10	GUIDA ALL'AEROPLANO (2)
76	CAPITOLO 11	INTRODUZIONE AGLI STADI DI GIOCO
77	CAPITOLO 12	TECNICHE E SUGGERIMENTI
80	CAPITOLO 13	CREDITS





Dreamcast™

© 1999 KONAMI Co., Ltd. All Rights Reserved. "Deadly Skies" is a trademark of KONAMI Co., Ltd.

Developed by KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT YOKOHAMA.

Konami of Europe GmbH, European Headquarters, Berner Strasse 103-105, 60437 Frankfurt/Main, Germany

London Office, Jubilee House, 7/9 The Oaks, Ruislip, Middlesex, HA4 7LF

Paris Office, 23, Rue Cambon, 75001 Paris, France

Madrid Office, Orense 34-9a, 28020 Madrid, Spain

Amsterdam Office, Royal Dam Center, Dam 3-7, 1012 JS Amsterdam, Netherlands

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244 Publication 0671730 & 0553545 Application 98938918.4 & 98919599.5

SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd.

810-0130-77