

CHOPLIFTER III



OCEAN EUROPE LTD.



Sony Music Entertainment (Holland) Ltd.
International Service Centre
Nijverheidsweg 26-42
2031 CP Haarlem
The Netherlands

© 1983 Broderbund Software Inc. All rights reserved
© 1993 Beam Software PTY Ltd.

PRINTED IN JAPAN

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI



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

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.



© 1983 Broderbund Software Inc.
All rights reserved.
© 1993 Beam Software PTY Ltd.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



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

CHOPLIFTER III

Nous sommes en 1998 et le terrorisme mondial a atteint un nouveau niveau record. Les gouvernements sont impuissants. Depuis les profondeurs des bas-fonds du terrorisme, un nouveau pouvoir émerge. Il se fait appeler New World League (NWL).

NWL voulait faire savoir à la planète entière qu'il constituait le pouvoir le plus puissant au monde et a donc kidnappé les leaders politiques du monde entier; il les a ensuite placés dans différents endroits, stratégiquement répartis d'un bout à l'autre du globe.

Les super-puissances étaient à genoux, décapitées!

NWL avait déclaré que quiconque oserait se mesurer à l'"organisation" subirait un sort similaire à celui des leaders. Le monde était à sa merci. Comment serait-il possible de mettre fin aux exactions de NWL?

Les esprits militaires les plus éminents se mirent à réfléchir ensemble à la question.

Et ils trouvèrent la réponse... le AH 90 COMMANCHE.

Sitôt terminé, le prototype du AH 90 COMMANCHE était l'hélicoptère de combat le plus avancé au monde. Seule une poignée d'experts connaissait ses capacités et son armement. En travaillant seul, un pilote aurait plus de chances de sauver les leaders mondiaux dans cet hélicoptère que par tout autre moyen d'attaque au sol ou dans les airs.

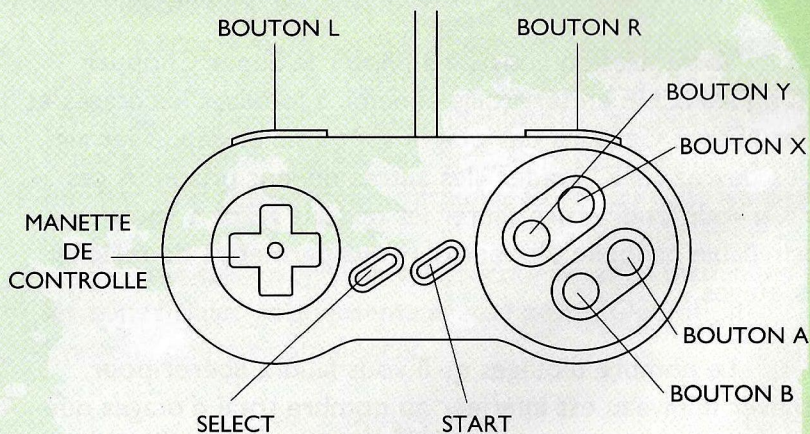
Une fois les missions de reconnaissance terminées et les zones cibles soigneusement étudiées, "l'Opération Evasion" pouvait commencer.

L'OBJECTIF

Votre mission consiste à piloter le Super Chopper COMMANCHE en territoire ennemi, à localiser les otages et à les libérer. Certains des otages sont visibles depuis les airs, vous devrez faire "évader" les autres de leur prison. A ces fins, il vous faudra faire sauter les prisons grâce à votre formidable panoplie d'armes qui vous permettra de relâcher les otages.

Le nombre d'otages qu'il vous faudra libérer pour achever le niveau est inférieur au nombre total d'otages que le niveau comporte (excepté pour les niveaux ultérieurs du jeu, où il peut y avoir autant d'otages à libérer qu'il y a d'otages disponibles). Ceci, pour vous permettre de terminer le niveau au cas où certains des otages seraient accidentellement tués par un côté ou l'autre - le joueur a l'option de récupérer tous les otages du niveau pour obtenir un nombre supplémentaire de points bonus. Pour libérer les otages, il vous faudra poser l'hélico en lieu sûr, les otages se mettront alors à courir vers vous et grimperont à bord. Sur certains niveaux, vous devrez utiliser des équipements spéciaux pour faire grimper les otages lorsqu'il ne vous est pas possible de vous poser. Une fois les otages récupérés, vous devrez retourner à la base pour les y déposer et continuer votre mission.

CONTROLES DE JEU



BOUTON B -

Tire avec l'arme standard du joueur.

BOUTON Y -

Tire avec l'arme spéciale du joueur sélectionnée.

BOUTON X -

Commutation entre les différentes armes disponibles.

MANETTE DE CONTROLE -

Déplace l'hélico dans toutes les directions.

BOUTON START -

Passe au mode pause.

BOUTON GAUCHE -

Fait pivoter l'hélico de 90 degrés vers la gauche.

BOUTON DROIT -

Fait pivoter l'hélico de 90 degrés vers la droite.

OPTIONS DE JEU

NIVEAU DE DIFFICULTE -

Normal, entraînement.

NOMBRE DE VIES -

4 ou 6 (défaut 4).

CONFIGURATION DES COMMANDES -

A, B, X, Y - Feu.

A, B, X, Y -

Feu, arme spéciale.

A, B, X, Y -

Change arme spéciale.

DIRECTION DE L'HELICO -

Boutons gauche/droit du manette de contrôle.

MUSIQUE -

Marche/arrêt.

MODE DE SON -

Stéréo/mono.

MOT DE PASSE

Le joueur peut avoir accès à chaque section du jeu en utilisant un mot de passe. Une fois chaque secteur terminé, un mot de passe sera donné au joueur afin de lui permettre de recommencer à ce niveau à n'importe quel moment. Le mot de passe permet au joueur de reprendre le jeu où il l'a laissé sans avoir besoin de recommencer à zéro.

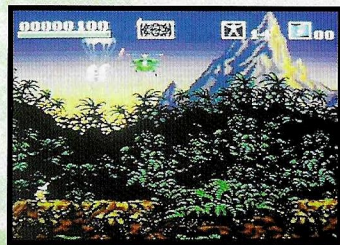
LE JEU

Une fois que vous aurez effectué vos sélections depuis le menu d'options, vous serez transporté dans la salle de briefing. La partie supérieure de l'écran est constituée par un grand écran de projecteur sur lequel une carte est affichée. Dans la moitié inférieure de l'écran apparaît votre commandant qui vous informe sur votre mission.

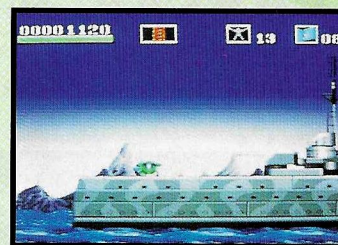
La carte donne une vue d'ensemble des quatre secteurs dans lesquels vous devrez libérer les otages afin de finir le jeu. Il est possible d'effectuer un zoom sur chacun de ces secteurs pour étudier la zone plus en détail.

SECTEURS DE JEU

SECTEUR UN: LA JUNGLE AMAZONIENNE



SECTEUR DEUX: LA NARVAL ARMADA



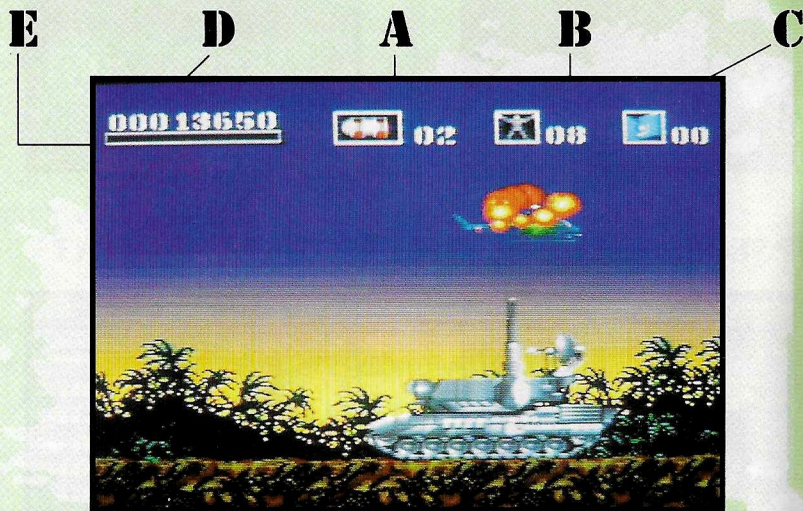
SECTEUR TROIS: VILLE DU MOYEN-ORIENT



SECTEUR QUATRE: QUARTIER GENERAL DANS LE DESERT



PANNEAU D'AFFICHAGE



A. ARME SPECIALE actuellement sélectionnée. Est également affiché le nombre de munitions restantes pour cette arme. Appuyer sur le BOUTON X pour passer en revue les armes spéciales actuellement disponibles.

B. NOMBRE D'OTAGES nécessaires pour terminer le niveau en cours.

C. NOMBRE D'OTAGES actuellement présents dans l'hélico (jusqu'à un maximum de 10).

D. SCORE DU JOUEUR.

E. BARRE D'ENDOMMAGEMENT. Chaque ennemi causera différents dommages à l'hélico et le degré d'endommagement de l'appareil sera indiqué par cette barre. Celle-ci changera également de couleur selon la gravité des dégâts encourus. Vert correspond à un haut niveau d'énergie, orange signifie un niveau moyen et rouge que votre niveau d'énergie est tombé dangereusement bas. La barre d'endommagement commencera à clignoter lorsque le niveau d'énergie descendra dans le rouge.

OTAGES

Les otages sont la clef de CHOPLIFTER III. Chaque niveau contient un nombre déterminé d'otages (qui varie selon les niveaux).

Le nombre d'otages qu'il vous faudra secourir afin de parvenir à terminer le niveau est inférieur au nombre d'otages placés sur le niveau en question (sauf pour les derniers niveaux). Il y a deux raisons à cela: tout d'abord, cela vous permet de terminer le niveau, même si certains des otages ont été éliminés par vous ou vos ennemis. Deuxièmement, cela vous donne la possibilité de récupérer tous les otages d'un niveau donné afin de gagner un nombre de points bonus supérieur à celui auquel vous auriez normalement droit.

Pour commencer, la plupart des otages seront cachés dans les bases - seule une poignée d'entre eux seront en

vadrouille. Il vous appartiendra de détruire les bases afin de libérer les otages et de les ramener à votre base.

Les otages courent toujours vers la droite ou la gauche et s'arrêtent parfois pour faire signe au pilote. Une fois que l'hélicoptère aura atterri, les otages courront vers lui - mais attention, les ennemis ont pour ordre de ne laisser "personne échapper vivant!"

Lorsque l'hélicoptère arrivera à sa base avec les otages, ces derniers sauteront à terre et courront vers la base.

OBJETS A RECUPERER

Il y a des objets à récupérer sur chaque niveau de CHOPLIFTER III.

Il peut s'agir d'objets tombant d'un avion ou apparaissant après la destruction d'un ennemi. Des caisses attachées à des parachutes tomberont du ciel et il vous faudra tirer sur la caisse pour exposer l'objet et le récupérer. Il est possible de récupérer les objets exposés lorsqu'ils se trouvent dans les airs et durant un temps limité lorsqu'ils sont au sol. Si vous tirez sur le parachute au lieu de tirer sur la caisse, l'objet tombera au sol et ne pourra pas être récupéré.

Chaque arme et chaque icône de puissance récupérées ne pourront être utilisées que durant une période limitée avant de s'épuiser.

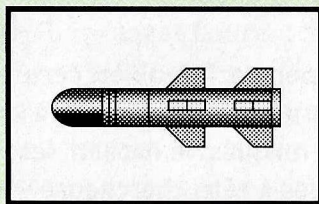
Chaque fois que vous récupérerez un objet, cette arme sera rechargée dans une mesure correspondant à l'objet, c'est-à-dire les bombe, les missiles, le napalm, les bombes à fragmentation, les missiles à tête chercheuse correspondent tous à un nombre de 3 par objet récupéré; les rubans et les fusées, les bombes nucléaires et les boucliers correspondent à 1 par objet. L'utilisation de la corde au cours de la section navale est illimitée.

De plus, il ne vous est possible de porter qu'un certain nombre d'objets à un moment donné. Vous ne pourrez jamais en transporter plus que le maximum, quelque soit le nombre d'objets que vous récupérez.

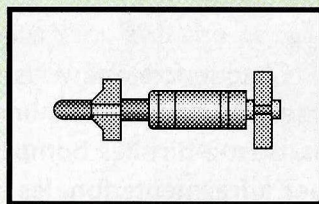
MAXIMUM D'OBJETS A RECUPERER:

Missiles	5
Bombes	5
Bombes à fragmentation	5
Corde	1
Bouclier	3
Missiles à tête chercheuse	5
Rubans et fusées	3
Bombes nucléaires	2
Napalm	5
Vie	1

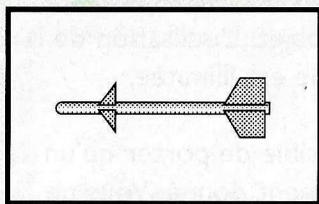
ARMES :



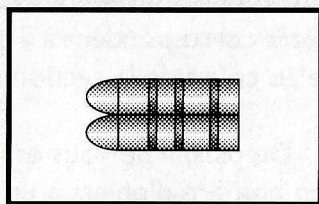
BOMBES NUCLEAIRES



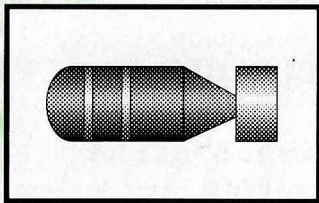
MISSILES A TETES



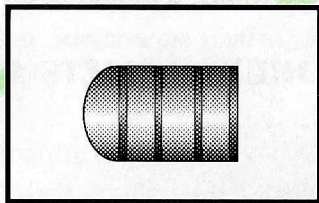
MISSILES



BOMBES A

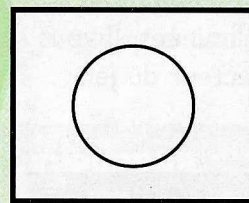


BOMBES



NAPALM

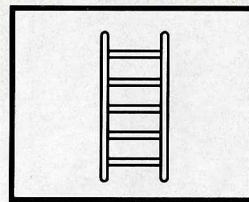
ICONES DE PUISSANCE :



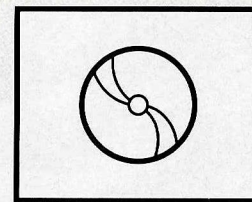
BOUCLIER



RUBAN & FUSEE



**ECHELLES DE
CORDE**



**VIES
SUPPLEMENTAIRES**

VOTRE BASE

Chaque niveau de chaque secteur possède sa base de départ où le jeu commence et se termine. Vous vous envollez de la base pour aller libérer les otages, et c'est à la base que vous les ramenez. Votre score se calcule à partir du nombre d'otages ramenés. Vous avez un nombre minimum d'otages à ramener pour pouvoir terminer chaque niveau.

Une fois que vous aurez ramené les otages et terminé le niveau, vous vous retrouverez à la salle de briefing afin de sélectionner une autre cible dans le secteur, jusqu'à ce que toutes les cibles (niveaux) aient été éliminées. Il vous sera alors possible de passer à un autre secteur du jeu.



DEPOTS DE REPARATION

Au cours du jeu, votre hélico sera endommagé par les tirs ennemis et l'usure normale. Il vous sera possible de vous arrêter et de faire effectuer des réparations dans certains endroits durant le jeu. Lorsque vous atterrirez, le mécanicien courra vers votre hélico pour procéder aux réparations. Votre barre d'énergie indiquera le niveau des réparations effectuées. Il n'est possible de faire réparer votre appareil qu'une fois par niveau.

Le niveau d'énergie disponible par niveau dépendra de la difficulté du niveau et du monde dans lequel vous vous trouvez. Par exemple, il y aura plus d'énergie disponible dans le niveau Jungle que dans les niveaux Ville ou Desert.



LE SCORE

Vous gagnez des points en tirant sur vos ennemis et en les détruisant, et en libérant des otages. De plus, vous aurez droit à des points bonus chaque fois que vous libérerez un nombre d'otages supérieur à celui qui est nécessaire pour terminer le niveau.

Si vous libérez tous les otages disponibles sur un niveau, un bonus supplémentaire vous sera accordé.

VIES

L'écran d'options vous permet de sélectionner le nombre de vies dont vous souhaitez bénéficier pour le jeu. Si cette option n'est pas choisie, le jeu vous donnera automatiquement un nombre par défaut de 4 vies.

Chaque fois que votre barre d'endommagement atteindra zéro, vous perdrez une vie et recommencerez le niveau.

REMERCIEMENTS

PROGRAMMATION:

Graeme Scott

SCRIPTS ENNEMIS:

Darren Bremmer,
Shane Lontis

GRAPHISME:

Grant Arthur,
Mark Maynard

CONCEPTION DU JEU:

James Halprin

CONCEPTION DES MONDES:

Ian Malcolm, Andrew
Scott, Arthur Kakouris

ESSAIS DE JEU:

Brian Uniacke, Shane
Collier, Steven Scott

PRODUCTRICE:

Sue Anderson

© 1983 Broderbund Software Inc. Tous droits réservés.

© 1993 Beam Software PTY Ltd.

CHOPLIFTER III

Wir schreiben das Jahr 1998 und der Weltterrorismus befindet sich auf einem neuen Höchststand. Die Regierungen sind machtlos, auch nur das Geringste dagegen zu unternehmen. Aus den Tiefen der terroristischen Unterwelt erhob sich eine neue, mächtige Organisation. Sie operiert unter dem Namen New World League (NWL).

Die NWL wollte über die ganze Welt die Nachricht verbreiten, daß sie die ultimative Macht auf Erden seien und kidnappte in einer verwegenen Serie von Überfällen alle Staatsoberhäupter der führenden Nationen dieser Welt und hielt sie an verschiedenen Orten verborgen, die über die ganze Welt strategisch verstreut lagen.

Die Supermächte waren vor Überraschung wie gelähmt und wurden so in die Knie gezwungen!

Die NWL schwor, daß jeder, der die Macht ihrer Organisation herausforderte, ein ähnliches Schicksal wie die Staatsoberhäupter erleiden würde. Die Welt war auf ihrer Gnade ausgeliefert. Was konnte getan werden, um die NWL zu stoppen?

Die berühmtesten, militärischen Köpfe der ganzen Welt kamen zusammen und fanden eine Antwort auf diese Frage.

Sie entwickelten ... den AH 90 COMMANCHE.

Der Prototyp des AH 90 COMMANCHE, der bald fertiggestellt werden sollte, war der fortschrittlichste Kampfhubschrauber der ganzen Welt. Nur eine Handvoll Menschen kannten seine Bewaffnung und Fähigkeiten. Auf sich allein gestellt, würde ein Pilot in diesem Kampfhubschrauber größere Chancen haben, die Staatsmänner zu befreien, als jeder andere Stoßtrupp in einer Luft- oder Bodenoffensive.

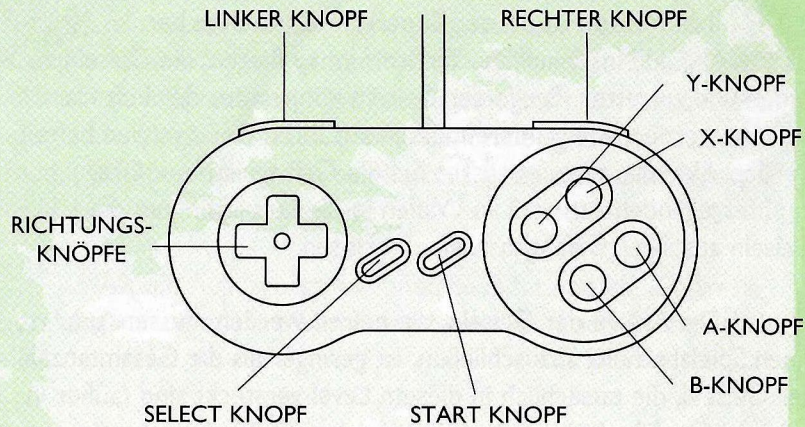
Als die Aufklärungsmissionen beendet und die Zielareale sorgfältig kartografiert waren, startete "Operation Breakout".

DAS OPERATIONSZIEL

Ihre Mission ist es, den Superkampfhubschrauber COMMANCHE ins feindliche Territorium zu fliegen, die Geiseln zu finden und zu retten. Einige der Geiseln können aus der Luft klar erkannt werden, aber andere müssen aus ihren Gefängnissen befreit werden. Um dies zu tun, müssen Sie die Gefängnisse mit Ihrer furchterregenden Auswahl an Waffen in die Luft jagen, um die Geiseln aus ihrer Gefangenschaft zu erlösen.

Die Anzahl der Geiseln, die befreit werden müssen, um einen Spielabschnitt abzuschließen, ist geringer als die Gesamtanzahl der Geiseln, die tatsächlich in diesem Level versteckt sind (außer in späteren Spielabschnitten, in denen die Anzahl der Geiseln, die befreit werden müssen, möglicherweise genauso hoch ist, wie die Anzahl der im Spielabschnitt vorhandenen Geiseln). So kann der Spielabschnitt trotzdem noch beendet werden, obwohl vielleicht einige der Geiseln versehentlich im Kampfgetümmel ihr Leben ließen - allerdings gewinnt der Spieler für das Sammeln aller Geiseln eines Spielabschnitts Extrapunkte. Um die Geiseln einzusammeln, werden Sie den Kampfhubschrauber an einem sicheren Ort landen müssen, dann werden sie auf Sie zulaufen und an Bord klettern. In einigen Spielabschnitten werden Sie möglicherweise Spezialausrüstung benötigen, um die Geiseln an Bord Ihres Kampfhubschraubers zu bekommen, wenn es gleichzeitig unmöglich ist, zu landen. Wenn Sie die Geiseln aufgelesen haben, müssen Sie nach Hause zu Ihrer Basis zurückkehren, um sie aussteigen zu lassen, so daß Sie Ihre Mission fortsetzen können.

SPIELTASTENBELEGUNG



B-KNOFF -

Feuert die Standardwaffe des Spielers ab.

Y-KNOFF -

Feuert die vom Spieler gegenwärtig ausgewählte Spezialwaffe ab.

X-KNOFF -

Wechselt zwischen den verschiedenen Waffen, die derzeit verfügbar sind, hin und her.

RICHTUNGSKNÖPFE - Bewegen den Kampfhubschrauber in alle Richtungen.

START-KNOFF -

Pausiert das Spiel.

LINKER KNOFF -

Dreht den Kampfhubschrauber um 90 Grad nach links.

RECHTER KNOFF -

Dreht den Kampfhubschrauber um 90 Grad nach rechts.

SPIELOPTIONEN

SCHWIERIGKEITSGRAD -

Normal, Übung

ANZAHL DER LEBEN -

4 oder 6 (voreingestellt: 4)

WECHSEL DER TASTENBELEGUNG -

A, B, X, Y - Feuern.

A, B, X, Y -

Spezialwaffe feuern.

A, B, X, Y -

Spezialwaffe wechseln

DREHEN DES KAMPFHUBSCHRAUBERS -

Linker/rechter Knopf

MUSIK -

An/aus

SOUND-MODUS -

Stereo/Mono

PASSWORT

Der Spieler hat zu allen Sektoren des Spieles Zugang, indem er den Paßwort-Eingang wählt. Nach dem Beenden jedes Spielsektors wird ein Paßwort angegeben, das es dem Spieler ermöglicht, jederzeit an diesem Sektor weiterzuspielen. Das Paßwort-System erlaubt es dem Spieler, am zuletzt erreichten Spielort fortzusetzen, ohne das Spiel neu beginnen zu müssen.

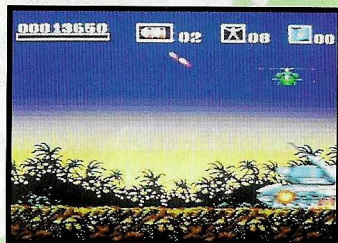
SPIELBESCHREIBUNG

Wenn Sie erst einmal Ihre Auswahl der Spieloptionen getroffen haben, werden Sie ins sogenannte Briefing-Zimmer gebracht. Die obere Hälfte des Bildschirms ist eine große Projektionsfläche, auf welcher eine Karte abgebildet sein wird. Auf der unteren Hälfte des Bildschirms befindet sich Ihr Commander, der Sie mit den nötigen Instruktionen für Ihre Mission versieht.

Die Karte ist ein Überblick aller vier Sektoren, in denen Sie Geiseln zu befreien haben, in der Reihenfolge, in der Sie das Spiel durchspielen. Die Sektoren auf der Karte können näher herangeholt werden, um Ihnen einen genaueren Blick von dem Gebiet zu gewähren, das Sie bald überfliegen werden.

SPIELSEKTOREN

SEKTOR EINS: DER AMAZONAS-DSCHUNGEL



SEKTOR ZWEI: DIE KRIEGSFLOTTE



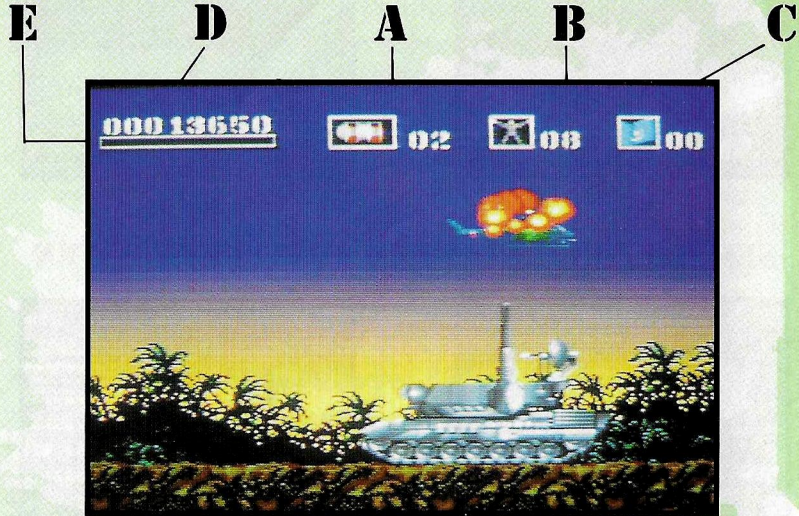
SEKTOR DREI: STADT IM MITTLEREN OSTEN



SEKTOR VIER: WÜSTEN-HAUPTQUARTIER



FELDDANZEIGE



A: DIE GEGENWÄRTIG VERWENDETE SPEZIALWAFFE. Außerdem wird die Anzahl der für diese Waffe verbleibenden Schüsse angezeigt. Durch Drücken des X-KNOPFES wird zwischen den gegenwärtig im Besitz befindlichen Spezialwaffen gewechselt.

B: ANZAHL DER GEISELN, die benötigt werden, um den momentanen Spielabschnitt zu erfolgreich abzuschließen.

C: ANZAHL DER GEISELN, die sich derzeit bereits IM KAMPFHUBSCHRAUBER befinden (Maximum: 10)

D: PUNKTESTAND DES SPIELERS

E: SCHADENSBALEN. Jeder Feind wird einen unterschiedlich großen Schaden am Kampfhubschrauber verursachen, der am Schadensbalken abgelesen werden kann. Der Schadensbalken wird außerdem die Farbe wechseln, je nachdem, wieviel Schaden dem Kampfhubschrauber bereits zugefügt wurde. Grün ist das höchste Energie-Level, Orange zeigt, daß Sie über mittlere Energie verfügen und Rot weist darauf hin, daß Sie ein gefährlich niedriges Energie-Level erreichen. Der Schadensbalken wird beginnen, aufzublinken, wenn die Energie-Anzeige den gefährlichen roten Abschnitt erreicht.

GEISELN

Die Geiseln sind der Schlüssel zu CHOPLIFTER III. Jeder Spielabschnitt enthält eine bestimmte Anzahl von Geiseln (welche von Spielabschnitt zu Spielabschnitt verschieden ist).

Die Anzahl der Geiseln, die Sie zu retten haben, um einen Spielabschnitt erfolgreich abzuschließen, wird kleiner sein als die absolute Anzahl der Geiseln, die in diesem Spielabschnitt zu finden sind (mit Ausnahme der späteren Spielabschnitte). Der Grund hierfür ist zweierlei; erstens gibt es Ihnen die Chance den Spielabschnitt erfolgreich zu beenden, auch wenn Sie oder die Feinde einige der Geiseln eliminiert haben; zweitens erhalten Sie so die Option, alle Geiseln eines bestimmten Spielabschnitts zu befreien, um sich mehr Bonuspunkte zu verdienen, die andererseits nicht erreicht werden könnten.

Zu Beginn werden viele der Geiseln in den Stützpunkten versteckt sein - nur wenige werden frei umherstreifen. Es wird an Ihnen sein, die Stützpunkte zu zerstören, um die Geiseln zu befreien

und somit in der Lage zu sein, sie zum heimatlichen Stützpunkt zurückzubringen.

Die Geiseln werden immer nach links und rechts laufen und gelegentlich stoppen, um sich auf den Kampfhubschrauber hinzubewegen. Wenn der Kampfhubschrauber erst einmal gelandet ist, werden die Geiseln auf ihn zurennen - aber seien Sie vorsichtig, denn der Feind hat versprochen, daß "niemand, der flieht, mit dem Leben davonkommt!"

Wenn der Kampfhubschrauber mit den befreiten Geiseln zum heimatlichen Stützpunkt zurückkehrt, werden sie aus dem Kampfhubschrauber herauspringen und auf die Militärbasis zurennen.

GEGENSTÄNDE

Gegenstände sind in jedem Spielabschnitt von CHOPLIFTER III zu finden.

Gegenstände können aus einem hoch am Himmel fliegenden Flugzeug fallen gelassen werden oder erscheinen nachdem ein Feind zerstört wurde. Kisten, die an einem Fallschirm befestigt sind, fallen vom Himmel und Sie müssen auf die Kiste schießen, um den darin befindlichen Inhalt zu enthüllen und einzusammeln. Enthüllte Gegenstände können eingesammelt werden, solange sie sich in der Luft befinden und für kurze Zeit auch noch, nachdem sie bereits auf dem Boden angekommen sind. Wenn Sie anstatt der Kiste den Fallschirm abschießen, wird der Gegenstand schnell nach unten fallen, ohne daß Sie in der Lage sein werden, ihn noch aufzusammeln.

Jede Waffe und waffenähnliche Ausrüstung kann nur für eine kurze Zeit benutzt werden, bis sie aufgebraucht ist.

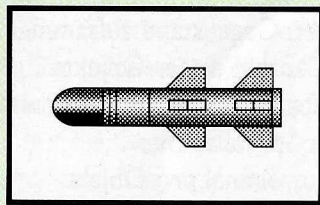
Jederzeit, wenn Sie einen neuen Gegenstand aufsammeln, wird die Waffe mit einer bestimmten Anzahl dieser Objekte aufgefüllt - z. B. Bomben, Raketen, Napalm, Cluster-Bomben und Lenkraketen sind Dreierpack-Objekte; Spreuflamme, Nuklearbomben, sowie Schilde sind nur einmal pro Objekt vorhanden. Das Seil kann während der See-Sektion unbegrenzt eingesetzt werden.

Zu guter Letzt haben alle Gegenstände eine maximale Ladebeschränkung. Sie werden niemals dazu in der Lage sein, mehr als das Maximum mit sich zu führen, ohne Rücksicht darauf, wieviel Gegenstände Sie einsammeln.

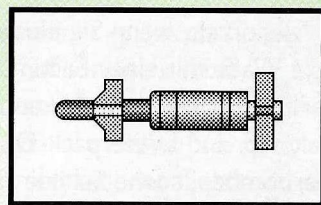
GEGENSTÄNDE-MAXIMA:

Raketen	5
Bomben	5
Cluster-Bomben	5
Seil	1
Schild	3
Lenkraketen	5
Spreuflamme	3
Nuklearbomben	2
Napalm	5
Leben	1

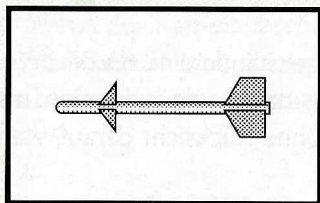
WAFFEN:



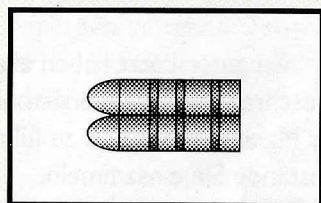
NUKLEARBOMBEN



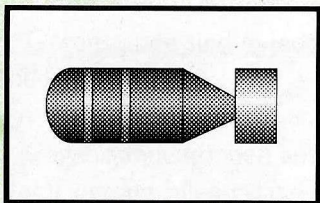
LENKRAKETEN



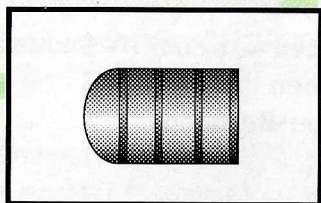
RAKETEN



CLUSTERBOMBEN

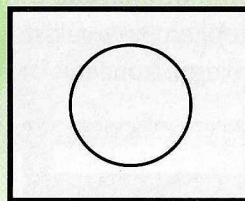


BOMBEN



NAPALM

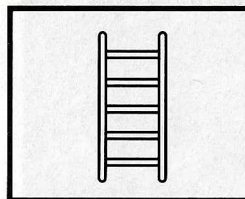
AUFRÜSTUNG:



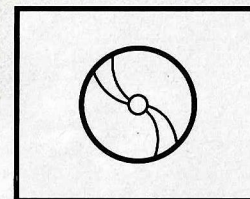
SCHILD



SPREUFLAMME



STRICKLEITERN



BONUSLEBEN

HEIMSTÜTZPUNKT

Jeder Spielabschnitt hat einen heimatlichen Stützpunkt, von wo aus das Spiel beginnt und wo es auch enden wird. Sie beginnen in der Basis und fliegen hinaus, um Geiseln zu retten und zum heimatlichen Stützpunkt zurückzubringen. Ihr Spielstand basiert auf der Anzahl der Geiseln, die Sie zum Stützpunkt zurück gebracht haben. Es gibt eine minimale Anzahl von Geiseln, die benötigt wird, um den Spielabschnitt abschließen zu können.

Wenn Sie erst einmal die Geiseln gerettet und einen Spielabschnitt beendet haben, werden Sie zum Briefing-Zimmer zurückgebracht, um ein anderes Operationsziel im Sektor auszuwählen, bis alle Ziele (Spielabschnitte) komplett gelöst wurden. Sie werden dann zu einem neuen Sektor fliegen können.



WERKSTÄTTE

Während des Spiels wird Ihr Kampfhubschrauber Schaden durch feindliches Waffenfeuer und natürlich auch durch den gewöhnlichen Gebrauch nehmen. Allerdings werden Sie dazu in der Lage sein, während des Spiels an verschiedenen Stellen des Areals zu landen und Reparaturservice zu erhalten. Wenn Sie Ihren Kampfhubschrauber gelandet haben, wird der Mechaniker herauslaufen und sofort mit der Arbeit beginnen. Ihre Energie-Anzeige wird Ihnen den Stand der Reparaturen mitteilen. Sie werden normalerweise nur ein einziges Mal pro Spielabschnitt eine Werkstatt für Ihren Kampfhubschrauber finden.

Die Summe der verfügbaren, verbleibenden Energie in jedem Spielabschnitt wird abhängig vom Schwierigkeitsgrad und dem Spielabschnitt, den Sie gerade spielen, variieren. Falls benötigt, werden Sie Energiezufuhr im Dschungel- im Stadt- oder im Wüsten-Spielabschnitt erhalten.



PUNKTEN

Sie erhalten Punkte für das Erschießen und Zerstören von Feinden und für das Retten der Geiseln. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, für jede Geisel, die Sie über die erforderliche Menge zum erfolgreichen Beenden des Spielabschnitts hinaus, gerettet haben, Bonuspunkte zu erhalten.

Wenn alle Geiseln eines Spielabschnitts gerettet wurden, wird ein weiterer Extrapbonus vergeben.

LEBEN

Der Spieloptionen-Bildschirm erlaubt es Ihnen, die von Ihnen gewünschte Anzahl der Leben im Spiel voreinzustellen. Wenn Sie dies nicht tun, wird das Spiel automatisch mit der vorgegebenen Anzahl von 4 Leben beginnen.

Jedesmal, wenn Ihr Schadensbalken auf Null fällt, verlieren Sie eins dieser Leben und müssen den Spielabschnitt von vorn beginnen.

MITARBEITER

PROGRAMMIERUNG:

Graeme Scott

STORY:

Darren Bremner &
Shane Lontis

GRAFIKEN:

Grant Arthur &
Mark Maynard

SPIEL-DESIGN:

James Halprin

WELTEN-DESIGN:

Ian Malcolm, Andrew Scott
& Arthur Kakouris

SPIELETESTER:

Brian Uniacke, Shane
Collier & Steven Scott

PRODUZENT:

Sue Anderson

DEUTSCHE BEARBEITUNG:

Guido Tommasone

Sony Electronic Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Electronic Publishing-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Electronic Publishing das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDERER GARANTIEN, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY ELECTRONIC PUBLISHING BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEGLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTEN FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY ELECTRONIC PUBLISHING-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIRECTE GARANTIE, UND SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY ELECTRONIC PUBLISHING FÜR INDIRECTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

© 1983 Broderbund Software Inc. Alle Rechte vorbehalten.

© 1993 Beam Software PTY Ltd.