

Garry Kitchen's
SUPER BATTLETANK™

GÉNÉRIQUE

Conception et programmation par Garry Kitchen et Alex DeMeco
Graphiques par Jesse Kaplli
Musique par Mark Van Hecke
Avec remerciements à Dan Kitchen, Mark Morris et David Crane
Emballage et Conception du Manuel par W.R. Wentworth
Manuel d'Instruction par Barry Marx



Garry Kitchen est créateur des jeux de vidéos depuis 1979. Ses premiers titres furent la version Atari 2600 de *Donkey Kong™* (Coleco) qui a fait époque, et *Keystone Capers™* (Activision), qui fut sa propre création, et qui fait aussi partie de la 2600. Les autres produits que Garry a fait pour Activision comprennent le *Designer's Pencil™* et *Garry Kitchen's Gamemaker™* - tous deux pour le Commodore 64. Son travail sur ces titres ont permis sa nomination en 1985 comme Créateur de Jeux de Vidéos de l'Année par le magazine *Computer Entertainer*. Pour NES, Garry a travaillé sur *Destination Earthstar™* et *The Simpsons™, Bart vs. the Space Mutants™* (Acclaim), *Stealth ATF™* (Activision), et *A Boy and His Blob™* d'Absolute. Il a aussi été le créateur de *Battletank™*, le jeu NES à succès lancé par Absolute.

Garry est actuellement le Président et le Directeur Général d'Absolute Entertainment Inc.



Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

SNSP-SB-FAH

Garry Kitchen's
SUPER BATTLETANK™



MODE D'EMPLOI HANDLEIDING



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



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.

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



LICENSED BY



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



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.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TABLE DES MATIERES

Communiqué	4
Caractéristiques	5
Allumage.....	5
Le Contrôle du M1A1.....	6
Réception des Mémoires de Mission.....	7
L'Écran de Bataille	8
• Le Tableau de Bord	8
Les Cartes de Radar	10
• La Carte de Radar à Longue Portée	10
• La Carte de Radar à Courte Portée	10
Armes.....	11
• Mitrailleuses 7,62 mm.....	11
• Canons 120 mm.....	11
• Obus Guidés au Laser.....	12
• Rideau de Fumée.....	12
Bases Alliées.....	13
• Dommage et Réparations.....	13
• Ravitaillement en Carburant.....	13
• Réarmement	13
Positions Ennemies Fortifiées	14
• Stratégie d'Assaut	15
Fin de la Mission.....	16

COMMUNIQUÉ A TOUS LES COMMANDANTS DU CHAR DE COMBAT M1A1 DE LA PART DU COMMANDANT DES FORCES ALLIÉES

Comme vous le savez, la guerre de l'air a été entamée il y a quelque temps, et tous les aspects de cette campagne ont été un succès sans équivoque.

Bien que jusqu'à présent nous n'avons pas été dans la position de confirmer la nécessité de déclencher une offensive sur le territoire, il est certain que depuis plusieurs mois nous avons été prêts à entamer un tel engagement.

A présent, il est mon devoir de vous informer que la décision de procéder à une guerre terrestre a été prise. Nous avons reçu des ordres du Président autorisant le mouvement des troupes vers la région.

Au nom des Alliés et du peuple américain, le Président désire exprimer son appréciation à vous et à vos hommes pour votre préparation si intensive et votre attente si patiente ces derniers mois. Vous avez gagné son respect et sa confiance totale.

En ce qui me concerne, je suis certain que vous accomplirez votre tâche brillamment.

CARACTERISTIQUES ALLUMAGE



Le Char de Combat M1A1

Poids: 63 tonnes

Mesures: 20 pieds de long, 11,8 pieds de large, 7,8 pieds de haut

Armes Principales: canon à âme lisse M-68E1 120mm, tirant des obus de rupture M-728 à une distance de 2,5 milles

Armes Secondaires: mitrailleuses M-240 de 7,62mm

Moteur: turbine à gaz 1.500 c.v.

Vitesse Maximum: 42 milles par heure

Distance Maximum à une Capacité de Carburant Maximum: 288 milles

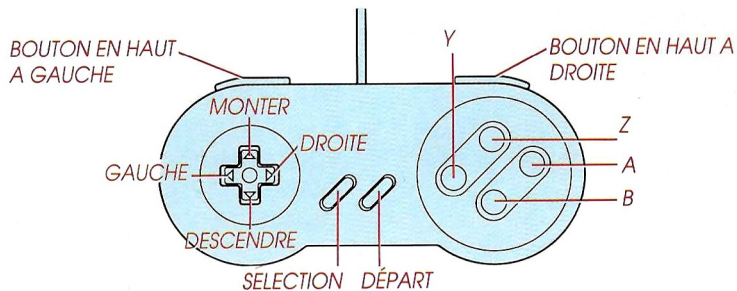
1 Vérifiez que l'interrupteur est sur ARRÊT.

2. Introduisez le **Super Battletank** Game Pak selon les instructions données dans votre manuel SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.
3. Mettez l'interrupteur sur MARCHÉ.

POUR COMMENCER: Pressez sur le BOUTON START (DÉPART) sur le dispositif de commande de jeu.

LE CONTRÔLE DU M1A1

Consultez le schéma ci-dessous, et familiarisez-vous avec les contrôles nécessaires au fonctionnement de votre M1A1.



Diriger le Char - Pressez le BOUTON EN HAUT A GAUCHE/A DROITE.

Augmenter la Vitesse - Maintenez pression sur le BOUTON Z.

Réduire la Vitesse - Maintenez pression sur le BOUTON Y.

Faire Marche Arrière - Une fois arrêté, maintenez pression sur le BOUTON Y.

Consulter la Carte de Radar à Longue Portée - Pressez sur le BOUTON B.

Sélectionner une Nouvelle Arme - Pressez sur SÉLECTION.

Faire Feu - Pressez sur le BOUTON A.

Baisser le Canon/la Ligne de Mire - Pressez sur la flèche MONTER.

Lever le Canon/la Ligne de Mire - Pressez sur la flèche DESCENDRE.

S'arrêter en Cours/Reprendre - Pressez sur DÉPART

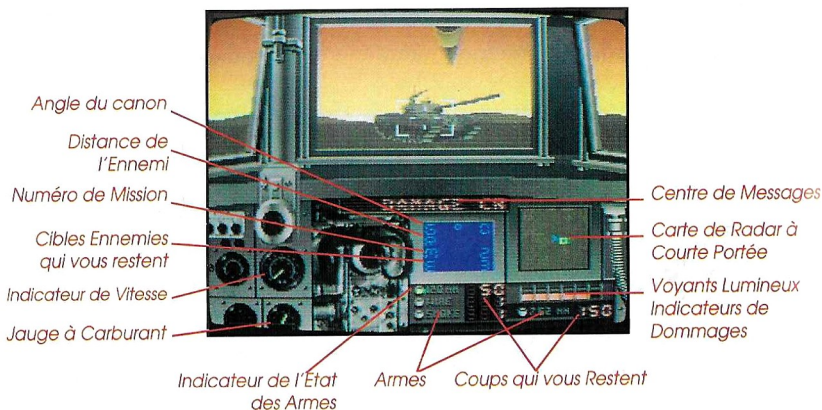
RECEPTION DES MÉMORANDUMS DE MISSION

Suivant des directives provenant du Commandant des Forces Alliées, vous recevrez votre mémorandum de mission avec l'heure et l'emplacement actuels. Chaque mission vous donnera plusieurs objectifs ennemis qui doivent être repérés et détruits (voir les symboles de la Carte de Radar de Longue Portée - page 10-pour une liste complète des cibles ennemies).

Vous aurez un total de 10 missions au cours de cette campagne, qui deviendront plus difficiles et dont les heures de la journée varieront. Vous aurez à faire face à des assauts par l'ennemi qui deviendront progressivement plus nombreux, et le combat deviendra plus intense. Les missions entre 3 et 10 se termineront par des assauts sur des positions ennemies solidement fortifiées (voir page 14 pour informations supplémentaires). Si vous vous êtes déjà familiarisé avec votre mémorandum de combat, vous pouvez éviter cet écran en pressant sur DÉPART ou sur le BOUTON A.

L'ÉCRAN DE BATAILLE

Voici l'image que vous verrez lorsque vous déploierez vos armes et vous livrerez bataille à vos ennemis. Tous les commandants de chars sont considérés d'avoir passé le nombre d'heures indispensables pour l'entraînement postes de combat, comme exigé par le Commandant des Forces Alliées. Sans une compréhension totale de la section suivante, une participation au combat n'est pas à conseiller.



Le Tableau de Bord

Le poste du conducteur du M1A1, avec tous les instruments de bord, permet un accès direct à tous les armements programmés et aux systèmes de guidage. Voici un résumé de la fonction des instruments de bord. Pour une explication plus détaillée, consultez les parties de ce document qui s'y rapportent.

Angle du Canon. L'angle précis de la tourelle du canon de 120mm (de 0° lorsque le point de visée est tout droit, jusqu'à 10° lorsque la tourelle est relevée au maximum).

Distance. La distance en mètres jusqu'à l'ennemi visible de votre char. Cette information ne peut être obtenue que lorsque la ligne de mire de l'arme a fixé l'ennemi mobile ou fixe.

Numéro de Mission. Numéroté de 1-10.

Centre de Messages. Transmet des informations importantes, telles que l'état des armes, l'alerte de l'approche d'un champ de mines, les communications provenant du quartier général, et votre score.

Cibles Ennemies qui Vous Restent. Ceci représente le nombre total des forces ennemies encore opérationnelles qui doivent être annihilées avant de compléter une mission.

Carte de Radar à Courte Portée. Vous indique la position de l'ennemi vis à vis votre char.

Voyants Lumineux Indicateurs de Dommages. Chaque voyant enregistre un impact important sur votre char. Le M1A1 est capable de résister à un maximum de 5 impacts. Dès le sixième, votre mission sera considérée comme ayant échoué.

Indicateur de Vitesse. L'aiguille bouge à droite au fur et à mesure que votre vitesse augmente, et à gauche lorsqu'elle diminue. Lorsque votre char fait marche arrière, l'aiguille bouge à gauche en dépassant le point zéro.

Jauge à Carburant. Lorsque l'aiguille se trouve complètement à droite, vous avez le plein de carburant. Au fur et à mesure que vous utilisez le carburant, l'aiguille bougera vers la gauche.

Armes. Lorsque'une arme particulière aura été sélectionnée, l'indicateur de l'état des armes s'allumera.

L'Indicateur de l'Etat des Armes. Indique la condition de l'arme en service. Lumière verte = Bon pour déploiement. Lumière rouge = Système non déployé/non disponible. Lumière verte clignotante = En cours de rechargement ou surchauffage.

Coups qui Restent. La quantité de munition qui reste pour un arme particulière.

LES CARTES DE RADAR

Le M1A1 est équipé de systèmes de pointe Nav-Star pour navigation qui maximiseront votre efficacité au combat. Utilisez ces instruments dans l'ordre suivant.

1. Carte de Radar à Longue Portée

Cette carte vous permet de localiser des cibles ennemies (mobiles ou fixes), des champs de mines, et des bases Alliées, de façon rapide et efficace. Pressez sur le BOUTON B et vous verrez une carte à la place de l'Écran de Bataille.

Vous verrez apparaître plusieurs combinaisons différentes des symboles ci-dessous, selon la mission que vous avez entrepris.

Le char clignotant est le votre. Après identification de chaque symbole, dirigez votre M1A1 dans le secteur désiré, et pressez à nouveau sur le BOUTON B afin de retrouver l'Écran de Bataille.

AVERTISSEMENT. Il n'est pas judicieux de dépasser les paramètres du secteur de votre mission avec votre char, soit sur la Carte de Radar à Longue Portée ou sur l'Écran de Bataille. Afin d'éviter une telle erreur, le système de guidage automatique de votre char a été programmé d'avance de telle façon que vous ne dépasserez pas ces limites.

2. Carte de Radar à Courte Portée

L'Ennemi (représenté par un symbole carré) apparaîtra sur la Carte de Radar à Courte Portée de l'Écran de Bataille. Il sera identifié par le Centre de Messages. Un ennemi mobile peut s'avancer dans votre direction et commencer à faire feu sur vous. A de tels moments, il est fortement recommandé de livrer bataille immédiatement (voir "Armes" — page 11).

Lorsqu'un ennemi est annihilé, le symbole disparaîtra des deux cartes (Longue Portée et Courte Portée). Les champs de mines et les positions solidement fortifiées n'apparaissent pas sur la Carte Courte Portée.

Champs de Mines

Les champs de mines causeront des dégâts à votre char sur la Carte de Radar à Longue Portée et sur l'Écran de Bataille, mais n'apparaissent pas sur la Carte de Radar à Courte Portée.

Évitez les symboles des champs de mines lorsque vous êtes sur la Carte de Radar à Longue Portée. Lorsque vous vous approchez d'un champ de mines sur l'Écran de Bataille, un avertisseur de détection de mines apparaîtra sur le Centre de Messages. Vous devez essayer de les contourner afin que celles-ci se trouvent de chaque côté de votre char, et non en-dessous. Les mines peuvent être détruites à l'aide des mitrailleuses.

Symboles de la Carte de Radar à Longue Portée

Ennemis

Char de fabrication soviétique T62



Champ de Mines



Lanceur de Missiles



Location de Positions Solidement Fortifiées



Hélicoptère de fabrication soviétique Mi-24 HIND



Alliés

Base Alliée



ARMES

Le M1A1 est équipé de quatre types d'artillerie. Vous pouvez vous en servir au cours du combat sur l'Écran de Bataille. Pressez sur SELECTION et l'arme sera mise en vedette sur le tableau de bord. Pressez sur BOUTON A et l'arme sera activée.

Vous aurez droit à un nombre différent de munitions lors de chaque mission. La quantité de munitions qui vous reste est représenté par le numéro qui se trouve à côté de l'arme.

Les voyants lumineux de l'Indicateur de l'Etat des Armes vous informeront immédiatement de l'état de votre artillerie. Si le voyant affiche vert, la condition est normale et l'arme peut être activée. Si le voyant affiche rouge, alors l'arme n'est pas disponible — peut-être le résultat de la consommation totale des munitions. Dans ce cas, un réarmement est possible par une base Alliée (voir "Bases Alliées" sur la page 13 pour plus de détails). Un voyant vert clignotant signifie un rechargement temporaire en cours, ou alors un surchauffement.

Mitrailleuses 7,62mm

Les mitrailleuses sont surtout efficaces lorsque utilisées en rafales courtes et interrompues. Si vous vous servez de la mitrailleuse trop longtemps, il y a risque de surchauffage (indiqué par le voyant vert clignotant sur le tableau de bord).

Si cette situation se produit, vous devrez attendre pour que les mitrailleuses se refroidissent et que le voyant se remette à vert stable.

En plus de leur efficacité contre l'ennemi mobile ou fixe, les mitrailleuses sont capables de détruire les mines et les obus de l'ennemi qui sont visibles sur l'Écran de Bataille.

Les mitrailleuses sont représentées sur l'Écran de Bataille par des "X".

Canons 120mm

Lors de n'importe quelle mission, vous verrez que vos munitions consistent surtout de munitions pour les canons 120mm.

La tourelle du canon doit être pointée de façon très précise afin de maximiser l'efficacité d'un coup. Consultez l'indicateur de l'Angle du Canon sur votre tableau de bord afin de faire vos ajustements, en rapport à votre distance de l'ennemi. Afin qu'un coup fasse de plus longues distances, l'angle du canon doit être plus important (l'angle maximum est de 10°). Prenez garde, cependant, de ne pas tirer au-dessus d'un char ennemi à proximité du votre.

Pour des distances moins longues, utilisez un angle moins élevé (0° donnera un coup qui ira tout droit et bas).

Obus Guidés au Laser (“Tirez et Oubliez”)

Un nombre limité d’obus de canon peuvent être placés sous le système de guidage à contrôle automatique. Lorsque la ligne de mire carrée du laser est positionnée sur un ennemi, celle-ci commencera à clignoter, ce qui signifie que le laser est accroché sur son objectif. Vous pouvez tirer maintenant dès que vous êtes prêts, et l’obus poursuivra son objectif. Contrairement aux munitions standards pour canons, les obus guidés au laser peuvent être ajustés en levant ou en baissant la tourelle jusqu’en haut ou en bas de l’Ecran de Bataille. Ceci est particulièrement utile lors d’une attaque par hélicoptères.

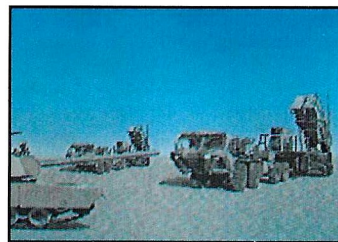
AVERTISSEMENT. Les obus guidés au laser ne sont pas infallibles. Très rarement, les chars ennemis ont déployés des Contre-Mesures Electroniques (ECM) contre ces obus. Les ECMs provoquent une confusion dans les systèmes de guidage d’obus, avec le résultat que ceux-ci virent en s’éloignant de leur objectif ennemi.

Rideau de Fumée

L’utilisation d’un rideau de fumée fournit un excellent couvert défensif, particulièrement pendant des confrontations intenses avec un ennemi mobile. La fumée désorientera vos ennemis, avec le résultat qu’ils cesseront le feu et s’arrêteront — peut-être pour se regrouper. Saisissez cette occasion pour ajuster la ligne de mire de votre arme vers la gauche ou vers la droite, jusqu’à ce que le voyant Distance s’allume sur votre tableau de bord. Ceci indique que l’ennemi est à une bonne distance de tir. Vous pouvez alors attaquer sans craindre une attaque de la part de l’ennemi avant dispersion de la fumée.

AVERTISSEMENT. La sélection de l’écran de fumée désélectionne toute autre arme en usage à ce moment. Vous devez choisir une arme après que la fumée aura été déclenchée pour retrouver une ligne de mire sur l’Ecran de Bataille et recommencer l’attaque.

BASES ALLIEES



Ces bases Alliées, représentées sur la Carte de Radar à Longue Portée par un drapeau, sont des haltes qui fournissent des réparations complètes des dommages, des ravitaillements en carburant, et des services de réarmement à chaque visite. Vous n’avez le droit de visiter une base qu’à condition que celle-ci apparaisse sur l’Ecran de Bataille. Rapprochez-vous autant que possible de ces bases sur la Carte de Radar à Longue Portée.

A cause des mandats de conservation, vous n’avez le droit qu’à une seule visite a une base particulière au cours d’une mission. Si vous tentez de visiter la même base deux fois, l’accès vous sera refusé. Consultez votre Centre de Messages pour cette information. Le nombre de bases augmentera à mesure que le niveau de difficulté de la mission augmente.

Vous devez attendre qu’un message d’achèvement apparaisse avant de quitter une base. Pressez ensuite sur DÉPART ou sur BOUTON A afin de reprendre la mission. Vous verrez ci-dessous une liste de situations qui nécessiteraient éventuellement une visite à la base.

Dommages et Réparation

Votre char peut subir un maximum de 5 impacts. Chaque impact important que vous recevrez provoquera l’illumination d’un Voyant Lumineux Indicateur de Dommages sur votre tableau de bord. Au

bout de 5 impacts, une sirène d’alarme sonnera, et un avertissement de dommages sérieux apparaîtra dans le Centre des Messages. Vous êtes alors fortement conseillés de visiter une base Alliée pour des travaux de réparation, car le sixième impact signalera que la mission est considérée comme ayant échouée.

Impacts

Votre M1A1 subit des dommages lorsque:

- un ennemi tire sur vous
- vous passez sur une mine
- vous êtes atteint par une accumulation d’obus lancés depuis des positions ennemies solidement fortifiées

AVERTISSEMENT. Votre char subira un impact si vous passez sur une mine sur la Carte de Radar à Longue Portée. De même, la sélection de cette carte ne constitue pas un refuge du feu de l’ennemi. Un ennemi engagé peut attaquer votre char même lorsque vous êtes en train de consulter la carte.

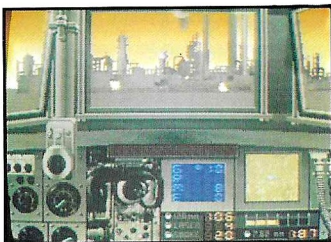
Ravitaillement en Carburant

Surveillez votre jauge de carburant et le Centre de Messages, qui vous préviendront si vous risquez de manquer de carburant. Il n’y a pas de raison valable pour manquer de carburant. Si cela se produit, la réprimande sera sévère.

Réarmement

Surveillez attentivement votre tableau de bord for vérifier la quantité de munition qui vous reste pour chaque arme. Un ravitaillement en munitions rétablit quelque peu votre capacité de munitions. Quelquefois (dépendant de la consommation au cours d’une mission) vous quitterez la base avec plus de munitions que vous aviez au début de la mission.

POSITIONS ENNEMIES FORTIFIÉES



Des sources de caractère confidentiel ont indiqué l'existence de nombreuses positions ennemies solidement fortifiées. Des raffineries de pétrole, des installations de fabrications d'armes chimiques, des bunkers pour chars et pour troupes, des parcs à munitions, et peut-être d'autres encore. Des avions de reconnaissance Allié AWACS ont été autorisés à confirmer ces positions.

Lorsque vous avez mené, à bonne fin les premières étapes des missions 3-10, un signal de renseignement de campagne sera transmis par relais à votre Centre de Messages via satellite, en même temps que vos nouveaux mémorandums de combat. La position d'un de ces objectifs aura déjà été repéré. La consultation de la Carte de Radar à Longue Portée montrera alors un symbole clignotant qui représentera la position. Ce symbole n'est visible que lorsque tous les autres ennemis auront été annihilés au cours de la mission.

Lorsque vous atteignez cette position sur l'Écran de Bataille, l'ennemi redoublera son attaque. Vous aurez à subir des rafales de tirs, et non pas des obus individuels.

Votre objectif sera alors de détruire les parties concentrées de la position, d'où vous parviennent les rafales. Vous verrez alors qu'il existe deux sortes de rafales ennemies — petites et grandes. Les grandes risquent de vous endommager plus que les

petites — votre priorité sera donc de viser d'abord sur les grandes rafales.

Dépendant d'où se trouve l'ennemi à l'intérieur de cette position, vous avez le choix d'utiliser votre canon ou vos mitrailleuses, qui visent plus haut que le canon mais qui sont moins efficaces. Vous saurez que vous avez réussi à faire impact sur la position avec vos mitrailleuses lorsque vous entendrez un bruit de ricochet. Ceci indique que vous avez repéré un secteur faible, alors continuez à tirer sur le même endroit jusqu'à ce que celui-ci explose en flammes et en fumée. Un seul impact direct est nécessaire afin de détruire une position ennemie.

Pendant cet état de siège, votre M1A1 fera l'objet d'un tir de barrage de la part de l'ennemi. Vous devez réagir vite, avec précision et instinctivement puisque plus longtemps un grand nombre de vos ennemis resteront actifs, plus votre véhicule subira de dommages importants.

Lorsque l'artillerie de vos ennemis aura été éliminée, leur attaque cessera, et votre mission aura été un succès.



Stratégie d'Assaut

- Estimez votre réserve de munitions et votre situation de dommages actuels *avant* d'embarquer sur un scénario d'assaut sur les positions ennemies solidement fortifiées. Votre char participera à cette confrontation dans sa condition actuelle. Une fois que l'attaque est en cours, il sera impossible de visiter une base Allié afin d'être ravitaillé. Vous pouvez seulement vous servir de ce que vous avez déjà.

Il serait donc judicieux d'organiser une visite à la base suivant le stage initial de la mission (lorsque tous les premiers ennemis auront été annihilés) mais avant de procéder vers le nouvel objectif. Vous serez alors sûr d'avoir un armement en condition optimum et aucun dommage.

- Votre rideau de fumée sera particulièrement efficace lors d'une attaque sur des positions ennemies solidement fortifiées. Lorsque celui-ci est déployé, la fumée rendra le M1A1 temporairement "invisible", ce qui réduira la précision de tir de l'ennemi de façon dramatique — et par conséquent le nombre d'impacts qu'il pourra vous infliger.

Vous serez capable de voir les rafales de l'ennemi à travers la fumée, ce qui vous aidera à atteindre votre objectif.

- Ne négligez surtout pas votre préparation avant le combat. Avec chaque mission, l'ennemi renforcera ses fortifications.

FIN DE LA MISSION

Une fois qu'une mission aura été achevée avec succès, le Commandant des Forces Alliées fera le point sur les activités de la journée. Vous recevrez alors votre mémorandum de combat et vous reprendrez vos activités de service.

Si votre mission a échoué, le Commandant vous offrira le choix de continuer. Il répétera cette offre un maximum de 3 fois au cours de la campagne. Si vous désirez continuer, vous reviendrez au début de la mission qui vient d'échouer. Votre M1A1 sera ravitaillé en munitions et en carburant, et votre score actuel restera inchangé.

Enfin, vous ne pouvez arrêter que lorsque le Commandant aura terminé son rapport des activités. Ceci étant fait, pressez sur DÉPART ou sur BOUTON A pour continuer.

GARANTIE LIMITÉE A 90-JOURS

DISET INTERNATIONAL garantit cette cartouche pour le Nintendo contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, DISET INTERNATIONAL remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche avec votre facture d'achat à votre revendeur local Nintendo ou expédiez-la en recommandé et en port payé à:

DISET INTERNATIONAL
47 Impasse de Beauvoir
45160 Olivet
FRANCE

Verifiez de bien mentionner votre nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de DISET INTERNATIONAL soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

INHOUDSOPGAVE

Communiqué	19
Specificaties	20
Gereed Maken voor Gebruik	20
Besturing van de M1A1	21
Ontvangen van Missie-Orders	22
Battle Screen	23
• Instrumentenbord	23
Radarkaarten	25
• Lange-afstand Radarkaart	25
• Korte-afstand Radarkaart	25
Wapens	26
• 7.62mm Machinegeweren	26
• 120mm Kanon	26
• Laser-guided Granaten	27
• Smoke Screen (rookgordijn)	27
Geallieerde Bases	28
• Schade en Herstel	28
• Tanken	28
• Herbewapening	28
Gefortificeerde Vijandelijke Bolwerken	29
• Strategie voor Aanval op Bolwerken	30
Beëindiging van Missie	31

COMMUNIQUÉ AAN ALLE COMMANDANTEN VAN DE M1A1 BATTLETANKS VAN DE BEVELHEBBER VAN DE GEALLIEERDE STRIJDKRACHTEN

Zoals u weet is de lucht oorlog reeds enige tijd aan de gang, en zijn wij bij deze campagne in alle aspecten uitermate succesvol geweest.

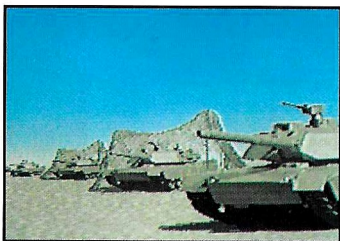
Alhoewel wij tot nu toe niet in staat waren de noodzaak van het lanceren van een grondaanval te bevestigen, hebben wij ons er in de afgelopen maanden op voorbereid zulk een actie te beginnen.

Het is thans mijn plicht u in te lichten dat de beslissing is genomen om met een grondaanval te beginnen. Wij hebben van de president orders gekregen die ons machtigen tot troepenbewegingen in dit gebied over te gaan met ingang van direct.

Namens de Geallieerden en de bevolking van Amerika brengt de president u en uw mannen zijn appreciatie voor uw zo grondig uitgevoerde training en uw zo geduldig wachten gedurende deze laatste maanden. U heeft hiermede zijn respect en gehele vertrouwen verdiend.

En in mijn eigen hoedanigheid, ik weet dat u zich deze taak op schitterende wijze ten uitvoer zal brengen.

SPECIFICATIES



M1A1 Abrams Battletank

Gewicht: 63 ton

Afmetingen: 20ft lang, 11.8ft breed, 7.8ft hoog (6.00m lang, 3.5m breed, 2.35m hoog)

Hoofdbewapening: 120mm M-68E1 gladloops kanon, voor het vuren van pantserdoordringende granaten op een afstand van 2.5 mijl (4 km)

Secundaire bewapening: 7.62 M-240 machinegeweren

Motor: 1500pk gasturbine

Topsnelheid: 42 mijl (67 km)

Maximum bereik bij volle tank: 288 mijl (460 km)

GEREED MAKEN VOOR GEBRUIK

1. Zorg ervoor dat de schakelaar op OFF (uit) staat.

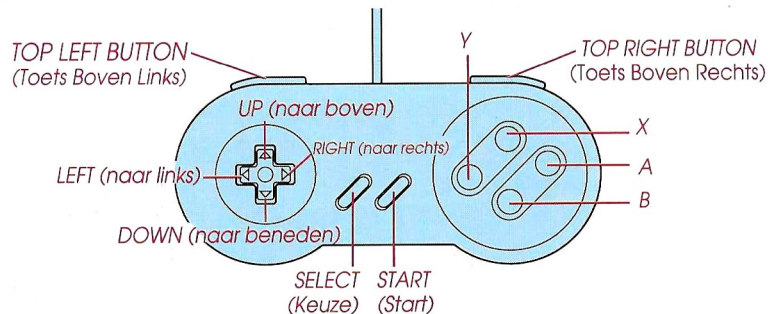
2. Het **Super Battletank** Game Pak invoeren als beschreven in het handboek van je SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEEM™

3. De schakelaar op ON (aan) draaien.

OM TE STARTEN: De STARTTOETS op de besturingseenheid van het spel indrukken.

BESTURING VAN DE M1A1

Raadpleeg het diagram hieronder en maak jezelf vertrouwd met de besturingen die je nodig hebt om je M1 te bedienen.



Om de tank te besturen: TOP RIGHT of TOP LEFT BUTTONS indrukken

Om snelheid te vermeerderen: BUTTON A naar beneden houden

Om snelheid te verminderen: BUTTON Y naar beneden houden

Van richting veranderen: BUTTON Y naar beneden houden wanneer gestopt is

Om Lange Afstand Radarkaart bekijken (Long-Range Radar Map): BUTTON B indrukken

Om een Nieuw Wapen te Kiezen: SELECT indrukken

Om een Wapen te Vuren: BUTTON A indrukken

Om Kanon of Wapenvizier te laten Zakken: UP ARROW (naar boven pijl) indrukken

Om Kanon of Wapenvizier te laten Rijden: DOWN ARROW (naar beneden pijl) indrukken

Om te onderbreken/Hervatten: START indrukken

ONTVANGEN VAN MISSIE-ORDERS

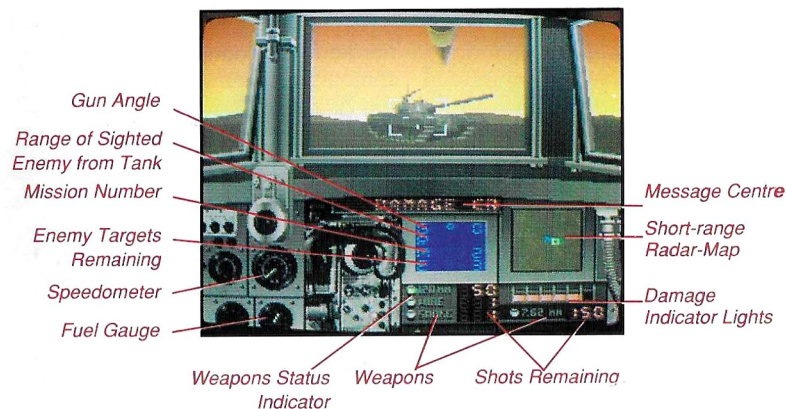
Uw missie-orders zullen hier verschijnen.

Na een korte briefing (laatste instructies) gegeven door de bevelhebber van de Allied Forces zal jij je missie-orders worden gegeven samen met de tijd op dit moment en de huidige locatie. Elke missie geeft aan jouw M1A1 een aantal vijandelijke doelen op die moeten worden gelokaliseerd en vernietigd (zie voor een complete opgave van de vijandelijke doelen de icons (afbeeldingen) op de Long-Range Radar Map op pagina 10).

Verwacht in deze campagne een totaal van 10 missies, die in moeilijkheid zullen toenemen en wat betreft de tijd van de dag, waarop ze uitgevoerd moeten worden, zullen variëren. Het aantal confrontaties met de vijand zal geleidelijk toenemen, terwijl het gevecht steeds heviger zal worden. Verwacht wordt dat missies 3-10 zullen culmineren in aanvallen op zwaar versterkte Vijandelijke Bolwerken: zie voor verdere informatie pagina 14. Wanneer jij je hiervoor reeds op de hoogte hebt gesteld met je orders, dan kan je dit beeld aan je voorbij laten gaan door START of BUTTON A in te drukken.

HET BATTLE SCREEN

Dit is het beeld dat je zal gebruiken om je wapens zal op te stellen en met de vijand de strijd aan te binden. Er wordt verwacht dat alle tankcommandanten de vereiste uren battle station (gevechts)training hebben gehad, zoals dit door de bevelhebber van de Allied Forces werd bepaald. Een deelnemen aan het gevecht zonder een volledig begrip van de hierna volgende sectie wordt ten strengste afgeraden.



Het Instrumentenbord

De van alle instrumenten voorziene zitplaats van de M1A1 bestuurder geeft directe toegang tot alle gecomputeriseerde wapen- en geleide-systemen. Hierna volgt een kort overzicht van de functies van de instrumenten. Voor een meer gedetailleerde uitleg van elk onderdeel raden wij je aan de betreffende secties te raadplegen die in dit document zijn opgenomen.

Gun Angle (hoek kanon): Dit is de juiste hoek waarin het 120mm kanon op elk gewenst moment omhoog of beneden kan worden gebracht, van 0° recht vooruit tot 10° geheel omhoog.

Range (bereik): De afstand, in meters, van de waargenomen vijand tot je tank. Deze informatie kan alleen dan worden gegeven als een weapons sight (vizier) een mobiele of een stationaire vijand heeft waargenomen.

Mission number (missienummer): Genummerd van 1 tot 10.

Message Centre (berichtcentrale): Zendt belangrijke berichten uit, zoals status van apparatuur, waarschuwingen bij nadering van mijnenvelden, berichten van hoofdkwartier, en je eigen score.

Enemy Targets Remaining (resterende vijandelijke doelen): Dit is het aantal vijanden dat nog actief en operationeel is, en vernietigd moet worden om de missie te laten slagen.

Short-range Radar Map (korte-afstand radarkaart): Geeft de plaats van de vijand met betrekking tot je tank.

Damage Indicator Lights (schade verwijzingsindicator): Elke lamp geeft een belangrijke treffer op je

tank aan veroorzaakt door de vijand. De M1A1 is in staat een maximum van 5 treffers te incasseren. Bij een zesde treffer wordt je missie als mislukt beschouwd.

Speedometer (snelheidsmeter): de naald draait rechtsonder als je snelheid toeneemt en linksom als het afneemt. Wanneer je achteruit rijdt beweegt de naald linksom voorbij het nulpunt.

Fuel Gauge (brandstofmeter): Wanneer de naald helemaal naar rechts wijst is de tank geheel gevuld. Naarmate je brandstof verbruikt zal de naald naar links bewegen.

Weapons (wapens): Wanneer een bepaald wapen voor gebruik wordt gekozen zal de Statusindicator worden verlicht.

Weapons Status Indicator (statusindicator voor wapens): Geeft de conditie aan van het wapen dat wordt gebruikt. Een groen licht = O.K. voor gebruik. Rood licht = systeem buiten werking; niet beschikbaar. Flickerend groen licht = laden of oververhitting.

Shots Remaining (resterende schoten): De hoeveelheid munitie dat voor een bepaald wapen beschikbaar is.

RADARKAARTEN

De M1A1 is uitgerust met Nav-Star geavanceerde uplink navigational (opgaande verbinding navigatie) systemen. Deze instrumenten moeten in de volgende sequens worden gebruikt:

1. Long-range Radar Map

De Long-range (lange-afstand) radarkaart stelt je in staat snel en effectief mobiele en stationaire vijandelijke doelen, mijnenvelden, en Geallieerde bases te vinden. Het indrukken van TOETS B laat de kaart in van plaats komen van het Battle Screen (commandoscherm).

Afhankelijk van de missie die je op dat moment onderneemt zullen verschillende combinaties van de hierna getoonde icons (afbeeldingen) op het scherm verschijnen.

Long-range Radar Map icons

Vijandelijke <i>Soviet-made</i> <i>T-62 Tank</i>	
<i>Mijnenveld</i>	
<i>Raketlanceer inrichting</i>	
<i>Locatie van zwaar</i> <i>gefortificeerd bolwerk</i>	
<i>Soviet-made Mi-24</i> <i>HIND Helikopter</i>	
Geallieerden <i>Geallieerde Basis</i>	

De knipperend weergegeven tank is de jouw voertuig. Na elk van de icons te hebben geïdentificeerd moet jij je tank in de gewenste sector sturen en TOETS B indrukken om terug te gaan naar het Battle Screen.

WAARSCHUWING: Het verdient geen aanbeveling om op de Long-range Radarkaart of het Battle Screen buiten de parameters van de missiesector te rijden. Om te voorkomen dat dit zal gebeuren is het gecomputeriseerde geleidesysteem van uw tank geprogrammeerd bij deze grenzen te stoppen.

2. Short-range Radar Map

De vijand (voorgesteld door een vierkante icon) zal nu op de Short-range Radar Map (korte-afstand radarkaart) van het Battle Screen verschijnen, en door het Message Centre worden geïdentificeerd. Een mobiele vijand kan zich in jouw richting gaan bewegen en met vuren beginnen. In zulke gevallen wordt je ten sterkste aangeraden het gevecht onmiddellijk aan te binden (zie "Weapons" op pagina 11). Wanneer de vijand vernietigd is zal de icon zowel van de Long-range als van de Short-range Map verdwijnen. De mijnenvelden en vijandelijke bolwerken worden echter niet van de Short-range Map afgenomen.

Mijnenvelden

Mijnenvelden zullen schade veroorzaken aan je tank zowel op de Long-range Map als op het Battle Screen, maar zullen niet op de Short-range Map verschijnen. Op de Long-range Map moet je ervoor zorgen niet over mijn-icons heen te gaan. Als je op het Battle Screen een mijnenveld nadert zal op het Message Centre een mijn-detectie-waarschuwing verschijnen. Je moet nu proberen om er aan één van de kanten langs te rijden, maar niet er overheen.

De mijnen kunnen met de machinegeweren buiten werking worden gesteld.

WAPENS

De M1A1 is uitgerust met vier soorten geschut. Deze staan jou gedurende het gevecht op het Battle Screen ter beschikking. SELECT indrukken licht het gekozen wapen op het instrumentenpaneel op; BUTTON A indrukken laat het vuren.

Je zal voor elke missie van een verschillende aantal ronden munitie worden voorzien. Op het instrumentenbord zal naast het wapen het aantal ronden worden aangegeven dat nog over is.

De lamp van de Weapon Status Indicator geeft je onmiddellijke informatie over de conditie van je geschut. Een groen licht betekent dat de firing status normaal is; een rood licht betekent dat een wapen niet beschikbaar is, hetgeen kan betekenen dat de munitie is verbruikt. In dit geval is bijladen ervan mogelijk op een Geallieerde Basis (zie bij "Allied Bases" op pagina 13 voor meer details hierover). Een flinkerend groen licht betekent er tijdelijk geladen wordt of oververhitting.

7.62mm Machinegeweren

Machinegeweren kunnen het best worden gebruikt in korte gerichte vuurstoten. Langer vuren zal leiden tot oververhitting, die wordt aangegeven door een flitsend groen licht bij de Weapons Systeem Status. Wanneer dit het geval zal je niet meer in staat zijn de machinegeweren te vuren tot ze zijn afgekoeld en het vaste groene licht weer op het beeld verschijnt.

Naast hun effect op mobiele en stationaire vijanden kunnen de machinegeweren ook worden gebruikt tegen mijnenvelden en vijandelijke granaten die op het Battle Screen zichtbaar zijn. De machinegeweren worden op het Battle Screen met een X aangegeven.

120mm Kanonnen

Voor alle missies zal de voor jou belangrijkste munitietoewijzing die voor de 120mm kanonnen zijn.

De geschutskoepel moet voor een maximum effect van een schot zorgvuldig worden afgesteld. Raadpleeg op je instrumentenpaneel de Gun Angle Indicator om de juiste afstellingen te maken, gebaseerd op de afstand jouw tank tot de vijand. Voor een schot over een langere afstand kan de hoek van het kanon worden omhoog gebracht (tot een maximum van 10°). Er moet echter op worden gelet dat er niet over de top van een dichtbijzijnde vijandelijke tank wordt geschoten.

Voor kleinere afstanden is een kleinere hoek nodig (0° zal een schot recht en laag laten gaan).

Laser-guided Shells ("Fire and Forget")

(Laser-geleide granaten ("Vuur en vergeet"))

Een beperkt aantal granaten kan onder het computer-bestuurde geleide-systeem worden geplaatst. Wanneer het vierkante vizier van de laser op de vijand is geplaatst zal het gaan oplichten, hetgeen betekent dat het aan zijn doel is gekoppeld. Je kan nu vuren wanneer je ervoor klaar bent en de granaat zal zelf zijn doel vinden. In tegenstelling tot standaard artillerie-ammunitie kunnen de laser-guided (laser-geleide) granaten worden gericht door de koepel op het Battle Screen van boven en beneden omhoog- of naar beneden te brengen. Deze eigenschap is van groot belang bij aanvallen van helikopters.

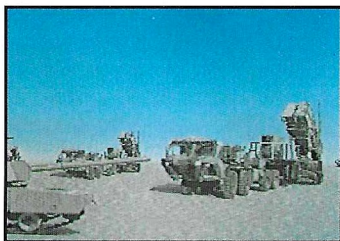
Waarschuwing: De laser-guided granaten zijn niet onfeilbaar. Er worden zeldzame gevallen gemeld van vijandelijke tanks die tegen deze granaten Electronic Counter Measures (ECM's) elektronisch tegenmaatregelen gebruiken. De ECM's brengen de shell guidance systemen in de war, zo ervoor zorgend dat ze uit de koers raken en afwijken van het vijandelijk doel.

Smoke Screen (rookgordijn)

Het maken van een rookgordijn biedt een uitstekende defensieve dekking, speciaal tijdens intensieve mobiele vijandelijke confrontaties. De rook zal je tegenstanders in de war brengen, en tot stoppen en hergroeperen dwingen. Doe hier je voordeel mee door je vizier naar rechts of links te bewegen tot het Range light op je instrumentenpaneel oplicht. De vijand is nu binnen vuurbereik en je kan hem, tot het rookgordijn is opgelost, onopgemerkt aanvallen.

Waarschuwing: Het kiezen van het rookgordijn zal voor dat moment een kiezen van een ander wapen verhinderen. Je moet een wapen kiezen nadat de rook is vrijgegeven om dan het zicht op het Battle Screen terug te krijgen en een aanval voort te zetten.

GEALLIEERDE BASES



De Geallieerde commandoposten, die op de Long-range Radar Map met een vlag zijn weergegeven, dienen als way stations (tussenstations), die bij elk bezoek voor een volledige reparatie van schaden, tanken, en herbewapening zorgen. Je mag alleen dan een basis binnengaan wanneer het op je Battle Screen is verschenen, dus zorg ervoor dat je er op je Long-range Radar Map zo dicht mogelijk bij één in de buurt komt.

In verband met voorgeschreven conservatiemandaten mag je per missie aan een bepaalde basis slechts één bezoek afleggen. Wanneer je probeert de basis een tweede maal binnen te gaan zal toegang worden geweigerd. Controleer voor informatie hierover je Message Centre. Naarmate de missie moeilijker is wordt voor een groter aantal bases gezorgd.

Voordat je een basis mag verlaten moet je wachten op het verschijnen van een gereedboodschap. Om daarna de missie te hervatten START of BUTON B indrukken. Hierna volgt een overzicht van omstandigheden die een reden kunnen zijn voor een trip naar een basis:

Beschadiging en Herstel

Jouw tank kan een maximum van 5 treffers verdragen. Elke belangrijke treffer die je tank heeft gekregen resulteert in een oplichten van een Damage Indicator Light op je instrumentenpaneel.

Na 5 treffers zal een alarm klinken en op het

Message Centre een kritische schade waarschuwing verschijnen. Op dit moment wordt je ten sterkste geadviseerd voor reparatie naar een Geallieerde basis te gaan, omdat een extra treffer zal resulteren in een mislukken van de missie.

Treffers

Een beschadiging aan de M1A1 doet zich voor wanneer:

- je door een vijand bent beschoten
- je over een mijn rijdt
- wanneer je door een accumulatie van granaten bent geraakt afgeschoten vanuit een vijandelijk bolwerk

Waarschuwing: Je tank zal een treffer incasseren wanneer je op de Long-range Radar Map over een mijn rijdt. Verder, het kiezen van de Long-range Radar Map is geen vrijbriefje tegen vijandelijk vuur. Een tegenstander kan jouw tank raken op het moment dat jij je kaart raadpleegt.

Tanken

Houd je brandstofmeter en het Message Centre in de gaten voor waarschuwingen dat de brandstofstand laag is. Er zijn maar weinig acceptabele excuses voor een leeggereden brandstoftank. Wanneer het gebeurt dan volgt een ernstige reprimande.

Herbewingering

Controleer zorgvuldig je instrumentenpaneel voor het aantal schoten dat nog voor elk wapen nog beschikbaar is. Aanvulling herstelt maar gedeeltelijk de capaciteit van je bewapening. In sommige gevallen zal je (gebaseerd op het verbruik tijdens een missie) de basis verlaten met meer munitie dan waarmee je de missie begon.

Gefortificeerde Vijandelijke Bolwerken



Betrouwbare bronnen hebben ons attent gemaakt op het bestaan van verschillende zwaar-gefortificeerde vijandelijke bolwerken: olieraffinaderijen, productie-faciliteiten voor chemische wapens, tank- en troepenonderkomens, munitedumps, etc. Geallieerde AWACS (Airborne Warning and Control System) verkenningen zijn geautoriseerd om deze plaatsen vast te stellen.

Pas als je de initiële stadia van missies 3 tot 10 met succes hebt beëindigd zal, samen met je nieuwe orders, per satelliet een veld-intelligentie rapport naar je Message Centre worden gezonden. De locatie van één van deze doelen zal dan nauwkeurig zijn vastgesteld. Het op dit moment oproepen van het Long-range Radarscherm zal een flikkerende icon laten zien dat het bedoelde bolwerk vertegenwoordigt. Deze icon wordt alleen dan zichtbaar nadat gedurende deze missie alle andere vijanden zijn vernietigd. Wanneer je op het Battle Screen bij het bolwerk aankomt, wordt verwacht dat de vijand met hernieuwde kracht zal aanvallen. Er zullen salvo's op je worden afgevuurd, maar geen afzonderlijke granaten.

Jouw opdracht is de geconcentreerde gebieden in het bolwerk, waar de schoten

vandaan komen, buiten actie te stellen. Je zal hierbij opmerken dat er twee soorten vijandelijke vuurstoten worden afgegeven: grote en kleine. De grote veroorzaken meer schade dan de kleine, dus richt je op de eerste.

Afhankelijk van de locatie van de vijand binnen het bolwerk mag je kiezen of je met het kanon zal vuren of met de machinegeweren die hoger kunnen mikken dan het kanon, maar meer schoten nodig hebben om effectief te zijn. Of je met een machinegeweer hebt geschoord, zal je weten, wanneer een je ricocherend geluid hoort. Dat betekent dat jij je hebt ingeschoten op een zwak deel, dus blij erop vuren tot het in vlammen en rook explodeert. Er is maar een directe treffer van het kanon nodig om een vijandelijke positie te liquideren.

Je M1A1 zal tijdens dit beleg aan een intense barrage aan vuurkracht zijn blootgesteld. Jouw antwoord moet vlug, accuraat, en instinctief zijn omdat je voertuig meer schade zal oplopen wanneer er nog een groot aantal vijanden actief blijven.

Op het moment dat alle vuurstoten van de luchtafweer tot zwijgen zijn gebracht zal het vuren ophouden en kan jij je missie als succesvol beschouwen.



Strategie voor de Aanval Op de Bolwerken

- Maak een schatting van je wapenvoorraad en opgelopen schade *voordat* je met de aanval op het bolwerk begint. Je tank gaat deze confrontatie aan in zijn huidige conditie. Op het moment dat het vuren begint zal je niet meer in staat zijn naar een Geallieerde basis te gaan voor een herbevoorrading. Je hebt alleen de beschikking over hetgeen je hebt meegebracht.

Bijgevolg, je wordt aangeraden een bezoek aan de basis uit te stellen voor de tijd direct na het initiële stadium van de missie -dus op het moment dat al je initiële vijanden zijn vernietigd- en dit te doen vlak voordat je met de aanval op het bolwerk zal beginnen. Op deze manier ben je verzekerd van een optimale bewapening en geen schade.

- Je rookgordijn is vooral effectief voor het behandelen van bolwerken. Wanneer het is vrijgegeven zal de rook tijdelijk de M1A1 verbergen, en hiermee de precisie van het

vijandelijke vuur verminderen, alsmede de treffers die hij zal scoren.

Jij daarentegen zal in staat zijn het vijandelijke vuur te zien en daar op te richten.

- Het belang van een zich bij voorbaat voorbereiden op deze confrontaties kan niet genoeg worden benadrukt. Na elke progressieve missie zal de vijand zijn bolwerk-fortificaties verder versterken.

BEEINDIGING VAN MISSIE

Nadat een missie met succes is uitgevoerd zal de bevelhebber van de Allied Forces de gebeurtenissen van de dag recapitulieren. Jij zal je volgende set orders ontvangen en je active duty hervatten.

Wanneer je missie in een mislukking is uitgelopen, zal de bevelhebber je nog één kans geven om je te rehabiliteren. Hij zal dit tijdens de campagne drie maal doen. Wanneer jij daarmee akkoord bent, zal je worden teruggezet naar het begin van de missie die je juist gefaald hebt uit te voeren. Je M1A1 zal weer worden bewapend, getankt, en je bestaande score zal gehandhaafd blijven.

Je mag in geen geval weggaan dan voordat de bevelhebber zijn briefing zal hebben beëindigd. Op dat ogenblik START of BUTTON A indrukken om verder te gaan.



For product information please contact:
Allan Deutschland, GmbH
Stinzenlaan 18 3621 RD Breukelen