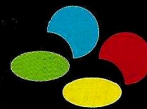


SNSP-EG-NOE



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

MICROPROSE
ENTERTAINMENT • SOFTWARE

Laguna Video Game

Unterhaltungssoft-und-hardware Vertriebs GmbH,
AM Sudpark 12, D-65451 Kelsterbach

PRINTED IN JAPAN

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

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung 2
Besprechung vor dem Flug 4
Vorbereitung zum Start 5
Satellitenkartenmodus 6
Der Weapon Systems Officer (WSO)-Bildschirm 8
Luft-Luft-Kampfmodus 9
Cockpit-Diagramm10
Bodenangriffsmodus12
Wie Sie Ihren E-15-Kampfflieger sicher landen14
Super Strike Eagle-Waffensysteme15
Feindliche Waffensysteme16
Kriegsschauplatz- und Kampfeinsätze17
Wie Sie das Spiel gewinnen18
Spieltips19
Mitarbeiterverzeichnis20

© 1993 MICROPROSE
SOFTWARE, INC.

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, DAB SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT
HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF
DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER
ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND,
DAB ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAKT.

Die E-15 Strike Eagle bestand ihre Feuertaufe während des Polarkrieges mit großem Erfolg. Die überwältigende Mehrheit der feindlichen Kampfflugzeuge, die während der Luftgefechte abgeschossen wurden, geht auf ihr Konto. Dieser Erfolg räumte jegliche Zweifel aus dem Weg: Es gibt heute weltweit kein Kampfflugzeug, das der E-15 überlegen wäre.

Mit der MicroProse Super Strike Eagle haben Sie nun die Möglichkeit, zu beweisen, daß auch Sie ein echtes As sind, wenn es darum geht, auf Kampfschauplätzen einer ganzen Welt verschiedene gut ausgerüstete Feinde zu bezwingen, die äußerst hart im Nehmen sind. Bevor Sie sich für Ihre erste Mission im Cockpit anschnallen, schlagen wir vor, daß Sie sich einige Minuten Zeit nehmen und dieses Pilotenhandbuch durchgehen. Machen Sie sich dann in die Lüfte auf und messen Sie Ihre Fähigkeiten an allem, was Ihrer dort oben harret!

Viel Glück, Super Strike Eagle-Pilot!

Sie sind im Begriff, Ihre erste militärische Mission als Pilot des weltweit am meisten gefürchteten und respektierten Kampfflugzeugs, der E-15 Strike Eagle anzutreten. Bevor Sie Ihre SUPER STRIKE EAGLE starten, sollten sie die folgenden Richtlinien vor dem Start befolgen:

1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr SNES-Gerät AUSGESCHALTET ist.
2. Stecken Sie Ihr **SUPER STRIKE EAGLE**-Modul in das Gerät ein, wie im SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM-Handbuch beschrieben.
3. Schalten Sie nun Ihr Gerät AN.
4. Drücken sie nach der Einleitungsanimation den START-Knopf Ihres Controllers (um ein neues Spiel zu beginnen) oder den SELECT(Auswahl)-Knopf (um ein vorher gesichertes Spiel aufzurufen). Haben Sie sich für ein bereits gesichertes Spiel entschieden, werden Sie nach dem korrekten Code gefragt.

Der erste Bildschirm, der zu Spielbeginn erscheint, ist der Besprechungsbildschirm mit einer Zusammenfassung der strategischen Lage. Sie haben außerdem die Möglichkeit, eine Karte des Kampfschauplatzes zu sehen, auf der alle strategischen Ziele, die feindlichen Luftwaffenstützpunkte und Luftverteidigungs-Hauptquartiere, sowie Ihre eigenen Stützpunkte und Flugzeugträger gezeigt werden. Sie erfahren auch, wie viele Punkte Sie für das jeweilige Ziel erreichen können, und welchen Bonus (falls vorhanden) Sie für die Zerstörung erhalten. **ANMERKUNG: Bei Besprechungen und Einsatzbesprechungen werden feindliche Raketenboote als Luftverteidigungs-Hauptquartiere identifiziert.**

Die auf dem Besprechungsbildschirm gezeigten Ziele sind in Typen-Gruppen eingeteilt. Rechts oben auf dem Bildschirm sehen Sie ein Luftaufklärungsfoto des Zieles, wie es im Bodenangriff-Kampfmodus (Siehe S. 12) erscheinen wird. Darunter ist die Punktezahl aufgelistet, die Sie für die Zerstörung des Zieles erreichen können. Außerdem erfahren Sie hier auch, welchen Bonus Sie in Form von Waffen oder militärischem Material erhalten können.

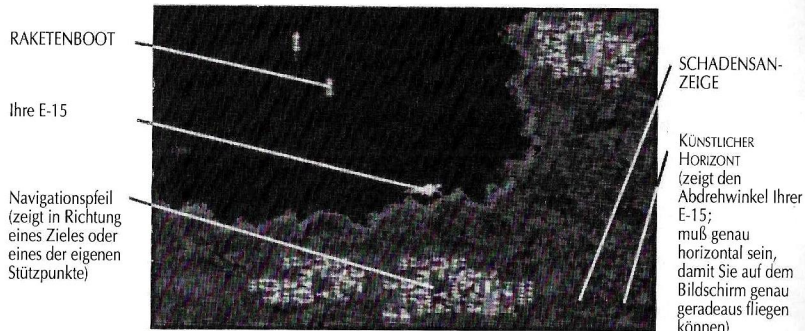
Auf der linken Seite des Besprechungsbildschirms sehen Sie eine Karte des gesamten Kampfschauplatzes. Hier werden alle Ziele und die eigenen Stützpunkte gezeigt. Das momentane Ziel leuchtet auf. Das Spiel führt Sie automatisch zu allen Zielen des Kampfschauplatzes. Wollen Sie die für Sie in Frage kommenden Ziele schneller sehen, dann drücken Sie jeden beliebigen Knopf außer dem START-Knopf. Möchten Sie die einführende Besprechung an irgendeinem Punkt anhalten, dann halten Sie einen beliebigen Knopf (außer dem Startknopf) gedrückt.

Sind Sie bereit, Ihre Mission zu beginnen, dann drücken Sie den START-Knopf, um den Besprechungsbildschirm zu verlassen, und gehen Sie zum Start-Bildschirm über. Hier sehen Sie Ihr startbereites E-15-Flugzeug auf einem Luftwaffenstützpunkt oder einem Flugzeugträger.

Um in die Luft zu gelangen, drücken Sie X auf Ihrem Controller, um den Schub zu erhöhen, und halten Sie den Knopf gedrückt, bis Sie den maximalen Schub erreicht haben. Drücken Sie X, während Sie sich auf einem Flugzeugträger befinden, so schaltet sich die Drosselklappe automatisch zum Nachbrenner um. Sobald Sie sich in der Luft befinden, drücken Sie den nach unten zeigenden Pfeil auf der linken Seite Ihres Controllers, um Höhe zu gewinnen.

WARNUNG: Wenn Sie nicht genügend Höhe und Geschwindigkeit erreichen, dann laufen Sie Gefahr, schon beim Start abzustürzen! Das ist sicherlich kein guter Beginn für Ihre Karriere als Spitzen-Kampfpilot. Bei einem echten Einsatz könnte das durchaus nachteilige Auswirkungen auf Ihre Mitgliedschaft im Offiziersclub des Stützpunktes haben.

Ein oder zwei Spieler: Der zweite Spieler ist der Waffenoffizier, WSO (Weapons System Officer, auch "Wizzo" genannt). Der WSO ist für die Handhabung sämtlicher Waffen und Verteidigungssysteme verantwortlich, während der erste Spieler die E-15 fliegt. Dies ist eine gute Methode, mit den hartgesottenen Gegnern fertig zu werden, die Ihnen auf nachfolgenden Kampfschauplätzen begegnen werden. Der "Wizzo" verwendet den zweiten Controller.



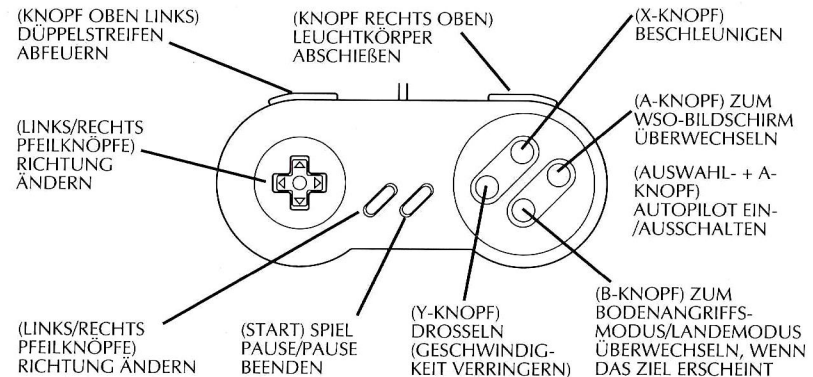
Ist der Start erfolgreich verlaufen, dann befindet sich Ihre E-15 im Satellitenkartenmodus. Das ist der Bildschirm, auf dem Sie Ihre E-15 normalerweise sehen, wenn sie über den Kampfschauplatz fliegt. Doch Sie sehen hier auch weitere Flugzeuge, Bodenziele, feindliche Luftwaffenstützpunkte und Luftverteidigungs-Hauptquartiere, Ihren eigenen Luftwaffenstützpunkt oder Flugzeugträger, und das Gebiet weit unter Ihnen. Außerdem werden Ihnen STAMs (Surface-to-Air Missile = Boden-Luft-Raketen) im Flug begegnen. Sie können diesen entweder ausweichen oder Düppelstreifen und Leuchtkörper abfeuern, um sie zu abzulenken.

Wenn es nötig ist, oder Sie sich dafür entscheiden, dann können Sie diesen Modus jederzeit verlassen und in den Luft-Luft-Kampfmodus, den Bodenangriffs-Kampfmodus oder den Lande-Modus überwechseln.

Befinden Sie sich in diesem Modus, so können Sie an Kampfhandlungen nicht teilnehmen, doch Sie können von feindlichen STAM (Surface-to-Air Missile = Boden-Luft-Raketen) aufgespürt und angekoppelt werden, die dann auch Raketen auf Sie abfeuern können.

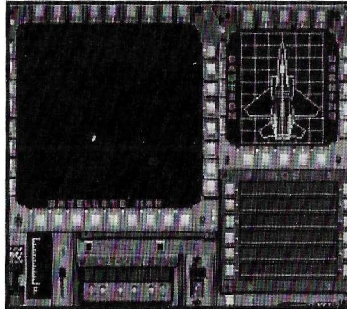
Verwenden Sie Ihre Düppelstreifen und Leuchtkörper, um die feindlichen Raketen abzulenken (Siehe S. 16).

CONTROLLER-FUNKTIONEN



DER WEAPONS SYSTEM OFFICER (WSO) - BILDSCHIRM

Der WSO oder Weapon Systems Officer ist der inoffizielle "Fahrer auf dem Rücksitz" des E-15-Flugzeugs. Er überwacht im allgemeinen die genaue Position aller feindlichen Kräfte, die für das Flugzeug eine Gefahr darstellen könnten, und übernimmt auch weitere Aufgaben.



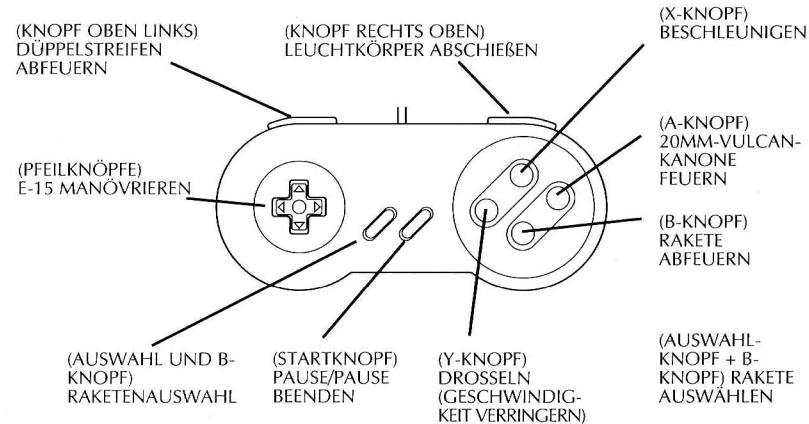
Bei Super Strike Eagle sagt Ihnen der WSO-Bildschirm, an welcher Stelle des Kampfschauplatzes sich Ihr Flugzeug befindet, welche Ziele zerstört wurden und welche weiterhin bestehen, und wo Sie den Navigationspfeil plaziert haben. Diese Stelle wird das Flugzeug auch ansteuern, wenn Sie den Autopiloten einschalten. Drücken Sie den Auswahl-Knopf, während Sie sich auf diesem Bildschirm befinden, dann können Sie entscheiden, ob Sie mit Hilfe des Navigationspfeiles das nächstgelegene feindliche Ziel oder den nächsten eigenen Luftwaffenstützpunkt oder Flugzeugträger ansteuern wollen. Ein roter Punkt in dem TARGET (Ziel)- oder BASE (Stützpunkt)-Kasten kennzeichnet, wofür Sie sich entschieden haben.

Der WSO-Bildschirm zeigt Ihnen außerdem, über wieviele Raketen, Leuchtkörper, Düpelstreifen und 20mm-Munitionsladungen Sie noch verfügen. Auch Ihren derzeitigen Punktstand und eventuelle Beschädigungen Ihrer E-15 erfahren Sie hier. Erreicht der Schaden die kritische Grenze (d.h. er übersteigt 75%), dann sollten Sie in Betracht ziehen, nach Hause zu fliegen und Reparaturen vornehmen zu lassen. Erreicht das Schadensmaß 100%, dann explodiert Ihre E-15.

LUFT-LUFT KAMPFMODUS

Befindet sich Ihr Flugzeug auf der Satellitenkarte in der Nähe einer MioG (Mikojan/Gurevitsch = in der Iskebar hergestellte Kampfflugzeuge), dann wechselt das Spiel automatisch in den Luft-Luft-Kampfmodus über.

CONTROLLER-FUNKTIONEN



Richtung: Ihre momentane Kompaßrichtung.

Momentane Geschwindigkeit: Ihre Fluggeschwindigkeit in Knoten.

Ziel-Fadenkreuz: Folgt Ihrem Ziel. Ist es weiß, dann können Sie zwar feuern, werden aber nur Ziele treffen, wenn Sie in gerader Linie fliegen. Wird es rot, dann haben Sie das Ziel im Visier und jede abgefeuerte Rakete wird ihr Ziel treffen.

Kanonen-Ziellinie: Verwenden Sie diese Vorrichtung, wenn Sie Ihre 20mm-Vulcan-Kanone ausrichten. Leuchtet sie auf, dann befinden Sie sich in Schußweite.

Zielerfassungskasten: Ortet Ihr Ziel, wenn es auf dem HUD (Head-Up-Display); auf die Frontscheibe des Cockpits projizierte Anzeige) nicht sichtbar ist.

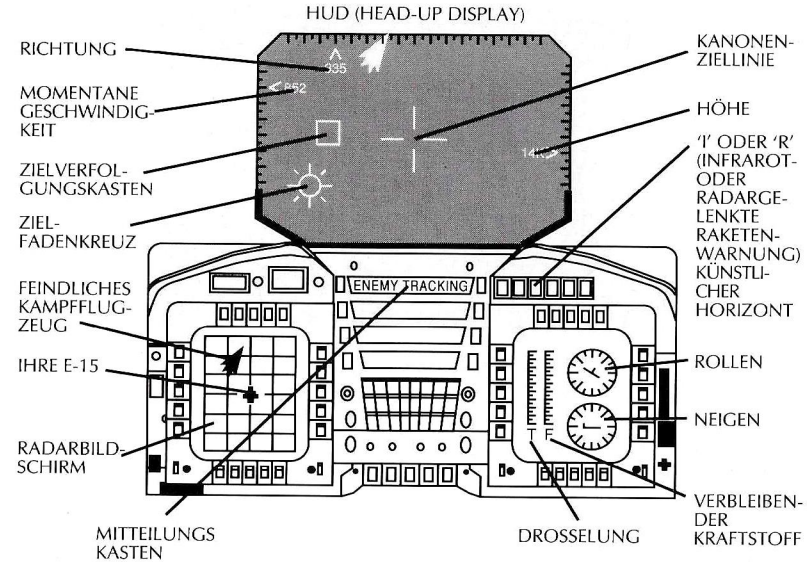
Höhe: Ihre momentane Höhe in 1000 Fuß.

Rollen: Der Neigungswinkel nach rechts oder links.

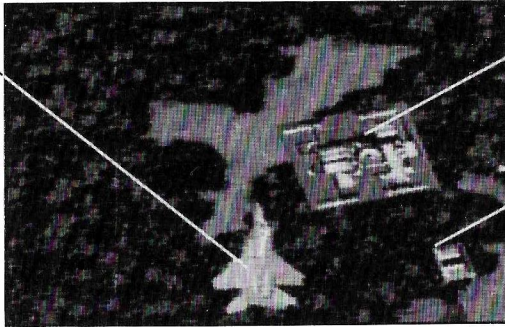
Neigen: Der Neigungswinkel nach oben oder unten.

Mitteilungskasten: Informiert Sie über die verbleibenden Flug-, Leuchtkörper, Düppelstreifen und Munition, wann immer Sie eine Waffe verwenden. Sie werden außerdem über feindliche Radar-Zielverfolgungen und Koppelungen informiert.

Radarbildschirm: Hier sehen Sie Ihr E-15-Flugzeug und alle feindlichen Flugzeuge oder Raketen, die sich in Ihrer Nähe befinden. Flugzeuge und -körper, die auf dem Radar in Grün erscheinen, sind über Ihrer E-15; Gegenstände, die in Rot abgebildet sind, befinden sich auf niedrigerer Flughöhe.



IHRE E-15



BODEN-
LUFT-
RAKETEN-
ABSCHUSS
RAMPE

PRIMÄRES
ZIEL

Fliegen Sie bei Tageslicht ÜBER ein Ziel, dann können Sie in den Bodenangriffs-Kampfmodus überwechseln. Drücken Sie "B" und lassen Sie dann den Knopf los. Bei Nacht und auf dem ersten Kampfschauplatz befinden Sie sich IMMER in diesem Modus, wenn Sie über ein Ziel hinwegfliegen. Auf dieselbe Weise gelangen Sie auch in den Landemodus.

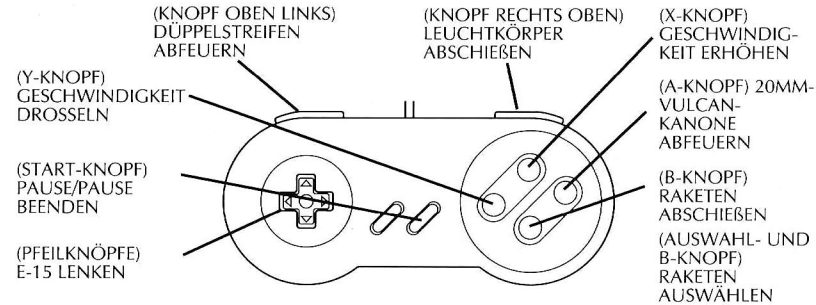
In diesem Modus können Sie mit Ihren Waffen feindliche Ziele angreifen und zerstören. Denken Sie daran: Ihre Befehle sind darauf ausgerichtet, daß Sie nur erforderliche Ziele zerstören - Luftwaffenstützpunkte, Luftverteidigungs-Hauptquartiere, Boden-Luft-Raketen-Abschußrampen und Flugabwehrtillerie (Flak) sind KEINE erforderlichen Ziele!

Befinden Sie sich im Bodenangriffsmodus, dann zeigt der Navigationspfeil das primäre feindliche Ziel in dem betreffenden Gebiet. Dies ist das Ziel, das Sie zerstören müssen, um das Spiel zu gewinnen.

Haben Sie sich entschlossen, entweder ein feindliches Ziel oder Ihren eigenen Stützpunkt anzufliegen, dann leitet Sie der Navigationspfeil dorthin bis Sie entweder in den Bodenangriffsmodus oder den Landemodus überwechseln. Ist Ihr Ziel zerstört, zeigt der Navigationspfeil entweder in Richtung des nächstgelegenen eigenen Stützpunktes oder Flugzeugträgers, oder in Richtung des nächstgelegenen feindlichen Ziels (je nachdem, welche Wahl Sie auf dem WSO-Bildschirm getroffen haben).

Sie können feindliche Raketen in diesem Modus ablenken, indem Sie ENTWEDER Leuchtkörper oder Düppelstreifen abfeuern, sobald Sie eine auf Sie gerichtete Boden-Luft-Rakete sehen.

CONTROLLER-FUNKTIONEN



WIE SIE IHREN E-15- KAMPFLIEGER SICHER LANDEN

Befindet sich Ihr E-15-Kampfflieger über einem eigenen Luftwaffenstützpunkt oder einem Flugzeugträger, dann können Sie ihn landen, indem Sie, genau wie beim Überwechseln in den Bodenangriffsmodus, den "B"-Knopf drücken und wieder loslassen. Sie befinden sich nun im Landeanflug zu Ihrem Stützpunkt oder Flugzeugträger.

Verlieren Sie langsam an Höhe, so daß Ihr Flugzeug erst Bodenberührung hat, wenn Sie das Ende der Landebahn des Stützpunktes oder des Flugzeugträgers erreicht haben. Die Landung auf einem Flugzeugträger ist nicht ganz einfach, denn wenn Sie über die Fangseile (die gelben Linien in der Nähe des Deck-Endes) hinausgeraten, dann können Sie verunglücken. Und vergessen Sie nicht, auf "0" abzudrosseln, wenn Sie auf einem Luftwaffenstützpunkt landen, denn sonst geraten Sie über das Ende der Landebahn hinaus, und das Flugzeug explodiert!

Wenn Sie Ihre E-15 landen, dann werden sämtliche Schäden repariert und Ihre Treibstofftanks gefüllt. Außerdem wird Ihre Super Strike Eagle mit neuen Raketen, 20mm-Munition, Leuchtkörpern und Düppelstreifen ausgestattet. Da Sie jeden Stützpunkt nur zweimal anfliegen können, um Schäden zu reparieren, ist es ratsam, Ihre Rückkehr zu einem eigenen Luftwaffenstützpunkt oder Flugzeugträger solange hinauszuzögern, bis die Stimme Ihres Bordcomputers Ihnen mitteilt, daß das Schadensmaß eine kritische Grenze erreicht hat. Neben jedem Luftwaffenstützpunkt/Flugzeugträger zeigt Ihnen eine Zahl, wie oft Sie an dieser Stelle noch landen können.

SUPER STRIKE EAGLE - WAFFENSYSTEME

Eine Reihe von verheerenden Waffen steht Ihnen für den Luft-Luft-Kampf und den Boden-Luft-Kampf zur Verfügung. Sie beginnen das Spiel stets mit Luft-Luft-Sidewonder- und Kaveruck-Raketen. Steigt Ihr Punktstand, dann haben Sie die Möglichkeit, weitere Waffensysteme hinzuzufügen. Mit neueren Luft-Luft-Waffen können Sie Ihre Ziele aus größerer Entfernung anpeilen. Neuere Luft-Bodenwaffen sind in großer Höhe auch effektiver als die Kaveruck.

Sie können in jedem Kampfmodus zu einer anderen Rakete überwechseln, indem Sie gleichzeitig den Auswahlknopf (SELECT) und den "B"-Knopf drücken.

Luft-Luft-Raketen

SIDEWONDER - Kurzstrecken-AAM (Air-to-Air Missile = Luft-Luft-Raketen).

IMRAAM- Advanced Medium Range AAM (Verbesserte Mittelstrecken-AAM)

MARROW - Weitstrecken-AAM

LOCKEYE- Ungelenkte Standard-AGM (Air-to-Ground Missile = Luft-Boden-Raketen). In großer Höhe effektiv.

KAVERUCK - Radargelenkte AGM. In mittlerer Höhe effektiv.

Ihre Verteidigungssysteme

Feindliche Raketen sind immer entweder radar- oder infrarot-(wärmesuchend) gesteuert. Auf der Satellitenkarte sind radargesteuerte Raketen weiß und nach Wärmefeldern suchende Infrarot-Raketen rot.

Düppelstreifen - Feuere Sie diese im Luft-Luft- oder Satellitenmodus ab, um feindliche radargesteuerte Raketen abzulenken.

Leuchtkörper - Feuere Sie diese im Luft-Luft- oder Satellitenmodus ab, um feindliche nach Wärmefeldern suchende Infrarot-Raketen abzulenken.

Beide - Verwenden Sie eines der Verteidigungssysteme im Luft-Bodenmodus, um alle STAMs (Surface-to-Air Missile = Boden-Luft-Raketen) abzulenken.

Die folgenden Waffen bedrohen Ihre E-15.

MioG-29 – Dies ist eines der besten Kampfflugzeuge dieser Welt. Die MioG-29 ist mit einer Kanone und Raketen ausgestattet. Feindliche MioGs befinden sich in allen wichtigen Gebieten des Kampfschauplatzes und ständig werden mehr ausgesendet, um Ihre E-15 anzugreifen. Haben Sie den letzten feindlichen Luftwaffenstützpunkt zerstört, dann werden keine neuen MioGs mehr hergestellt.

STAM (Surface-to-Air Missile – Boden-Luft-Raketen) - STAMs nehmen Sie sowohl im Satellitenkartenmodus als auch im Luft-Boden-Modus unter Beschuß. Sie sind nur in großer Höhe effektiv. Sie können einen Treffer von einer STAM vermeiden, indem Sie Düppelstreifen abfeuern (wenn die feindliche Rakete radargelenkt ist - weißes Symbol auf der Karte) oder einen Leuchtkörper anwenden (wenn es sich um eine wärmesuchenden Rakete handelt; rotes Symbol auf der Karte). Im Luft-Bodenmodus können Sie beide verwenden. Steuern Sie Ihre E-15 nun in Gegenrichtung - die STAM wird weiterhin in gerader Linie fliegen. Haben Sie das letzte feindliche Luftverteidigungs-Hauptquartier zerstört (einschl. Raketenboote), dann erscheinen auf der Karte keine STAMs mehr.

AAA (Antiaircraft artillery – Flugabwehrtillerie): Die Flugabwehrtillerie kann anhand der Leuchtspurgeschosse identifiziert werden, die vom Boden ausgehen. AAA-Gebiete erscheinen bei vielen Bodenzielen. Die Flugabwehrtillerie kann nicht feuern, wenn Sie sich auf der größtmöglichen oder geringsten Höhe des Luft-Boden-Modus befinden.

Flak – Flaks kommen nur auf niedriger Höhe zum Einsatz und befinden sich über vielen Zielen. Um Beschädigungen Ihres Kampffliegers zu vermeiden, sollten Sie ständig die Richtung wechseln und Flakfeuer meiden.

Bei SUPER STRIKE EAGLE gibt es fünf verschiedene Kriegsschauplätze, wo Sie Kampfeinsätze fliegen werden. Sie müssen diese Einsätze erfolgreich bestehen, um zum nächsten Kampfschauplatz zu gelangen.

Beim ersten Kampfschauplatz handelt es sich um einen Einführungsschauplatz mit nur vier Zielen, die Sie angreifen können. Er unterscheidet sich ein wenig von den anderen Kampfschauplätzen, da es hier keinerlei Beschränkungen gibt, was Raketen und Munition betrifft, und Sie automatisch in den Boden-Luftmodus gelangen, sobald Sie sich über einem feindlichen Bodenziel befinden. Lassen Sie sich jedoch nicht in die Irre führen - auch wenn Ihre Aufgabe einfach erscheint, können Sie auch hier abgeschossen werden!

Auf jedem Kampfschauplatz gibt es etwa 20 (oder mehr) strategische Bodenziele. Jedes Bodenziel, das Sie zerstören, verschafft Ihnen zusätzlichen Kraftstoff, neue Waffen oder Verteidigungssysteme. Einige Ziele könnten Ihnen Schwierigkeiten bereiten.

Bei Tageseinsätzen müssen zwei Feindflüge pro Luftwaffenstützpunkt oder Flugzeugträger eines Kampfschauplatzes ausreichen, um Ihre Mission erfolgreich abzuschließen. Jeder Start und jede Landung entspricht einem Feindflug. Landen Sie, dann können Sie Ihren Kampfflieger auftanken und Schäden reparieren.

Bei Nacht ist alles etwas schwieriger - Sie müssen Ihren ganzen Auftrag erfüllen, ohne zu landen!

Ihr letztendliches Ziel bei SUPER STRIKE EAGLE ist es, in den unruhigen Gebieten dieser Welt Frieden zu schaffen, indem Sie vier Tyrannenregimes besiegen und die umkämpften Gebiete wieder in die Reihen der UB (United Bulldogs) eingliedern. Erreichen Sie dieses Ziel, dann haben Sie das Spiel gewonnen.

Haben Sie während Tag- und Nachtflügen alle Ziele zerstört (d.h. jedes wichtige Bodenziel außer Luftverteidigungs-Hauptquartieren und Luftwaffenstützpunkten), dann gelangen Sie zum nächsten Kriegsschauplatz. Nach jedem erfolgreich bestandenen Einsatz erhalten Sie einen Code, mit dessen Hilfe Sie das Spiel an diesem Punkt wiederaufnehmen können. Notieren Sie ihn und verwenden Sie ihn zu einem späteren Zeitpunkt.

1. Vorsicht bei Atomkraftwerken - haben Sie ein feindliches Atomkraftwerk zerstört, dann müssen Sie schleunigst zu einem Ihrer eigenen Luftwaffenstützpunkte oder Flugzeugträger zurückkehren, um der tödlichen Gefahr atomarer Bestrahlung zu entgehen!
2. Haben sie keine Düppelstreifen oder Leuchtkörper mehr, dann denken Sie daran, daß Sie feindliche STAMs auf der Satellitenkarte meiden können, da Ihre E-15 einen kleineren Wendekreis hat. Wenden Sie in einem kleinen Kreis und drücken sie den "Down"-Knopf Ihres Controllers.
3. Verschwenden Sie keine Munition oder Raketen, wenn Sie feindliche Flugabwehrartillerie oder Boden-Luft-Raketen-Abschußrampen angreifen - Sie können nur eine begrenzte Punktezahl erreichen und Flugabwehrartillerie oder Boden-Luft-Raketen werden weiterhin auftauchen, wenn Sie nicht jeden einzelnen abschießen.
4. Denken Sie daran, daß Sie bei Nachtflügen automatisch in den Luft-Boden-Modus gelangen, sobald Sie sich über feindlichen Zielen, Luftwaffenstützpunkten und Luftverteidigungs-Hauptquartieren befinden - passen Sie also auf, wohin Sie fliegen!
5. Haben Sie alle Luftwaffenstützpunkte in einem Kampfgebiet zerstört, werden Sie nicht mehr von MioGs angegriffen - es erweist sich daher oft als gute Strategie, die feindlichen Luftwaffenstützpunkte schon zu Beginn Ihres Einsatzes zu zerstören.
6. Machen Sie Gebrauch von Ihren eigenen Luftwaffenstützpunkten und Flugzeugträgern, um Ihren Kampfflieger zu reparieren - Sie können pro Kampfschauplatz auf jedem zweimal landen. Vermeiden Sie das Risiko, abgeschossen zu werden, nur weil Sie es eilig haben. Und denken Sie daran, daß Sie während der Nacht KEINE Reparaturmöglichkeit haben - seien Sie also vorsichtig!
7. Drosseln Sie Ihre Geschwindigkeit im Luft-Boden-Modus und gehen Sie auf die größtmögliche Höhe, um für das Wenden der E-15 und die Durchführung Ihrer Bodenangriffe Zeit zu gewinnen.
8. Versuchen Sie, auf der Satellitenkarte hinter MioGs zu fliegen, bevor Sie in den Luft-Luft-Modus übergehen - dadurch sind Sie auch bei Kampfbeginn hinter ihnen.
9. Wenden Sie sich während eines Luft-Luft-Kampfes so schnell wie möglich Ihrem Ziel zu, damit Sie zuerst feuern können - und behalten Sie Ihren Radar im Auge, um zu sehen, wo sich die feindlichen Flugzeuge befinden. Kommt eine MioG in Sichtweite, verlangsamen Sie die Geschwindigkeit und beginnen Sie abzdrehen, um schnell anpeilen und schießen zu können.
10. Feuern Sie bei den schwierigeren Kampfschauplätzen gelegentlich Düppelstreifen und Leuchtkörper ab, um feindliche STAMs von Ihnen abzulenken.

Produzent: Tony Parks

Spieldesign: B.C. Milligan, Dave A. Wagner, Steve J. Pujia

Spielprogrammierung: Dave A. Wagner, Steve J. Pujia

Zusätzliche Programmierung: James G. Thomas, Chris Taormino

Musik: Scott Patterson, Jeffery Briggs

Computer-Grafiken: Mitsu Tanaka

CAD - Künstlerische Gestaltung: Steve J. Pujia

Designleitung: Iris Idokogi

Handbuch-Grafiken & -Design: Cheri Glover-Phipps, Joe Morel

Qualitätssicherung: David K. Osborn, Brian Hellesen, Mike Rea

Verpackung: Moshe Milich