

DESERT STRIKE

RETURN TO
THE GULF



ELECTRONIC ARTS

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

ALLEINVERTREIB DEUTSCHLAND
LAGUNA
VIDEO-SPIELE
AM SÜDPARK 12. D-6092 KELSTERBACH
GERMANY

PRINTED IN JAPAN

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

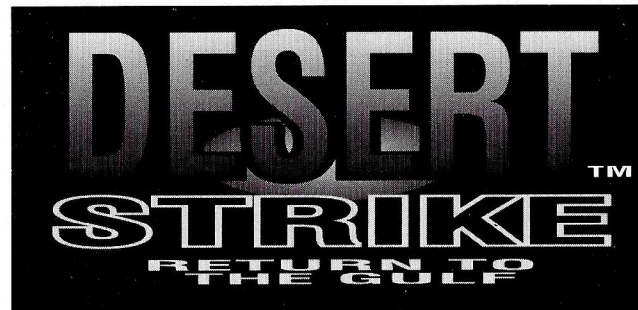


LICENSED BY

Nintendo

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

DIESES QUALITÄTS-SIEGEL 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.



VISUAL CONCEPTS

Visual Concepts wurde 1988 gegründet und war von Anfang an bemüht, durch innovative Designs und technische Perfektion außergewöhnliche Videospiele zu entwickeln. Die Belegschaft besteht aus fünfzehn Mitarbeitern, denen die Liebe zu großartigen Spielen gemeinsam ist. John Schappert, der *Desert Strike* für das Super NES™ programmierte, betrachtete die Aufgabe, die Spannung und Spielbarkeit des Originalspiels wiederherstellen zu lassen, als große Herausforderung. Nachdem er diese langwierige Arbeit beendet hat, plant John einen Urlaub in Miami. Danach will er sich auf Baseball konzentrieren.

MIKE POSEHN

Desert Strike: Return to the Gulf ist Mike Posehns erstes Videospiel. Da ihn modernste Militärtechnik sehr interessiert, ließ er sich die Chance nicht entgehen, als Electronic Arts ihn bat, dieses Produkt zu entwickeln. Doch Mike Posehn ist nicht nur *der* Computer Programmierer, sondern auch liebevoller Familienvater und leidenschaftlicher Angler. Er wohnt mit seiner Frau und zwei Kindern in Lomis, CA.

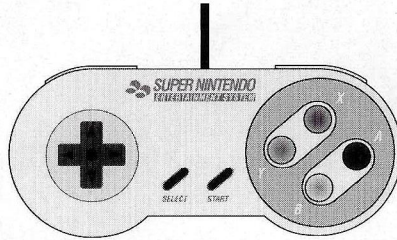
PAUL VERNON

Paul Vernon war der "Soldat" bei der ganzen Sache und zeichnet verantwortlich für die Pixel-Grafik in *Desert Strike*. Ehe Paul für Operation Desert Strike auf Touren lief, hat man ihn in *Road Rash™* Rivalen ausschalten, in *Lakers vs Celtics™* Körbe werfen und in der *PGA TOUR®* Golf sehen. Ob Sandsturm in der Wüste oder Sandlöcher beim Golf, vielleicht wird er bald an einem Sandstrand in Ihrer Nähe gesichtet.

JOHN MANLEY

John Manley stand Mike Posehn bei allen seinen Produkten als Experte von Electronic Arts zur Seite; er war auch Produktionsassistent bei DeluxeVideo III. Bei der Design-Entwicklung für *Desert Strike* konnte John die Gelegenheit nutzen und seine Liebe zu Filmen in den im Hollywood-Stil angelegten Befreiungs-Szenarien umsetzen.

STEUERÜBERBLICK



FLIEGEN

Steuerblock	Hoch	Runter	Rechts	Links
Mit Momentum	vor	zurück	rechts	links
Aus dem Cockpit	vor	zurück	rechts	links
Von oben	Nord	Süd	Ost	West

Zum "Jinken" eine der beiden Feuertasten gedrückt halten und den Steuerblock nach rechst/links/oben/unten drücken.

FEUERN — Standardeinstellungen. Steuerorgane sind modifizierbar.

- A** Radargesteuerte Raketen.
- B** Hydra-Raketen (für Dauerfeuer Taste gedrückt halten).
- Y** Schwere MGs (für Dauerfeuer Taste gedrückt halten).

*Bei diesem Spiel gibt es sehr viele Schnellfeuer- oder "Turbo"-Optionen für die Controller.

INHALT

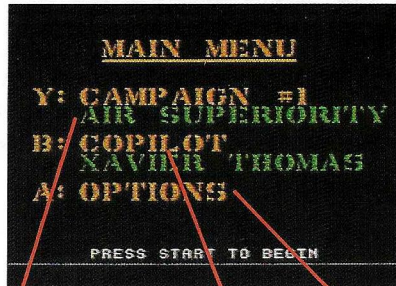
STARTEN DES SPIELS	4
MAIN MENU (DAS HAUPTMENÜ)	4
WAHL DER OPERATION	4
EIN GESPEICHERTES SPIEL LADEN	5
WAHL DES COPILOTEN	5
WAHL DER STEUEROPTIONEN	6
BUTTONS (TASTEN)	6
CONTROL (STEUERUNG)	6
DER KARTENBILDSCHIRM (SPIEL UNTERBRECHEN)	7
THE BATTLE MAP (DIE GEFECHTSKARTE)	7
DIE AUSWAHL-DARSTELLUNG	8
MISSION DATA LOG (MISSIONSBERICHT)	8
ARMOUR POINTS (PANZERUNGSPUNKTE)	9
POWER POINTS (FEUERKRAFT-PUNKTE)	9
CAMPAIGN STATUS (OPERATIONSSTATUS)	9
PASSWORD (DAS PASSWORT)	10
OPERATION 1: LUFTÜBERLEGENHEIT	11
OPERATION 2: SCUD-VERNICHTUNG	15
OPERATION 3: DIE DIPLOMATENSTADT	16
OPERATION 4: NUCLEAR STORM	18
HINWEISE UND TIPS	18
VOLL AM BALL BLEIBEN	18
KRAFTSTOFF UND MUNI SPAREN	18
PASSAGIERE AUFNEHMEN	19
PASSAGIERE ABSETZEN	19
PANZERUNGSKISTEN	19
SCHNELLE LEITER	20
EXTRALEBEN	20
VORWARNZONEN	20
NUR NICHTS ÜBERSTÜRZEN	20
ANHANG: WAFFEN	21
MITWIRKENDE:	22

STARTEN DES SPIELS

1. Netzschalter an Ihrem Super NEST™ auf **OFF** stellen. Niemals bei eingeschaltetem Gerät Spielkassetten einlegen oder entfernen.
2. Spielkassette in das Super NEST™ einlegen und fest einrasten lassen.
3. Netzschalter auf **ON** stellen.
4. Nach dem Anfangsbildschirm beginnt automatisch der Vorspann. Er läuft in einem festgesetzten Tempo ab, kann jedoch durch Betätigung von **Y**, **B** oder **A** beschleunigt werden. Drücken Sie **START**, um den Vorspann zu überspringen und direkt zum **Main Menu** (Hauptmenü) zu gelangen.
5. Wenn Sie eine kurze Vorführung der ersten Operation sehen wollen, drücken Sie **X**. Werden keine Tasten betätigt, beginnt die Vorführung automatisch. Nach der ersten Vorführung wird noch einmal der Vorspann abgespielt, darauf folgt eine Vorführung der zweiten Operation usw.
6. Während der Vorführung können Sie jederzeit **start** drücken, um zum **Main Menu** zurückzukehren.

Eine ausführliche Einführung zu der ersten Operation erhalten Sie unter *Operation 1: Air Superiority (Luftüberlegenheit)*. Wenn Sie diese Einführung sorgfältig durcharbeiten, haben Sie das Mindestmaß an Können zur erfolgreichen Durchführung sämtlicher Operationen.

MAIN MENU (DAS HAUPTMENÜ)



Operation 1

Co-pilot

Optionen

WAHL DER OPERATION

Wenn Sie zum ersten Mal spielen, oder wenn Sie kein Paßwort haben, müssen Sie mit CAMPAIGN #1 beginnen.

- Betätigen Sie im **Hauptmenü X**, wenn Sie die Vorführung sehen möchten, und während der Vorführung **START**, um zum **Hauptmenü** zurückzukehren.
- Drücken Sie **START**, wenn Sie zum Beginn der Operation bereit sind.

EIN GESPEICHERTES SPIEL LADEN

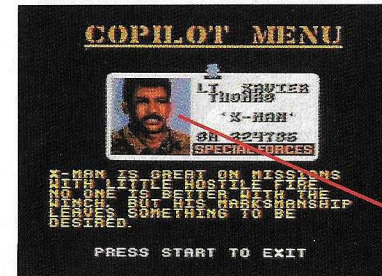


Operationsmenü

Paßwort eingeben

- Vom **Hauptmenü** gelangen Sie durch Betätigung von **Y** zum **Campaign Menu** (Operationsmenü).
- Geben Sie Ihr Paßwort folgendermaßen ein:
- Den Steuerblock nach **oben** oder **unten** drücken, um den richtigen Buchstaben zu wählen.
 - Den Steuerblock nach **rechts** oder **links** drücken, um den Cursor zu bewegen.
 - Drücken Sie **START**, um zum **Hauptmenü** zurückzukehren.

WAHL DES COPILOTEN



Jake

Ihr Copilot ist verantwortlich für das Zielen und das Bedienen der Winde. Je fähiger Ihr Copilot, umso einfacher ist Ihr Job als Pilot. Zu jedem Copiloten gibt es ein Dossier.

- Drücken Sie **B**, um zum **Copilot Menu** (Coptilotenmenü) zu gelangen.

Beachten Sie, daß "Jake" als MIA, d.h. Missing In Action (vermißt) geführt wird. Ein als vermißt gemeldeter Pilot kann nicht gewählt werden. Er ist irgendwo da draußen, und wenn Sie ihn finden und sich sicher zur Fregatte zurückbringen, wo ihm eine sicherlich nötige erste Hilfe gegeben werden kann, können Sie die folgenden Operationen mit dem besten Copiloten der Truppe fliegen.

- Drücken Sie den Steuerblock nach **rechts** oder **links**, um die Copiloten durchzugehen.
- Erscheint der gewünschte Copilot auf dem Bildschirm, drücken Sie **START**, um zum **Hauptmenü** zurückzukehren.

WAHL DER STEUEROPTIONEN



Steuerung

Tasten

Auf dem Spieloptionen-Bildschirm können Sie zwischen mehreren Steuerarten wählen.

- Drücken Sie **A**, um zum Bildschirm **Options** (Optionen) zu gelangen.

BUTTONS (TASTEN)

- Drücken Sie **Y**, um zu wählen, durch welche Tasten die verschiedenen Waffen gesteuert werden.

CONTROL (STEUERUNG)

- Mit **B** wählen Sie, wie Ihr Hubschrauber fliegt.

With Momentum (Mit Einwirkung physikalischer Kräfte) – Diese Einstellung wird automatisch jedesmal gewählt, wenn Sie Ihr Super NES einschalten. Ist dieser Modus aktiv, wirken auf die Apache physikalische Kräfte ein, deren Wirkung beim Steuern kompensiert werden muß.

- Zum Vorwärtsfliegen Steuerblock nach **oben** drücken
- Zum Rückwärtsfliegen Steuerblock nach **unten** drücken.
- Für eine Linkskurve Steuerblock nach **links** drücken.
- Für eine Rechtskurve Steuerblock nach **rechts** drücken.

From Cockpit (Vom Cockpit) – Die Steuerung erfolgt wie oben beschrieben, doch brauchen Sie keine physikalischen Kräfte zu kompensieren.

Hinweis: Sie sehen Ihre Apache wie bei "With Momentum" und "From Above" von oben.

From Above (Von oben) – Der Steuerblock entspricht den Himmelsrichtungen auf der Karte.

- Steuerblock nach **oben** drücken, um nach Norden zu fliegen.
- Steuerblock nach **unten** drücken, um nach Süden zu fliegen.
- Steuerblock nach **rechts** drücken, um nach Osten zu fliegen.
- Steuerblock nach **links** drücken, um nach Westen zu fliegen.

Anfänger sollten die Apache **From the Cockpit** (Aus dem Cockpit) oder **From Above** (Von oben) steuern, da dann sicher weniger Fehler gemacht werden. Doch sind diese Einstellungen nicht so realistisch wie **With Momentum** (mit Einwirkung physikalischer Kräfte). Wenn Sie eine oder beide der erstgenannten Einstellungen beherrschen, können Sie zu **With Momentum** übergehen, um das Erlebnis realistischer zu gestalten.

Wenn Sie mit der Optionseinstellung zufrieden sind, können Sie durch

Drücken von **START** zum **Hauptmenü** zurückkehren.

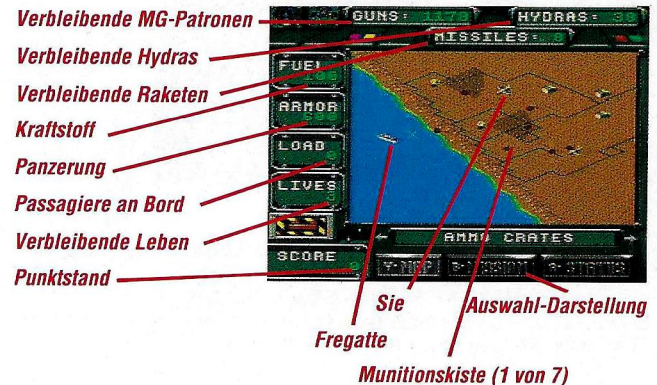
- Drücken Sie nochmals **START**, um das Spiel zu beginnen.

Hinweis: Wenn Sie die Tastenkongfiguration oder die Steueroption ändern, bleiben die neuen Einstellungen aktiv, bis die Änderung aufgehoben oder das Super NES™ ausgeschaltet wird. Das Rückstellen des Spiels hat keinen Einfluß auf die Steueroptionen.

DER KARTENBILDSCHIRM (SPIEL UNTERBRECHEN)

Während jeder Operation müssen Sie sich immer wieder die Gefechtskarte ansehen, um Ihre Position bezüglich der Ziele und gestellten Aufgaben festzustellen. **Wenn Sie den Map Screen (Kartenbildschirm) aufrufen, pausiert die Spielhandlung.** Von dem **Kartenbildschirm** können Sie spezifische militärische Daten zur laufenden Operation einsehen und Ihren aktuellen Status bei dieser Operation aufrufen.

THE BATTLE MAP (DIE GEFECHTSKARTE)



Neben Ihren Waffen ist die Gefechtskarte für Sie als Pilot das wichtigste Werkzeug.

- Drücken Sie während des Fluges **START**, um zu pausieren und den **Karten-Bildschirm** aufzurufen.

Ihre Apache wird als weißes, sich drehendes X dargestellt. Wählen Sie Objekte aus der Darstellung unter der Gefechtskarte aus. Das jeweils gewählte Objekt blinkt auf der Gefechtskarte.

DIE AUSWAHL-DARSTELLUNG

- Steuerblock nach **rechts** oder **links** drücken, um auf der Gefechtskarte Einsatzziele und andere Objekte auszuwählen.

Bei den ersten drei Operationen erscheinen Ihre Missionen nummeriert in der Auswahl-Darstellung unter der Gefechtskarte. **Die Missionen sollten der Reihe nach erfüllt werden**, doch hält Sie nichts auf, wenn Sie aus der Reihe tanzen.

Bei der vierten Operation erscheint anfänglich nur noch die erste Mission. Wenn Sie die erste Mission erfüllt haben, erscheint die zweite usw.

Wichtige Objekte auf dem Gebiet werden nach den Missionen aufgeführt.

- Drücken Sie **B**, um die Beschreibung der Objekte aufzurufen.

Hinweis: Bei den letzten drei Operationen sind **Kraftstoff** und **Munition**, sowie einige **spezielle Gegenstände** in Gebäuden, Dünen, zwischen Felsen usw. versteckt und erscheinen erst auf der Karte, wenn Sie die jeweilige umgebende Struktur zerstört haben.

MISSION DATA LOG (MISSIONSBERICHT)

Der *Missionsbericht* liefert detaillierte Informationen über die Ziele und Objekte einer



Operation.

- Drücken Sie **B** (wenn der Kartenbildschirm oder Operationsstatus dargestellt wird), um den Missionsbericht aufzurufen.
- Steuerblock nach **rechts** oder **links** drücken, um die Gegenstände durchzugehen.

Beachten Sie, daß es zu jedem Gegenstand auf der Karte eine Datei im Missionsbericht gibt. Sie finden dort Bild, Name und Informationen zu jeder Position.

ARMOUR POINTS (PANZERUNGSPUNKTE)

Für einige Ziele sind Panzerungspunkte aufgelistet. Die Zahl zeigt den Umfang der Beschädigung an, die das Ziel überstehen kann, ehe es außer Gefecht gesetzt ist.

POWER POINTS (FEUERKRAFT-PUNKTE)

Für die feindlichen Waffen werden Feuerkraft-Punkte aufgelistet. Werden Sie von einer Boden/Luft-Lenkwaaffe Rapiert getroffen, die mit 100 Punkten trifft, geht Ihre Panzerung um 100 Punkte zurück.

CAMPAIGN STATUS (OPERATIONSSTATUS)



Der Operationsstatus ist ein brandaktueller Bericht über Ihre Fortschritte bei einer Operation.

- Vom **Kartenbildschirm** oder dem **Missionsbericht** aus **A** drücken, um den **Operationsstatus** aufzurufen.

Die Missionen werden in der Reihenfolge angegeben. Grüne Status-Anzeigen bedeuten erfüllte Missionen, rote Status-Anzeigen bedeuten noch zu erfüllende Missionen.

WICHTIGE INFORMATIONEN

Pro Operation stehen Ihnen drei Lives (Leben) zur Verfügung. Verlieren Sie Ihr drittes Leben vor Erfüllung der letzten Mission einer Operation, müssen Sie zum Anfang dieser Operation zurück und alle Missionen erfüllen, ehe Sie zur nächsten Operation übergehen können.

Auch wenn es so aussieht, als hätte das MG ein Objekt getroffen, sollten Sie nach der grauen Explosion Ausschau halten und auf den lauten Aufprall warten, um sicherzugehen, daß Sie das Ziel auch getroffen haben. Bei Fehltreffern erscheint die Explosion in gelber Farbe, und Sie hören nur das leise Geräusch von "Gewehrfeuer".

Während der Operationen erhalten Sie immer wieder eintreffende Aufklärungsberichte. Warten Sie aber mit dem Zugriff nicht länger als 10 Sekunden, da der Bericht danach nicht mehr verfügbar ist.

- **START** drücken, um einen eintreffenden Aufklärungsbericht aufzurufen.

Bei jedem Absetzen eines Passagiers auf einem Landeplatz haben Ihre Mechaniker Zeit für die Reparatur der Panzerung Ihres Hubschraubers.

Bei der Operation 1 ist jeder Passagier 150 Panzerungspunkte wert. Bei allen weiteren Operationen beträgt dieser Wert 100 Punkte.

Wenn Ihr Fuel (Kraftstoff)-Stand 14 Einheiten erreicht hat, erscheint eine Warnmeldung auf dem Bildschirm. Nach Verbrauch von jeweils zwei weiteren Einheiten erscheint diese Meldung wieder. Wenn Ihre Panzerungspunkte auf 125 geschrumpft sind, erscheint ebenfalls eine Warnmeldung.

Hinweis: Wenn Sie über Wasser fliegen, erscheint keine Warnmeldung.

Sollten Sie wegen Kraftstoffmangel abstürzen, werden Ihre Panzerungspunkte automatisch wieder auf volle 600 aufgefüllt.

Wenn Sie wegen des Verlusts der Panzerung getroffen werden, bleibt Ihr Kraftstoffvorrat derselbe wie vor dem Absturz. Haben Sie weniger als 25 Einheiten Kraftstoff, wird Ihr Kraftstofftank auf 25 Einheiten aufgefüllt.

Wenn Sie ein Objekt rammen (mit Ausnahme der Fregatte), verlieren Sie zehn Panzerungspunkte durch den Schaden und momentan auch die Kontrolle über die Apache. Aber auch das gerammte Objekt verliert zehn Panzerungspunkte.

Wenn Sie abstürzen und ein weiteres Leben bekommen, bleiben Ihre "Zuladung" an Passagieren und Ihr Munitionsvorrat gleich.

Folgende wichtige Informationen erscheinen auf dem Karten-Bildschirm.

Lives (Leben) — Zahl der verbleibenden Leben.

Load (Zuladung) — Zahl der Passagiere an Bord (max. 6).

Armor (Panzerung) — Schutz gegen Angriffe (5-600).

Fuel (Kraftstoff) — Verbleibender Kraftstoff (2-100).

Guns (Schuß) — Zahl der restlichen MG-Patronen (max. 1178).

Hydras — Restliche Hydra-Raketen (max. 38).

Missiles (Raketen) Verbleibende Raketen (max. 8).

Score (Punktstand) — Je höher Ihr Punktstand ist, umso besser waren Sie. Manchmal gibt es Bonus-Punkte, wenn alle Aufgaben einer Mission erfüllt werden. Wenn Sie beispielsweise zur Erfüllung einer Mission 14 von 16 Vermißten (MIA) retten müssen, gibt es Bonus-Punkte für die Rettung der restlichen zwei.

Die Zerstörung ziviler oder eigener Ziele kann Punktabzug bedeuten.

PASSWORD (DAS PASSWORT)

Am Ende jeder erfolgreich abgeschlossenen Operation erhalten Sie ein aus sieben Buchstaben bestehendes Paßwort und Ihre aktuelle Punktzahl. Notieren Sie es sich, wenn Sie beim Beginn der nächsten Operation mit Ihrem aktuellen Punktstand, auf den nächsten Tausender abgerundet, wieder ins Spiel einsteigen wollen.

Mit dem Paßwort werden aber Ihre Auswahl des Copiloten, sowie Einstellungen der Steuerung nicht mit gesichert.

Zum Notieren des Paßworts haben Sie ungefähr 5 Minuten Zeit.

*Nähere Erläuterungen zur Verwendung des Paßworts finden Sie unter **Ein gespeichertes Spiel laden** im Abschnitt **Wahl der Operation**.*

SNAFUS

'SNAFU' ist ein amerikanisches Militärakronym, das für 'Situation Normal—All Fouled Up' (Situation normal — alles verpatzt) steht. Erscheint auf dem Bildschirm eine SNAFU-

Botschaft — "Return to the Frigate" (Zurück zur Fregatte) — haben Sie einen Fehler begangen, der den erfolgreichen Abschluß der aktuellen Operation unmöglich macht. Sie müssen dann zur Fregatte zurückkehren und die Operation noch einmal von vorn beginnen. Am Ende jedes Abschnitts zu den einzelnen Operationen finden Sie in diesem Handbuch eine Liste mit den relevanten SNAFUS.

OPERATION 1: LUFTÜBERLEGENHEIT

Der erste Schritt in jedem modernen militärischen Konflikt ist die Herstellung der Luftüberlegenheit. Dementsprechend müssen Sie bei Ihrer ersten Mission die Flugplätze des Feindes zerstören. Um diese Aufgabe sicher erfüllen zu können, müssen Sie jedoch vorher seine Radaranlagen und Kraftwerke ausschalten.

Nach den Flugplätzen kommen die Führungszentren dran, in denen sich die feindlichen Befehlshaber verbergen. Um die letzte Mission der ersten Operation zu erfüllen, müssen Sie die Führungszentren hochjagen und einen feindlichen Befehlshaber fangen, denn nur so erfahren Sie, wo der alliierte Spion gefangengehalten wird. Der Spion kennt die geheimen Kernwaffenpläne des Verrückten.

EINFÜHRUNG ZU OPERATION 1

Während dieser Einführung ist das obere Ende des Bildschirms Norden.

- Drücken Sie auf eine beliebige Stelle auf dem Steuerblock, um von der Fregatte zu starten.
- Beim Abheben **START** drücken, um sich die Karte anzusehen. In östlicher Richtung ist Land, und die Radarstellungen des Feindes blinken. Ihre erste Zielstellung ist die Zerstörung beider Radarstellungen. Dabei können Sie gleich herausfinden, wie gut diese Radaranlagen geschützt sind.
- Den Steuerblock nach **rechts** oder **links** drücken, um zu sehen, welche Waffenarten der Feind in der Nähe der Radaranlagen aufgestellt hat. Wenn Sie sich AAA, d.h. Anti-Aircraft Artillery (Flak), ansehen, werden Sie feststellen, daß jede Radaranlage eng von zwei Flak-Batterien gedeckt wird.
- Drücken Sie **B**, um weitere Informationen zu Flak-Batterien (AAA) zu erhalten. Sie sehen, daß es sich bei der feindlichen Flak nur um leichte Flak von 20 Punkten handelt. Ihre Treffgenauigkeit ist gering, dafür haben sie eine hohe Feuergeschwindigkeit. Sie drehen sich mit mittlerer Geschwindigkeit und profitieren nicht vom Radar. Insgesamt scheint die Flak keinen sonderlich guten Schutz zu bieten. Sie müßten in der Lage sein, ohne Schwierigkeiten zurechtzukommen.
- Drücken Sie **START**, um zur laufenden Operation zurückzukehren.
- Fliegen Sie die am weitesten südlich gelegene Radaranlage an. Dazu müssen Sie eventuell nochmals die Karte aufrufen, um Ihre Kurswerte zum Ziel abzunehmen.
- Während des Fluges sehen Sie wahrscheinlich am Boden kämpfende Soldaten und vermißte (MIA), die gerettet werden müssen. Die Rettung von Vermißten gehört zu Ihrem Job und kann auch Ihnen großen Nutzen bringen. Wenn Sie nicht mindestens einen Passagier haben, können Sie nicht in einer Landezone landen. Jeder abgesetzte Passagier bringt 150 Panzerungspunkte, wobei maximal 600 Punkte möglich sind.

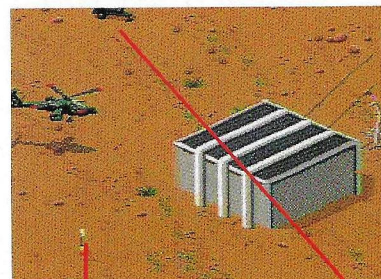
- Vernichten Sie den feindlichen Aggressor, wenn Sie wollen, und fliegen Sie in der Standschwebe über dem Vermißten, der sicher Winkzeichen gibt. Wenn Sie sich dem Vermißten (MIA) nähern, wird die Strickleiter ausgeworfen. Wenn Sie die richtige Position über dem Vermißten eingenommen haben, erfaßt er die Leiter und Ihr Copilot zieht ihn an Bord.
- Wenn Operation 1 anläuft, gibt es mindestens 15 Vermißte (MIA's). Diese werden aber im Lauf der Zeit getötet. Eingedenk dessen könnten Sie es für ratsam halten, alle Bodentruppen, denen Sie begegnen, auszuschalten. Abgesehen vom Punktzuwachs, schützen Sie dadurch das Leben der Vermißten (MIA) und erhöhen auch Ihre eigene Lebensdauer.



AAA

- Wenn Sie die Radaranlage erreichen, werden Sie von der Flak (AAA) unter Beschuß genommen. Versuchen Sie, die Flak-Batterien entweder mit Ihrem Maschinengewehr (Y) oder mit ein paar Hydra-Raketen (B) zu vernichten. Vielleicht finden Sie eine Möglichkeit, die Flak-Batterien zu umfliegen und die Radaranlagen zu zerstören, ohne schwere Munition verbrauchen zu müssen. Sehen Sie zu, daß Sie eine Position finden, aus der Ihr MG die Radarspiegel treffen kann, während Sie aber außerhalb der Reichweite beider Flak-Batterien sind. Bei späteren Operationen ist es wichtig, daß Sie die verschiedenen Methoden des sparsamen Umgangs mit Munition kennen.
- Greifen Sie den Radarspiegel sofort an, wenn Sie vor dem Feuer der Flak (AAA) sicher sind. Da vom Radar kein Gegenfeuer zu erwarten ist, brauchen Sie Ihre schwerere Feuerkraft nicht zu seiner Zerstörung einzusetzen. Feuern Sie mit Ihrem MG (Y) so schnell wie möglich, denn der Kraftstoff nimmt ständig ab.
- Nach dem Ausschalten des Radarspiegels drücken Sie **START**, um sich wieder nach der Karte zu orientieren. Als Sie diesen Bildschirm das letzte Mal verlassen haben, hatten Sie sich die Mission-Daten zu Flak (AAA) angesehen. Drücken Sie also (Y), um den Karten-Bildschirm aufzurufen.
- Drücken Sie den Steuerblock nach **rechts** oder **links**, um nacheinander zu den für die Karte wirksamen Buchstaben zu schalten. Sie sehen, daß die Anlage von zwei Flak-Batterien (AAA) gedeckt wird, daß sich zwei Vermißte (MIA) in der Nähe befinden sowie eine Munitionskiste. Das sieht kinderleicht aus.

- Fliegen Sie in nördlicher Richtung die Radaranlage an. Vernichten Sie auf dem Weg feindliche Ziele, soweit Sie sich dazu in der Lage sehen.
 - Zerstören Sie die Radaranlage wie oben.
 - An dieser Stelle müßte Ihr Kraftstofftank noch mehr als halbvoll sein. Das müßte für die zweite Mission reichen.
- Hinweis:** Die Zielstellungen sollten in der richtigen Reihenfolge absolviert werden.
- Sehen Sie sich auf der Karte an, wo das neue Ziel ist: das **Kraftwerk** (Power Station). Betrachten Sie die im Auswahl-Display aufgeführten feindlichen Waffen, um die beste und sicherste Anflugstrecke zu finden.
 - Versuchen Sie in Richtung Nordost zu fliegen und dabei den stark verteidigten Flugplatz zu meiden. Wenn Sie einen Wachtposten oder eine Zeltgruppe sehen, können Sie diese angreifen oder auch nicht. In feindlichen Gebäuden und Zelten sind manchmal nützliche Vorräte versteckt.



Approaching missile

AAA

- Schalten Sie die Rapier und die Flak (AAA) aus, die die Kraftwerke decken. Sie haben immer noch genügend Kraftstoff und könnten sich die Zeit nehmen, um das Kraftwerk mit Ihrem MG zu zerstören und dabei Ihre Raketen für gefährlichere Situationen aufheben. Das ist auch ganz allgemein eine gute Taktik.
- Beachten Sie den Werkzeugkasten in dem Krater, wo einmal das Kraftwerk stand. Rufen Sie die Karte auf, und prüfen Sie Ihre Panzerungspunkte. Wenn Ihnen weniger als etwa 300 Punkte geblieben sind, könnten Sie den Werkzeugkasten aufnehmen. Durch den Werkzeugkasten wird Ihre Panzerung auf volle Stärke wiederhergestellt. Nehmen Sie den Werkzeugkasten in der gleichen Weise auf wie vorher den Vermißten (MIA). Fliegen Sie in der Standschwebe darüber, so daß Ihr Copilot ein Seil mit Haken hinunterlassen kann, um den Kasten mit der Winde hochzuziehen.
- Jetzt könnten Sie sicher neuen Kraftstoff (fuel) und Munition (ammo) gebrauchen. In einer Kaserne in südlicher Richtung ist eine Munitionskiste. Und Fässer mit Kraftstoff sind gleich in der Nähe, wenn eines oder beide nicht zufällig im Kampf vorher zerstört worden sind. In diesem Gebiet befinden sich auch zwei Vermißte (MIA).
- Suchen Sie die Kraftstofffässer und die Muni, wenn Sie sie brauchen, und fliegen Sie in der Standschwebe über ihnen, um sie aufzunehmen.

- Fliegen Sie nun zum nächsten Flugplatz (Airfield). Er ist stark gedeckt, so daß Sie dabei sehr leicht ins Gras beißen könnten. Versuchen Sie, sich an die Flak und die Rapiers anzuschleichen und sie zu zerstören, ehe sie drehen und feuern können.
- Zögern Sie nie mit dem Rückzug. Wenn Sie mehrere Treffer hinnehmen müssen und feststellen, daß Sie gefährlich wenig Panzerungspunkte haben, müssen Sie sich zum nächsten Flugplatz zurückziehen und dort den Vermißten absetzen. Dadurch wird Ihre Panzerung wiederhergestellt, so daß Sie sich dem momentanen Ziel mit neuer Kraft zuwenden können. Sie sollten die Karte nach Vermißten absuchen, um den am nächsten befindlichen aufzunehmen. Nach Möglichkeit sollten Sie immer einen Vermißten an Bord haben.
- Schließen Sie das Ganze mit der Zerstörung des Flugplatzes ab. Damit der Flugplatz als zerstört gilt, müssen Sie alle Flugzeuge und alle Gebäude vernichten. Im Zweifelsfall können Sie immer die Karte zu Rate ziehen. Wenn das Flugplatz-Icon immer noch verzeichnet ist, ist mindestens ein wichtiges Objekt intakt geblieben.
- Zerstören Sie den anderen Flugplatz.
- Ehe Sie die Command Centres (Führungszentren) anfliegen, müssen Sie mit Kraftstoff, Munition und Panzerung wohlausgestattet sein. Möglicherweise sind keine Vermißten mehr übrig. Dann müssen Sie noch vorsichtiger sein und gegen zurückfeuernde Ziele mehr und schwerere Waffen einsetzen.
- Wenn Sie ein Führungszentrum zerstören, versucht der feindliche Befehlshaber zu türmen. Verfolgen Sie ihn, und nehmen Sie ihn gefangen. Nur so können Sie in Erfahrung bringen, wo der alliierte Spion (spy) gefangengehalten wird.
- Um den Aufenthaltsort des Spions herauszufinden, brauchen Sie nur ein Führungszentrum zu zerstören und einen feindlichen Befehlshaber gefangenzunehmen, doch erhalten Sie Bonus-Punkte für Zerstörungen über Ihre Pflicht hinaus.
- An dem Ort, wo der Spion gefangengehalten wird, sehen Sie drei Gebäude. In einem von ihnen gibt es eine Falltür. Wählen Sie ein Gebäude aus, und zerstören Sie es. Wird keine Falltür sichtbar, probieren Sie es mit dem nächsten Gebäude.
- Wenn Sie die Falltür gefunden haben, müssen Sie darüber fliegen; die Apache landet dann automatisch. Ihr Copilot rennt dann los, um den Spion zu retten.
- In der Zwischenzeit erscheinen einige VDA-Kanonen auf der Szene. Um die Stellung aller VDAs zu ermitteln, müssen Sie u.U. zuerst die Gegend abfliegen. Zerstören Sie die Kanonen, dann kommen Ihr Copilot und der Spion aus der Falltür. Nehmen Sie den Spion und Ihren Copiloten auf, und kehren Sie zur Fregatte zurück.
- Nach der Landung feiern Sie mit dem Copiloten an Deck der Fregatte, und Ihr Befehlshaber faßt Ihre Ergebnisse zusammen. Vergessen Sie nicht, Ihr Paßwort aufzuschreiben!

SNAFUS

1. Zerstörung der Landezonen (für alle Operationen).
2. Vernichtung der feindlichen Befehlshaber.
3. Vernichtung des Geheimagenten.

OPERATION 2: SCUD-VERNICHTUNG

Diese Operation findet in der Mittagszeit statt.

Nachdem Sie bei Operation 1 die Luftüberlegenheit hergestellt haben, ist es an der Zeit, die Scud-Rampen des Verrückten auszuschalten. Wie schon bei Operation 1 wollen Sie sicher zuerst die feindlichen Radaranlagen zerstören. Dann gilt es, an einige politische Gefangene zu denken. Erfüllen Sie die folgenden sechs Zielstellungen der Reihe nach.

1. RADARANLAGEN ZERSTÖREN

Wie man mit Radaranlagen umgeht, wissen Sie bereits, allerdings sind es diesmal drei, und zwei davon sind stark gedeckt.

2. GEFÄNGNISAUSBRUCH ARRANGIEREN

Diese drei Ausbrüche sind hart. Vergewissern Sie sich, daß Sie vorher in der Gegend aufgeräumt haben, ehe Sie ein Loch in die Gefängnismauern schießen, damit die fliehenden Gefangenen nicht getroffen werden, ehe Sie sie aufnehmen können.

3. KRAFTWERK ZERSTÖREN

Dieses Ziel ist wohlgedeckt, doch müßten Sie es zerstören können, ohne selbst allzuviel Schaden zu nehmen, wenn Sie wissen, wie man den feindlichen Waffen ausweicht.

4. C-WAFFENKOMPLEX ZERSTÖREN

Vergewissern Sie sich, daß Sie über ausreichend Panzerung und Munition verfügen, ehe Sie sich an diese Mission heranwagen.

5. SCUD-RAMPEN AUSSCHALTEN

Nachdem Sie den C-Waffenkomplex zerstört haben, werden die Befehlshaber der Scud-Batterien nervös und entschließen sich, diese einzusetzen, ehe sie die Schande erleben, wie Ratten in den eigenen Löchern gefangen zu werden. Sie haben jetzt die Chance, sie zu fangen und herauszufinden, wo die Scud-Rampen stationiert sind.

Zuerst müssen Sie die Karte aufrufen, um die Standorte der Scud-Hauptquartiere festzustellen. Vielleicht sind Ihnen schon Stahlgebäude aufgefallen, die mit einer rot-weißen Flagge gekennzeichnet sind. Das sind Scud-Hauptquartiere. Fliegen Sie von einem Hauptquartier zum nächsten, und lassen Sie keinen Stein auf dem anderen. Fangen Sie dabei die angstgelähmten Scud-Befehlshaber.

Immer wenn Sie einen Scud-Befehlshaber fangen, erscheint der Standort einer Scud-Rampe als roter Punkt auf der Karte. Fliegen Sie die Scud-Rampen an, und sehen Sie zu, daß Sie sie zerstören, ehe die Raketen gestartet werden. Es gibt insgesamt sechs Rampen, von denen Sie mindestens fünf zerstören müssen, um die Mission zu erfüllen.

6. KRIEGSGEFANGENE RETTEN

Das ist die Hauptmission der zweiten Operation.

Mit genügend Muni und Kraftstoff, sowie dem Know-how fürs Überleben können Sie diese Rettungsmission erfüllen und sicher zur Fregatte zurückkehren, um neue Befehle entgegenzunehmen.

Es gibt insgesamt 16 Kriegsgefangene (POW), von denen Sie 14 retten müssen. Lassen Sie nicht zu, daß mehr als zwei Männer bei den Aktionen fallen, denn sonst ist alles bisher Erreichte umsonst gewesen.

Fliegen Sie auf einer sicheren Strecke zur Fregatte zurück.

SNAFUS

1. Sie töten mehr als einen Scud-Kommandanten.
2. Sie lassen zu, daß mehr als 5 politische Gefangene getötet werden.
3. Sie lassen zu, daß mehr als 2 Kriegsgefangene (POW) getötet werden.

OPERATION 3: DIE DIPLOMATENSTADT

Diese Operation findet am frühen Abend statt.

1. UNO-INSPEKTOREN RETTEN

Die UNO-Inspektoren werden auf einem Parkplatz nahe des Hotels angegriffen. Fliegen Sie hin, und schalten Sie den feindlichen Panzer und die Bodentruppen aus. Passen Sie auf, daß Sie nicht die Inspektoren treffen, denn sonst müssen Sie von vorn beginnen.

2. B-WAFFENKOMPLEX ZERSTÖREN

In nordwestlicher Richtung befindet sich ein großer B-Waffenkomplex. Der Chefchemiker versteckt sich in einer B-Waffenfabrik inmitten von sieben anderen, ähnlich aussehenden Gebäuden. Zerstören Sie die Gebäude, um die Chemiker zu finden und gefangenzunehmen. Wenn Sie unter ihnen den richtigen herausgefunden haben, erfahren Sie die Standorte der unterirdischen Raketensilos.

3. UNTERIRDISCHE RAKETENSILOS ZERSTÖREN

Bei dieser Mission fahnden Sie nach den durch Sanddünen verdeckten unterirdischen Silos. Setzen Sie Ihr MG ein, um die Siloanzierung zu finden (wenn Sie die richtige Sanddüne treffen, hören Sie den Aufschlag der Geschosse), und jagen Sie das Silo hoch, ehe die Rakete gestartet wird.

Manchmal geht durch die Explosion des Silos ein Kraftstoffab, eine Munikiste oder ein anderes Objekt in dem betreffenden Gebiet hoch. Sie könnten also erst benötigte Vorräte aufnehmen, ehe Sie das Silo ausschalten.

4. PILOTEN AUS SEENOT RETTEN

Diese Mission ist einigermaßen einfach. Zerstören Sie die feindlichen Schnellboote, ohne die schutzlosen Piloten zu verletzen, und nehmen Sie die Piloten dann auf. Einer der Piloten hat eine wertvolle Information.

5. KRAFTWERK ZERSTÖREN

Von einem der geretteten Piloten erfahren Sie, daß das Kraftwerk eine Vorwarnzone um die Jacht des Verrückten sichert. Sie müssen erst das Kraftwerk zerstören, ehe Sie sich an die schwierige Rettungsaufgabe mit der Jacht wagen können.

6. GEFANGENE VON JACHT DES VERRÜCKTEN BEFREIEN

Nach Eliminierung des anfänglichen Widerstandes schießen Sie ein Loch in die Jacht. Die Gefangenen springen dann einer nach dem anderen ins Wasser. Die Gefangenen sind durch die Gefangenschaft geschwächt und können nicht lange im Wasser bleiben, und so brauchen Sie einen guten Mann an der Winde, während Sie genau in der Standschwebe fliegen können müssen. Achten Sie darauf, die Jacht nicht zu rammen, denn die Zeit, die bei der Erholung von dem Aufprall verlorengelassen, kann einem Gefangenen das Leben kosten. Wenn Sie mehr als fünf Gefangene ertrinken lassen, müssen Sie von vorn beginnen.

7. DEN FEINDLICHEN BOTSCHAFTER GEFANGENNEHMEN

Hier treffen Sie auf das bisher schwerste feindliche Feuer. Vergewissern Sie sich, daß Sie eine volle Munizuladung haben und auch wissen, wo Sie mehr bekommen. Eine Kiste reicht Ihnen sicher nicht. Doch selbst wenn Sie die ganze Munition der Welt hätten, würde das nichts nützen, wenn vorher die Radaranlage nicht ausgeschaltet wird, die eine Vorwarnzone um das Gebiet sichert.

8. BOTSCHAFTSANGEHÖRIGE RETTEN

Ihre letzte Mission bei dieser Operation besteht darin, 12 Botschaftsangehörige zu retten, die im Botschaftsgebäude gefangengehalten werden. Ihr Copilot springt aus dem Hubschrauber, um den Bus zu fahren, so daß Sie von nun an die Waffen selbst einsetzen müssen. Um Ihren Copiloten absetzen zu können, müssen Sie zuerst die feindlichen Hubschrauber zerstören. Sind die Hubschrauber vernichtet, erscheint eine Landezone. Landen Sie auf dem 'X'; es folgt die Rettungsaktion. Nachdem Sie alle Verteidigungsstellungen des Feindes vernichtet haben, müssen Sie das Tor vor dem Bus aufsprengen. Ihr Copilot weiß, wo sich das Camp der Navy Seals (Spezialeinheit der Marine) befindet und fährt den Bus dorthin. Der Bus ist sehr empfindlich und hält keine schweren Angriffe aus. Ihr Job ist es nun, den Bus zu begleiten, damit den Botschaftsangehörigen nichts passiert. Wenn der Bus zerstört wird, müssen Sie die Operation von vorn beginnen, und Ihr Copilot wird als vermißt geführt (MIA).

SNAFUS

1. Sie lassen zu, daß mehr als 2 U.N.-Inspektoren getötet werden.
2. Sie töten den Chefchemiker.
3. Sie lassen zu, daß mehr als ein gestrandeter Pilot getötet wird.
4. Mehr als vier Gefangene ertrinken.
5. Sie töten den feindlichen Botschafter.
6. Der Bus wird zerstört.
7. Das C-130 Transportflugzeug wird zerstört.

OPERATION 4: NUCLEAR STORM

Diese Operation findet in der Nacht statt.

1. ÖLFELDER SCHÜTZEN

Es gibt zwei Zielstellungen bei dieser Mission: Airlift der Kommandoeinheiten zum Landeplatz mitten in den Ölfeldern und Zerstörung aller feindlichen Panzer um die Ölfelder. Wenn Sie es dem Feind erlauben, zu viele Öltanks zu zerstören, werden Sie zur Fregatte zurückgerufen und müssen von vorn beginnen.

Sie müssen unbedingt alle Kommandoeinheiten auf einmal absetzen. Der Landeplatz kann nur für ein einmaliges Absetzen benutzt werden, und wenn Sie bei der ersten Landung nicht genügend Kommandoeinheiten absetzen, können Sie die erste Mission nicht erfolgreich abschließen.

2. AUSFLIESSEN VON ÖL STOPPEN

Hier kommt ein guter Schütze gerade recht. Ehe Sie versuchen, die Leitung zu sperren, müssen Sie die beim Öldock stationierten feindlichen Kräfte ausschalten. Wenn Sie dann sicher sind, können Sie ans Werk gehen und auf das Ende der Leitung feuern. Sie müssen aber die richtige Stelle genau treffen, damit kein Öl mehr ausfließt; und da wird ein präziser Schütze gebraucht.

Sie sind nun auf sich allein gestellt. Lesen Sie unbedingt alle auf den Bildschirmen erscheinenden Informationen. Es ist schon schwer, das Spiel abzuschließen, doch ist es bei weitem nicht unmöglich.

SNAFUS

In dieser letzten Operation gibt es eine Reihe von Snafus. Inzwischen sollten Sie jedoch wissen, was Sie nicht tun dürfen, wenn Sie eine Operation erfolgreich abschließen wollen.

HINWEISE UND TIPS

VOLL AM BALL BLEIBEN

- Sie können das Spiel nicht gewinnen, wenn Sie es nicht lernen, die feindlichen Waffen auszuamövrieren.

KRAFTSTOFF UND MUNI SPAREN

- Bei den Operationen 2, 3 und 4 gibt es im Gelände mehr Kraftstoffässer und Munikisten als auf der Karte angegeben. Nur die auf der Oberfläche befindlichen Vorräte werden angezeigt. Zahlreiche Kraftstoff- und Munivorräte sind in Gebäuden, unter Sanddünen usw. verborgen. Diese können nur gefunden werden, indem man die sie verbergende Struktur hochjagt.
- Ihre Raketen und Hydras sind zu wertvoll, um sie gegen jedes Ziel zu verschwenden. Setzen Sie zur Zerstörung der feindlichen Ziele Ihr MG ein, sofern es die Situation erlaubt und Sie über genügend Kraftstoff verfügen.

- Verschenden Sie keinen Kraftstoff und keine Muni, indem Sie weiter Fässer und Kisten aufnehmen, wenn der Hubschrauber schon voll oder fast voll ist. Am besten kommen Sie zu diesen Stellen später zurück, wenn Sie sie brauchen.
- Sie werden bemerken, daß Ihre Apache keinen Kraftstoff verbraucht, wenn Sie über Wasser fliegen. Demzufolge sollten Sie über Wasser fliegen, wann immer es möglich ist.

JINKING

- Bestimmte Ziele sind schwer zu treffen, selbst wenn Jake Ihr Copilot ist. Durch "Jinking" können Sie Ihre Treffgenauigkeit erhöhen, indem Sie Ihre Apache nach rechts und links sowie vorwärts und rückwärts bewegen, ohne zu rotieren.

NEUTRALE ZIELE

- Einige Ziele wie Gebäude und Dünen sind neutral und das heißt, daß Ihr Schütze nicht automatisch auf sie schießt. Wenn Sie ein neutrales Ziel treffen wollen, müssen Sie die Apache direkt auf das Ziel ausrichten und dann feuern. Dabei kann "Jinking" oft sinnvoll sein.

PASSAGIERE AUFNEHMEN

- Wenn einige wartende Passagiere beieinander stehen, wählt Ihr Copilot den nächsten aus und läßt die Strickleiter hinunter. Ehe die Leiter für einen weiteren Passagier benutzt werden kann, muß der erste entweder aufgenommen worden sein, oder Sie müssen sich wieder von ihm entfernt haben. Um Ihnen das Positionieren zu erleichtern, sind die Strickleiter (und die Winde) auch dann zu sehen, wenn sie sich hinter einem Gebäude oder einem anderen Objekt befinden.

PASSAGIERE ABSETZEN

- Wenn Sie in einer Landezone landen, werden alle Passagiere abgesetzt (mit Ausnahme von Kommandoeinheiten und dem EANN-Team). Versuchen Sie, die Passagiere rechtzeitig abzusetzen, damit Sie die entsprechenden Panzerungspunkte bekommen. Sie müssen nicht alle verfügbaren Passagiere aufgenommen haben, um eine Operation zu gewinnen, doch sollten Sie sich merken, wo sich die Nicht-Aufgenommenen befunden haben, damit Sie sie eventuell später, wenn es notwendig wird, aufnehmen können, um Panzerungspunkte zu bekommen.
- Die Kommandoeinheiten und das EANN-Team müssen an den vorgesehenen Landezonen abgesetzt werden, da sie ansonsten für den Rest der Operation wertvollen Lagerplatz in Anspruch nehmen.

PANZERUNGSKISTEN



- Bei allen vier Operationen gibt es versteckte Werkzeugkästen für die Panzerung. Wenn Sie eine solche Kiste aufnehmen, werden Ihre Panzerungspunkte auf die volle Punktzahl von 600 angehoben.

SCHNELLE LEITER



- Bei allen vier Operationen gibt es eine schnelle Leiter, die Sie aber erst finden müssen. Mit ihr können Sie Objekte praktisch aus der Bewegung aufnehmen, was Ihnen das Leben bedeutend leichter macht. Die schnelle Leiter steht dann für die gesamte Operation zur Verfügung, selbst wenn Sie abstürzen sollten, doch kann sie nicht in die nächsten Operationen mitgenommen werden.

EXTRALEBEN



- Das Feld mit dem roten Kreuz enthält ein Extraleben. Davon sind während der Operationen einige versteckt, und es ist sehr wahrscheinlich, daß Sie sie brauchen, um das Spiel zu gewinnen. Extraleben können nicht in die nächste Operation mitgenommen werden.

VORWARNZONEN

- Bestimmte Ziele werden durch Vorwarnzonen geschützt, die die Feuergeschwindigkeit und Schutzpanzerung der Hauptwaffen erheblich erhöhen.
- Einige Vorwarnzonen werden von Radaranlagen und andere von Kraftwerken gesteuert. Achten Sie bei den Vorflugeinweisungen und bei allen Informationen, die Sie während einer Operation erhalten, besonders darauf, herauszufinden, welche Anlagen welche Vorwarnzonen steuern.
- Radaranlagen geben eine Vorwarnung mit Zielentfernung, wodurch sich die Reichweite der feindlichen Waffe erhöht. Kraftwerke geben eine Vorwarnung mit Position, wodurch der Feind seine Kanonentürme elektronisch, nicht mehr manuell, auf Sie richten kann. Waffen, die Vorwarnung mit Position erhalten, können nicht ausmanövriert werden. Am besten, Sie halten sich von ihnen fern, bis Sie das Kraftwerk, das sie versorgt, zerstört haben.

NUR NICHTS ÜBERSTÜRZEN

- Sie können sich eine Menge Kopfschmerzen ersparen, wenn Sie sich die Karte vor dem Losfliegen auf feindliche Verteidigungsstellungen ansehen.

ANHANG: WAFFEN

SCHWERES MG: bewirkt 3 Schadenspunkte.

HYDRA: bewirkt 25 Schadenspunkte.

RAKETE: bewirkt 100 Schadenspunkte.



verfügt über 600 Panzerungspunkte.

In Vorwarnzonen sind Panzerungswert und Waffenstärke erhöht.

FEIND-WAFFE	PANZERUNG	WIRKUNG (SCHADEN)	FEURGESCHWINDIG	GESCHOSSGESCHWINDIGK
	10 Punkte	5 Punkte	0.5 Sek.	schnell
	25	75	3.0	schnell
	50	20	0.5	schnell
	75	100	2.5	schnell
	100	25	0.33	schnell
	150	40	0.33	schneller
	150	50	1.25	schneller
	150	100	1.5	schneller
	200	100	2.5	schneller
	250	150	2.0	langsamer

MITWIRKENDE

Programmierung: John Schappert

Spielidee: Mike Posehn

Spielentwurf: John Manley, Mike Posehn

Produzent: Richard Robbins

Assistent des Produzenten: John Manley

Produzent von Visual Concepts: Greg Thomas

Grafik: Paul Vernon

Zusatzgrafik: Gary Martin, Amy Hennig, Bill Stanton, Dean Lee, Brian Greenstone, Brian Kumanchik

3-D Modell der Apache: Joe Sparks

Zusätzliche 3-D Modelle: Tim Calvin

Soundeffekte und Musik: Brian Schmidt, Rob Hubbard

Produktionsassistentz: Michael Lubuguin, Antonio Barnes

Technische Leitung: Tom Debry

Technische Assistenten: Scott Patterson, Jason Andersen

Buch und Dokumentation: T. S. Flanagan

Produktmanager: Frank Gibeau

Design der Verpackung: E. J. Sarraile

Illustrationen auf der Verpackung: Keith Birdsong

Produkttests: Robert Zalot, Jeff Glazier

Product Mastering: John Williams

Qualitätssicherung: Jim Newman, David Costa

Layout der Dokumentation: Colin Dodson

Besonderer Dank gilt: Tom Casey, Paul Grace, Susan Manley, Cindy Posehn

Desert Strike, Road Rash and Lakers vs. Celtics are trademarks of Electronic Arts

PGA TOUR is a trademark of PGA, Inc.

Unless indicated otherwise, all software and documentation is

© 1991 Electronic Arts. All Rights Reserved.

ELECTRONIC ARTS BESCHRÄNKTE HAFTUNG

GARANTIE - ELECTRONIC ARTS GEWÄHR-LEISTET GEGENÜBER DEM RECHTMÄßIGEN EIGENTÜMER (KÄUFER) DIESES SOFTWARE-PRODUKTS FÜR EINE DAUER VON 90 (NEUNZIG) TAGEN AB KAUFdatum, Daß DER DATENTRÄGER, AUF DEM DAS PRODUKT AUFGEZEICHNET IST, KEINE MATERIAL- ODER VERARBEITUNGSFEHLER AUFWEIST. DIESES SOFTWAREPROGRAMM VON ELECTRONIC ARTS UND DAS HANDBUCH WERDEN "IM GESEHENEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE AUSDRÜCKLICHE ODER STILLSCH-WEIGENDE GARANTIE IRGENDWELCHER ART. ELECTRONIC ARTS LEHNT JEDE HAFTUNG FÜR VERLUSTE, SCHÄDEN ODER EINBUßEN, DIE SICH AUS DER VERWENDUNG DIESES PRODUKTS ERGEBEN AB. ELECTRONIC ARTS VERPFLICHTET SICH, WÄHREND EINER FRIST VON 90 (NEUNZIG) TAGEN ZU EINEM KOSTENLOSEN UND PORTOFREIEN ERSATZ VON MANGELHAFTEN SOFTWAREPRODUKTEN, DIE ZUSAMMEN MIT EINEM KAUFBELEG AN DAS ELECTRONIC ARTS WARRANTY DEPARTMENT ZURÜCK-GEsandT WERDEN. DIESE GARANTIE GILT NUR BEI SACHGEMÄßER BEHANDLUNG UND NOR-MALER ABNUTZUNG, UND WIRD BEI UNSACHGEMÄßER, ZWECKFREMDEr ODER NACHLÄßIGER BEHANDLUNG SOFORT HINFÄLLIG.

EINSCHRÄNKUNGEN

ALLE STILL-SCHWEIGENDEN GARANTIEr AUF DIESEM SOFTWAREPRODUKT, EINSCHLIESSLICH SOLCHER FÜR VERKÄUFLICHKEIT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, SIND AUF 90 (NEUNZIG) TAGE AB KAUFdatum BESCHRÄNKt. IN KEINEM FALLE IST ELECTRONIC ARTS HAFTBAR FÜR BESONDERE, INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE SICH AUS DEM BESITZ, DER VERWENDUNG ODER DER NICHT-VERWENDBARKEIT DIESES PRODUKTS ERGEBEN. DIESE BEDINGUNGEN UND KONDITIONEN BEEINTRÄCHTIGEN ODER BEEINFLUSSEN IN KEINER WEISE DIE RECHTE DES KÄUFERS, SOFERN DIESER EIN KONSUM-ENT IST, DER DIE PRODUKTE IN EINEM ANDEREN ALS IN GESCHÄFTLICHEM RAHMEN ERWIRBT.

RÜCKSENDUNG NACH ABLAUF DER GARANTIEFRIST

UM NACH ABLAUF DER GARANTIEFRIST IN DEN GENUß EINER ERSATZ-LIEFERUNG ZU KOMMEN, SENDEN SIE DIE ORIGINAL-KASSETTE AN ELECTRONIC ARTS ADRESSE NACHSTEHEND. BITTE LEGEN SIE EINE KURZE BESCHREIBUNG DES MANGELS BEI UND EINEN EUROSHECK ÜBER £15.00 UND VERMERKEN SIE IHREN NAMEN UND IHRE ANSCHRIFT.

ELECTRONIC ARTS, CUSTOMER WARRANTY, P.O. BOX 835, SLOUGH, UK, SL3 8XU