

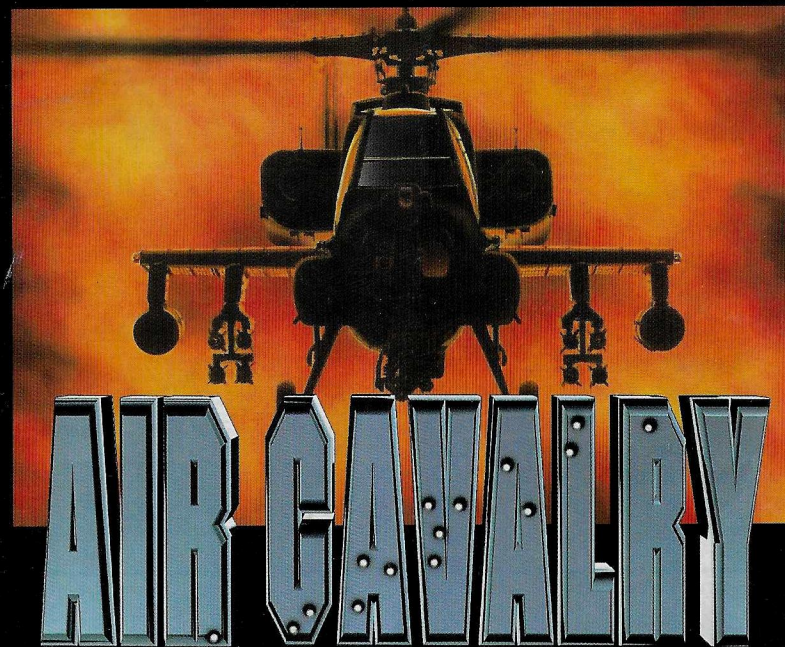
GAMETEK®

Gametek (UK) Ltd
258 Bath Road, Slough, Berkshire, SL1 4DX.

Gametek France
5 rue Jean Rostand, B.P.380, 69746 GENAS Cedex, France.

Gametek Deutschland GmbH
Steinmetzstra. 20, 41061 Mönchengladbach, Germany.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI

GAMETEK®



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEM VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL. ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT SE ALTIJD EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TÄRRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HVÄKSYNYT TAMÄN TUOTTEEN LAADUN, TÄRKISTÄ AINA TAMÄ TÄRRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TÄRVIKKEITÄ, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTENSOPIVA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

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.

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-mêmes ou votre enfant présentez l'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.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Jouez à bonne distance de l'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.

AIR CAVALRY

INSTRUCTION MANUAL

ENGLISH



CONGRATULATIONS!

You now own Air Cavalry for the Super Nintendo Entertainment System. Before playing, we suggest you read the following Instruction Manual and store it in a convenient place.

TABLE OF CONTENTS

Introduction	2
Controls	2
The Game	3
Title Screen	3
Mission Screen	4
One Player View	4
Two Player View	6
Helicopters	7
Weapons	8
Victory	9
Credits	10
Warranty	10

INTRODUCTION

Air Cavalry is a one or two-player, Mode 7 game in which you can command several high-tech helicopter gunships including the AH-96 Valkyrie. Flying above the deserts of a small Middle Eastern country or the jungles of a banana republic, you will accomplish a series of missions from recon to full assault for U.N. forces.



CONTROLS

CONTROL PAD: Left, Right turns helicopter in that direction. Forward, Backward moves helicopter in that direction.

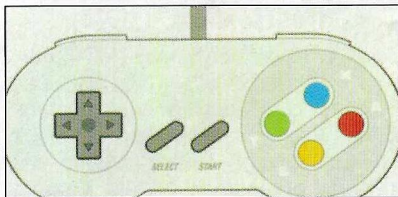
START BUTTON: Pause.

SELECT BUTTON: Toggles music on/off.

BUTTON A: Fires selected weapon.

BUTTON B: Switches weapon.





BUTTON X: Raises Helicopter.

BUTTON Y: Lowers Helicopter.

TOP LEFT: Helicopter turns sharper when turning. Stops when moving forward or back.

TOP RIGHT: Shifts target selector to new target.

THE GAME

The object of Air Cavalry is to successfully complete all the military missions in the three theatres of operation to which the U.N. is sending you.

The three theatres are fought in order. The Middle-East missions are first, followed by the Central American missions and finally, the Indonesian missions.

There are three basic types of missions:

❶ The player must destroy a number of enemy units in a given area.

❷ The player must destroy a specific target. Some of these special targets can only be destroyed by a special

weapon dropped by an Air Force bomber. It is guided in by the laser designator carried by the player's chopper. This designator is treated like any other weapon, i.e. play select target and then lock on it.

❸ The player must pick up or drop off a team or teams of commandos. Landing Zones are marked with gold rings.

The player has five lives. Each time a life is lost the mission is restarted. When the fifth helicopter is lost the game is over. In the two player cooperative play, players undertake these missions together, sharing 10 lives.

In the two player VS mode, the players are pitted against each other. The first player to shoot down his opponent's helicopter 5 times wins.

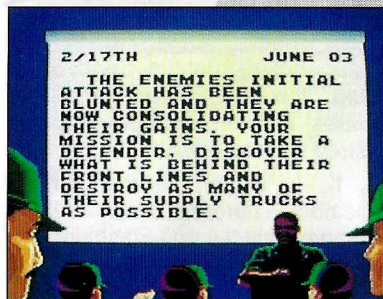
TITLE SCREEN

After turning on your Super Nintendo Entertainment System, the GameTek and Synergistic logo screens will appear, followed by the Air Cavalry title screen. Pressing any button will bring up 1 player, 2 player cooperative, and 2 player VS.



Use the control pad to move the highlighter to your choice. When you have made your selection, press Start.

MISSION SCREEN



After you have selected the number of players, select the campaign in 1 player and 2 player cooperative, or the helicopter in the 2 player VS mode, and press start. Then you will be given your mission briefing. Here you will learn your primary

objectives and what you must do to complete your mission successfully. Press the A button to go to the map.

The mission map will show the following:

Your start position, indicated by a helicopter: Landing Zones, indicated by LZ:

◇ Radar Emitting Opponents.

□ Line of Sight Opponents.

■ Opponents are mission targets.

The first time you destroy an allied force you are given a reprimand. The second time you lose the game.

ONE PLAYER VIEW

The battlefield is a scrolling Mode 7 map. The point of view is from just above and behind the player's helicopter.



In a single player game, the bottom half of the display shows the helicopter's cockpit with flight and weapons displays.





Each gunship's cockpit will be organised differently, but all will have the following features:

A Heading: Indicates helicopter's direction in degrees from North. 0 is due North: 90 due East: 180 due South: 270 due West.

B. Altitude: Height above sea level. Next to altitude there is another vertical slider that indicates airspeed.

C. Ammunition: Remaining ammunition units of selected weapon.



D. Target Sight: Sights that lock upon nearest target. This varies by weapon.

E. Helicopter: Your Helicopter.

F. Weapons List: List of weapons available to your helicopter. The arrow points to the selected weapon, and show the remaining ammunition.

G. Radar: Short range radar that shows enemy, ally and target

positions relative to your gunship. Emit active radar and can shoot you over the horizon.

Can shoot you only on sight.

H. Visual Display: A large green CRT screen shows a graphic of what the targeting computer is currently trying to lock on to. It also displays mission objectives and your score.



Allied forces appear with red crosses in front of them. Do not destroy U.N. targets.

I, J, K, L, M, N, O are damage indicators. There are three levels of damage. Unlit, Lit and Flashing. Unit indicates the system is fine.

When lit, the system is damaged and performing poorly. Flashing red indicates the system is almost non-functional.

I. Engine: LIT - chopper's max speed now 2/3rds of original. FLASHING - chopper's max speed now 1/3rd of original.



J. Fuel: LIT - chopper fuel leaking. FLASHING - chopper has less the 5% of maximum fuel.

NOTE: Along with keeping the chopper intact, game play length is limited by the fuel carried by the chopper.

K. Rotor: LIT - chopper loses 1/3 of remaining climb. FLASHING - chopper loses 2/3rds remaining climb.

L. Tail: LIT - turns more sluggishly, chopper turns to right. No flashing code.

M. Lock: LIT - can only hold a lock intermittently. No flashing mode.

N. Cannon: LIT - When lit cannon only fires in spurts. No flashing mode.

O. Stores: a stores hit is slightly different. When the chopper takes a hit here it loses an ammunition pylon. Each additional hit will destroy more ammunition.

P. Lock: Lit when opponent has you on radar lock.

Q. Launch: flashes when the player is in an optimum launch position. Lit when opponent has fired an incoming missile.

view of the other player's vehicle, it appears on his screens. All actions by one player are fully reproduced on the other's screen.

The cockpit view is not accessible in the two player game. All necessary flight and weapon control information is available through the superimposed Heads Up display.

The Heads Up display from left to right consists of:

A: Your weapon type and ammunition.

B: The lock/launch indicator

C: A rotating view of fuel, score or lives.

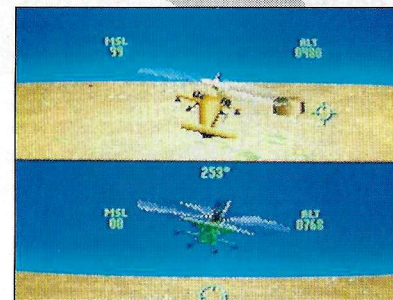
D: Damage indicates to engine, sight and fuel.

E: Your altitude

The selected weapon type is indicated by the type of sight shown, and a 3 letter code. (See Weapons that follow)

TWO PLAYER VIEW

In the two-player version, there are two views. Player One's view is directly above Player Two's. Whenever a helicopter is within



HELICOPTERS

You will begin your first mission with An OH-8 Defender. As you progress in Air Cavalry, you become qualified to fly faster and more modern helicopter gunships including the AH-94A Valkyrie, Stealth.

HELICOPTER: OH-6D Defender



CREW: 2
TOP SPEED: 143
RANGE: 300
ARMAMENT: 2 x 762mm MGs
(12) 2.75" rockets

HELICOPTER: UH-60A Black Hawk



CREW: 3
TOP SPEED: 184
RANGE: 373
ARMAMENT: 2 x 762mm MGs
(14) 2.75" rockets
14 soldiers capacity



HELICOPTER: AH-64 Apache



CREW: 2
TOP SPEED: 166
RANGE: 426
ARMAMENT: 30mm chain gun
8 Hellfire missiles
(38) 2.75" rockets

HELICOPTER: AH-94A Valkyrie, Stealth

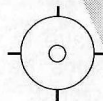


CREW: 2
TOP SPEED: 235
RANGE: 450
ARMAMENT: 30mm chain gun
2 Sidarm ARM
2 Sidewinder
16 Hellfire missiles
38 2.75" rockets

WEAPONS

All of the different weapons you will use have different purposes, and most have different targeting sights.

TARGET SIGHT



WEAPON

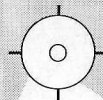
7.62mm Machine Guns

DESCRIPTION

Swivel mounted; primarily ground attack.

Heads Up display code: GUN

TARGET SIGHT



WEAPON

30mm Chain Gun

DESCRIPTION

Rotating; primarily ground attack.

Heads Up display code: GUN

TARGET SIGHT



WEAPON

2.75" Rockets

DESCRIPTION

Unguided, dead-ahead firing, will impact where the aim point was at time of firing: ground attack only.

Heads Up display code: RKT

TARGET SIGHT



WEAPON

Hellfire Missiles or Air Strike

DESCRIPTION

Laser designated, required crosshair to be on target until impact ground attack only.

Heads Up display code: AGM.

On certain missions, the OH6D Defender will use this sight for an air strike. The player must keep the sight steady on a target until the Strike Eagle plane above can bomb the target.

TARGET SIGHT



WEAPON

Sidarm ARM

DESCRIPTION

Anti-Radar Missions missile attacks targets beyond visual range. When selected, the Targeting Display will show all radiation sources within range. The target sight will be a red \emptyset until a target is found. The player can select a target with the Top Right button. Once fired, the missile will seek the selected target without player assistance. This missile is used for Air Defence Suppression.

Heads Up display code: ARM.





TARGET SIGHT



WEAPON



AIM-9P Sidewinder Passive

DESCRIPTION

IR seeker; must "acquire" target before it may be fired. The Target Sight in the HUD represents the dead-ahead point for aiming purposes. Once the missile has acquired its target the * will appear, and the missile will accept a launch command. Air-To-Air only.

Heads Up display code: AIM.



VICTORY

• In 1 player or 2 player cooperative:

A mission is victorious when its objectives have been successfully achieved.

A theatre is victorious when all its missions have been successfully completed.

To complete the U.N. sanctions, victory must be attained in all theatres.

• In 2 player VS mode

Victory is complete when 5 enemy helicopters have been destroyed.

OPTIONS:

Select - Turn music on / off

CREDITS

Synergistic Gametek

Programmers: **Producer:**

Chris Phillips

William B. McCormick

Alan Clark

Jon Broadbridge
(Gametek UK)

Steve Coleman

Art Director:

Steve Curran

Director:

Robert Clardy

Production:

Charlene Carty

Kevin Kraushaar

Art:

Jeremy Jones

Illustration:

Mike McMillen

I. Buel

Linda Westerfield

Mike Ormeby

Testers:

Kirt Lemmons

Andy Dorsch

Tony Puxes

Sound Effects:

Bernie Wang

Craig Utterback

and Malibu Bobby

Original Music:

Christopher Barker

Testers:

Derek Clardy

Em Mac Durdry

Mike Ornsby

Mike McMillen

GAMETEK

LIMITED WARRANTY

Gametek warrants to the original consumer purchaser of this Gametek cartridge product that the medium on which this program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of (90) days from the date of purchase. This Gametek cartridge program is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Gametek is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Gametek agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, as its option, free of charge, any Gametek cartridge product postage paid, with proof of date of purchase, at the retailer where the product was originally purchased.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Gametek cartridge product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. This warranty is in lieu of all other warranties and no other representations or claims of any nature shall be binding on or obligate Gametek. Any implied warranties applicable to this Gametek cartridge product, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are limited to the ninety (90) day period described above. In no event will Gametek be liable for any special, incidental or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of the Gametek cartridge product.

Some states do not allow limitation on the duration of an implied warranty or exclusion of limitations of incidental or consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary state to state.

TECHNICAL ASSISTANCE

You can reach Gametek by:

PHONE

Please review the manual in depth before you call. For customer service and technical support, you can call Gametek at 01753 531831 between 9:30 a.m. and 5:00 p.m.

FAX

You can reach Technical Support by fax at 01753 554340. On your fax please include your phone and fax number, your computer information, and as many details as possible about the problem you are having with the game.

MAIL

If you would like to contact us by mail, write to:

Gametek (UK) Ltd

258 Bath Road, Slough, Berkshire, SL1 4DX.

Please include your return address, your computer information, and as many details as possible about the problem you are having with the game.



AIR CAVALRY

MODE D'EMPLOI

FRANÇAIS



FÉLICITATIONS!

Vous possédez maintenant Air Cavalry pour le Super Nintendo Entertainment System. Avant de jouer, nous vous conseillons de lire le manuel d'instructions ci-dessous et de le garder à portée de main.

INTRODUCTION

Air Cavalry est un jeu, en Mode 7, à un ou deux joueurs, dans lequel vous pouvez contrôler plusieurs hélicoptères de combat, haute technologie, dont l'AH-95 Valkyrie. Au-dessus des déserts d'un petit pays du Moyen-Orient ou des jungles d'une république bananière, vous devrez accomplir toute une série de missions, de la reconnaissance à l'attaque de grande envergure, pour les forces des Nations Unies.

TABLE DES MATIERES

Introduction	12
Contrôles	12
Le Jeu	13
Ecran Titre	13
Ecran Mission	14
Vue d'Un Joueur	14
Vue de Deux Joueurs	16
Hélicoptères	17
Armes	18
Victoire	19
Crédits	20
Garantie	20



CONTROLES

Bloc Directionnel:

Gauche, Droite tourne l'hélicoptère dans cette direction.

Avant, Arrière déplace l'hélicoptère dans cette direction.

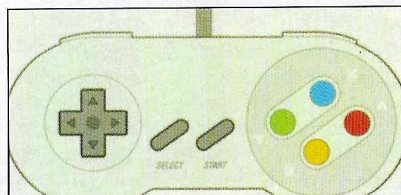
Bouton Start: Pause.

Bouton Select: Active/Désactive les effets sonores.

Bouton A: Tire avec l'arme sélectionnée.

Bouton B: Passe à une autre arme.





Bouton X: Elève l'hélicoptère.

Bouton Y: Baisse l'hélicoptère.

En Haut à Gauche: L'hélicoptère effectue un virage plus serré lorsqu'il tourne. Il s'arrête lorsqu'il avance ou recule.

En Haut à Droite: Le sélecteur de cible passe à une nouvelle cible.

LE JEU

Le but d'Air Cavalry est de sortir victorieux de toutes les missions militaires dans les trois théâtres d'opération où les Nations Unies vous envoient.

Vous combattez dans les trois environnements, dans l'ordre. Vous commencerez par les missions au Moyen-Orient, puis effectuerez les missions en Amérique Centrale et, enfin, en Indonésie.

Il existe trois types de missions de base:

❶ Le joueur doit détruire un certain nombre d'unités ennemies dans une zone donnée.

❷ Le joueur doit détruire une cible donnée. Certaines de ces cibles spéciales ne peuvent être détruites que par une arme particulière, larguée par un bombardier de la Force Aérienne. Elle est guidée par le désignateur

laser à bord de l'hélicoptère du joueur. Le désignateur doit être considéré comme n'importe quelle autre arme, c'est-à-dire, vous jouez, sélectionnez la cible et vous verrouillez dessus.

❸ Le joueur doit embarquer ou débarquer une équipe ou des équipes de commandos. Les zones d'atterrissage sont indiquées par des anneaux dorés.

Le joueur a cinq vies. A chaque fois qu'il en perd une, la mission recommence au début. Lorsque le cinquième hélicoptère est perdu, la partie est terminée. Dans les parties à deux joueurs en équipe, les participants effectuent ces missions ensemble et se partagent 10 vies.

Dans la partie à deux joueurs adversaires, les participants s'affrontent. Le premier joueur à abattre l'hélicoptère de son adversaire 5 fois est le vainqueur.

ECRAN TITRE

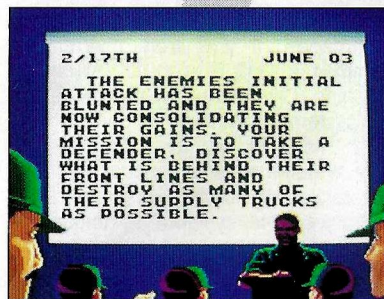
Après avoir allumé votre Super Nintendo Entertainment System, les écrans logo de Gametek (UK) et Synergistic apparaîtront, suivis de l'écran titre d'Air Cavalry. Appuyez sur n'importe quel bouton pour afficher 1 Joueur "1 Player", 2 Joueurs en équipe "2 Player Co-op" et 2 Joueurs adversaires "2 Player Versus".



Utilisez le bloc directionnel pour déplacer la mise en évidence vers l'option de votre choix. Lorsque vous avez fait votre sélection, appuyez sur Start.

ECRAN MISSION

Lorsque vous aurez sélectionné le nombre de joueurs, sélectionnez la campagne en mode 1 joueur ou 2 joueurs en équipe, ou l'hélicoptère, dans le mode 2 joueurs adversaires, et



appuyez sur Start. Vous obtiendrez alors une description de votre mission. C'est là qu'on vous donnera vos objectifs principaux et ce que vous devrez



effectuer pour réussir votre mission. Appuyez sur le Bouton A pour aller à la carte.

La carte de mission indiquera ce qui suit: Votre position de départ, indiquée par un hélicoptère; les Zones d'Atterrissage, indiquées par LZ;

◆ Adversaires utilisant des radars;

□ Adversaires dans la ligne de tir;

↔ Adversaires qui sont des cibles de mission.

La première fois que vous détruisez une force alliée, vous êtes réprimandé. La seconde fois, vous perdez la partie.

VUE D'UN JOUEUR

Le champ de bataille est une carte déroulante en Mode 7. Le point de vue correspond au haut de l'arrière de l'hélicoptère du joueur.



Dans une partie à un seul joueur, la moitié inférieure de l'écran montre le cockpit de l'hélicoptère, ainsi que ses affichages de vol et d'armement. Chaque cockpit de vaisseau de combat sera



présenté de façon différente, mais ils comporteront tous les éléments suivants:

A. Cap: indique la direction de l'hélicoptère en degrés, à partir du nord. 0 est au nord; 90 est à l'est; 180 est au sud et 270 est à l'ouest.

B. Altitude: la hauteur au-dessus du niveau de la mer. Ensuite, avec l'altitude, il y a une autre glissière verticale qui indique la vitesse.

C. Munitions: les unités de munitions restantes pour l'arme sélectionnée.



D. Viseur de Ciblage: un viseur qui se verrouille sur la cible la plus proche. Cela varie en fonction de l'arme.

E. Hélicoptère: votre hélicoptère.

F. Liste des Armes: la liste des armes dont dispose votre hélicoptère. La flèche est pointée vers l'arme sélectionnée et indique les munitions restantes.

G. Radar: un radar de courte portée qui indique la position des ennemis, des alliés et des cibles par rapport à votre hélicoptère de combat.

Utilise un radar et peut vous prendre en cible de n'importe quel endroit de l'horizon.

Ne peut vous prendre en cible qu'à portée de vue.

H. Affichage Visuel: un grand écran vert présente un graphique de l'objet du verrouillage de l'ordinateur de ciblage. Il affiche également les objectifs de mission et votre score.

Les forces alliées apparaissent avec des croix rouges devant elles. Ne détruisez pas les cibles des Nations Unies.

I, J, K, L, M, N, O sont des indicateurs de



dommages. Il y a trois niveaux de dommages: Unlit (Eteint), Lit (Allumé) et Flashing (Clignotant). Eteint indique que les systèmes fonctionnent parfaitement. Lorsqu'ils sont allumés, les systèmes sont endommagés et fonctionnent mal. Lorsqu'ils clignotent en rouge, cela indique que le système va tomber en panne.

I. Moteur: ALLUME - la vitesse maximum de l'hélicoptère est maintenant au 2/3 de sa capacité. CLIGNOTANT - la vitesse maximum de l'hélicoptère est maintenant au 1/3 de sa capacité.



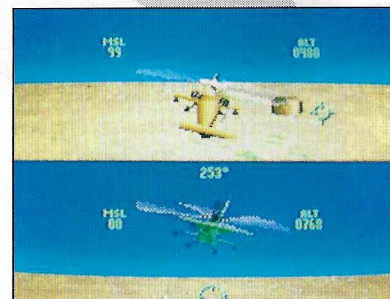
VUE DE DEUX JOUEURS

Dans la version à deux joueurs, il existe deux vues. La vue du Joueur Un est directement au-dessus de celle du Joueur Deux. Lorsqu'un hélicoptère est à portée de vue de l'autre, il apparaît sur son écran. Toutes les actions du joueur sont reproduites exactement sur l'écran de l'autre joueur.

La vue de cockpit n'est pas disponible dans une partie à deux joueurs. Tous les renseignements concernant le contrôle de la navigation et des armes sont disponibles sur l'affichage tête haute en transparence.

L'affichage tête haute contient de gauche à droite:

- A:** votre type d'arme et les munitions.
- B:** l'indicateur de verrouillage/lancement.
- C:** une vue tournante du carburant, du score ou du nombre de vies.
- D:** les dommages de votre moteur, du viseur ou du réservoir de carburant.
- E:** votre altitude.



Le type d'arme sélectionné est indiqué par le type de viseur, en un code à trois lettres. (Voir les Armes à la suite)

J. Carburant: ALLUME - l'hélicoptère a une fuite de carburant. CLIGNOTANT - l'hélicoptère a moins de 5% de sa capacité.

REMARQUE: non seulement vous devez veiller à garder l'hélicoptère intact, mais votre partie est également limitée par la quantité de carburant emportée par l'hélicoptère.

K. Rotor: ALLUME - l'hélicoptère perd 1/3 de son degré d'ascension restant. CLIGNOTANT - l'hélicoptère perd 2/3 de son degré d'ascension restant.

L. Queue: ALLUME - tourne beaucoup plus lentement; l'hélicoptère tourne vers la droite. Il n'y a pas de mode CLIGNOTANT.

M. Verrouillage: ALLUME - ne peut maintenir un verrouillage que temporairement. Il n'y a pas de mode CLIGNOTANT.

N. Canon: ALLUME - lorsqu'il est allumé, le canon ne tire que par jets. Il n'y a pas de mode CLIGNOTANT.

O. Réserves: lorsque les réserves sont touchées, c'est différent. Lorsque l'hélicoptère est frappé à cet endroit, il perd un pylône de munitions. Chaque frappe suivante détruira des munitions supplémentaires.

P. Verrouillage: il s'allume lorsqu'un adversaire vous a dans son verrouillage radar.

Q. Lancement: il clignote lorsque le joueur se trouve dans la meilleure position de lancement. Il s'allume lorsque l'adversaire a tiré un missile contre vous.

HELICOPTERES

Vous commencez votre première mission avec un OH-6 Defender. Au fur et à mesure que vous progressez dans Air Cavalry, vous avez la capacité de piloter des hélicoptères de combat plus rapides et plus modernes, dont l'AH-94A Valkyrie, Stealth.

HELICOPTERE: OH-6D Defender



EQUIPAGE: 2
VITESSE MAH.: 143
PORTEE: 300
ARMEMENT: 2xMitrailleuses de 7,62mm
(12) fusées de 2,75"

HELICOPTERE: UH-60A Black Hawk



EQUIPAGE: 3
VITESSE MAH.: 184
PORTEE: 373
ARMEMENT: 2xMitrailleuses de 7,62mm
(14) fusées de 2,75"
capacité: 14 soldats

HELICOPTERE: AH-64 Apache



EQUIPAGE: 2
VITESSE MAH.: 166
PORTEE: 426
ARMEMENT: Fusil mitrailleur de 30mm
8 missiles Hellfire
(38) fusées de 2,75"

HELICOPTERE: AH-94A Valkyrie, Stealth

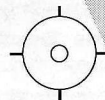


EQUIPAGE: 2
VITESSE MAH.: 235
PORTEE: 450
ARMEMENT: Fusil Mitrailleur de 30mm
2 missiles anti-radiations Sidarm
(2) Sidewinder
16 missiles Hellfire
(38) fusées de 2,75"

ARMES

Toutes les armes que vous utiliserez ont des caractéristiques différentes et la plupart d'entre elles ont des viseurs de ciblage différents.

VISEUR DE CIBLAGE



ARME

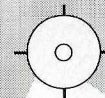
Mitrailleuses de 7,62mm

DESCRIPTION

Montées sur pivot; principalement pour l'attaque au sol.

Code Affichage Tête Haute: GUN.

VISEUR DE CIBLAGE



ARME

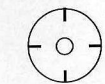
Fusil Mitrailleur de 30mm

DESCRIPTION

Pivotant; principalement pour l'attaque au sol.

Code Affichage Tête Haute: GUN.

VISEUR DE CIBLAGE



ARME

Fusées 2,75"

DESCRIPTION

Non guidées, pour le tir frontal, frappera le point que vous visiez au moment du tir; uniquement pour l'attaque au sol.

Code Affichage Tête Haute: RKT.

VISEUR DE CIBLAGE



ARME

Missiles Hellfire ou Attaque Aérienne

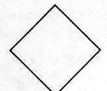
DESCRIPTION

Désignés par laser, vous devez maintenir le viseur sur la cible jusqu'à l'impacte; uniquement pour l'attaque au sol.

Code Affichage Tête Haute: AGM.

Dans certaines missions, l'OH6D Defender utilisera ce viseur pour une attaque aérienne. Le joueur doit maintenir le viseur immobile sur une cible jusqu'à ce que l'avion Strike Eagle, au-dessus, puisse bombarder la cible.

VISEUR DE CIBLAGE



ARME

Missiles anti-radiations Sidarm

DESCRIPTION

Les missiles anti-radiations attaquent les cibles se trouvant hors de portée de vue. Lorsqu'ils sont sélectionnés, l'Affichage de Ciblage indiquera toutes les sources de radiations à portée. Le viseur de ciblage aura la forme d'un \emptyset jusqu'à ce qu'il ait trouvé sa cible. Le joueur peut sélectionner une cible avec le bouton supérieur droit. Une fois tiré, le missile cherchera sa cible sélectionnée sans l'aide du joueur. On utilise ce missile pour la Suppression de la Défense Aérienne.

Code Affichage Tête Haute: ARM.



VISEUR DE CIBLAGE



ARME



AIM-9P Sidewinder Passive

DESCRIPTION

Chercheur d'infra-rouge; doit "acquérir" sa cible avant d'être lancé. Le Viseur de Ciblage dans l'Affichage Tête Haute (HUD) représente le point juste en face, pour obtenir un tir de précision. Une fois que le missile a acquis sa cible, le * apparaîtra et le missile acceptera la commande de lancement. Uniquement Air-Air.

Code Affichage Tête Haute: AIM.

VICTOIRE

• *En mode 1 joueur ou 2 joueurs en équipe:*

Une mission est gagnée lorsque ses objectifs ont été atteints.

Un théâtre d'opérations est terminé lorsque toutes ses missions ont été réussies.

Pour accomplir les sanctions des Nations Unies, la victoire doit être obtenue dans tous les théâtres d'opérations.

• *En mode à deux joueurs adversaires*

Vous obtenez la victoire lorsque 5 hélicoptères ennemis ont été détruits.

OPTIONS:

Bouton Select - active/désactive la musique.



CREDITS

Synergistic

Programmeurs:

Chris Phillips
Alan Clark
Steve Coleman

Directeur:

Robert Clardy

Graphismes:

Jeremy Jones
Mike McMillen
Linda Westerfield
Mike Ormeby
Kirt Lemmons

Effets Sonores:

Craig Utterback

Musique

Originale:

Christopher Barker

Tests:

Derek Clardy
Em Mac Durdry
Mike Ornsby
Mike McMillen

Gametek

Producteur:

William B.
McCormick
Jon Broadbridge

Directeur Artistique:

Steve Curran

Production:

Charlene Carty
Kevin Kraushaar

Illustration:

I. Buel

Tests:

Andy Dorach
Tony Puxes
Bernie Wang
et Malibu Bobby

GARANTIE LIMITÉE GAMETEK

Gametek, Inc. garantit à l'acheteur initial de ce produit que la cartouche Gametek sur laquelle est enregistré le programme informatique, est dénuée de tout défaut de matériel ou de fabrication, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Le programme contenu sur la cartouche Gametek est vendu "tel quel", sans garantie implicite ou explicite d'aucune sorte, et Gametek n'est pas responsable des pertes et dommages pouvant résulter de l'utilisation de ce programme. Gametek s'engage, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, à réparer ou remplacer, gratuitement, à sa discrétion, toute cartouche Gametek, envoyée, port payé avec une preuve de la date d'achat, au détaillant où vous l'avez achetée.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Elle ne s'applique pas et sera nulle si le défaut de la cartouche Gametek est le résultat d'abus, d'usage déraisonnable, de mauvais traitement ou de négligence. Cette garantie exclut toute autre garantie, et aucune représentation ou réclamation de quelque nature n'engagera ou n'obligera Gametek. Les garanties implicites applicables à ce logiciel, y compris les garanties de qualité marchande et d'adaptation à un usage particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours indiquée précédemment.

En aucun cas, Gametek ne sera tenu responsable de dommages accessoires ou indirects résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de la cartouche Gametek.

Certains pays n'acceptent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou indirects, ou la limitation de la garantie implicite, et il se peut que les limitations ou exclusions ci-dessus ne s'appliquent pas à votre cas. Cette garantie vous donne des droits spécifiques, et ces droits varient d'un état à l'autre.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous pouvez contacter Gametek par:

TELEPHONE

Avant nous appeler, veuillez consulter le manuel d'utilisation. Pour le service clientèle et support technique, vous pouvez nous appeler au +44 (0)1753 531831 entre 9.30h et 17h (heure anglaise).

FAX

Vous pouvez contacter le service technique par fax au 1944 (0)1753 554340. Sur votre fax, veuillez mentionner vos numéros de téléphone et de fax, les informations relatives à votre ordinateur et expliquer avec le plus de détails possibles le type de problèmes que vous avez rencontré le jeu.

COURRIER

Si vous souhaitez nous contacter par courrier, écrivez-nous à:

Gametek France

5 rue Jean Rostand, B.P.380, 69746 GENAS Cedex, France.
Veuillez inclure votre adresse, les informations relatives à votre ordinateur et expliquez de la manière la plus détaillée possible le type de problèmes que vous avez rencontré avec le jeu.



AIR CAVALRY

SPIELANLEITUNG

DEUTSCH



WIR GRATULIEREN!

Sie sind jetzt stolzer Besitzer von AIR CAVALRY für das Super Nintendo Entertainment System. Bevor Sie jedoch mit dem Spiel beginnen, schlagen wir vor, daß Sie zuerst dieses Handbuch lesen.

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	22
Steuerung	22
Das Spiel	23
Titelbildschirm	23
Einsatzbildschirm	24
1-Spieler-Perspektive	24
2-Spieler-Perspektive	26
Hubschrauber	27
Waffen	28
Sieg	29
Mitarbeiterverzeichnis	30
Garantie	30



EINLEITUNG

AIR CAVALRY ist ein "Mode 7"-Spiel für einen oder zwei Spieler, in dem Sie mehrere High-Tech-Kampfhubschrauber einschließlich des AH-96 Valkyrie kommandieren können. Auf Ihrem Flug über den Wüsten eines kleinen Landes im Nahen Osten oder den Urwäldern einer Bananenrepublik werden Sie für die UN-Streitkräfte eine Reihe von Einsätzen einschließlich Aufklärungsfügen und Sturmangriffen durchführen.



STEUERUNG

CONTROL PAD:

LINKS/RECHTS - Hubschrauber dreht in entsprechender Richtung ab.

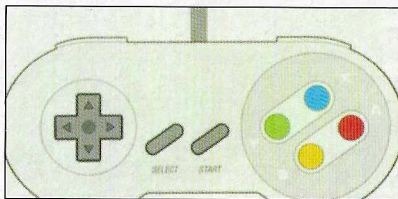
VOR/ZURÜCK - Hubschrauber fliegt in die entsprechende Richtung.

START-KNOPF: Pause.

SELECT-KNOPF: Schaltet Sound ein/aus.

KNOPF A: Feuert gewählte Waffe ab.

KNOPF B: Schaltet auf eine andere Waffe um.



Hubschraubers auf das Ziel ausgerichtet. Diese Zielvorrichtung wird wie jede andere Waffe gehandhabt, d.h. Ziel wählen und dann aufschalten.

☉ Der Spieler muß ein oder mehrere Kommandotruppen aufnehmen oder absetzen. Die Landezonen sind mit goldenen Ringen markiert.

KNOPF X: Zieht Hubschrauber hoch.

KNOPF V: Senkt Hubschrauber.

OBEN LINKS: Hubschrauber führt beim Abdrehen eine engere Wende aus und stoppt, wenn er vorwärts/zurück fliegt.

OBEN RECHTS: Zieht Zielselektor auf ein neues Ziel.

Das Ziel des Spiels besteht darin, in den drei Kampfszenarien alle militärischen Einsätze der UN erfolgreich abzuschließen.

Die drei Kampfschauplätze werden der Reihe nach in Angriff genommen. Zuerst fliegen Sie die Einsätze im Nahen Osten, dann geht es weiter nach Zentralamerika und schließlich auf Einsätze über Indonesien.

Es gibt drei grundlegende Einsätze zu bewältigen:

☉ Der Spieler muß in einem gegebenen Gebiet eine bestimmte Anzahl von feindlichen Einheiten vernichten.

☉ Der Spieler muß ein vor Einsatzbeginn festgelegtes Ziel zerstören. Einige dieser Ziele können nur mit bestimmten Waffen zerstört werden, die ein Bomber der Luftstreitkräfte abwerfen muß. Das Geschöß wird dabei mit Hilfe einer Laserzielvorrichtung an Bord Ihres

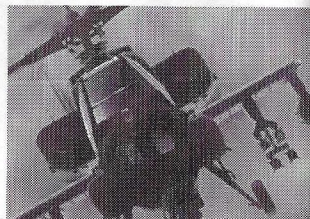
DAS SPIEL

Der Spieler hat fünf Leben. Jedesmal, wenn er ein Leben verliert, beginnt der Einsatz von vorn. Hat er das fünfte Mal seinen Hubschrauber verloren, dann ist das Spiel für ihn zu Ende. Im 2-Spieler-Teammodus gehen beide Spieler zusammen auf Einsatz, wobei jeder von ihnen jeweils fünf Leben hat.

Im 2-Spieler-Wettkampfmodus gehen die Spieler gegeneinander in den Kampf. Der Spieler, der den Hubschrauber seines Gegners als erstes fünfmal abgeschossen hat, gewinnt.

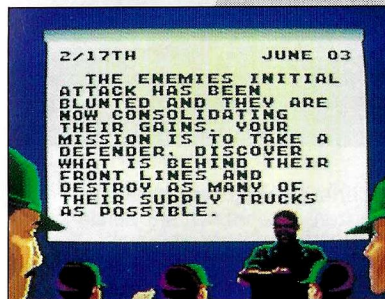
TITELBILDSCHIRM

Nachdem Sie Ihr Super Nintendo Entertainment System eingeschaltet haben, erscheinen die "Gametek"- und "Synergistic"-Logobildschirme gefolgt vom AIR CAVALRY-Titelbildschirm. Durch Drücken eines beliebigen Knopfes erhalten Sie dann Zugang zu den Spieloptionen für ein 1-Spieler-Spiel (1 Player), ein 2-Spieler-Teamspiel (2 Player Co-op) und den 2-Spieler-Wettkampf (2 Player Versus).



Ziehen Sie nun die Markierung mit Hilfe des Control Pads auf die gewünschte Option. Haben Sie Ihre Wahl getroffen, dann drücken Sie START.

EINSATZBILDSCHIRM



Haben Sie die Spieleranzahl einmal festgelegt, dann wählen Sie das Unternehmen im 1-Spieler-Modus, 2-Spieler-Teammodus oder 2-Spieler-Wettkampfmodus und drücken START, woraufhin der Einsatzbesprechungsschirm erscheint. Hier erfahren Sie alles über Ihre Hauptziele und was Sie tun müssen, um Ihren Einsatz erfolgreich

abzuschließen. Drücken Sie den A-Knopf, um zur Karte umzuschalten.

Die Einsatzkarte zeigt folgendes:

Ihre Startposition, die mit einem Hubschrauber markiert ist.

Landezonen, die mit den Buchstaben LZ gekennzeichnet sind.

◇ Gegner, die Radarwellen aussenden.

□ Gegner in Sichtweite.

⌂ Gegner, die Einsatzziele darstellen.

Haben Sie das erste Mal versehentlich eine alliierte Einheit vernichtet, dann erhalten Sie einen Verweis. Passiert Ihnen das gleiche ein zweites Mal, dann haben Sie das Spiel verloren.

1-SPIELER-PERSPEKTIVE

Der Kampfschauplatz ist eine auf- und abrollbare "Mode 7"-Karte. Sie schauen hier aus der Vogelperspektive auf das Heck Ihres Hubschraubers.



Im 1-Spieler-Modus ist in der unteren Bildschirmhälfte das Cockpit des Hubschraubers mit seinen Flug- und Waffenanzeigen zu sehen.





Die Anordnung des Cockpits ist zwar von Hubschrauber zu Hubschrauber verschieden, doch haben alle die folgenden Merkmale gemeinsam:

A. Kurs: Zeigt die Flugrichtung des Hubschraubers in Grad an. 0 steht für Norden, 90 für Osten, 180 für Süden und 270 für Westen.

B. Flughöhe: Höhe über dem Meeresspiegel. Neben der Höhenanzeige befindet sich außerdem eine Vertikalanzeige, die die Fluggeschwindigkeit anzeigt.

C. Munition: Verbleibende Munitionseinheiten der gegenwärtig gewählten Waffe.



D. Zielvisier: Visiere, die sich auf das am nächsten befindliche Ziel aufschalten. Die Visiere sind von Waffe zu Waffe unterschiedlich.

E. Hubschrauber: Ihr Hubschrauber.

F. Waffenliste: Liste der Waffen, die Ihrem Hubschrauber zur Verfügung stehen. Der Pfeil zeigt auf die gegenwärtig gewählte Waffe und führt die verbleibende Munition auf.

G. Radar: Nahbereichsradar, der die Positionen feindlicher und

allierter Einheiten sowie jeglicher Ziele relativ zu Ihrem Hubschrauber anzeigt.

Senden aktive Radarwellen aus und können Ihren Hubschrauber über den Horizont unter Beschuß nehmen.

Können Ihren Hubschrauber nur beschießen, wenn Sie sich in Sichtweite befinden.

H. Optische Anzeige: Ein großer, grüner CRT-Bildschirm zeigt eine Grafik des Objektes, auf das sich der Zielcomputer gerade versucht aufzuschalten. Er führt außerdem Ihre Einsatzziele und Ihren Punktestand auf.



Alliierte Streitkräfte sind mit roten Kreuzen gekennzeichnet. Zerstören Sie keine UN-Ziele.

I, J, K, L, M, N, O sind Schadensanzeigen. Es gibt drei 'Schadenslevel'. Eine Anzeige ist entweder erloschen, leuchtet oder blinkt. Leuchtet sie nicht, dann ist das System in Ordnung. Leuchtet sie, dann ist das System beschädigt und seine Leistung nur noch schwach. Eine rot blinkende Anzeige deutet darauf hin, daß das System nahezu funktionsunfähig ist.

I. Motor: LEUCHTET - Höchstgeschwindigkeit des Hubschraubers jetzt nur noch 2/3 der



ursprünglichen Höchstgeschwindigkeit. BLINKT - Höchstgeschwindigkeit des Hubschraubers jetzt nur noch 1/3.

J. Treibstoff: LEUCHTET - Treibstoff läuft aus. BLINKT - Hubschrauber hat weniger als 5% des ursprünglichen Gesamttreibstoffs übrig.

HINWEIS: Die Dauer des Spiels hängt nicht nur davon ab, wie lange der Hubschrauber intakt bleibt, sondern natürlich auch von der mitgeführten Treibstoffmenge.

K. Rotor: LEUCHTET - Hubschrauber verliert 1/3 seiner Steigflughöhe. BLINKT - Hubschrauber verliert 2/3 seiner Steigflughöhe.

L. Heck: LEUCHTET - Wendet schwerfälliger, dreht nach rechts ab. Keine blinkende Anzeige.

M. Aufschaltung: LEUCHTET - kann Zielaufschaltung nur zeitweilig aufrechterhalten. Keine blinkende Anzeige.

N. Geschütz: LEUCHTET - Geschütz feuert nur stoßweise. Keine blinkende Anzeige.

O. Munitionsvorrat: Ein Treffer des Munitionsvorrats verhält sich etwas anders. Wird der Munitionsvorrat des Hubschraubers getroffen, dann verliert er ein Munitionstragrohr. Bei jedem weiteren Treffer büßt er zusätzliche Munition ein.

P. Aufschaltung: LEUCHTET, wenn der Gegner sich mit seinem Radar auf Sie aufgeschaltet hat.

Q. Start: BLINKT, wenn der Spieler sich in der optimalen Startposition befindet. LEUCHTET, wenn der Gegner ein Geschöß auf Sie abgefeuert hat.

2-SPIELER-PERSPEKTIVE

In der 2-Spieler-Version gibt es zwei Blickperspektiven. Spieler 1 blickt direkt von oben auf Spieler 2. Jedesmal, wenn ein Hubschrauber in Sichtweite des anderen Spielers gelangt, dann erscheint dieser auf seinem Bildschirm. Die Handlungen eines Spielers können demnach auf dem Bildschirm des anderen Spielers genau verfolgt werden.

Im 2-Spieler-Modus ist die Cockpit-Sicht nicht zugänglich. Alle nötigen Flug- und Waffensteuerungsinformationen können Sie über die HUD-Anzeige einsehen.

Die HUD-Anzeige ist wie folgt angeordnet (von links nach rechts):

A: Ihr Waffentyp und Ihre Munition.

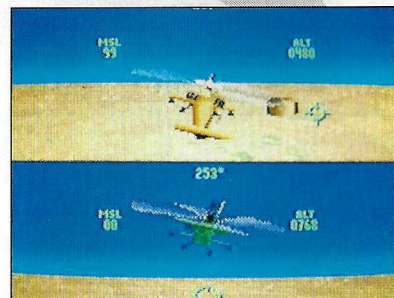
B: Die Aufschaltanzeige/Startanzeige.

C: Eine rotierende Sicht auf Treibstoff, Punktestand und Anzahl an Leben.

D: Schadensanzeige für Motor, Visier und Treibstoff.

E: Ihre Flughöhe.

Der gewählte Waffentyp ist anhand des gezeigten Visiers und einem drei Buchstaben langen Code erkennbar. (Siehe Abschnitt "Waffen".)



HUBSCHRAUBER

Sie beginnen Ihren ersten Einsatz mit einem OH-6 Defender. Mit zunehmenden Fortschritten dürfen Sie bald immer schnellere und modernere Kampfhubschrauber einschließlich des AH-94 Valkyrie Stealth fliegen.

HUBSCHRAUBER: OH-6D Defender



MANNSCHAFT: 2

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT: 143

REICHWEITE: 300

BEWAFFNUNG: 2 x 7,62mm-MGs
(12) 2,75"-Raketen

HUBSCHRAUBER: UH-60A Black Hawk



MANNSCHAFT: 3

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT: 184

REICHWEITE: 373

BEWAFFNUNG: 2 x 7,62mm-MGs
(14) 2,75"-Raketen

Kapazität: 14 Soldaten

HUBSCHRAUBER: AH-64 Apache



MANNSCHAFT: 2

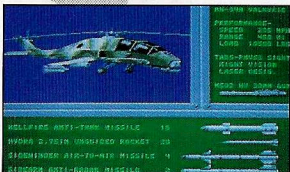
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT: 166

REICHWEITE: 426

BEWAFFNUNG: 30mm-Kettengeschütz
8 Hellfire-Geschosse
(38) 2,75"-Raketen

HUBSCHRAUBER:

AH-94A Valkyrie, Stealth



MANNSCHAFT: 2

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT: 235

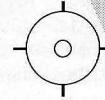
REICHWEITE: 450

BEWAFFNUNG: 30mm-Kettengeschütz
2 Sidearm ARM
(2) Sidewinder
16 Hellfire-Geschosse
(38) 2,75"-Raketen

WAFFEN

Die Waffen, die Sie benutzen werden, haben alle einen bestimmten Einsatzbereich und verfügen größtenteils über unterschiedliche Zielvisiere.

ZIELVISIER



WAFFE

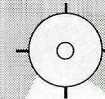
7,62mm-Maschinengewehr

BESCHREIBUNG

Schwenkbar.
Hauptsächlich Bodenangriffe.

HUD-Code: GUN.

ZIELVISIER



WAFFE

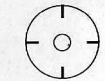
30mm-Kettengeschütz

BESCHREIBUNG

Rotierbar. Hauptsächlich Bodenangriffe.

HUD-Code: GUN.

ZIELVISIER



WAFFE

2,75"-Rakete

BESCHREIBUNG

Ungelenkt, fliegt auf gerader Schußlinie und trifft genau dort auf, wo sich der Visierpunkt beim Abfeuern der Rakete befand. Nur Bodenangriffe.

HUD-Code: RKT.

ZIELVISIER



WAFFE

Hellfire-Geschosse oder Luftangriffe

BESCHREIBUNG

Lasergelenkt, Fadenkreuz muß, bis zum Aufschlag auf das Ziel ausgerichtet sein. Nur Bodenangriffe.

HUD-Code: AGM.

Auf bestimmten Einsätzen benutzt der OH6D Defender dieses Visier auch bei Luftangriffen. Der Spieler muß das Visier dabei fest auf das Ziel gerichtet halten, bis die Strike Eagle über ihm das Ziel bombardieren kann.

ZIELVISIER



WAFFE

Sidearm ARM

BESCHREIBUNG

Antiradargeschosse, die Ziele außer Sichtweite angreifen können. Wurde dieses Geschöß gewählt, dann zeigt die Zielanzeige alle in Reichweite befindlichen Strahlenquellen an. Das Zielvisier wird als rotes \emptyset gezeigt, bis ein Ziel gefunden wurde. Der Spieler kann ein Ziel mit dem Knopf Oben/Rechts wählen. Wurde das Geschöß einmal abgefeuert, dann sucht es das gewählte Ziel, ohne die Hilfe des Spielers zu benötigen. Dieses Geschöß wird zur Luftabwehrunterdrückung eingesetzt.

HUD-Code: ARM.

ZIELVISIER



WAFFE



AIM-9P Sidewinder Passive

BESCHREIBUNG

Infrarot-Suchkopf, der sich vor Abfeuern des Geschosses auf ein Ziel aufgeschaltet haben muß. Das Zielvisier im HUD stellt den 'Geradauspunkt' beim Anvisieren eines Ziels dar. Hat sich das Geschöß einmal auf sein Ziel aufgeschaltet, dann erscheint das Zeichen *. Das Geschöß wartet nun auf Ihren Startbefehl. Nur für den Luftkampf.

HUD-Code: AIM.



OPTIONEN:

Select - Musik ein/aus

SIEG

• *Im 1-Spieler- oder 2-Spieler-Teammodus:*

Ein Einsatz war erfolgreich, wenn Sie alle Ziele dieses Einsatzes erreicht haben.

Aus einem Kampfschauplatz gehen Sie immer dann als Sieger hervor, wenn Sie alle Einsätze dieses Szenarios erfolgreich abgeschlossen haben.

Um die Bedingungen der UN zu erfüllen, müssen Sie aus jedem Kampfszenario als Sieger hervorgehen.

• *Im 2-Spieler-Wettkampfmodus:* Der Sieg gehört Ihnen, sobald Sie fünf feindliche Hubschrauber zerstört haben.

MITARBEITERVERZEICHNIS

Synergistic
Programmierer:

Chris Phillips

Alan Clark
(Gametek UK)

Steve Coleman

Direktor:

Robert Clardy

**Künstlerische
Gestaltung:**

Jeremy Jones

Mike McMillen

Linda Westerfield

Mike Ormsby

Kirt Lemmons

Soundeffekte:

Craig Utterback

Originalmusik:

Christopher Barker

Tests:

Derek Clardy

Em Mac Durdry

Mike Ormsby

Mike McMillen



BEGRENZTE GARANTIE DER FIRMA GAMETEK

GAMETEK garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Gametek-Moduls für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß das Medium, auf dem dieses Computerprogramm aufgenommen wurde, keinerlei Material- oder Verarbeitungsfehler aufweist. Dieses Gametek-Softwareprogramm wird im gegenwärtigen Zustand verkauft, ohne irgendwelche ausdrücklichen oder implizierten Garantien, und Gametek übernimmt keinerlei Verantwortung für jegliche Verluste oder Schäden, die aus der Benutzung dieses Programms entstehen. Für eine Frist von neunzig (90) Tagen erklärt sich Gametek bereit, jedes fehlerhafte Gametek-Softwareprodukt, das frankiert und mit dem Kaufbeleg versehen an den Händler, bei dem es ursprünglich erworben wurde, geschickt wird, nach eigenem Ermessen kostenlos zu reparieren oder zu ersetzen.

Diese Garantie gilt nicht für die üblichen Abnutzungserscheinungen. Gametek-Software-produkte, die aufgrund von fehlerhafter oder unangemessener Handhabung, falscher Benutzung oder Vernachlässigung beschädigt wurden, sind von der Garantie ausgeschlossen. Diese Garantie ersetzt alle anderen Garantien, daher ist Gametek an keinerlei andere Vertragsabsprachen oder Forderungen jeglicher Art gebunden oder durch sie verpflichtet. Jegliche für dieses Softwareprodukt geltenden implizierten Garantien, einschließlich solcher zur handels-üblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck, sind auf die oben genannte Frist von neunzig (90) Tagen begrenzt. In keinem Fall haftet Gametek für besondere, zufällige oder Folgeschäden, die aus dem Besitz, der Benutzung oder dem Versagen dieses Gametek-Software-produkts entstehen.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß oder die Begrenzung der Haftungspflicht und/oder den Ausschluß bzw. die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden. Es kann daher möglich sein, daß die oben aufgeführten Ausschlüsse und Begrenzungen nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen Rechte, die von Staat zu Staat verschieden sind, werden dadurch jedoch nicht beeinträchtigt.

TECHNISCHE HILFE

So erreichen Sie Gametek:

TELEFONISCH

Bitte lesen Sie sich die Anleitung gründlich durch, bevor Sie uns anrufen. Sie erreichen unseren Kundendienst und den technischen Hilfsdienst unter 0180 5304525 zwischen 9.00 und 17.00 Uhr englischer Zeit.

PER FAX

Technische Hilfe Können Sie per Fax unter ++44 (0)1753 554340 anfordern. Bitte geben Sie auf Ihrem Fax Ihre Telefon- und Faxnummer sowie die nötigen Informationen zu Ihrem Computer und fügen Sie eine möglichst genaue Beschreibung des Problems, das beim Betreiben des Spiels auftritt, bei.

PER POST

Richten Sie Ihre Briefe bitte an folgende Adresse:

Gametek Deutschland GmbH

Steinmetzstr. 20, 41061 Mönchengladbach, Germany.

Bitte geben Sie in Ihrem Schreiben Ihre Adresse und die nötigen Informationen zu Ihrem Computersystem und fügen Sie eine möglichst genaue Beschreibung des Problems, das beim Betreiben des Spiels auftritt, bei.

