



GAMETEK

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI

GAMETEK

GAMETEK LTD., 5 BATH ROAD SLOUGH, BERKS SL1 3UA UNITED KINGDOM.
GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH, KÜNDELSTRASSE 125, 41063 MÜNCHEN GLADBACH.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY

Nintendo



(Nintendo) Nintendo of Europe GmbH : 63760 Grobostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå tietõ

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.



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 AVOIR 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 WAARBOHT 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 KOPEN VAN SPIELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZIGEL, 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 ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

TÅMÅ TAPRA VAKUUTTAA, ETTÅ NINTENDO ON HYVÅKSYNYT TÅMÅN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÅMÅ TAPRA ENNEN KUUN OSTAT PELEJÅ JA MUIITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA 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 MEEVERFAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

ÖBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÅRDARNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖR JER PRODUKTEN INNAN DU ANVÅNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

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

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIN KUULLUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VÄRISTEEN KÄYTTÖÄ.

CARRIER ACES

INDEX OF CONTENTS

ENGLISH	2
FRANÇAIS	29
DEUTSCH	55

Congratulations

You now own CARRIER ACES for the Super Nintendo Entertainment System. Before you leave your carrier to do battle against the enemy, we recommend you read the following instructions. Please save your manual in a convenient place for future reference.

Table Of Contents

Introduction	3
The War	4
Player Selection	4
The Controls	5
Types of Planes	7
The Main View	8
The Training Mission	9
Combat	9
Dogfight	10
Alternate Views	10
Strafing Run	11
Torpedo Strike	12
Dive Bombs	13
Carrier Landing	13
Campaign Play	14
The Battle Areas	14
Missions	15
Building Squadrons	15
Tactical View	16
Theatre View	18
Area Security	18
Campaign Victory	18
Combat Strategy	19
Credits	26
Warranty	27
Signals Chart	INSIDE BACK COVER

CARRIER ACES

Introduction

It is late 1943. American forces, preparing for their island hopping advances towards Japan, have constructed several naval bases on a small chain of islands in the South Pacific. Japan, seeing the strategic danger, has sent in its own ships to defend its island holdings, and prevent the Allies from having a first toe-hold towards the invasion of Japan itself.

The War

In Carrier Aces, the object of the game is to gain control of each of the seven strategic locations in the island chain. Only when the entire theatre is under one side's control, either Japanese or American, can that side achieve victory.

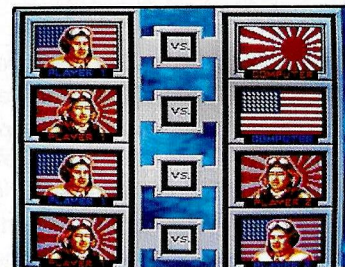
Each player controls the entire air force of one carrier. With these planes he or she must undertake missions that will determine which side controls a strategic point in the island chain.



The battles for each of these seven Strategic Points can be fought in any order the players choose and may be retaken by the losing side, but each side must pay attention to its plane, fuel and ammunition losses or risk having nothing left to defend its holdings if victory is not swift.

Player Selection

After the title screen comes up, pressing any button will bring up the player selections screen.



By using the control pad, highlight the desired player selection and press any key. From top to bottom, the four types of player controls are:

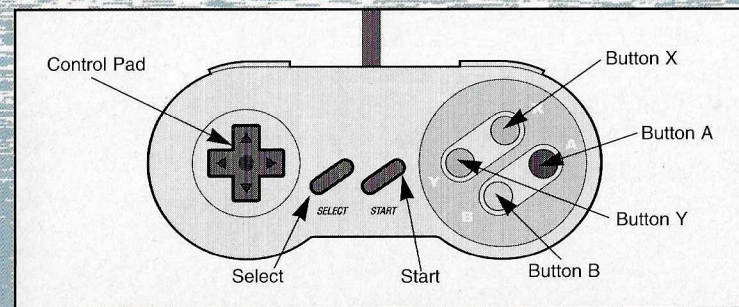
Player 1 controls the American Forces, the Computer controls the Japanese Forces;

Player 1 controls the Japanese Forces, the Computer controls the American Forces;

Player 1 controls the American Forces, the Player 2 controls the Japanese Forces;

Player 1 controls the Japanese Forces, the Player 2 controls the American Forces.

The Controls



Control Pad

Tactical Map:

Plane:

Cycles through different planes
Forward pitches plane downward;
Backward pitches plane upward.
Left turns planes left.
Right turns plane right.

Anti-Aircraft Gun:

Forward raises gun.
Backward lowers gun.
Left turns gun left.
Right moves gun right.
Brings Up Options Screen
Pauses Game

Select

Start

Button X

TACTICAL MAP:

Cycles through different planes
Launches Payload

PLANE:

Button A

TACTICAL MAP:

Cycles through different planes.
Fires Guns.

PLANE:

ANTI-AIRCRAFT GUN:

Fires Guns

Button Y

TACTICAL MAP:

Cycles through different planes
Raises Throttle.

PLANE:

ANTI-AIRCRAFT GUN:

Switches Gun Type.

Button B

TACTICAL MAP:

Accelerates clock.

PLANE:

Lowers Throttle.

ANTI-AIRCRAFT GUN:

Switches Gun.

Top Right Button

PLANE:

Alternates View

Top Left Button

PLANE:

While this button is held down the plane's flaps are raised allowing for sharper turns at the cost of speed.

Types of Planes

Japanese



MITSUBISHI A6M2 ZERO:

Japan's main fighter; It can turn on a dime, but has a weak frame and limited armament.



MITSUBISHI A6M5 ZERO:

A later fighter, appearing in 1943; Sturdier and more heavily armed than the A6M2, it has limited climb speed.



NAKAJIMA B5N KATE:

Japanese torpedo bomber; Protected by rear guns.



AICHI D3 A1 VAL:

Japanese dive bomber; Protected by rear guns.

American



GRUMMAN F4F WILDCAT:

Early American fighter. Not as fast or strong as later American planes.



GRUMMAN F6F HELLCAT:

The best fighter in the war; Fast, sturdy and heavily armed.



DOUGLASS SBD DAUNTLESS:

American Dive Bomber; Protected by rear guns and very fast at diving.

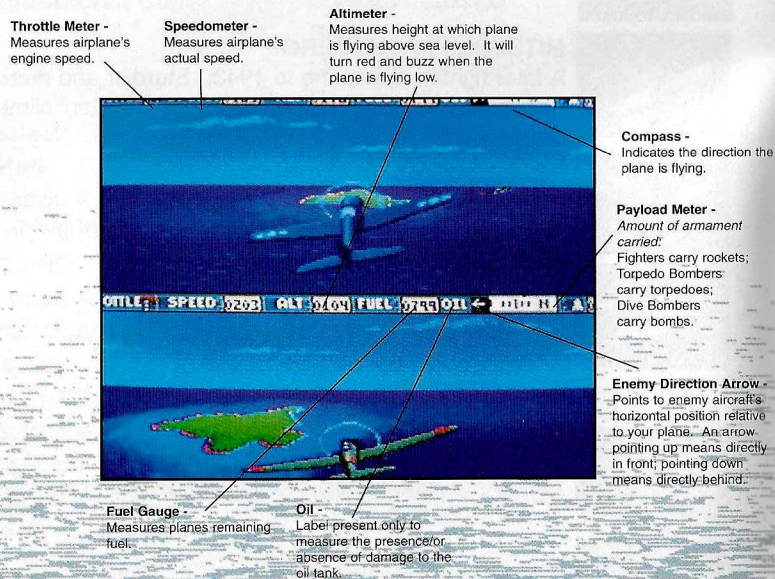


GRUMMAN TBF AVENGER:

America's most reliable torpedo bomber; Protected by rear guns.

The Main View

In Carrier Aces, the combat view is always a split screen with each player initially viewing the game from behind his or her aircraft or Anti-aircraft gun (Crosshair and Rear Gunner views are available in Dogfights). A control panel is mounted above every plane's view. The control panel consists of:



When the plane takes damage bullets it will riddle this control panel. Where the bullets appear indicates what part of the plane has been damaged. Damage done to the meter will simply render that meter useless. Damage done to its label to the left means that actual part of the plane has been hit. For example, a shot that hits the numbers right of Fuel Gauge would destroy that meter, but the actual fuel tank might be left in tact. A shot that actually hits the word fuel, means that the plane is leaking fuel. Planes leaking fuel or oil can easily be ignited and burst into flames by additional shots.

The Training Mission

For those of you who want to practice before the Campaign starts, or if you just desire instant action, we have the training missions. Simply select Training Mission from the Battle Areas menu, and press any button.



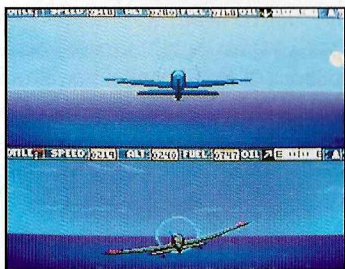
In a Training Mission, you can practice your attack or landing skills. A Training Mission ends when any player has lost four planes or his or her ship. The computer will then return you to the Player Selection Screen. If you want to go to the Campaign before your Training Mission is over, select Exit Training from the Training Mission Menu and press any button.

On the Training Mission Menu you can select any of the four types of combat or practice landing your plane on a Carrier. Simply move the highlighter to the desired selection and press any button.

Combat

Fighting is the same whether in Training or Campaign play. It consists of Dogfighting Strafing, Torpedo Strikes, or Dive Bombing.

Dogfight



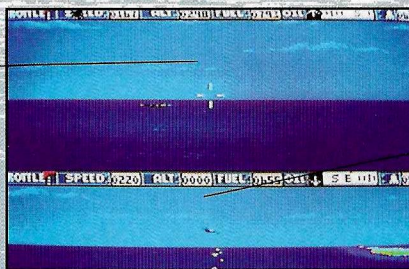
When Dogfighting the attacker always appears in the top window, the defender in the bottom. Players fight plane to plane, one on one until one plane is destroyed. It is possible for both planes to simultaneously shoot each other down, or crash into each other, in which case both planes are lost.

Using your Nintendo controller, as directed above under Controls, try to shoot each other down with your guns. Fighters can also use rockets but they are designed to destroy fixed targets not moving airplanes and it is nearly impossible to hit with one. During combat bombers may not drop their bombs.

Alternate Views

During dogfights, by hitting the R button on the top right of your controller you can toggle to an alternate view. For fighters this is a Crosshair view. For both types of bombers this is a Rear Gunner View.

Crosshair View

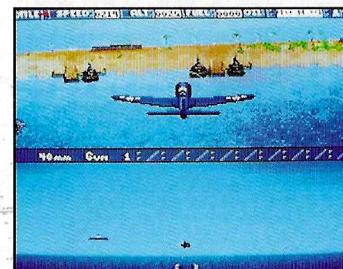


Rear Gunner View

In the Crosshair view, the airplane is replaced by a crosshair for greater accuracy. All controls remain the same.

In the Rear Gunner View, the player sees from the point of view of the bomber's rear gunner. The controls no longer affect his plane which will continue to fly straight until the player returns to the main view. The control pad now moves the gun. Left or right rotate the gun in that direction respectively. Forward pushes the nozzle of the gun down. Backward pulls the gun's barrel. Pressing A fires the gun.

Strafing Attack



When a fighter attacks a ship or ground target, it automatically strafes. In a strafing run the attacking planes are shown on top, the defending anti-aircraft gun on the bottom.

The attacking player's controls function just as in a dogfight, except the plane's turning ability is limited to always approaching the target.

The attacking player should attempt to avoid the incoming flak by dodging and weaving until close enough to release the fighter's rockets. Firing the planes guns at the proper locations can knock out the ship anti-aircraft defenses, but be sure to pull up before you crash into your target.

The defending player, controlling the anti-aircraft guns, can shoot down the enemy by firing the guns as mentioned in The Controls above. Button A fires the gun. Button Y changes the Type of Gun. Most ships have both 40mm and 20mm guns, though some may only have one type.

CARRIER ACES

Button X switches to another gun of that type. Pressing Up or Down on the Control pad points the gun up or down respectively. Left or right rotates the gun that direction. Try to hit the enemy plane when he is far away, before his guns can reach you. A good pilot can knock out one or more of your guns.

When this happens use the X and B buttons to find another usable gun. When the plane has completed its pass or is shot down that Strafing Attack is over.

Torpedo Strike



When a torpedo bomber attacks a target, it is automatically a Torpedo Strike.

The view and the controls are just like the strafing attack above, except that as soon as a torpedo is released, the bomber will pull up and the Strike is over. Only 1 torpedo can be released at a time. Torpedoes launched too far away will run out of fuel before striking their target.

The defender controls the anti-aircraft guns as in the Strafing Attack.

Torpedoes are very difficult to aim, but nothing in the game does as much damage. Defenders should do their best to force the attacking plane to bob and weave to avoid anti-aircraft guns because a plane that isn't level and steady can rarely hit with a torpedo.

Dive Bombs



When a dive bomber attacks a target, it is automatically a Dive Bomb. The attacking player starts in the sky above the target and dives towards the ship below. The bomber continues towards the ship until a bomb is dropped or the player pulls up. When the bomber gets too low it will not be able to pull up in time. The defender controls the anti-aircraft guns as in the Strafing Attack.

Note: Dropping a bomb immediately upon start of a Dive Bomb will always result in a miss.

Carrier Landing



Whether returning from a Campaign Mission or Training Mission, your successful planes must land on its carrier. To do this, steer your plane towards the carrier, slow down, follow your Landing Signal Officer's directions (shown in the bottom half of the screen), and wait for the stop signal. If you are going too high or too fast over the carrier your plane will not land, and you'll have to try on the next

CARRIER ACES

pass. If you are too low, you may crash into the side of the ship. Unless there is bad weather or your fuel tank is empty, landing an undamaged plane should be easy.

The directions the signal man can give you are shown on the inside back cover of this manual.

Campaign Play

In the Campaign play each side undertake a series of missions until one side has secured that strategic area. When one side controls all seven strategic areas, that side is victorious.

The Battle Areas



On the Battle Areas Menu, select the Strategic Point you want to secure first.

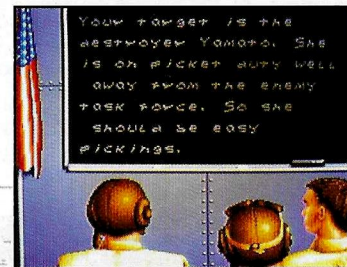
There are Seven Strategic Points you must secure:

- Baguyos Island*
- Turlunga Island*
- The Buppa Oil Fields*
- New Savoy Island*
- Kendio Island*
- Ampela Point*
- Nunganunga*

Highlighting an area on the Battle Areas Menu will give you an idea of what types of missions to expect in that Battle Area. Hit any button but Select or Start when you have made your selection.

Missions

Once a Battle Area is selected, the attacking side will be presented with the first of its missions in the area.



After a few seconds, or a button press, the attacking player will be shown the Build Squadron Screen. When the attacking player is finished build a squadron, the defending player receives his or her squadron's mission, and then is allowed to build a squadron.

Building Squadrons



On the Build Squadron Screen, each player outfits the planes involved. Move the highlighter to an empty box. Pressing the A button will toggle through all the different airplanes available. When

CARRIER ACES

the plane is selected pressing button B will add to its weapons payload: rockets on fighters, torpedoes on torpedo bombers, bombs on dive bombers. Pressing the Y button will add an extra tank of fuel to your bomber.

You may add up to eight planes to your squadron. What supplies you use are automatically subtracted from your Ordinance as you go. Be careful not to use too much of your equipment in one mission, you may not have enough to defend yourself later.

When your squadron is complete use the control pad to move the highlighter up to the Build Squadron button above the squadron's boxes.

Then press any button but Start or Select.

Tactical View

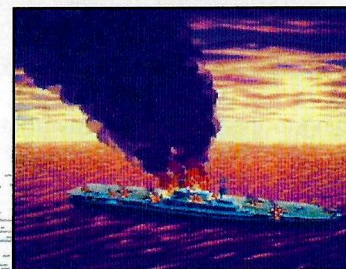


Once both sides have built their squadrons the tactical screen appears. Both forces will converge on the target, and the timer will appear. Each player can toggle through all his planes by hitting the A button. The selected plane will appear in the Selection Boxes, and its icon will flash in the Squadron formation.

When both players have selected their planes, they can hold down the B button to accelerate their clocks. When the clock is finished both selected planes will go into Dogfight mode. When the Dogfight is over, the game returns to the tactical view and the process is repeated. The game continues like this until one side is completely eliminated.

If the attacking force is eliminated, this mission is over and the game continues to the next mission. If the defending force is eliminated, the remaining attacking force continues on to its target. The clock continues to tick with only the attacking force able to select planes. The player may also use the A button to toggle to the Retreat option.

The attacking player can only retreat when all defending planes have been eliminated. If the attacking player does not retreat, the selected plane will attack the target. Fighters attack in Strafing Attack Mode; Dive Bombers in Dive Bomb Mode; Torpedo Bombers in Torpedo Bomb Mode. The defending player protects his ship or base with anti-aircraft guns. It takes a different amount of damage to destroy each different type of target.

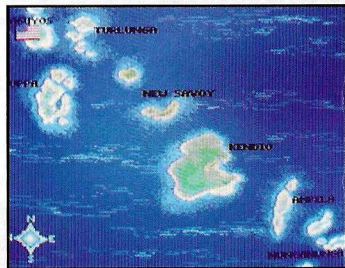


When the target is destroyed or the attacking player retreats, all of the attacker's remaining planes must be landed on the carrier. Damaged or fuel starved planes may have a difficult time landing in rough weather.

Area Security

When one side successfully completes its missions and defends against its opponents attacks, it takes control of that Strategic Point.

Theatre View



After returning to the Battle Area Menu after a mission in the Campaign game, the Theatre View option will have replaced the Training Mission option. Selecting the Theatre View will reveal the island chain map. Each area that has been secured will be marked with the country's flag that possesses it. Hitting any button will return to the Battle Area Menu.

Campaign Victory

When all Seven Strategic Points are under one country's control that force has secured the island chain and is victorious.



Options

By pressing Select the Option screen appears. Use the control pad to move the cursor to the option you want to change. The options are:

Difficulty: Easy, Normal or Hard.

Music: On or Off.

Hit any button to toggle between the settings in each of these options. Then select either New Game or Resume Game to play with these settings.

Strategy

Air To Air Combat

You will find in Carrier Aces, a thinking pilot is a living pilot. Novice pilots will be found swirling around in tight circles with whomever gets a lucky shot being the winner. An expert can tip the odds heavily in his favour.

As you will quickly learn there are large differences between the American and Japanese forces. On the whole the American Planes can take more damage, inflict more damage and are usually faster than Japanese aircraft. Japanese Aircraft are much more manoeuvrable than their American counterparts. The tactics of both sides reflect these differences. The American Pilot will try to maintain his speed and distance from the enemy and make fast firing passes. The Japanese player will try and force the enemy into a dogfight where he has the overwhelming advantage.

In summary as a rule of thumb
AMERICAN - SHOOT & RUN
JAPANESE - DOGFIGHT & CLING

Fighter tactics

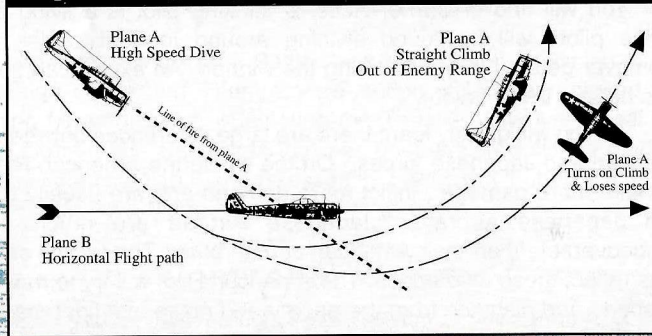
BOOM & ZOOM (Primarily American)

This is when you make a high speed attack on an enemy plane and speed away, safely out of the range of his guns. The key point to remember here is if you turn you LOSE speed so try and make your pass as straight as possible.

For example in this scenario (Fig 1.) Airplane A uses his height and speed to make a Boom & Zoom attack on Airplane B

The danger here is that if you do not have enough speed to climb away from your opponent after you pass you will hover neatly in his sights. If you do not have enough speed expect to receive a tail full of lead.

Fig 1 • High Speed Pass

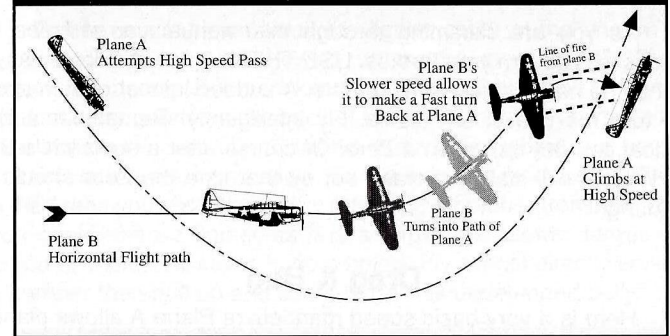


Reverse

One of the most difficult manoeuvre to explain. Fighter A is a high speed aircraft trying to make a high speed pass on B. B turns INTO the path of plane A then quickly makes a fast turn BACK at A. Because he has a slower speed he out turns A and manages to get a good shot in against the still turning A.

This manoeuvre requires skill and timing. However once you achieve enough skill to pull it off you will use it often.

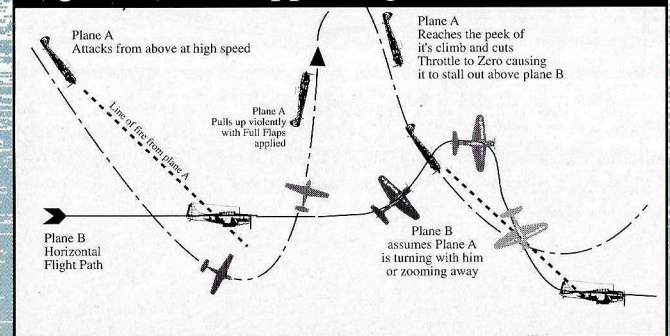
Fig 2 • Reverse



The disappearing act

This is my personal favourite. Insure you have a good amount of speed for this tactic. Attack your opponent from any angle and after you have delivered your pass pull UP violently and go full flaps. When you climb as high as you can cut your throttle to zero. While you are doing this your opponent will naturally assume you are either turning with him or zooming away. As he is doing this you stall out above him now hit full throttle and come up behind him giving him a good dose of lead. The great thing is if you have maintained your speed correctly you can now repeat this tactic over again!

Fig 3 • The Disappearing Act



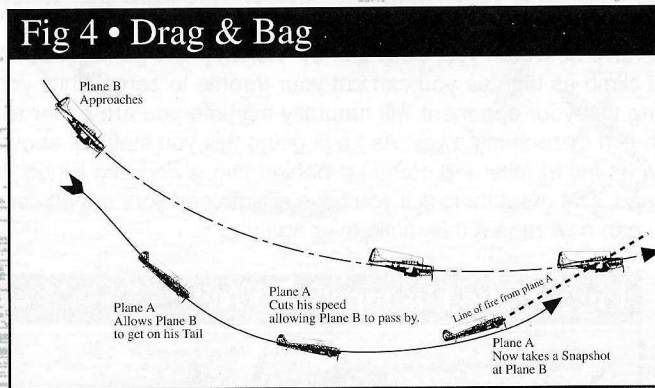
SPEED

As you are skimming through this manual you will see the buttons that govern your throttle. USE THEM! A novice pilot is easy to spot as he never touches his throttle. A sudden loss or gain in speed can turn the tide of any battle. Fly intelligently! Remember a slow Wildcat can out turn even a Zero! Of course after a short while then the Wildcat will stall and crash but by that time the Zero should be dead, right?

Drag & Bag

Here is a very basic speed manoeuvre Plane A allows plane B to get on his tail then as plane B approaches he drastically cuts his speed and dives allowing plane B to fly by. Plane A now pulls up and takes a snap shot.

Fig 4 • Drag & Bag



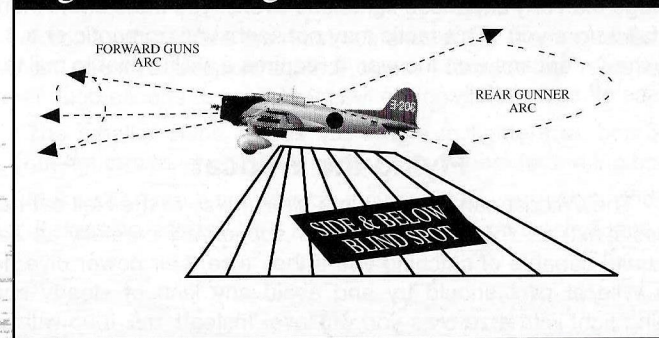
ALTITUDE

Remember even a Japanese plane can catch an American if the Japanese plane starts higher and converts that energy into a short burst of speed.

ATTACKING BOMBERS

You have just blown away the fighter cover of the enemy and now comes the easy bit chewing up the bombers, right? Wrong! Bombers are deadly. Bombers know that they will be flying slowly and so put an extra gunner in the back of the plane to catch unwary pilots. When approaching bombers always remember where the bomber can see. He has two blind spots. To the side and from below. These are the areas you should attack. . Attacking a bomber from the side is much easier than a fighter as it is a larger and slower target. The position of choice, however, is from below. Fly almost directly beneath the bomber then pull up and shoot him in his undefended belly.

Fig 5 • Attacking Bombers



DEFENDING WITH BOMBERS

If you have read the section just above you will realise what the enemy will be trying to do. He will try to get underneath you. Answer? Fly as low as you possibly can just skimming the ocean. Many times this will catch an unwary fighter and as he dives on you he will crash into the ocean! If he doesn't, you still get a nice shot using your tail gun.

CARRIER ACES

FLYING THE AMERICANS

Use Hellcat wherever possible. The Wildcat is inferior to the Hellcat in every way.

Flying the Hellcat

Use your superior speed to keep a distance between you and your foe. Nothing else in the game can catch you so you choose when and where to fight. The best tactic is to get altitude then zoom down on the Japanese player firing as you go by. Much of the time he will be turning to try and get a shot at you but you should simply continue ahead and zoom out of harms way. Then when you have enough distance turn around and zoom in on him again. You can take more damage than any Japanese fighter, so even if you trade shots then he will fall before you. This tactic may not seem very romantic or but it is how the Americans won the war. It requires a skillful pilot to pull these passes off successfully.

Flying the Wildcat

The Wildcat can be used in a similar way to the Hell cat but to a lesser extent. You must judge your speed very carefully as Zeros are quite capable of catching you if they time their power dive right. The Wildcat pilot should try and avoid any kind of steady speed turning fight with a zero as you will lose. Instead, mix it up with your throttle as much as possible and keep the Japanese player guessing.

FLYING THE JAPANESE

There is very little to choose between the two different types of Zero modeled in the game. In fact the Later version the AGM5 has a marginally faster dive rate but its fuel tank is more exposed to enemy cannon fire.

Flying the Zero (AGM2 or AGM5)

You want to get into a close dogfight. The American planes are not as manoeuvrable as the Japanese and this is your advantage.

Try to make the American planes turn as much as possible and, therefore, slow down. Once they have slowed down you can strike. A quick change of throttle can put you in a very advantageous position. Once you are on the tail of an American fighter, make sure you down him. Avoid any nose to nose turning fights as your weaker airframe can take little damage, whereas, the metal hull of the American craft is quite capable of absorbing much more punishment.

GOOD HUNTING.

Tactical Tips

To sink the big ships, torpedoes do more damage than bombs, so fewer planes have to get through successfully.

Torpedo planes are the most vulnerable, but the torpedoes are the most effective weapon against ships. Torpedo bombers must have enough escorts to keep them out of dogfights.

The smaller ships are as vulnerable to fighters as bombers. Use your fighters to take these out, saving bombers for the big boats.

Make sure you have enough fuel to get to your target and get back. It does no good to be a hot dog-fighter if you crash due to low fuel.

Credits:

Developed by Synergistic Software, Inc.

Produced by William B. McCormick

Directed by Robert Clardy

Programmed by Steve Coleman

Sound Effects by Craig Utterback

Original Music by Christopher Barker

Art by Kirt Lemons, Jeremy Jones,

and Mike McMillen

Game Design by Mike Ormsby, Steve Coleman
and Kirt Lemons

American Pilot Voice by Craig Utterback

Japanese Pilot Voice by Hideki Aikoh

Creative Director: Steve "Stump" Curran

Original Concept by Rod "Rodvik" Humble

Manual written by William B. McCormick except

"Air to Air Combat" written by Rod "Rodvik"
Humble & "Tactical Tips" by Robert Clardy.

Box and Cover Art: Battleship Row

by Stan Stokes.

Usual rest of GameTek people (including John
"Old Man" Tombley)

Testing and Quality Assurance by Mike Ormsby,
Derek Clardy, Mike McMillen, Bobby "Cook" King,
Vince Zampella, Robert Lee, Andy "?" Dorsch,
Dave "Sneaky" Exile Tony Puxes,

Travis "Obsidian" Williams, Larry "Skull Leader"
Pacey, Juan "Solo" Sanchez and Steve Whitcomb.

Thanks to Travis "5 Hour Game" Johnson for all
the piloting lessons.

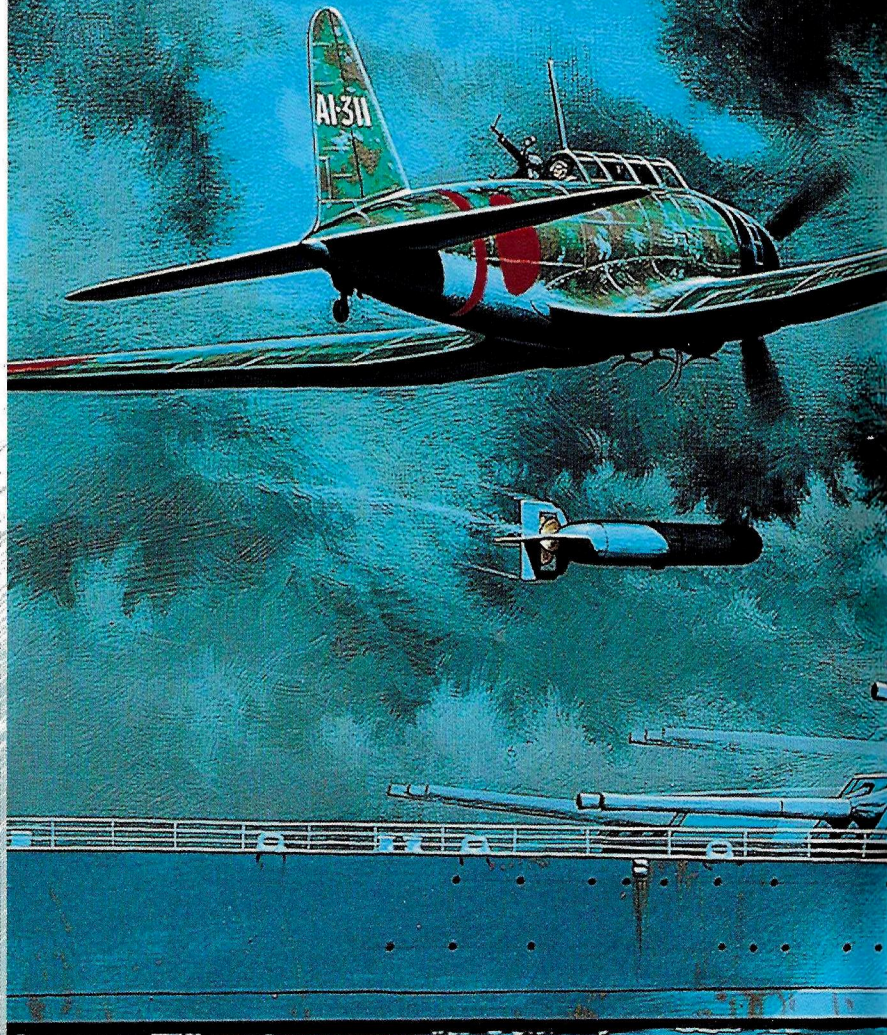
GAMETEK LIMITED WARRANTY

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.

CARRIER ACES



FRANÇAIS

Félicitations

Vous voilà propriétaire de CARRIER ACES pour Super Nintendo Entertainment System. Avant que vous ne quittiez votre porte-avions pour aller affronter vos ennemis, nous vous recommandons de lire les instructions suivantes. Gardez votre manuel à portée de main, vous pourrez en avoir besoin dans le futur.

Table des matières

Introduction	32
La guerre	32
Sélection des joueurs	32
Contrôles	33
Types d'avions	35
L'écran principal	36
Mission d'entraînement	37
Combat	37
Combat de chasse	38
Autres vues	38
Mitrailage au sol	39
Largage de torpilles	40
Bombardement en piqué	41
Atterrissage sur porte-avions	41
Mode Campagne	42
Les zones de combat	42
Missions	43
Créer des escadrons	43
Vue tactique	44
Vue du théâtre d'opérations	46
Zone de contrôle	46
Campagne victorieuse	46
Stratégie de combat	47
Crédits	54
Garantie	54
Tableau des signaux	Intérieur de la couverture (dos)

CARRIER ACES

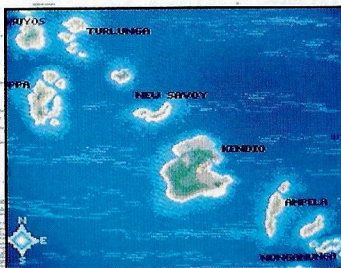
Introduction

Nous sommes à la fin 1943. Les forces américaines, se préparant à leur "saut de puce" d'île en île vers le Japon, ont construit plusieurs bases navales sur une chaîne de petites îles du Pacifique Sud. Le Japon, ayant détecté le danger stratégique, a envoyé des navires pour défendre ses îles et empêcher les Alliés de s'approcher dangereusement du Japon.

La guerre

Dans Carrier Aces, le but du jeu est d'obtenir le contrôle des sept points stratégiques de la chaîne d'îles. Ce ne sera que lorsque la totalité du théâtre des opérations sera tombé aux mains d'un des deux camps (japonais ou américain) que l'un d'eux remportera la victoire.

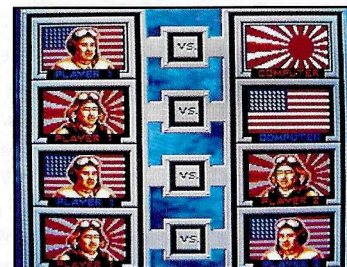
Chaque joueur contrôle toutes les forces d'un porte-avions. Avec ces appareils, il doit entreprendre des missions qui détermineront quel camp contrôle un point stratégique de la série d'îles.



Les combats pour ces sept points stratégiques peuvent avoir lieu dans n'importe quel ordre et peuvent même se reproduire à l'instigation du perdant, mais chaque camp doit surveiller ses pertes en appareils carburant et munitions ou risquer de se retrouver les mains vides pour défendre ses bases s'il ne remporte pas rapidement la victoire.

Sélection des joueurs

Après l'écran titre, appuyez sur n'importe quel bouton et vous irez à l'écran de sélection des joueurs.



À l'aide du Control Pad, mettez la sélection des joueurs de votre choix en surbrillance, puis appuyez sur une touche quelconque. De haut en bas, les quatre types de contrôle des joueurs sont:

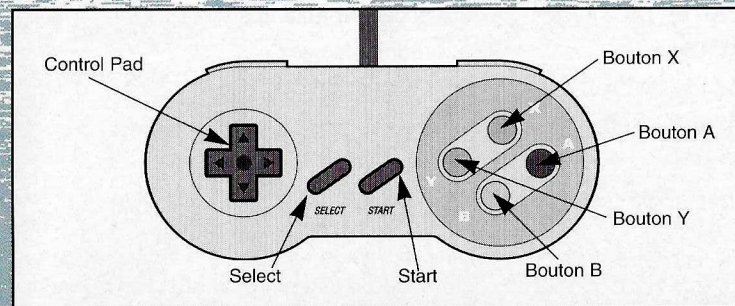
Le joueur 1 contrôle les forces américaines, l'ordinateur contrôle les forces japonaises;

Le joueur 1 contrôle les forces japonaises, l'ordinateur contrôle les forces américaines;

Le joueur 1 contrôle les forces américaines, le joueur 2 contrôle les forces japonaises;

Le joueur 1 contrôle les forces japonaises, le joueur 2 contrôle les forces américaines.

Contrôles



Control Pad

Carte tactique:

Pour faire défiler les différents avions

Avion:

Appuyez vers le haut pour incliner l'avion vers le bas, vers le bas pour l'incliner vers le haut, vers la gauche pour le faire tourner à gauche, et vers la droite pour le faire tourner à droite.

Canon de DCA:

Appuyez vers le haut pour lever le canon, vers le bas pour le baisser, vers la gauche pour le tourner vers la gauche, et vers la droite pour le tourner vers la droite.

Select

Pour faire apparaître l'écran Options.

Start

Pour mettre le jeu en pause.

Bouton X

CARTE TACTIQUE:

Pour faire défiler les différents avions.

AVION:

Pour larguer votre chargement.

Bouton A

CARTE TACTIQUE:

Pour faire défiler les différents avions.

AVION:

Pour tirer avec les canons.

CANON DE DCA:

Pour utiliser les canons.

Bouton Y

CARTE TACTIQUE:

Pour faire défiler les différents avions.

AVION:

Pour augmenter les gaz.

CANON DE DCA:

Pour changer de type d'arme.

Bouton B

CARTE TACTIQUE:

Pour accélérer le temps.

AVION:

Pour réduire les gaz.

CANON DE DCA:

Pour changer de canon.

Bouton droit

AVION:

Pour changer de vue.

Bouton gauche

AVION:

Lorsque ce bouton est maintenu enfoncé, les volets de l'avion sont levés, permettant ainsi des virages plus serrés au prix d'une perte de vitesse.

Types d'avions

Japonais



MITSUBISHI A6M2 ZERO:

L'avion de chasse principal du Japon: il peut tourner sur un timbre-poste, mais son armature est fragile et son armement limité.



MITSUBISHI A6M5 ZERO:

C'est un modèle ultérieur; il fait son apparition en 1943; il est plus résistant et mieux armé que le A6M2, mais sa vitesse de montée est limitée.



NAKAJIMA B5N KATE:

Bombardier torpilleur japonais; protégé par des canons arrières.



AICHI D3 A1 VAL:

Bombardier en piqué japonais; protégé par des canons arrières.

Américains



GRUMMAN F4F WILDCAT:

L'un des premiers avions de chasse américains. Pas aussi rapide ou solide que les avions créés ultérieurement.



GRUMMAN F6F HELLCAT:

Le meilleur avion de chasse de la guerre; rapide, solide, et bien armé.



DOUGLASS SBD DAUNTLESS:

Bombardier en piqué américain; protégé par des canons arrières; piqués très rapides.



GRUMMAN TBF AVENGER:

Le bombardier torpilleur américain le plus fiable; protégé par des canons arrières.

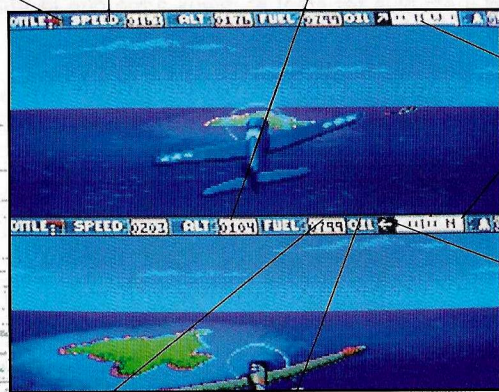
L'écran de vue principal

Dans Carrier Aces, la vue du combat apparaît toujours sous la forme d'un écran divisé: au départ, chaque joueur voit le jeu de derrière son avion ou son canon anti-aérien (Les vues Viseur et Mitrailleuse Arrière sont disponibles lors des combats de chasse). Un panneau de contrôle est monté au-dessus de la vue de chaque avion. Le panneau de contrôle comprend:

Compteur des gaz: mesure la vitesse du moteur de l'appareil.

Compteur de vitesse: mesure la vitesse vraie de l'appareil.

Altimètre: mesure l'altitude de l'avion par rapport au niveau de la mer. Il deviendra rouge et émettra un bourdonnement lorsque l'avion vole bas.



Boussole: indique la direction dans laquelle l'avion vole.

Compteur de charge: la quantité d'armes transportées.

Les avions de combat transportent des roquettes. Les bombardiers torpilleurs transportent des torpilles. Les bombardiers en piqué transportent des bombes.

Fleche de position de l'ennemi: indique la position horizontale relative de l'avion ennemi par rapport au vôtre. Si la fleche pointe vers le haut, il est devant vous, si elle pointe vers le bas, il est derrière vous.

Jauge de carburant: mesure le carburant dont l'avion dispose.

Huile: label indiquant si le réservoir d'huile a subi des dégâts ou pas.

Si l'avion est touché par les tirs ennemis, ce panneau sera criblé de balles. L'endroit ou les endroits où les impacts apparaissent indiquent quelles parties de l'avion ont été touchées. Si un compteur est touché, il sera inutilisable. Si c'est le label, à sa gauche, qui est touché, cela signifie que cette partie de l'avion a été touchée. Par exemple, si une balle touche les nombres à droite de la jauge de carburant, la jauge sera détruite, mais le réservoir de carburant a des chances d'être encore intact. Si une balle touche le mot "Fuel" (carburant), cela signifie que le réservoir a été touché et que l'avion perd du carburant. Un avion qui a une fuite de carburant ou d'huile peut prendre feu facilement; en général, quelques balles supplémentaires suffisent.

Mission d'entraînement

Pour ceux qui désirent s'entraîner avant le début de la campagne, ou ceux qui désirent entrer immédiatement au cœur de l'action, nous avons créé les missions d'entraînement. Sélectionnez Training Mission (Mission d'entraînement) sur le menu Battle Areas (Zones de combat), et appuyez sur n'importe quel bouton.



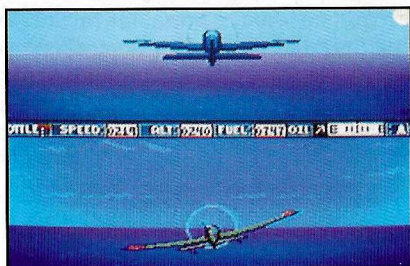
Dans une mission d'entraînement, vous pouvez perfectionner vos techniques d'attaque et d'atterrissage. Une mission d'entraînement s'achève lorsqu'un joueur a perdu quatre avions ou son porte-avions. Vous retournerez alors à l'écran de Sélection des joueurs. Si vous voulez commencer la campagne avant d'avoir terminé votre mission d'entraînement, sélectionnez Exit Training (Quitter entraînement) sur le menu Training Mission et appuyez sur n'importe quel bouton.

Sur le menu Missions d'entraînement, vous pouvez sélectionner l'un des quatre types de combat ou vous entraîner à poser votre appareil sur le porte-avions. Placez la barre de surbrillance sur la sélection de votre choix et appuyez sur n'importe quel bouton.

Combat

Les types de combat sont les mêmes que ce soit en mode Entraînement ou en mode Campagne. Il y a quatre types de combat: combat de chasse (dogfight), mitraillage au sol (strafing), largage de torpilles (torpedo strikes) et bombardement en piqué (dive bombing).

Combat de chasse

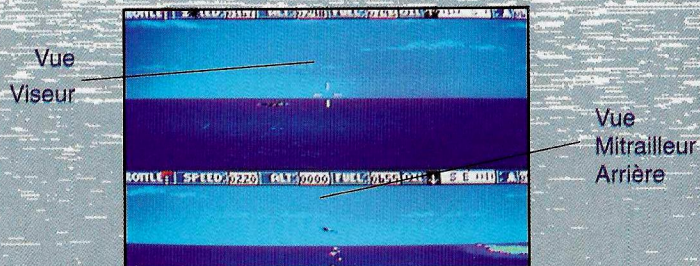


Pendant les combats de chasse, l'attaquant apparaît toujours dans la moitié supérieure de l'écran, le défenseur dans la moitié inférieure. Les joueurs s'affrontent en face jusqu'à ce que l'un des deux avions soit détruit. Il est possible que deux avions s'abattent mutuellement en même temps ou qu'ils entrent en collision et s'écrasent tous les deux; dans ces deux cas, les deux avions sont bien évidemment perdus.

Avec votre contrôleur Nintendo, en suivant les instructions qui vous ont été données précédemment, essayez d'abattre votre adversaire avec vos canons. Les avions de chasse peuvent aussi utiliser des roquettes, mais celles-ci sont conçues pour détruire des cibles immobiles, pas des avions en vol, et il est presque impossible d'en toucher un. Pendant les combats de chasse, les bombardiers ne peuvent pas larguer leurs bombes.

Autres vues

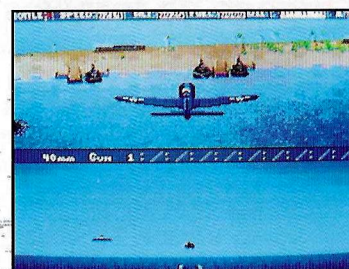
Pendant les combats de chasse, vous pouvez passer à une autre vue en appuyant sur le bouton R en haut à droite de votre contrôleur. Pour les avions de chasse, ce sera une vue Viseur. Pour les deux types de bombardiers, ce sera une vue Mitrailleur Arrière.



En vue Viseur, l'avion est remplacé par un viseur pour une plus grande précision. Les contrôles restent inchangés.

En vue Mitrailleur Arrière, le joueur a la perspective du mitrailleur arrière du bombardier. Les contrôles n'affectent plus son avion qui continuera à voler en ligne droite jusqu'à ce que le joueur repasse à la vue principale. En vue Mitrailleur Arrière, le Control Pad sert à déplacer le canon. Gauche et Droite le font tourner dans ces directions. Avant incline le nez du canon vers le bas, et Bas l'incline vers le haut. Appuyez sur A pour tirer.

Mitrailage au sol



Lorsqu'un avion de chasse attaque un navire ou une cible au sol, il effectue automatiquement un mitraillage de ce type. Lors d'un mitraillage au sol, les avions attaquant apparaissent dans la moitié supérieure de l'écran, les canons de DCA dans la moitié inférieure.

Les contrôles de l'appareil attaquant sont les mêmes que pour un combat de chasse, sauf que sa capacité à virer est limitée: il ira toujours vers la cible.

L'attaquant doit essayer d'éviter les tirs de DCA, en zigzaguant, et réussir à s'approcher suffisamment pour lâcher les roquettes de son avion de chasse. Vous pouvez tirer avec les canons de votre appareil pour essayer de détruire les défenses anti-aériennes du navire, mais n'oubliez pas de vous redresser à temps, avant d'aller vous écraser sur votre cible.

Le joueur attaqué, qui contrôle la DCA, peut abattre l'adversaire grâce à ces canons anti-aériens (voir Contrôles précédemment). Le bouton A permet de tirer, le bouton Y de changer de type de canons. La plupart des navires, mais pas tous, ont des canons 40mm et 20mm.

Le bouton X permet de passer à un autre canon du même type. Si vous appuyez vers le Haut ou le Bas sur le Control Pad, le canon s'inclinera respectivement vers le haut ou le bas. Si vous appuyez vers la gauche ou la droite, le canon tournera dans ces directions. Essayez de toucher l'avion ennemi quand il est encore loin, avant que ses canons ne puissent vous atteindre. Un bon pilote est capable de mettre un ou plusieurs de vos canons hors service.

Si cela se produit, utilisez les boutons X et B pour trouver un autre canon utilisable. Lorsque l'avion a terminé son passage ou a été abattu, l'attaque de mitraillage au sol est terminée.

Largage de torpilles



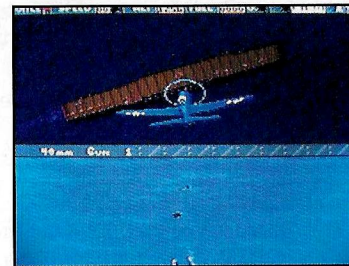
Lorsqu'un bombardier torpilleur attaque une cible, il s'agit d'un largage de torpilles.

La vue et les contrôles sont les mêmes que pour un mitraillage au sol (ci-dessus), mais dès qu'une torpille a été lâchée, le bombardier se redresse et l'attaque est terminée. Vous ne pouvez larguer qu'une seule torpille à la fois. Si vous lâchez une torpille trop loin, son carburant s'épuisera avant qu'elle n'atteigne sa cible.

Le défenseur contrôle les canons anti-aériens comme pour le mitraillage au sol.

Il est très difficile de viser lorsque vous larguez une torpille, mais ce sont les armes qui causent le plus de dégâts. Les défenseurs doivent faire de leur mieux pour forcer l'avion attaquant à zigzaguer afin d'éviter les tirs de DCA, car un appareil qui n'est pas stable parvient rarement à toucher sa cible avec une torpille.

Bombardement en piqué



Lorsqu'un bombardier en piqué attaque une cible, il s'agit d'un bombardement en piqué. L'attaquant commence dans les airs, au-dessus de sa cible, et pique droit dessus. Le bombardier continue sa descente vers le navire jusqu'à ce qu'il largue une bombe ou que le joueur redresse l'avion. S'il descend trop bas, il ne pourra pas redresser à temps. Le défenseur contrôle les canons anti-aériens comme dans un mitraillage au sol.

Remarque: Si vous larguez une bombe dès le début d'un bombardement en piqué, vous manquerez votre cible à tous les coups.

Atterrissage sur porte-avions



Que vous reveniez d'une mission de campagne ou d'une mission d'entraînement, vous devez poser votre appareil sur le porte-avions. Pour faire cela, approchez-vous du porte-avions, ralentissez, suivez les instructions de votre LSO (qui apparaît dans la moitié inférieure de l'écran), et attendez son signal. Si vous arrivez trop vite ou trop haut au-dessus du porte-avions, votre appareil n'atterrira pas et vous devrez

CARRIER ACES

effectuer un autre passage. Si vous êtes trop bas, vous risquez de vous écraser sur le porte-avions. À moins que les conditions climatiques soient mauvaises ou que vous soyez à court de carburant, il ne devrait pas être difficile de poser un appareil en bon état.

Les instructions que le LSO peut vous donner sont illustrées et expliquées à la dernière page de ce manuel.

Mode Campagne

En mode Campagne, chaque camp entreprend une série de missions, jusqu'à ce que l'un d'eux contrôle cette zone stratégique. Lorsqu'un camp contrôle les sept zones stratégiques, il remporte la victoire.

Les zones de combat



Sur le menu Zones de combat, choisissez le point stratégique dont vous voulez prendre le contrôle en premier.

Il y a sept points stratégiques dont vous devez prendre le contrôle:

Île Baguyos

Île Turlunga

Champs de pétrole de Buppa

Île New Savoy

Île Kendio

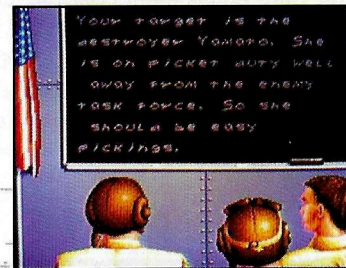
Point Ampela

Nunganunga

Si vous mettez une zone en surbrillance sur ce menu, vous aurez une idée du type de missions qui vous y attend. Appuyez sur n'importe quel bouton sauf Select ou Start lorsque vous avez fait votre choix.

Missions

Quand une zone de combat a été sélectionnée, une première mission dans cette zone sera attribuée au camp attaquant.



Après quelques secondes ou si vous appuyez sur un bouton, l'écran Créer Escadron s'affichera. Lorsque l'attaquant a fini de créer un escadron, le défenseur reçoit les ordres de mission de son escadron et peut à son tour créer un escadron.

Créer des escadrons



Sur l'écran Créer escadron, chaque joueur doit équiper les avions impliqués. Placez la surbrillance sur une case vide. Appuyez sur A pour faire défiler tous les avions disponibles.

Lorsqu'un avion est sélectionné, appuyez sur le bouton B pour augmenter sa charge d'armes: roquettes pour les avions de chasse, torpilles pour les bombardiers torpilleurs, bombes pour les bombardiers en piqué. Appuyez sur le bouton Y pour doter votre bombardier d'un réservoir de carburant supplémentaire.

Vous pouvez ajouter 8 avions à votre escadron. Les stocks que vous utilisez sont automatiquement enlevés de vos munitions (Ordnance) au fur et à mesure. Méfiez-vous, n'utilisez pas une trop grande proportion de votre équipement pour une seule mission, vous risquez de ne plus avoir de quoi vous défendre par la suite.

Lorsque votre escadron est terminé, avec le Control Pad, placez la surbrillance sur le bouton Build Squadron (Créer escadron), au-dessus des cases de l'escadron.

Puis appuyez sur n'importe quel bouton sauf Start ou Select.

Vue tactique



Quand les deux camps ont créé leurs escadrons, l'écran tactique apparaît. Les deux forces se dirigeront vers la cible, et le chronomètre apparaîtra. Les joueurs peuvent passer leurs avions en revue en appuyant sur le bouton A. L'avion sélectionné apparaîtra dans les cases de sélection, et son icône dans la formation de l'escadron se mettra à clignoter.

Lorsque les deux joueurs ont sélectionné leurs avions, ils peuvent maintenir le bouton B enfoncé pour accélérer le temps. Une fois le temps écoulé, les deux appareils passeront en mode Combat de chasse. Lorsque le Combat de chasse est terminé, l'écran tactique

apparaît à nouveau et le même procédé doit être reproduit. Le jeu continue de cette façon jusqu'à ce qu'un camp ait été complètement éliminé.

Si c'est la force attaquante qui est éliminée, cette mission prend fin et le jeu passe à la mission suivante. Si c'est la force défensive qui est éliminée, ce qui reste de la force attaquante continue à s'acharner sur sa cible. Le temps continue à s'écouler et seule la force attaquante peut sélectionner des avions. Le joueur peut aussi utiliser le bouton A pour activer l'option Retraite.

L'attaquant ne peut battre en retraite qu'une fois tous les avions du défenseur éliminés. S'il ne bat pas en retraite, l'avion sélectionné attaquera la cible. Les avions de chasse attaquent en mode Mitrailage au sol; les bombardiers en piqué en mode Bombardement en piqué; les bombardiers torpilleurs en mode Largage de torpilles. Le défenseur protège son navire ou sa base avec ses canons anti-aériens. Chaque type de cible peut supporter une quantité de dégâts différente avant d'être détruite.

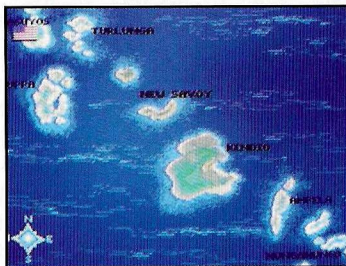


Lorsque la cible est détruite ou que l'attaquant bat en retraite, tous ses avions doivent se poser sur le porte-avions. Les avions endommagés ou à court de carburant risquent d'avoir des difficultés pour se poser par mauvais temps.

Zone de contrôle

Lorsqu'un camp réussit à terminer toutes ses missions avec succès et à se défendre des attaques ennemies, il prend le contrôle de ce point stratégique.

Vue du théâtre d'opérations



Quand vous retournez au menu Zones de combat après une mission en mode Combat, l'option Vue du théâtre d'opérations (Theatre View) aura remplacé l'option Mission d'Entraînement (Training Mission). Si vous sélectionnez la vue du théâtre d'opérations, vous verrez la carte de la chaîne d'îles. Chaque zone contrôlée par l'un des deux camps portera le drapeau du pays qui la possède. Appuyez sur n'importe quel bouton pour retourner au menu Zones de combat.

Campagne victorieuse

Lorsque les sept points stratégiques sont sous le contrôle d'un même pays, ce pays possède toute la chaîne d'îles et remporte est donc la victoire.



Options

Si vous appuyez sur Select, l'écran Options apparaît. Avec le Control Pad, placez le curseur sur l'option que vous désirez modifier. Les options sont:

Difficulty (Difficulté): Easy (Facile), Normal, ou Hard (Difficile)

Music (Musique): On (Activée) ou Off (Désactivée)

Appuyez sur n'importe quel bouton pour faire défiler les différents réglages de ces options. Puis sélectionnez New Game (Nouveau Jeu) ou Resume Game (Reprendre Jeu) pour jouer avec ces réglages.

Stratégie

Combat air-air

Dans Carrier Aces, vous réaliserez bien vite que si vous désirez rester vivant il vous faut réfléchir. Les pilotes novices se retrouveront en train de décrire des cercles serrés en essayant de toucher l'adversaire en premier pour gagner. Un expert peut facilement faire pencher la situation en sa faveur.

Vous apprendrez vite qu'il y a de grandes différences entre les forces américaines et japonaises. En général, les avions américains peuvent supporter plus de dommages, causent plus de dégâts et sont plus rapides que les avions japonais. Les avions japonais sont beaucoup plus maniables que leurs adversaires américains. Les tactiques des deux camps reflètent ces différences. Tout en tirant rapidement le pilote américain essaie de maintenir sa vitesse et la distance qui le sépare de l'ennemi. Le pilote japonais essaie de forcer l'ennemi dans un combat de chasse rapproché où il peut prendre l'avantage.

Bref, la règle est la suivante:

AMÉRICAIN - TIRE ET S'ENFUIT

JAPONAIS - COMBAT RAPPROCHÉ ET POURSUITE

Tactiques de combat

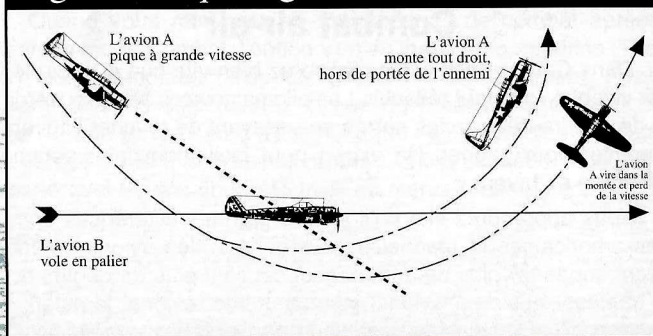
BOOM & ZOOM (américains)

Cette tactique consiste à effectuer une attaque à grande vitesse sur un ennemi à vous éloignez très rapidement, pour vous mettre hors de portée de ses canons. Vous devez vous rappeler que si vous virez, vous PERDEZ de la vitesse, alors essayez de maintenir votre trajectoire aussi rectiligne que possible.

Prenez par exemple le scénario de la figure 1. L'avion A utilise son altitude et sa vitesse pour effectuer une attaque rapide sur l'avion B.

Vous serez en danger si vous ne volez pas assez rapidement pour monter et vous éloigner de l'ennemi; vous serez en plein dans sa ligne de mire. Si votre vitesse n'est pas suffisante, attendez-vous à vous faire tirer dessus.

Fig 1 • Attaque à grande vitesse

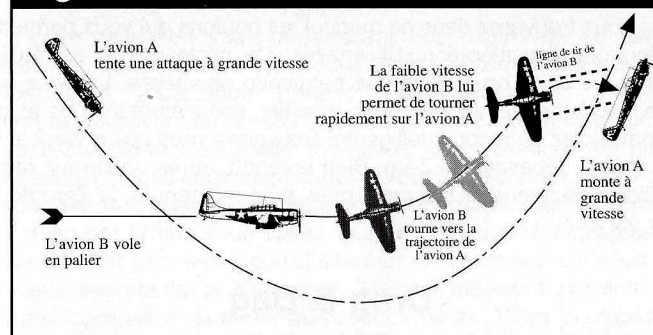


L'inversé

C'est la manœuvre la plus difficile à expliquer. L'avion A est un avion rapide qui essaie de faire une attaque en piqué sur l'avion B. B vire et se retrouve sur la trajectoire de l'avion A; il vire ensuite rapidement vers A. Comme sa vitesse est plus lente, il peut effectuer des virages plus serrés que A et arrive droit sur ce dernier pour lui tirer dessus.

Cette manœuvre nécessite technique et synchronisation. Cependant, lorsque vous arriverez à la maîtriser, vous l'utiliserez souvent.

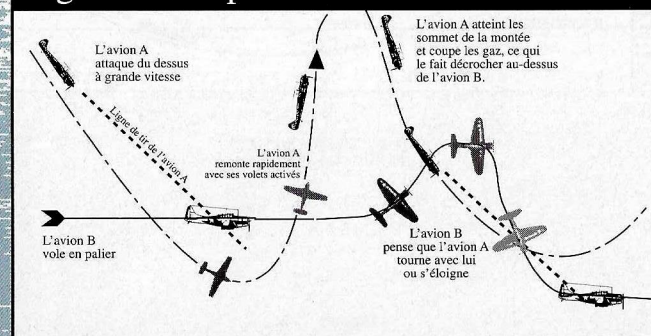
Fig 2 • L'inversé



La disparition

C'est la manœuvre que je préfère. Assurez-vous d'abord que vous avez assez de vitesse pour l'effectuer. Attaquez votre adversaire de n'importe quel angle et lorsque vous lui avez tiré dessus, tirez fortement sur le manche et activez les volets. Lorsque vous atteignez l'altitude la plus élevée, coupez les gaz. Lorsque vous faites cela, votre adversaire pense que vous tournez avec lui ou que vous vous éloignez rapidement. Pendant ce temps vous décrochez au-dessus de lui puis vous ouvrez les gaz au maximum et revenez derrière lui tout en le mitraillant. Il est important de noter que si vous avez conservé la vitesse qui convient, vous pouvez recommencer cette manœuvre.

Fig 3 • La disparition



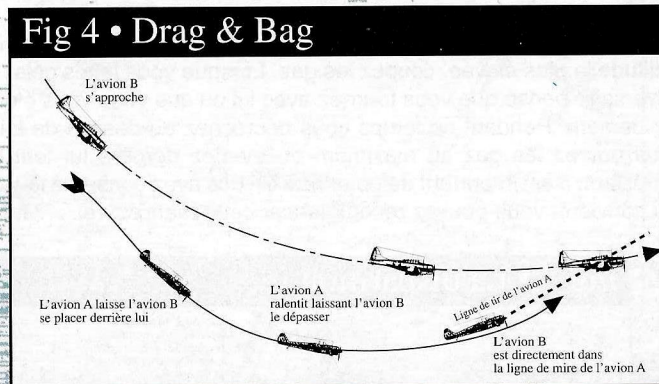
VITESSE

Vous trouverez dans ce manuel les boutons qui vous permettent de contrôler l'accélération. Utilisez-les! Un pilote novice est facile à reconnaître car il ne modifie pas beaucoup sa vitesse. La prise ou la perte soudaine de vitesse peut modifier complètement l'issue d'un combat. Volez de façon intelligente! Souvenez-vous qu'un Wildcat lent peut même dépasser un Zéro. Bien entendu, après un certain temps, le Wildcat décroche et s'écrase, mais à ce moment-là, le Zéro devrait avoir été abattu...

Drag & Bag

Voici une manœuvre de vitesse de base. L'avion A est pourchassé par l'avion B, mais lorsque ce dernier approche, l'avion A ralentit considérablement et pique, laissant l'avion B le dépasser. L'avion A remonte alors et tire.

Fig 4 • Drag & Bag



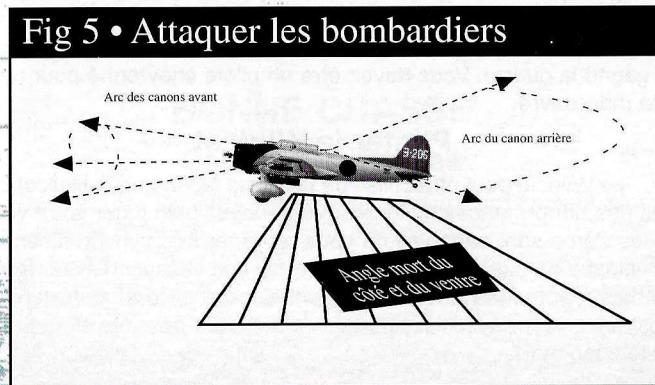
ALTITUDE

Souvenez-vous que même un avion japonais peut rattraper un Américain, si le Japonais commence plus haut et transforme cette énergie en vitesse.

ATTAQUER LES BOMBARDIERS

Vous venez de vous débarrasser des avions de soutien de l'ennemi et vous pensez que vous allez facilement détruire ses bombardiers? Vous vous trompez! Les bombardiers sont très dangereux. Ils savent qu'ils volent lentement et c'est pour cela que leur queue est équipée d'un poste d'artillerie, afin d'éliminer les pilotes imprudents. Lorsque vous approchez des bombardiers, souvenez-vous toujours que le bombardier a deux angles morts: le côté et le ventre. C'est donc par là que vous devez attaquer. Attaquer latéralement un bombardier est plus facile que d'attaquer un chasseur, car c'est une cible plus importante et plus lente. Mais la meilleure position pour l'attaquer consiste à remonter au-dessous de lui. Volez pratiquement au-dessous du bombardier, puis montez et tirez sur son ventre sans protection.

Fig 5 • Attaquer les bombardiers



SE DÉFENDRE AVEC UN BOMBARDIER

Si vous avez lu la section précédente, vous savez maintenant ce qu'essaie de faire l'ennemi. Il essaiera de vous attaquer par le dessous. Que devez-vous faire? Volez aussi bas que possible en rasant l'océan. Ceci vous permettra de vous débarrasser des chasseurs imprudents qui oseraient faire une attaque en piqué: ils iront s'écraser dans l'océan! S'ils ne s'écrasent pas, vous réussirez à leur tirer dessus avec votre arme arrière.

PILOTER LES AVIONS AMÉRICAINS

Utilisez un Hellcat si cela est possible. Le Wildcat est inférieur au Hellcat dans tous les domaines.

Piloter le Hellcat

Profitez de votre supériorité en matière de vitesse pour maintenir une certaine distance entre vous et votre ennemi. Aucun autre avion du jeu n'est aussi rapide que le vôtre; vous pouvez donc choisir où et quand vous battre. La meilleure tactique est de prendre de l'altitude avant de piquer sur l'avion japonais et de tirer en passant. La plupart du temps, il essaiera de virer pour essayer de vous tirer dessus, mais vous n'avez qu'à continuer et accélérer pour vous éloigner de son rayon de tir. Ceci vous permet de prendre assez de distance, de virer à nouveau et d'effectuer un autre piqué sur lui. Votre avion peut subir plus de dégâts que n'importe quel chasseur japonais, alors même si vous échangez des coups de feu, il tombera avant vous. Cette tactique n'est peut-être pas très sympa, mais c'est de cette façon que les Américains ont gagné la guerre. Vous devez être un pilote chevronné pour réussir cette manœuvre.

Piloter le Wildcat

Le Wildcat peut être utilisé de la même façon que le Hellcat, mais avec des performances moindres. Vous devez bien juger votre vitesse car les Zéros sont capables de vous rattraper s'ils synchronisent bien leur attaque en piqué. Le pilote de Wildcat doit essayer d'éviter tous les combats rapprochés à vitesse moyenne, car il perdra contre un Zéro. Vous devez jouer avec l'accélération autant que possible et surprendre le pilote japonais.

PILOTER LES AVIONS JAPONAIS

Il y a très peu de différences entre les deux types de Zéros représentés dans ce jeu. La version la plus récente de l'AGM5 a un taux de piqué plus rapide, mais son réservoir de carburant est plus exposé aux tirs de l'ennemi.

Piloter le Zéro (AGM2 ou AGM5)

Vous devez engager un combat rapproché. Les avions américains ne sont pas aussi maniables que les Japonais et ceci est à votre avantage. Essayez de faire tourner les avions américains autant que possible afin de les faire ralentir. Lorsqu'ils perdent de la vitesse, vous pouvez attaquer. Un changement de vitesse rapide peut vous mettre dans une position avantageuse. Lorsque vous êtes derrière un chasseur américain, abattez-le. Évitez les combats en face à face car votre avion ne supporte pas les dégâts alors que la coque de l'avion américain est plus résistante.

BONNE CHASSE

Conseils tactiques

Pour couler les gros vaisseaux, les torpilles causent plus de dégâts que les bombes.

Les avions torpilleurs sont les plus vulnérables, mais les torpilles sont les armes les plus efficaces contre les navires. Les bombardiers torpilleurs doivent être escortés afin d'éviter qu'ils soient attaqués.

Les petits navires sont aussi vulnérables aux bombardiers qu'aux chasseurs. Utilisez vos chasseurs pour les éliminer et gardez les bombardiers pour les gros navires.

Vérifiez que vous avez assez de carburant pour atteindre votre cible et revenir. Un as de l'aviation ne devrait pas s'écraser par manque de carburant!

Crédits

Développé par Synergistic Software, Inc.
Produit par William B. McCormick
Dirigé par Robert Clardy
Programmé par Steve Coleman
Effets sonores de Craig Utterback
Musique originale de Christopher Barker
Graphismes de Kirt Lemons, Jeremy Jones et Mike McMillen
Conception du jeu de Mike Ormsby, Steve Coleman
et Kit Lemons
Voix du pilote américain: Craig Utterback
Voix du pilote japonais: Hideki Aikoh
Directeur artistique: Steve "Stump" Curran
Concept original de Rod "Rodvik" Humble
Manuel rédigé par William B. McCormick,
sauf "Combat air-air" de Rod "Rodvik" Humble et "Conseils
tactiques" de Robert Clardy.
Dessins de la boîte et de la couverture:
Battleship Row de Stan Stokes
L'équipe habituelle de Gametek
(y compris John "Old Man" Tombley)
Tests et assurance qualité: Mike Ormsby, Derek Clardy,
Mike McMillen, Bobby "Cook" King, Vince Zampella,
Robert Lee, Andy "?" Dorsch, Dave "Sneaky" Exile,
Tony Puxes, Travis "Obsidian" Williams,
Larry "Skull Leader" Pacey, Juan "Solo" Sanchez
et Steve Whitcomb.
Remerciements à Travis "5 Hour Game"
Johnson pour toutes les leçons de pilotage.

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.

DEUTSCH

Wir gratulieren!

Sie sind jetzt stolzer Besitzer von CARRIER ACES für das Super Nintendo Entertainment System. Bevor Sie von Ihrem Flugzeugträger abheben, um den Kampf mit dem Gegner aufzunehmen, empfehlen wir Ihnen, die folgende Anleitung genau durchzulesen. Bewahren Sie Ihr Handbuch bitte griffbereit auf, damit Sie auch später darin nachschlagen können.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	58
Der Konflikt	58
Spielerauswahl	58
Die Steuerung	59
Flugzeugtypen	61
Der Hauptbildschirm	62
Der Übungseinsatz	63
Kampf	63
Luftkampf	64
Wechselnde Perspektiven	64
Tiefflug-Geschützangriff	65
Torpedoangriff	66
Tiefflug-Bombenangriffe	67
Landung auf dem Flugzeugträger	67
Kampfunternehmen	68
Die Kampfgebiete	68
Einsätze	69
Aufstellen von Staffeln	69
Taktische Sicht	70
Sicherung des Gebietes	72
Schauplatzansicht	72
Sieg im Kampfunternehmen	72
Strategie	73
Mitarbeiter	80
Garantie	80
Signalübersicht	Hintere Umschlaginnenseite

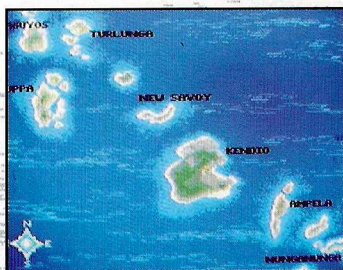
Einleitung

Das Jahr 1943 geht zu Ende. Die amerikanischen Streitkräfte haben in Vorbereitung auf ihr "Inselprung"-Unternehmen in Richtung Japan mehrere Marinestützpunkte auf einer kleinen Inselkette im Südpazifik errichtet. Japan, dem die strategische Gefahr bewußt ist, hat seine Schiffe ausgeschiedt, um seine eigenen Stützpunkte auf den Inseln zu verteidigen und die Alliierten daran zu hindern, den ersten Schritt auf dem Weg zur Invasion Japans zu unternehmen.

Der Konflikt

Das Ziel in *Carrier Aces* besteht darin, die Kontrolle über jeden der sieben strategisch wichtigen Standorte auf der Inselkette zu übernehmen. Erst wenn eine Seite, entweder die Japaner oder die Amerikaner, die Kontrolle über den gesamten Schauplatz gewonnen hat, gilt dies als Sieg.

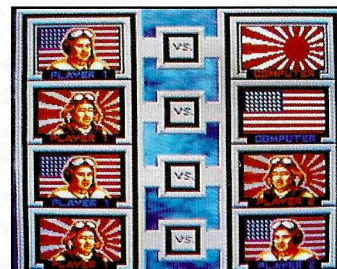
Jeder Spieler steuert sämtliche Streitkräfte eines Flugzeugträgers. Mit diesen Flugzeugen muß er (oder sie) Einsätze fliegen, deren Ausgang bestimmt, welche Seite die Kontrolle über einen der strategisch wichtigen Punkte der Inselkette übernimmt.



Die Gefechte um die sieben strategisch wichtigen Punkte können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt und beim Verlust einer Insel von den geschlagenen Verteidigern wieder aufgenommen werden. Beide Seiten müssen dabei jedoch ihre Verluste an Flugzeugen, Treibstoff und Munition im Auge behalten, wenn sie nicht riskieren wollen, bei länger andauernden Kämpfen plötzlich ohne Verteidigung für bereits gewonnene Gebiete dazustehen.

Spielerauswahl

Nach Erscheinen des Titelbildschirms gelangen Sie durch Drücken eines beliebigen Knopfes zum Spielerauswahl-Bildschirm.



Wählen Sie mit Hilfe des R-Knopfes (Richtungsknopf) die gewünschte Spielernummer, und drücken Sie einen beliebigen Knopf. Von oben nach unten stehen Ihnen folgende Spielersteuerungen zur Verfügung:

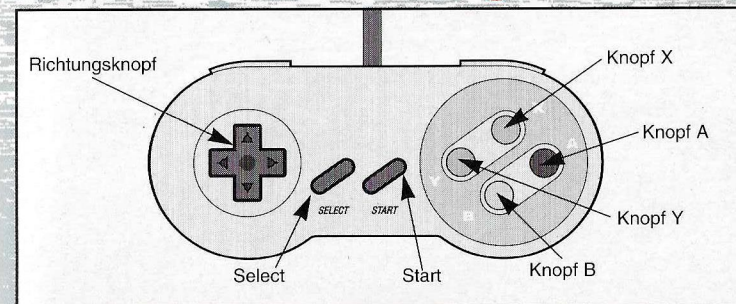
Spieler 1 steuert die amerikanischen Streitkräfte, der Computer steuert die japanischen Streitkräfte.

Spieler 1 steuert die japanischen Streitkräfte, der Computer steuert die amerikanischen Streitkräfte.

Spieler 1 steuert die amerikanischen Streitkräfte, Spieler 2 steuert die japanischen Streitkräfte.

Spieler 1 steuert die japanischen Streitkräfte, Spieler 2 steuert die amerikanischen Streitkräfte.

Die Steuerung



Richtungsknopf

- Taktische Karte:** Schaltet durch verschiedene Flugzeuge
- Flugzeug:** Oben senkt das Flugzeug ab.
Unten läßt das Flugzeug steigen.
Links wendet das Flugzeug nach links.
Rechts wendet das Flugzeug nach rechts.
- Flugabwehrkanone:** Oben hebt das Geschütz an.
Unten senkt das Geschütz ab.
Links schwenkt das Geschütz nach links.
Rechts schwenkt das Geschütz nach rechts.
Ruft den Optionenbildschirm auf
Unterbricht das Spiel
- Select:**
- Start:**
- Knopf X**
- TAKTISCHE KARTE:** Schaltet durch die verschiedenen Flugzeuge
- FLUGZEUG:** Wirft die Zuladung ab.
- Knopf A**
- TAKTISCHE KARTE:** Schaltet durch die verschiedenen Flugzeuge
- FLUGZEUG:** Feuert Geschütze ab
- FLUGABWEHRKANONE:** Feuert Geschütze ab
- Knopf Y**
- TAKTISCHE KARTE:** Schaltet durch die verschiedenen Flugzeuge
- FLUGZEUG:** Erhöht den Schub
- FLUGABWEHRKANONE:** Schaltet zwischen den Geschütztypen um
- Knopf B**
- TAKTISCHE KARTE:** Beschleunigt die Uhr
- FLUGZEUG:** Reduziert den Schub
- FLUGABWEHRKANONE:** Schaltet zum nächsten Geschütz
- Knopf Oben Rechts**
- FLUGZEUG:** Wechselt die Perspektive
- Knopf Oben Links**
- FLUGZEUG:** Wenn Sie diesen Knopf gedrückt halten, werden die Klappen des Flugzeugs aufgestellt, um schärfere Wenden zu fliegen. Dabei verringert sich jedoch die Geschwindigkeit.

Flugzeugtypen Japaner



MITSUBISHI A6M2 ZERO:
Japans wichtigster Kampffäger. Er kann fast auf der Stelle wenden, ist jedoch nicht sehr stabil und führt nur begrenzte Bewaffnung mit.



MITSUBISHI A6M5 ZERO:
Ein späteres Kampfflugzeug, seit 1943 im Einsatz. Robuster und schwerer bewaffnet als die A6M2, mit begrenzter Steiggeschwindigkeit.



NAKAJIMA B5N KATE:
Japanischer Torpedobomber mit Heckgeschützen.



AICHI D3 A1 VAL:
Japanischer Sturzkampfbomber mit Heckgeschützen.

Amerikaner



GRUMMAN F4F WILDCAT:
Früher amerikanischer Kampffäger. Nicht so schnell oder leistungsfähig wie spätere amerikanische Flugzeuge.



GRUMMAN F6F HELLCAT:
Der beste Kampffäger in diesem Konflikt. Schnell, robust und schwer bewaffnet.



DOUGLASS SBD DAUNTLESS:
Amerikanischer Sturzkampfbomber mit Heckgeschützen. Sehr schnelle Sturzflüge.



GRUMMAN TBF AVENGER:
Amerikas zuverlässigster Torpedobomber, mit Heckgeschützen ausgerüstet.

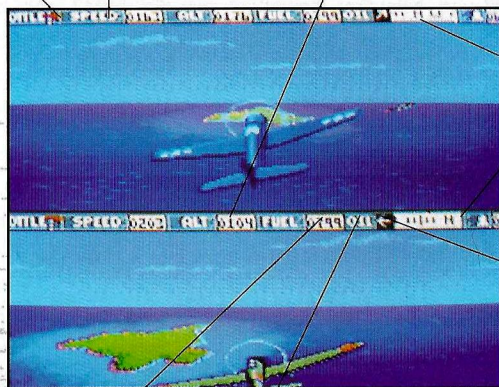
Der Hauptbildschirm

In *Carrier Aces* besteht die Kampfsicht immer aus einem geteilten Bildschirm, auf dem jeder Spieler das Geschehen anfangs aus einer Sicht hinter seiner Flugabwehrkanone betrachtet. (In Luftkämpfen stehen auch eine Fadenkreuz- und eine Heckschützensicht zur Verfügung.) Über jeder Flugzeugsicht befindet sich eine Kontrolltafel, die folgende Informationen abbildet:

Schubanzeige - Mißt die Triebwerks-geschwindigkeit des Flugzeugs.

Tachometer - Mißt die tatsächliche Fluggeschwindigkeit der Maschine.

Höhenmesser - Mißt die Höhe des Flugzeugs über dem Meeresspiegel. Er leuchtet rot auf und summt, wenn die Maschine sehr niedrig fliegt.



Kompaß - Zeigt die Richtung an, in die das Flugzeug fliegt.

Zuladungsanzeige - Menge der mitgeführten Bewaffnung. Kampfläger führen Raketen, Torpedobomber führen Torpedos und Sturzkampfbomber führen Bomben mit.

Richtung des Gegners - Pfeil weist in die Richtung, in der sich der Gegner, von Ihrem Flugzeug aus gesehen, befindet. Ein Pfeil nach oben bedeutet direkt vor Ihnen, der Pfeil nach unten heißt direkt hinter Ihnen.

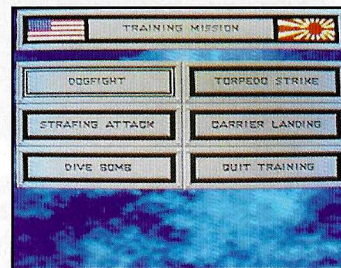
Treibstoffanzeige - Mißt den verbleibenden Treibstoff des Flugzeugs.

Öl - Zeichen zeigt nur an, ob Ihr Öltank beschädigt ist oder nicht.

Wenn das Flugzeug beschädigt wird, erscheinen Einschüsse auf dieser Tafel, und zwar an der Stelle, an der ein Schaden aufgetreten ist. Bei Beschädigung einer Anzeige fällt diese einfach aus. Wird der Schaden jedoch auf deren Bezeichnung angezeigt, bedeutet dies, daß das jeweilige Teil am Flugzeug getroffen wurde. Zum Beispiel würde ein Schuß, der die Zahlen rechts neben der Treibstoffanzeige trifft, diese Anzeige zerstören, während der eigentliche Tank unbeschädigt bleibt. Wird dagegen das Wort "Fuel" getroffen, verliert das Flugzeug Treibstoff. Maschinen, die ein Leck im Öl- oder Treibstofftank haben, können durch einen weiteren Schuß leicht zum Explodieren gebracht werden.

Der Übungseinsatz

Für diejenigen unter Ihnen, die vor den eigentlichen Kampfunternehmen üben oder einfach sofort etwas Action erleben wollen, haben wir die Übungseinsätze konzipiert. Wählen Sie einfach "Training Mission" im Kampfgebiete-Menü (Battle Areas), und drücken Sie einen beliebigen Knopf.



In einem Übungseinsatz können Sie Ihre Start- und Landefähigkeiten trainieren. Der Einsatz endet, wenn ein Spieler vier Flugzeuge oder sein Schiff verloren hat. Der Computer bringt Sie dann zum Spielerauswahl-Bildschirm zurück. Möchten Sie zu einem Kampfunternehmen übergehen, bevor Ihr Übungseinsatz beendet ist, dann wählen Sie "Exit Training" im Übungseinsatz-Menü (Training Mission Menu), und drücken Sie einen beliebigen Knopf.

Im Übungseinsatz-Menü können Sie einen der vier Kampftypen wählen oder das Landen auf dem Flugzeugträger üben. Ziehen Sie einfach die Markierung auf die gewünschte Option, und drücken Sie einen beliebigen Knopf.

Kampf

Der Kampf ist der gleiche, ob er nun im Übungseinsatz oder innerhalb eines Unternehmens stattfindet. Er besteht aus Luftkampf, Tiefflug-Geschützangriff, Torpedobeschuß oder Sturzflug-Bombenangriffen.

Luftkampf

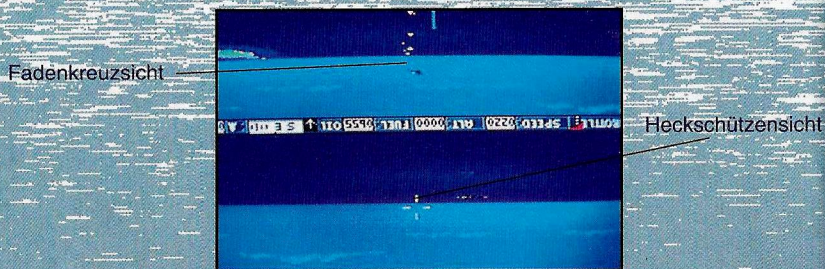


Beim Luftkampf erscheint der Angreifer immer im oberen Fenster, der Verteidiger im unteren. Die Spieler kämpfen so lange Mann gegen Mann, bis eine der Maschinen zerstört ist. Es ist dabei möglich, daß sich beide Flugzeuge im selben Moment gegenseitig abschießen oder zusammenstoßen. In diesem Fall sind natürlich beide die Verlierer.

Versuchen Sie, sich wie oben beschrieben mit Ihren Geschützen (durch den Controller gesteuert) gegenseitig abzuschießen. Die Kampfflüger können auch Raketen einsetzen. Diese sind jedoch für den Beschuß statischer Ziele vorgesehen, und es ist fast unmöglich, die beweglichen Flugzeuge damit zu treffen. Die Flugzeuge dürfen während eines Luftkampfes keine Bomben abwerfen.

Wechselnde Perspektiven

Wenn Sie während des Luftkampfes den Knopf Oben Rechts auf Ihrem Controller drücken, können Sie auf einen anderen Blickwinkel umschalten. Im Kampfflüger ist dies die Fadenkreuzsicht. Für beide Bombertypen gibt es die Heckschützensicht.



In der Fadenkreuzsicht wird das Flugzeug für größere Treffsicherheit durch ein Fadenkreuz ersetzt. Alle Steuerungen bleiben dabei gleich.

In der Heckschützensicht hat der Spieler den Blickwinkel des Heckschützen im Bomber. Dabei reagiert sein Flugzeug nicht mehr auf die Steuerung, sondern fliegt einfach weiter geradeaus, bis er wieder zur normalen Sicht zurückkehrt. Der R-Knopf steuert nun das Geschütz. Mit Links oder Rechts schwenken Sie das Geschütz in die entsprechende Richtung. Mit Oben drücken Sie den Geschützlauf nach unten, Unten zieht ihn dagegen nach oben. Mit Knopf A feuern Sie das Geschütz ab.

Tiefflug-Geschützangriff



Wenn ein Kampfflüger ein Schiff oder ein Bodenziel angreift, geht er automatisch in den Tiefflug über. Beim Tiefflug-Angriff werden die angreifenden Flugzeuge oben und die verteidigenden Flugabwehrgeschütze unten abgebildet.

Die Steuerung des angreifenden Spielers funktioniert genau wie beim Luftkampf, außer daß die Wendemöglichkeiten des Flugzeugs auf den Anflug zum Ziel beschränkt sind.

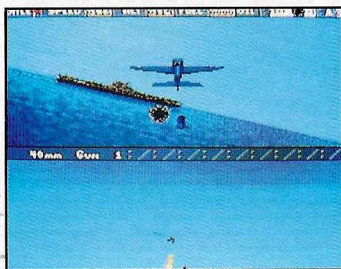
Der angreifende Spieler sollte den Flak-Geschützen ausweichen, indem er schnelle Wenden fliegt, bis er nah genug herangekommen ist, um seine Raketen abzufeuern. Mit dem richtigen Einsatz der Geschütze können Sie die Flugabwehranlagen des Schiffes zerstören, doch müssen Sie darauf achten, daß Sie Ihre Maschine rechtzeitig hochziehen, damit sie nicht mit ihrem Ziel kollidiert.

Der verteidigende Spieler, der die Flugabwehrgeschütze übernimmt, kann den Gegner abschießen, indem er seine Geschütze einsetzt, wie oben unter "Die Steuerung" beschrieben. Mit Knopf A wird das Geschütz abgefeuert. Knopf Y wechselt zu einem anderen Geschütztyp. Die meisten Schiffe sind sowohl mit 40-mm- als auch mit 20-mm-Kanonen ausgestattet, manche besitzen jedoch nur einen Typ.

Mit Knopf X wechseln Sie zu einem anderen Geschütz des gleichen Typs. Drücken Sie den R-Knopf Oben oder Unten, um das Geschütz in die entsprechende Richtung zu lenken. Mit Links und Rechts schwenken Sie das Geschütz nach beiden Seiten. Versuchen Sie, das gegnerische Flugzeug zu treffen, bevor es nah genug herangekommen ist, um seine Bordkanone einzusetzen. Ein guter Pilot kann eines oder mehrere Ihrer Flugabwehrgeschütze außer Gefecht setzen.

Falls dies passiert, können Sie mit den Knöpfen X und B ein anderes, einsatzfähiges Geschütz finden. Wenn das Flugzeug sein Ziel überflogen hat oder abgeschossen wurde, ist der Tiefflug-Angriff beendet.

Torpedoangriff



Wenn ein Torpedobomber ein Ziel angreift, wird daraus automatisch ein Torpedoangriff.

Der Blickwinkel und die Steuerung sind genau wie beim oben beschriebenen Tiefflug-Angriff, außer daß der Bomber hochzieht, sobald der Torpedo abgefeuert ist, und der Angriff damit beendet ist. Es kann immer nur 1 Torpedo abgefeuert werden. Werden Torpedos aus zu großer Entfernung abgefeuert, dann geht ihnen der Treibstoff aus, bevor sie ihr Ziel erreichen.

Der Verteidiger steuert die Flugabwehrgeschütze wie beim Tiefflug-Angriff.

Torpedos sind schwierig zu lenken, doch keine andere Waffe im Spiel richtet soviel Schaden an. Der Verteidiger sollte sein Möglichstes tun, den Angreifer Kurven und schnelle Wenden fliegen zu lassen, um den Flak-Geschützen auszuweichen, denn ein Flugzeug, das nicht ruhig in der Luft liegt, hat kaum eine Chance, einen Torpedotreffer zu landen.

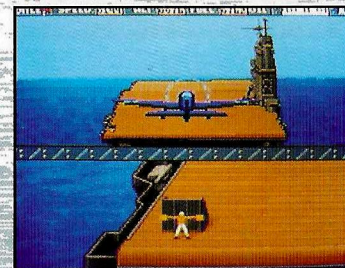
Tiefflug-Bombenangriffe



Wenn ein Sturzkampfbomber ein Ziel angreift, ist dies automatisch ein Tiefflug-Bombenangriff. Der angreifende Spieler beginnt in der Luft über dem Ziel und geht im Sturzflug auf das unter ihm liegende Schiff nieder. Er fliegt so lange auf das Schiff zu, bis er eine Bombe abgeworfen hat oder die Maschine wieder nach oben zieht. Stürzt der Bomber zu tief, dann kann er nicht mehr hochziehen. Der Verteidiger steuert die Flugabwehrgeschütze wie im Tiefflug-Geschützangriff.

Anmerkung: Beim Abwerfen einer Bombe gleich zu Beginn eines Tiefflug-Bombenangriffs wird das Ziel immer verfehlt.

Landung auf dem Flugzeugträger



Ob Sie von einem Kampfunternehmen oder einem Übungseinsatz zurückkehren, Ihre siegreichen Flugzeuge müssen immer wieder auf dem Flugzeugträger landen. Richten Sie dazu Ihre Maschine auf den Träger aus, nehmen Sie Geschwindigkeit zurück, folgen Sie den Anweisungen Ihres Landesignaloffiziers (der in der unteren Bildschirmhälfte zu sehen ist), und warten Sie auf das Stopp-Signal. Wenn Sie zu hoch oder zu schnell auf den Träger zufliegen, kann Ihr Flugzeug nicht landen, und Sie müssen es mit

einem erneuten Anflug versuchen. Wenn Sie zu niedrig fliegen, könnten Sie das Schiff rammen. Falls nicht gerade das Wetter schlecht oder Ihr Treibstofftank leer ist, sollte die Landung mit einem unbeschädigten Flugzeug kein Problem sein.

Die Anweisungen, die Sie vom Signaloffizier erhalten können, sind innen im rückwärtigen Umschlag dieses Handbuchs abgebildet.

Kampfunternehmen

Bei einem Kampfunternehmen führt jede Seite eine Reihe von Einsätzen aus, bis sich eine Seite die Kontrolle über das strategisch wichtige Gebiet gesichert hat. Sobald eine Seite alle sieben Gebiete kontrolliert, hat sie gewonnen.

Die Kampfgebiete



Wählen Sie im Kampfgebiete-Menü (Battle Areas Menu) den strategischen Punkt, den Sie sich zuerst sichern wollen.

Sie müssen insgesamt sieben strategisch wichtige Punkte übernehmen:

Baguyos Island (Die Insel Baguyos)

Turlunga Island (Die Insel Turlunga)

The Buppa Oil Fields (Die Buppa-Ölfelder)

New Savoy Island (Die Insel New Savoy)

Kendio Island (Die Insel Kendio)

Ampela Point

Nunganunga

Durch Markieren eines Gebietes im Kampfgebiete-Menü erhalten Sie eine kurze Beschreibung der Kampfeinsätze, die Sie in diesem Gebiet erwarten. Drücken Sie einen beliebigen Knopf außer Select oder Start, wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben.

Einsätze

Sobald Sie ein Kampfgebiet gewählt haben, erhält die angreifende Seite ihren ersten Kampfauftrag.



Nach wenigen Sekunden bzw. nach einem Knopfdruck sieht der angreifende Spieler den Bildschirm zur Aufstellung von Staffeln (Build Squadron Screen). Hat der Angreifer seine Staffel aufgestellt, dann erfährt der verteidigende Spieler, wie der Auftrag für seine Staffel lautet, bevor er diese aufstellen kann.

Aufstellen von Staffeln



Auf dem Bildschirm zur Aufstellung von Staffeln (Build Squadron) rüstet jeder Spieler die am Kampf beteiligten Flugzeuge aus. Ziehen Sie die Markierung auf ein leeres Feld. Mit Knopf A können Sie durch die verschiedenen verfügbaren Flugzeuge schalten.

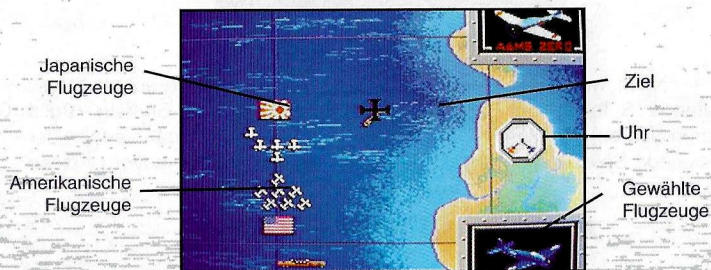
Sobald ein Flugzeug gewählt ist, können Sie mit Knopf B seine Waffenladung bestimmen: Raketen für Kampffäger, Torpedos für Torpedobomber und Bomben für Sturzkampfbomber. Durch Drücken von Knopf Y teilen Sie Ihrem Bomber einen zusätzlichen Treibstofftank zu.

Jede Ihrer Staffeln kann aus bis zu acht Flugzeugen bestehen. Die Vorräte, die Sie einsetzen, werden automatisch von Ihren Vorratslagern abgezogen. Achten Sie darauf, nicht zuviel Ausrüstung in einem Einsatz zu verbrauchen, die Ihnen dann später zur Verteidigung fehlt.

Sobald Ihre Staffel vollständig ist, ziehen Sie die Markierung mit Hilfe des R-Knopfes auf den Knopf "Build Squadron" über den Staffel-Feldern.

Drücken Sie dann einen beliebigen Knopf außer Start oder Select.

Taktische Sicht



Sobald beide Seiten ihre Staffeln aufgestellt haben, wird der Taktikbildschirm geöffnet. Die Streitkräfte treffen am Ziel aufeinander, und die Uhr erscheint. Beide Spieler können durch ihre Flugzeuge schalten, indem sie Knopf A drücken. Das gewählte Flugzeug erscheint dann in den Auswahlfeldern, während sein Icon in der Staffelformation aufblinkt.

Wenn beide Spieler ihre Flugzeuge gewählt haben, können sie Knopf B gedrückt halten, um ihre Uhr zu beschleunigen. Sobald diese abgelaufen ist, gehen die beiden gewählten Maschinen in den Luftkampf-Modus über. Wenn der Luftkampf beendet ist, schaltet das Spiel in die Taktische Sicht zurück, und der Vorgang wird wiederholt. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis eine Seite vollständig vernichtet ist.

Wird die angreifende Streitmacht eliminiert, ist der Einsatz beendet, und das Spiel geht zum nächsten Einsatz über. Wird dagegen der Verteidiger vernichtend geschlagen, greifen die Sieger das Ziel selbst an. Die Uhr tickt weiter, während nur die Angreifer Flugzeuge wählen können. Der Spieler kann auch Knopf A benutzen, um zur Rückzugsoption (Retreat) umzuschalten.

Der angreifende Spieler kann sich jedoch nur zurückziehen, wenn alle verteidigenden Flugzeuge vernichtet wurden. Zieht sich der Angreifer nicht zurück, dann greift das gewählte Flugzeug das Ziel an. Kampffäger benutzen dabei den Tiefflug-Geschützangriff, Sturzkampfbomber den Sturzflug-Bombenangriff und Torpedobomber den Torpedoangriff. Der Verteidiger schützt sein Schiff oder seinen Stützpunkt mit Flugabwehrgeschützen. Die verschiedenartigen Ziele müssen unterschiedlich stark beschädigt werden, bevor sie vollständig zerstört sind.



Wenn das Ziel zerstört ist oder sich der angreifende Spieler zurückzieht, müssen alle verbleibenden Flugzeuge des Angreifers auf dem Träger landen. Beschädigte Flugzeuge oder solche mit knappen Treibstoffvorräten können dabei Schwierigkeiten haben, wenn das Wetter schlecht ist.

Sicherung des Gebietes

Wenn eine Seite ihre Einsätze erfolgreich abschließt und gegen die Angriffe der anderen Seite verteidigt, übernimmt sie die Kontrolle über diesen strategischen Punkt.

Schauplatzansicht



Nach der Rückkehr zum Kampfgebiete-Menü als Abschluß eines Einsatzes im Kampfunternehmen ersetzt die Schauplatzansicht-Option (Theatre View) die Übungseinsatz-Option (Training Mission). Wenn Sie die Option "Theatre View" wählen, sehen Sie die Karte der Inselkette. Darauf ist jedes Gebiet, das unter der Kontrolle einer Seite steht, mit der Flagge dieses Landes gekennzeichnet. Durch Drücken eines beliebigen Knopfes kehren Sie zum Kampfgebiete-Menü zurück.

Sieg im Kampfunternehmen

Wenn alle sieben strategischen Punkte unter der Kontrolle eines Landes stehen, hat diese Streitmacht die Inselkette für sich erobert und wird zum Sieger erklärt.



Optionen

Durch Drücken von Select rufen Sie den Optionenbildschirm auf. Benutzen Sie den R-Knopf, um den Cursor auf die Option zu ziehen, die Sie verändern möchten. Es gibt folgende Optionen:

Difficulty (Schwierigkeitsgrad):

Easy (Leicht), Normal oder Hard (Schwer)

Music (Musik):

On (Ein) oder Off (Aus)

Drücken Sie einen beliebigen Knopf, um zwischen den Einstellungen jeder Option hin und her zu schalten. Wählen Sie dann entweder "New Game" (Neues Spiel) oder "Resume Game" (Spiel wiederaufnehmen), um mit den neuen Einstellungen weiterzuspielen.

Strategie

Luftkampf

Sie werden in *Carrier Aces* feststellen, daß ein denkender Pilot überlebt. Neulinge sieht man in engen Kreisen umherschwirren, bis sie von einem siegreichen Gegner vom Himmel geholt werden. Ein Experte dagegen kann das Schicksal auf seine Seite ziehen.

Wie Sie bald erkennen werden, bestehen große Unterschiede zwischen den amerikanischen und den japanischen Streitkräften. Im großen und ganzen können die amerikanischen Flugzeuge mehr Treffer einstecken, größere Schäden anrichten und meistens auch noch schneller fliegen als die japanischen. Japanische Flugzeuge dagegen sind wesentlich manövrierfähiger als ihre amerikanischen Gegenstücke. Die Taktiken beider Seiten spiegeln diese Unterschiede wider. Ein amerikanischer Pilot wird versuchen, eine hohe Geschwindigkeit und Distanz zum Gegner beizubehalten und dann schnelle Vorstöße zum Schießen auszuführen. Der japanische Pilot versucht hingegen, seinen Gegner in einen Luftkampf zu verwickeln, in dem er einen entscheidenden Vorteil hat.

Zusammenfassend gilt daher folgende Faustregel:

Amerikaner - Schießen & Wegfliegen

Japaner - Luftkampf & Dranbleiben

Kampffäger-Taktiken

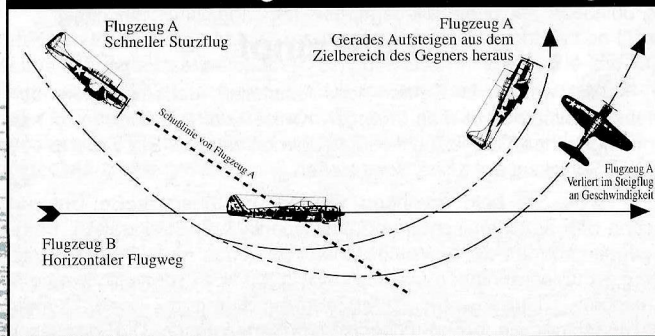
Bumm & Ab (Vor allem Amerikaner)

Hier unternehmen Sie einen Angriff mit hoher Geschwindigkeit auf einen gegnerischen Flugzeug und fliegen rasch davon, um aus der Reichweite der gegnerischen Geschütze zu kommen. Der entscheidende Punkt dabei ist, daß Sie in einer Kurve an Geschwindigkeit VERLIEREN, also versuchen Sie, Ihren Anflug so gerade wie möglich auszurichten.

Im folgenden Szenario (Abb. 1) setzt Flugzeug A seine Flughöhe und Geschwindigkeit ein, um einen "Bumm & Ab"-Angriff auf Maschine B durchzuführen.

Die Gefahr besteht hier darin, daß Sie genau vor dem Visier Ihres Gegners schweben, falls Ihre Geschwindigkeit nicht ausreicht, nach dem Angriff wieder aufzusteigen. Wenn Sie zu langsam fliegen, können Sie also eine Ladung Blei in Ihrem Heck erwarten.

Abb. 1 • Vorbeiflug mit hoher Geschwindigkeit

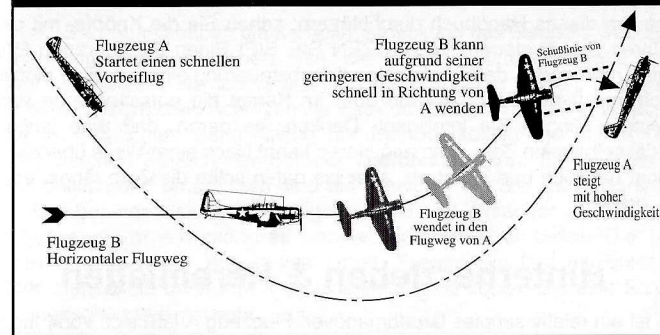


Umkehr

Dieses Manöver ist besonders schwer zu erklären. Flugzeug A ist eine schnelle Maschine, die versucht, einen Sturzangriff auf B durchzuführen. B wendet daraufhin IN die Flugbahn von Maschine A und fliegt schnell auf A ZU. Da B langsamer ist, gewinnt der Pilot den Wendenkampf und gerät in eine gute Schußposition gegen A, dessen Maschine noch immer in der Wende ist.

Dieses Manöver erfordert Geschick und gutes Timing. Sie können es jedoch erlernen, wenn Sie es häufig genug anwenden.

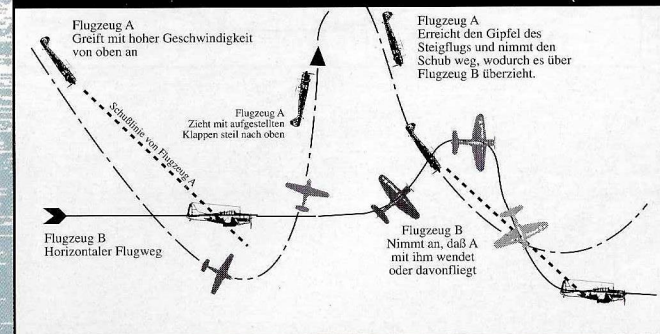
Abb. 2 • Umkehr



Der Trick mit dem Verschwinden

Er ist mein Lieblingsmanöver. Achten Sie darauf, daß Sie bei diese Taktik mit hoher Geschwindigkeit fliegen. Greifen Sie Ihren Gegner aus einem beliebigen Winkel an, und ziehen Sie Ihre Maschine nach dem Schuß kräftig HOCH, mit vollem Klappeneinsatz. Wenn Sie die größtmögliche Höhe erreicht haben, reduzieren Sie Ihren Schub auf Null. Während Sie dies tun, nimmt Ihr Gegner natürlich an, daß Sie entweder seine Wende mitfliegen oder rasch wegfliegen. Währenddessen überziehen Sie über ihm, geben vollen Schub und setzen sich hinter ihn, um ihm eine ordentliche Ladung Blei zu verpassen. Das Beste daran ist, daß Sie diese Taktik wiederholen können, so oft Sie wollen, wenn Sie die richtige Geschwindigkeit beibehalten.

Abb. 3 • Der Trick mit dem Verschwinden

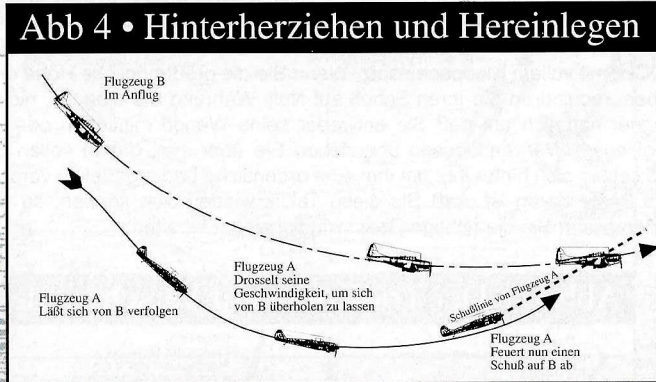


Geschwindigkeit

Wenn Sie dieses Handbuch durchblättern, sehen Sie die Knöpfe, mit denen Sie Ihren Schub steuern. BENUTZEN SIE SIE! Einen unerfahrenen Piloten erkennt man daran, daß er nie seine Schubsteuerung einsetzt. Eine plötzliche Geschwindigkeitsänderung kann aber im Kampf die entscheidende Wende bedeuten. Fliegen Sie intelligent! Denken Sie daran, daß eine langsame Wildcat selbst eine Zero ausmanövrieren kann! Nach einer Weile überzieht die Wildcat natürlich und stürzt ab, aber bis dahin sollte die Zero längst erledigt sein, oder?

Hinterherziehen & Hereinlegen

Dies ist ein relativ simples Grundmanöver. Flugzeug A läßt sich von Flugzeug B verfolgen und drosselt dann, wenn B näherkommt, drastisch seine Geschwindigkeit, um sich von Flugzeug B überholen zu lassen. Dann zieht A seine Maschine hoch und feuert.

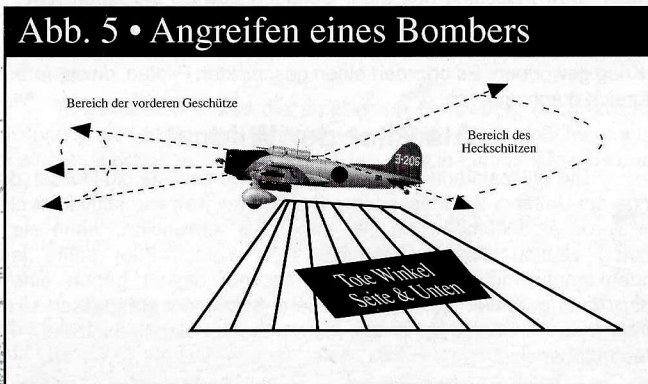


Flughöhe

Denken Sie daran, daß sogar eine japanische Maschine eine amerikanische einholen kann, wenn das japanische Flugzeug höher startet und diese Energie in einen kurzen Geschwindigkeitsschub umwandelt.

Angreifen eines Bombers

Sie haben soeben die Kampffjägerdeckung des Gegners weggefegt, und nun kommt der einfachere Teil, die Bomber, stimmt's? Ganz falsch! Bomber sind tödlich. Bomber wissen, daß sie langsam fliegen, und setzen daher einen zusätzlichen Schützen ins Heck des Flugzeugs, um unvorsichtige Piloten zu erwischen. Beim Anflug auf Bomber sollten Sie immer daran denken, welchen Bereich der Bomber überblicken kann. Er hat zwei tote Winkel, seitlich und unten. Dies sind die Bereiche, die Sie angreifen sollten. Einen Bomber von der Seite anzugreifen, ist viel einfacher als bei einem Kampffjäger, da er ein größeres und langsames Ziel bietet. Die beste Position ist jedoch der Angriff von unten. Fliegen Sie fast bis unter den Bomber, ziehen Sie dann Ihre Maschine hoch, und setzen Sie eine Salve in seine ungeschützte Unterseite.



Verteidigung mit Bombern

Wenn Sie den vorigen Abschnitt gelesen haben, wissen Sie, was der Gegner vorhat. Er wird versuchen, sich unter Sie zu setzen. Die Lösung? Fliegen Sie so niedrig wie möglich, knapp über der Meeresoberfläche. Damit können Sie so manchen unvorsichtigen Kampffjäger erwischen, der auf Sie hinabstößt und dabei ins Meer stürzt! Und selbst wenn er das nicht tut, bekommen Sie ihn zumindest ins Visier Ihres Heckschützen.

In der Rolle der Amerikaner

Benutzen Sie die Hellcat, wann immer dies möglich ist. Die Wildcat ist der Hellcat in jeder Hinsicht unterlegen.

Als Pilot der Hellcat

Setzen Sie Ihre höhere Geschwindigkeit ein, um einen deutlichen Abstand zwischen sich und Ihrem Gegner zu halten. Niemand in diesem Spiel kann Sie einholen, daher legen Sie fest, wann und wo Sie kämpfen wollen. Die beste Taktik besteht darin, Höhe zu gewinnen und dann auf den japanischen Jäger hinabzustoßen und im Vorbeifliegen auf ihn zu schießen. Häufig wird er wenden und versuchen, einen Schuß auf Sie abzugeben, doch Sie sollten einfach weiter geradeaus fliegen und die Gefahrenzone hinter sich lassen. Sobald die Entfernung groß genug ist, können Sie umkehren und ihn erneut angreifen. Ihre Maschine hält mehr Schaden aus als die japanische, daher stürzt diese eher ab als Ihre, selbst wenn Sie Treffer einstecken. Diese Taktik ist vielleicht nicht besonders romantisch, doch damit haben die Amerikaner den Krieg gewonnen. Es erfordert einen geschickten Piloten, diese Vorbeiflüge erfolgreich durchzuführen.

Als Pilot der Wildcat

Die Wildcat kann ähnlich eingesetzt werden wie die Hellcat, doch in geringerem Umfang. Sie müssen Ihre Geschwindigkeit sorgfältig kontrollieren, denn Zeros sind durchaus in der Lage, Sie einzuholen, wenn sie ihren Sturzflug zeitlich richtig abstimmen. Ein Wildcat-Pilot sollte jegliche Wendenkämpfe mit gleichbleibender Geschwindigkeit gegen eine Zero meiden, da er garantiert den kürzeren zieht. Setzen Sie stattdessen so oft wie möglich Ihre Schubsteuerung ein, damit Sie für den japanischen Piloten unberechenbar sind.

In der Rolle der Japaner

Die beiden Zero-Modelle im Spiel unterschieden sich kaum voneinander. Die spätere Version, die AGM5, hat zwar eine etwas schnellere Sturzflugrate, doch ihre Treibstofftanks sind dafür vom Geschützfeuer des Gegners leichter zu treffen.

Als Pilot der Zero (AGM2 oder AGM5)

Sie sollten einen Luftkampf auf engem Raum anstreben. Die amerikanischen Flugzeuge sind weniger manövrierfähig als die japanischen, daher sind Sie im Vorteil.

Versuchen Sie, die amerikanischen Maschinen soviel wie möglich wenden zu lassen, damit sie Geschwindigkeit verlieren. Sobald sie langsam genug sind, können Sie zuschlagen. Ein schneller Schubwechsel kann Sie in eine vorteilhafte Position bringen. Sobald Sie sich hinter einen amerikanischen Kampffäger gesetzt haben, sollten Sie ihn vom Himmel holen. Meiden Sie jedoch Wendenkämpfe Bug gegen Bug, da Ihr Rumpf wenig aushält, während die Metallrümpfe der Amerikanischen Flugzeuge eine ganze Reihe Treffer einstecken können.

Viel Erfolg!

Taktiktipps

Um die großen Schiffe zu versenken, setzen Sie Torpedos ein. Diese richten größeren Schaden an als Bomben, so daß Sie weniger Treffer landen müssen.

Torpedobomber sind die anfälligsten Flugzeuge, doch gleichzeitig sind Torpedos die wirksamsten Waffen gegen Schiffe. Torpedobomber müssen daher eine ausreichende Eskorte haben, um nicht in Luftkämpfe verwickelt zu werden.

Die kleineren Schiffe können auch von Kampffägern und Bombern versenkt werden. Setzen Sie daher Ihre Kampffäger ein, um die Bomber für die größeren Schiffe aufzusparen.

Achten Sie darauf, daß Sie genug Treibstoff haben, um Ihr Ziel zu erreichen und wieder zurückzukommen. Es bringt nichts ein, siegreich aus einem Luftkampf hervorzugehen und dann wegen Treibstoffmangels abzustürzen.

Mitarbeiter:

Entwicklung: Synergistic Software, Inc.
Produktion: William B. McCormick
Gesamtleitung: Robert Clardy
Programmierung: Steve Coleman
Soundeffekte: Craig Utterback
Originalmusik: Christopher Barker
Künstlerische Gestaltung: Kirt Lemons, Jeremy Jones und Mike McMillen
Spieldesign: Mike Ormsby, Steve Coleman und Kirt Lemons
Stimme des amerikanischen Piloten: Craig Utterback
Stimme des japanischen Piloten: Hideki Aikoh
Künstlerische Leitung: Steve "Stump" Curran
Originalkonzept: Rod "Rodvik" Humble
Handbuchtext: William B. McCormick, außer
"Luftkampf" von Rod "Rodvik" Humble & "Taktiktips" von Robert Clardy
Packungs- und Umschlagillustration: Battleship Row von Stan Stokes
Die übliche restliche Gametek-Crew
(einschließlich John "Old Man" Tombley)
Spieltests und Qualitätssicherung: Mike Ormsby, Derek Clardy,
Mike McMillen, Bobby "Cook" King, Vince Zampella, Robert Lee,
Andy "2" Dorsch, Dave "Sneaky" Exile, Tony Puxes,
Travis "Obsidian" Williams, Larry "Skull Leader" Pacey,
Juan "Solo" Sanchez und Steve Whitcomb
Besonderen Dank an Travis "5 Hour Game" Johnson für all die Flugstunden.

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 Abnutzungerscheinungen, Gametek-Softwareprodukte, 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 handelsüblichen 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-Softwareprodukts 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 Ausschüsse 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.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

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.
- Évitez 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.

Signals Chart Signaux Signalübersicht

OK
OK
OK



Too High
Trop Haut
Zu hoch



Too Low
Trop Bas
Zu niedrig



Abort Landing
Abandonner
Abbrechen



Move Over Left
Gauche
Weiter links



Move Over Right
Droite
Weiter rechts



Cut Engine
Couper le Moteur
Motoren aus

