

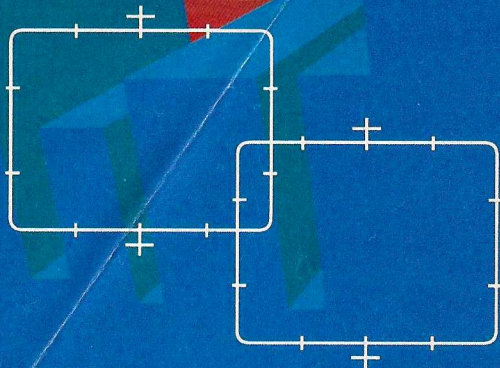
URBAN STRIKE™

THE SEQUEL TO JUNGLE STRIKE

INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



Black Pearl Software
4 The Parade, Epsom, Surrey, KT18 5DH
© 1995 Electronic Arts. All rights reserved. Jungle Strike™,
Urban Strike™ and Strike C.O.R.E.™ are trademarks, and
Electronic Arts and its logo are registered trademarks
of Electronic Arts. Black Pearl Software is a trademark
of T-HQ, Inc. © 1995 T-HQ, Inc.



Printed in Japan
Imprime Au Japon

LICENSED BY



Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Beháll denna information / Behold denne information / Pidá tãma tieto

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

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SŒAU 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 SŒAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

TÄMÄ TARRA VAKUUTTA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

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

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

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

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

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

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

>CONTENTS

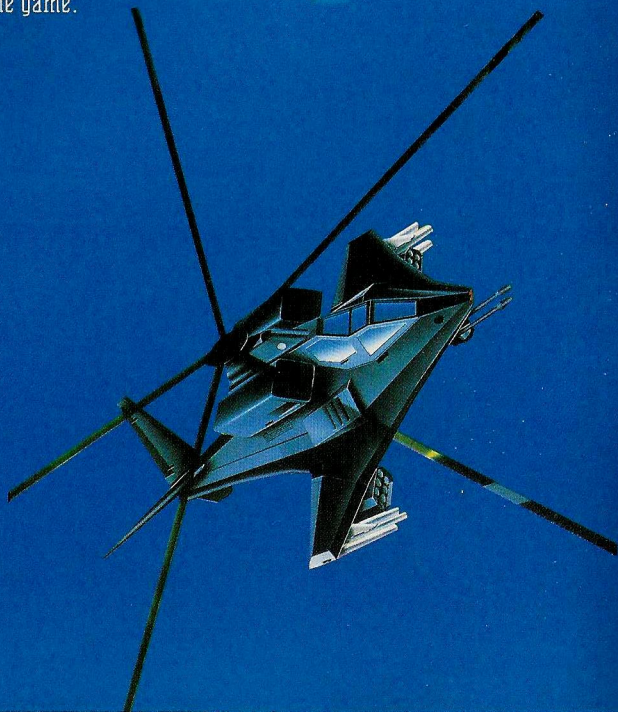
Getting Started	02
Home Field Advantage	03
Controls	04
The Main Menu	07
Home Base & Landing Zone	08
Co-pilots	09
Vital Statistics	10
Dropping Objects	13
Jinking	13
WATCHCOM Information Console	14
Special Status Checks	17
Mission Failure	17
Points & Scoring	18
Campaign Briefings	19
Notes	20
Limited Warranty	21

>GETTING STARTED

1. Turn OFF the power switch on your Super NES. Never insert or remove a Game Pak when the power is on.
2. Insert the game cartridge into the slot on the Super NES. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch.

The Electronic Arts logo appears (if you don't see it, begin again at step 1).

- If you want to watch a brief demo, wait until the introduction is finished. The demo then runs. Press the Start Button anytime during the demo to reset the game.

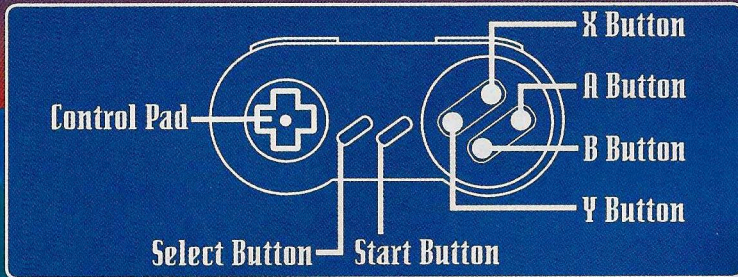


>HOME FIELD ADVANTAGE

First the Desert Madman, then the Jungle Drug Lord... now a new evil challenges the Strike C.O.R.E.™ in America! Ruthless media mogul and political maverick H.R. Malone secretly plans to destabilize the U.S. government. Crush this rebellion at all cost!

- Over 40 missions in 10 power-packed levels across the U.S.
- 3 all-new vehicles for your arsenal
- Ability to attack on foot
- New massive in-game objects and dense cityscapes
- Eradication bombs and special power-ups
- New timed levels and interactive panels
- All-new digitized explosions and reactive chopper sounds
- New high-tech enemy weaponry and beefed up AI

>CONTROLS



Start Button: Pause game and go to Map screen.

X Button: Fire Hydras

Y Button: Fire Hellfires

A Button: Fire Guns

B Button: Jink Function

Weapons

In Mohican

X Button: Fire Hydra Rocket

Y Button: Fire Hellfire

A Button: Fire Chain Gun

In Blackhawk

X Button: Fire Hydra Rocket

A or Y Button: Fire Chain Gun

In Ground Assault Vehicle (GAU)

X Button: Fire Hydra Rocket

A Button: Fire Chain Gun

04

On Foot

X Button: Fire Hydra Rocket

A Button: Fire MX9

Flying

Control Pad Up: Forward

Control Pad Down: Reverse

Control Pad Left: Rotate Left

Control Pad Right: Rotate Right

Press and hold the B Button + Control Pad Left/Right: Jink

To take off from a helipad, press the Control Pad in any direction. Your Mohican will also take off automatically after you drop off passengers.

To land on a helipad, hover near it to automatically touch down. Note that you can land only on friendly or captured and secured helipads.

Ground Travel

On Foot

Control Pad Up: Forward

Control Pad Down: Turn Around

Control Pad Left: Turn Left

Control Pad Right: Turn Right

Press and hold the B Button + Control Pad Left/Right: Rotate In Place

In Ground Assault Vehicle (GAU)

Control Pad Up: Forward

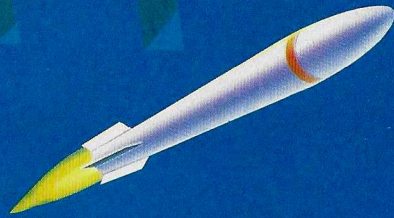
Control Pad Down: Reverse

Control Pad Left: Turn Left

Control Pad Right: Turn Right

Pausing

Start Button: Pause Game



>THE MAIN MENU

Choose Your Campaign

If this is your first campaign or if you do not have a password you must start with Campaign 1.

Press the Start Button when you're ready to begin a campaign.



Restoring A Saved Game

1. From the Main menu, press the Y Button to go to the Campaign Menu.
2. Press the Control Pad Up/Down to select the correct letter or number.
3. Press the Control Pad Left/Right to move the cursor.
4. Press the Start Button to return to the Main Menu.

Choose Your Co-Pilot

Your Strike C.O.R.E. co-pilot is responsible for aiming your guns and operating the winch that pulls up equipment and people from the ground.

1. Press the X Button to go to the co-pilot Selection Screen from the Main Menu.
2. Press the Control Pad Left/Right to page through co-pilots' dossiers.
3. When you find the co-pilot you want, press the Start Button to return to the Main Menu.

Note: Some co-pilots are MIA and cannot be selected until they are found in later campaigns.

Choose Your Options

1. At the Main menu, press the A Button to go to the Options screen.
2. Press the Control Pad Up/Down to use the white dash to select a feature: **Buttons**, **Control**, or **Joystick**.
3. Press the Control Pad Left/Right to toggle through the available options in a feature.



Buttons

The X, Y and A Buttons control your weaponfire during a mission. Press the Control Pad Left/Right to select the button configuration you want.

Control

There are two Control options: With Momentum and No Momentum.

With Momentum is the default control setting. Your helicopter carries momentum – that is, its forward motion is so fast it cannot stop “on a dime” at the instant you let up on the controls – and you have to compensate for it while flying.

When you use No Momentum controls, the Mohican stops immediately when you let up on the Control Pad.

Leave Options Screen

When you’re satisfied with the Options you’ve chosen press the Start Button to return to the Main menu. Press the Start Button again to begin the game.

>HOME BASE & LANDING ZONES

Each campaign begins at Home Base. Your Mohican doesn’t burn fuel while in its immediate vicinity. When you have completed all the missions in a campaign, return to Home Base to end the campaign.

Note: Home Base is not the same as Landing Zones. You cannot drop off passengers at Home Base. And you cannot return to Home Base in any vehicle other than your Mohican.

>CO-PILOTS

Different co-pilots have different skill levels; skill ratings accompany co-pilot descriptions.

Co-pilot skills are:

Winch Control – Winch Control determines the area in which a co-pilot can pick something or someone up using the winch. The best winch operators have a wider “grab” radius with the hook and ladder.

Range Aim – Range Aim is the distance at which a gunner can effectively aim at target. Top gunners have a longer Range Aim.

Rate – Rate is the rate of fire a co-pilot can achieve in his role as your gunner.

Better gunners can shoot the chain guns faster when you press and hold the A Button Down.

>VITAL STATISTICS

Lives

You get only three lives per campaign. This applies to both air and ground missions. If you lose your third life before you accomplish the final mission of a campaign, you have to restart that campaign and finish it before you can advance to the next campaign.

Fuel

You begin each campaign with 100 units of fuel. You can find more fuel scattered around campaign operation areas, sometimes out in the open, sometimes concealed in structures or vehicles. When your fuel level reaches 14, a message appears warning that you're low on fuel. When you run out completely, you crash.

If you crash, from lack of fuel, your fuel level is restored to a full 100 units if you begin another life.

If you crash because your armour has been destroyed (see Armour, immediately following), your Fuel is restored to its pre-crash level if you begin another life. However, if you had less than 25 units of fuel when you crashed, you will start with 25 units of fuel if you begin another life.

You don't use up fuel on ground missions.

Armour

Armour is your protection against attack. Your Mohican has 1,000 armour points; the Blackhawke has 2000 armour points; and your flak jacket gives you 200 armour points when you're on foot. Your armour is reduced when you are

hit by weapon fire. It is also reduced by 15 points every time your helicopter, runs into a structure. An Armour repair toolbox can sometimes be picked up during missions. It is usually concealed inside a structure or a vehicle. Picking up an Armour repair toolbox can never increase your armour above the maximum.

If you crash or run out of fuel, but you come back for another chance, your Armour is automatically restored to maximum.

Weapons

Mohican

Press	Type	Number	Power Points
X Button	Hydra rocket	60	25
Y Button	Hellfire missiles	9	100
A Button	Chain Gun	1000 round	5 per round

Blackhawke

Press	Type	Number	Power Points
X Button	Rocket	60	25
Y Button	Chain Gun 2	1000 rounds	5 per round
A Button	Chain Gun 1	1000 round	5 per round

On Foot

Press	Type	Number	Power Points
X Button	Hydra missiles	9	25
A Button	M49	200 rounds	5 per round

You can pick up more rockets and ammo during a campaign, but you can never

have more rockets or ammo than you began with.

If you crash but come back for another life, your weapons and ammo remain the same as they were before you went down.

Passengers

Some missions require you to pick up passengers (captives, infiltrators, civilians trapped in battle zones, etc.) and take them to safe landing zones. To pick up Passengers, hover above them; your co-pilot will automatically lower the winch to pick them up. The Mohican holds a maximum load of 6 passengers; the Blackhawk holds a maximum of 20 passengers.

Every time you drop off a passenger at a landing zone, your mechanics have time to partially repair your armour. Armour repair ranges from 100 to 150 points per passenger. You can't take off again until all your passengers exit.

If you crash before you are able to unload passengers, but you have another life left, your passengers are still with you when your new life begins.

>DROPPING OBJECTS

You will sometimes need to drop objects you've picked up with the Mohican's or Blackhawk's winch. Some objects are lowered automatically when you position yourself over a target area. You have to drop other equipment manually.

To drop cargo, press the Y Button.

Hint: After picking up cargo, proceed toward your destination as quickly as possible.

>JINKING

When you "jink," you move your helicopter horizontally left or right, which can help you increase your weapons' accuracy.

To jink, press and hold the B Button and Control Pad Left/Right to steer.

Extra Lives

Boxes marked with a red cross contain Extra Lives. There are a few hidden throughout the campaigns. Extra Lives do not carry over into subsequent campaigns.

>WATCHCOM INFORMATION CONSOLE

To pause the game and view the WATCHCOM Information Console, press the Start Button.

The following critical information appears on the Information Console at all times:

Score	Your current score
Armour	Protection against attack
Fuel	Fuel remaining
Load	Number of passengers aboard
Lives	Number of lives remaining
Time	The amount of time remaining
Guns	Rounds remaining in the chain gun
MAG	Rounds remaining in assault rifle (ground missions only)
RKT	Hydra missiles remaining
MSL	Hellfire missiles remaining

Most critical information categories are colour coded. When your Ammo, Armour and Fuel are near maximum, they appear in green; when they are in the medium range, they're yellow; when they are almost gone, they're red.

From the WATCHCOM console, you can access three special information screens: the Map Screen, Mission Screen, and Status Screen.

To call up the Map Screen, press the Y Button.

To call up the Mission Data Log, press the X Button.

To call up Campaign Status, press the A Button.



The Map Screen

The Map Screen displays the entire operations area of a campaign as well as important structures and objects.

Refer to the Map Screen to explore operation areas to locate objectives and targets and to locate your own position on the Map.

Note: The Map Screen will display areas where you cannot go. These areas are outside your area of operations.

The Selection Display

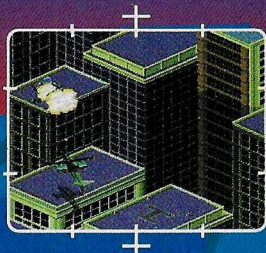
To locate objects, targets, and missions on the Map Screen, press the Control Pad Left/Right. Objects such as Ammo Crates, Armour Repair, and Fuel Drums show up as flashing dots unless they're concealed.

Note: Missions are numbered and it's advisable (and easier) to complete missions in order. Mission targets and objectives flash on and off in order; that is targets for Mission 1 flash when a campaign begins, but targets for Mission 2 may not begin to flash until Mission 1 has been completed. Randomly placed question marks flash around the map instead.

>POINTS & SCORING

You are awarded points on several bases: Enemies killed, weapons destroyed, equipment recovered and missions completed. Keep in mind that points can also be deducted for killing innocent civilians.

Your points are tabulated at the end of each campaign on the Win Screen. Points are a measure of your success. You don't need a minimum number of points to win the game; you win the game by completing every mission in every campaign.



>CAMPAIGN BRIEFINGS

Read Campaign Briefings carefully and thoroughly. Try to complete the missions in order. If you perform any mission incorrectly, the "Return To Base" message will appear, and you will have to begin that campaign over from the beginning.

Note On Danger Zones

Some targets are protected by Danger Zones maintained by radar units or power stations. The early warning provided by alert zones increases your enemies' weapons' firing rates, power of weapons and armour strength. Your enemies' firing rate and power points in a Danger Zone will return to normal when its early warning system is knocked out. The message bar at the bottom of the screen will warn you when you are in a Danger Zone.

Note On Landing Zones

In the course of some campaigns you are called upon to clear and secure enemy landing zones (LZs). Some LZs become secure at the successful completion of an earlier mission. Enemy landing zones are red; once they have been secured, they become green.

> LIMITED WARRANTY

Black Pearl Software warrants to the original purchaser of this Black Pearl Software product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The Black Pearl software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Black Pearl Software is not liable for any losses or damage of any kind resulting from use of this program. Black Pearl Software agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Black Pearl Software product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service Centre. Replacement of the cartridge, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. Please mail to Black Pearl Software, 4 The Parade, Epsom, Surrey, KT18 5DH. Please allow 28 days from dispatch for return of your cartridge.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Black Pearl Software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE BLACK PEARL SOFTWARE. ANY IMPLIED WARRANTIES OF APPLICABILITY TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL BLACK PEARL SOFTWARE BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS BLACK PEARL SOFTWARE PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of Black Pearl Software.

Black Pearl Software
4 The Parade, Epsom, Surrey, KT18 5DH

> TABLE DES MATIERES

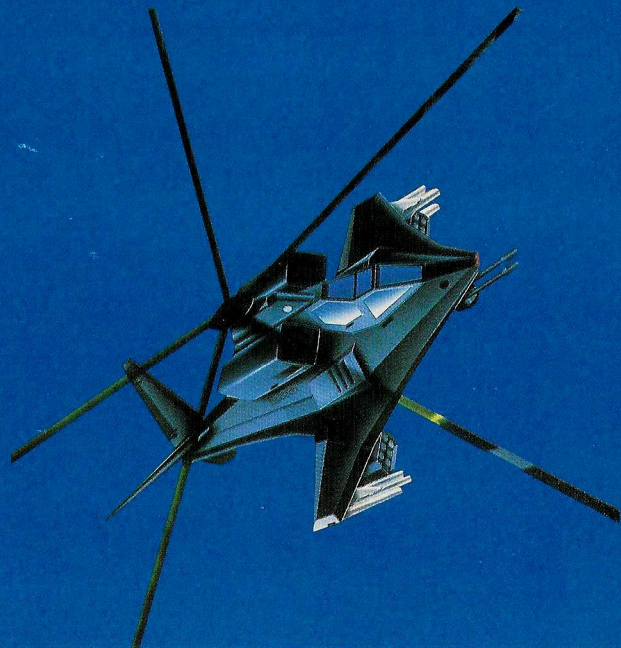
Démarrage	22
Jouer à domicile	23
Contrôles	24
Menu principal.....	27
Camp de base et zone d'atterrissage	28
Co-pilotes	29
Statistiques vitales.....	30
Larguer des objets	33
Jinking	33
Console d'information WATCHCOM	34
Vérifications d'état spécial	37
Echec de la mission	37
Points et score	38
Briefings de campagne	39
Notes	40

> DEMARRAGE

1. Mettez le commutateur électrique de votre SUPER NES à en position OFF. N'introduisez ou ne retirez jamais une cartouche Game Pak quand le système est sous tension.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans le logement de la Super NES. Appuyez fermement pour verrouiller la cartouche.
3. Mettez le commutateur en position ON.

Le logo électronique apparaît (si le logo n'apparaît pas, recommencez à l'étape 1).

- Si vous désirez voir une brève démonstration, attendez la fin de l'introduction. La démonstration est alors lancée. Appuyez sur le bouton Start à tout moment pendant la démonstration pour redémarrer le jeu.

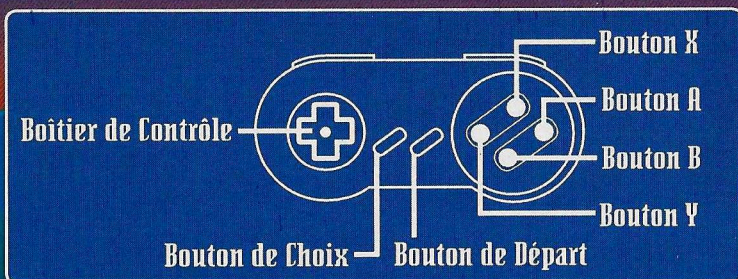


> JOUER A DOMICILE!

D'abord le fou du désert (Desert Madman) puis le trafiquant de drogue de la jungle (Jungle Drug Lord)... maintenant le strike C.O.R.E à doit affronter un nouveau malfaiteur, ici en Amérique! Magnat de la presse impitoyable et homme politique acharné, H.R Malone prépare secrètement la déstabilisation du gouvernement américain. Ecrasez cette rébellion à tout prix!

- Plus de 40 missions à travers les États-Unis, réparties en 10 niveaux sur-puissants
- 3 nouveaux véhicules pour votre arsenal
- Possibilité d'attaques à pied
- Nouveaux objets géants et décors urbains sophistiqués
- Bombes meurtrières et mises sous tension spéciales
- Nouvelles explosions numériques et sons d'hélicoptères réalistes
- Nouvelles armes hi-tech pour les ennemis

›CONTROLES



Bouton de démarrage : Met le jeu en pause et amène à l'écran carte

Bouton X : Faire feu avec Hydras

Bouton Y : Faire feu avec Hellfires

Bouton A : Faire feu avec les canons

Bouton B : Fonction Jink

LES ARMES

Sur le Mohican

Bouton X : Faire feu avec la roquette hydra

Bouton Y : Faire feu avec Hellfire

Bouton A : Faire feu avec le chain gun

Sur le blackhawke

Bouton B : Faire feu avec la roquette Hydra

Bouton A et Y : Faire feu avec le chain gun

Dans le véhicule d'attaque au sol (VAS)

Bouton X : Faire feu avec la roquette Hydra

Bouton X : Faire feu avec le chain gun

A Pied

Bouton X : Faire feu avec la roquette Hydra

Bouton A : Faire feu avec le mx9

Piloter

Boîtier de contrôle vers le haut : Avancer

Boîtier de contrôle vers le bas : Reculer

Boîtier de contrôle vers la gauche : Demi-tour vers la gauche

Boîtier de contrôle vers la droite : Demi-tour vers la droite

Appuyez et gardez appuyé le bouton B + Boîtier de contrôle vers la gauche ou vers la droite : Jink

Pour décoller d'un hélicoptère, appuyez sur le boîtier de contrôle dans une direction quelconque. Votre Mohican décollera automatiquement après avoir déposé des passagers.

Pour atterrir sur un hélicoptère, survolez-le pour atterrir automatiquement. Notez que vous ne pouvez atterrir que sur un hélicoptère allié ou pris aux ennemis et sûr.

Déplacement Au Sol

A Pied

Boîtier de contrôle vers le haut : Avancer

Boîtier de contrôle vers le bas : Demi-tour

Boîtier de contrôle vers la gauche : Tourner à gauche

Boîtier de contrôle vers la droite : Tourner à droite

Appuyez et gardez appuyé le bouton B + Boîtier de contrôle vers la gauche ou la droite : Demi-tour sur place

Dans le véhicule d'assaut au sol (VAS)

Boîtier de contrôle vers le haut: Avancer

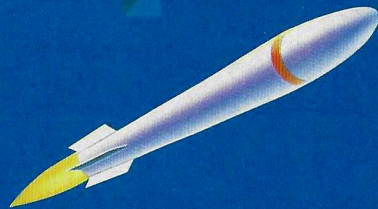
Boîtier de contrôle vers le bas: Reculer

Boîtier de contrôle vers la gauche: Tourner à gauche

Boîtier de contrôle vers la droite: Tourner à droite

Pause

Bouton de départ: Mettre le jeu en pause



» LE MENU PRINCIPAL

Choisissez Votre Campagne

Si il s'agit de votre première campagne ou si vous n'avez pas de mot de passe vous devez commencer à campagne 1.

Appuyer sur le bouton de départ quand vous êtes prêt à commencer une campagne.



Restaurer Un Jeu Sauvegardé

1. Au menu principal, appuyer sur le bouton Y pour aller au menu campagne.
2. Appuyer sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas pour choisir la lettre ou le chiffre correct.
3. Appuyer sur le boîtier de contrôle vers la droite ou vers la gauche pour faire avancer le curseur.
4. Appuyer sur le bouton de départ pour retourner au menu principal.

Choisissez Votre Co-Pilote

Votre co-pilote Strike C.O.R.E est chargé de viser avec les canons et d'opérer le treuil qui fait monter le matériel et les gens à bord.

1. Au menu principal appuyer sur le bouton B pour aller à l'écran de sélection du co-pilote.
2. Appuyer sur le boîtier de contrôle vers la gauche ou vers la droite pour feuilleter les dossiers de co-pilotes.
3. Quand vous avez trouvé le co-pilote de votre choix, appuyer sur le bouton de départ pour retourner au menu principal.

Remarque: Certains co-pilotes sont MIA et ne peuvent pas être choisis avant d'être trouvés lors de campagnes ultérieures.

Choisissez Vos Options

1. Au menu principal, appuyez sur sur le bouton A pour aller à l'écran des options.
2. Appuyez sur le boîtier de contrôle vers le haut ou vers le bas pour utiliser le tiret

blanc afin de choisir une option : Boutons, Contrôle ou Manette de jeu.

3. Appuyez sur le boîtier de contrôle vers la gauche ou vers la droite pour basculer entre les sous-options disponibles au sein d'une même option.

Boutons

Les boutons B, Y et A contrôlent la mise à feu de vos armes pendant une mission. Appuyez sur le boîtier de contrôle vers la gauche ou vers la droite pour choisir la configuration désirée.

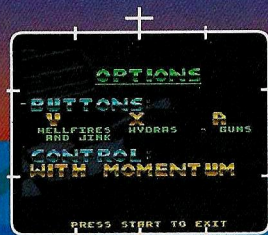
Contrôle

Avec élan est la configuration par défaut de l'option contrôle. Votre hélicoptère a de l'élan - c'est à dire qu'il a tellement de vitesse qu'il ne peut pas s'arrêter "net" au moment où vous relâchez votre pression sur les commandes - et vous devez en tenir compte en plein vol.

Quand vous êtes aux commandes en mode sans élan, le Mohican s'arrête immédiatement quand vous relâchez la pression sur le boîtier de contrôle.

Ecran Laissez Les Options

Si vous êtes satisfait des options choisies, appuyez sur le bouton départ pour retourner au menu principal. Appuyez à nouveau sur le bouton départ pour



» BASES DE DÉPART & ZONES D'ATERRISSAGE

lancer le jeu.

Chaque campagne commence au camp de base. Votre Mohican ne consomme pas de carburant quand il est dans les environs immédiats. Quand vous avez accompli toutes les missions d'une campagne, retournez à la base de départ pour finir la campagne.

Remarque: Le camp de base et les zones d'atterrissage sont différentes. Vous ne pouvez pas déposer des passagers au camp de base. Et vous ne pouvez pas retourner au camp de base dans un véhicule autre que votre Mohican.

» CO-PILOTES

Les différents co-pilotes ont des niveaux différents. Une évaluation de leurs niveaux accompagne la description des co-pilotes.

Les qualités des co-pilotes sont:

Contrôle du treuil - Le contrôle du treuil détermine à quel endroit le co-pilote peut embarquer quelqu'un ou quelque chose en utilisant le treuil. Les meilleurs utilisateurs du treuil ont un rayon "d'accrochage" plus large avec le crochet ou avec l'échelle.

Portée - La portée est la distance à laquelle un tireur peut faire feu avec succès sur une cible. Les meilleurs tireurs ont une plus longue portée.

Evaluation - L'évaluation est le niveau qu'un co-pilote peut atteindre dans le rôle de tireur.

Les meilleurs tireurs peuvent faire feu plus vite avec les chain guns quand vous appuyez et tenez appuyé le bouton A.

STATISTIQUES VITALES

Vies

Vous avez seulement trois vies par campagne. Ceci est valable pour les missions aériennes et les missions au sol. Si vous perdez votre troisième vie avant d'avoir accompli la mission finale d'une campagne, vous devez recommencer cette campagne et la finir avant d'avancer à la prochaine campagne.

Carburant

Vous commencez chaque campagne avec 100 unités de carburant. Vous pouvez trouver du carburant supplémentaire aux alentours des zones d'opération, parfois en pleine vue, parfois dissimulé dans des bâtiments ou dans des véhicules. Quand votre réserve de carburant arrive à 14, un message apparaît vous avertissant que votre réserve de carburant est basse. Quand vous tombez en panne de carburant vous vous écrasez au sol.

Si vous vous écrasez au sol à cause d'un panne de carburant, votre niveau de carburant sera ramené à 100 unités, à condition de commencer une nouvelle vie.

Si vous vous écrasez au sol parce que votre armure a été détruite (voir armure ci-après), votre carburant est ramené au niveau d'avant l'accident, à condition de commencer une nouvelle vie. Cependant, si vous aviez moins de 25 unités de carburant au moment de l'accident, vous commencerez avec 25 unités de carburant si vous commencez une nouvelle vie.

Vous n'utilisez pas de carburants lors des missions au sol.

Armure

L'armure est la protection contre les attaques. Votre Mohican a 1000 points d'armure ; le Blackhawk a 2000 points d'armure ; et votre gilet parre-balles vous donne 200 points d'armure quand vous êtes à pied. Votre armure se réduit

chaque fois que vous êtes touché par le feu de l'ennemi. Elle se réduit aussi de 15 points chaque fois que votre hélicoptère entre en contact avec un bâtiment. Une boîte à outils pour réparer l'armure peut être ramassée pendant les missions. Elle est généralement dissimulée dans un bâtiment ou dans un véhicule. Le ramassage d'une boîte à outils ne peut pas faire augmenter votre armure au-delà du nombre de points maximum.

Armes

Mohican

Appuyer	Type	Nombre	Points
Bouton X	Roquette Hydra	60	25
Bouton Y	Missiles Hellfires	9	100
Bouton A	Chain Gun	1000 chargeurs	5 par chargeur

Blackhawk

Appuyer	Type	Nombre	Points
Bouton X	Roquette	60	25
Bouton Y	Chain Gun 2	1000 chargeurs	5 par chargeur
Bouton A	Chain Gun 1	1000 chargeurs	5 par chargeur

A Pied

Appuyer	Type	Nombre	Points
Bouton X	Missiles Hydra	9	25
Bouton A	MR9	200 chargeurs	5 par chargeur

Vous pouvez embarquer d'avantage de roquettes et de munitions pendant une campagne, mais vous ne pouvez jamais avoir plus de roquettes et de munitions que vous n'en aviez au départ.

Si vous vous écrasez et que vous recommencez une nouvelle vie, vos armes et vos munitions restent au niveau d'avant l'accident.

Passagers

Certaines missions nécessitent que vous embarquiez des passagers (des prisonniers, des espions, des civils coincés dans des zones de combat, etc.) et que vous les ameniez à des zones d'atterrissage amies. Pour embarquer des passagers survolez-les ; votre co-pilote abaissera le treuil automatiquement pour les amener à bord. Le Mohican peut embarquer un maximum de 6 passagers ; le Blackhawk peut embarquer un maximum de 20 passagers.

Chaque fois que vous déposez un passager sur une zone d'atterrissage, vos mécaniciens ont le temps de réparer partiellement votre armure. Les réparations d'armure valent de 100 à 150 points par passager. Vous ne pouvez décoller à nouveau que quand tous vos passagers ont débarqué.

Si vous vous écrasez avant que tous les passagers aient débarqué, et qu'il vous reste une vie, vos passagers seront toujours avec vous quand la nouvelle vie commence.

> LARGUER DES OBJETS

Vous devez parfois larguer des objets que vous avez embarqué grâce au treuil du Mohican ou du Blackhawk. Certains objets sont abaissés automatiquement quand vous vous placez au-dessus de la zone de la cible. Les autres équipements doivent être largués manuellement.

Pour larguer votre chargement, appuyer sur le bouton Y.

Suggestion: Après avoir embarqué un chargement, continuez en direction de votre destination aussi vite que possible

> JINKING

Quand vous "jinkez", vous déplacez votre hélicoptère horizontalement de gauche à droite, vous donnant ainsi une plus grande précision de tir.

Pour jinker, appuyez et maintenez appuyé le bouton B et utilisez le boîtier de contrôle vers la gauche ou vers la droite pour vous diriger.

Vies Supplémentaires

Les cases marquées d'une croix rouge contiennent des vies supplémentaires. Il y en a quelques unes cachées tout au long des campagnes. Les vies supplémentaires ne peuvent pas être reportées à des campagnes ultérieures.

>CONSOLE D'INFORMATION WATCHCOM

Pour mettre le jeu en pause et visualiser console d'information WATCHCOM, appuyez sur le bouton Départ.

Les informations importantes suivantes sont constamment affichées sur la console d'information:

Score	Votre score du moment
Armure	Protection contre les attaques
Carburant	Carburant restant
Chargement	Nombre de passagers à bord
Vies	Nombre de vies restant
Temps	Temps restant
Canons	Chargeurs restant dans le chain gun
HLHS	Chargeurs restant dans les fusils (seulement pour les missions au sol)
LKT	Missiles Hydra restant
HISL	Missiles Hellfire restant

Les informations les plus importantes apparaissent en couleur. Quand Munitions, Armure et Carburant sont approximativement à leur niveau maximum, ils apparaissent en vert ; quand ils sont à leur niveau moyen, ils apparaissent en jaune ; quand ils sont presque à zéro ils apparaissent en rouge.

A la console WATCHCOM, vous pouvez avoir accès à trois écrans d'informations spéciales : l'écran carte, l'écran mission et l'écran état.

Pour afficher l'écran carte, appuyez sur le bouton Y.

Pour afficher l'écran journal de bord de la mission, appuyez sur le bouton X.

Pour appeler l'écran état de campagne, appuyez sur le bouton A.



L'écran Carte

L'écran carte affiche toute la zone d'opération d'une campagne ainsi que les bâtiments et les objets importants.

Voilà l'écran carte pour explorer les zones d'opération, pour repérer les objectifs et les cibles et pour repérer votre propre position sur la carte.

Remarque: L'écran carte fera apparaître les endroits où vous ne pouvez pas aller. Ces zones se trouvent hors de votre domaine d'opérations.

L'affichage Sélection

Pour repérer des objets et des missions à l'écran carte, appuyez sur le boîtier de contrôle vers la gauche ou vers la droite. Des objets tels que les caisses de munition, la réparation d'armure et les bidons de carburant apparaissent sous la forme de points clignotants à moins qu'ils ne soient cachés.

Remarque: Les missions sont numérotées et il est conseillé (et plus facile) d'accomplir les missions dans l'ordre. Les cibles et les objectifs de la mission clignotent dans l'ordre ; les cibles pour la mission 1 commencent à clignoter quand une campagne commence. Mais les cibles pour la mission 2 ne commencent pas à clignoter avant que la mission 1 soit achevée. Dans ce cas des points d'interrogation clignotent un peu partout.

Journal De Bord De La Mission (Ecran mission)

Vérifiez le journal de bord de la mission pour des informations détaillées concernant les cibles et les objectifs à détruire.

Pour parcourir l'écran du journal de bord, appuyez sur le boîtier de contrôle vers la gauche ou vers la droite.

Chaque élément important sur la carte a un fichier correspondant dans le journal de bord de la mission. Ces écrans de description affichent une image de chaque élément, son nom, et des informations importantes à son sujet. Chaque mission d'une campagne est aussi listée dans l'ordre dans le journal de bord de la mission.



Ecran état De La Campagne

Etat de la campagne vous donne un rapport à la minute près sur vos progrès dans la campagne.

Chaque mission est listée dans l'ordre ; les missions terminées apparaissent en vert alors que celles qui ne le sont pas apparaissent en rouge. Quand toutes les missions apparaissent en vert la campagne est terminée - retournez au camp de base.



>VERIFICATIONS D'ETAT SPECIAL

De temps en temps, la demande suivante de vérification d'état spécial apparaît au bas de l'écran pendant une campagne.

Information Secrète, Vérifiez l'état

Il est important pour le succès de votre campagne que vous vérifiez cette information immédiatement.

Appuyez sur le bouton Départ pour vérifier le rapport secret ; ces rapports sont disponibles pendant seulement quelques secondes. Appuyez à nouveau sur le bouton Départ pour quitter le rapport secret.

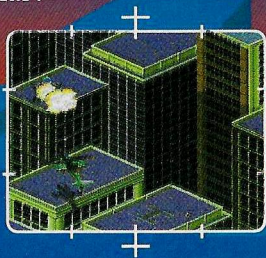
>ECHEC DE LA MISSION

Si vous faites une erreur pendant une mission, ou si vous ne la terminez pas avant qu'un ennemi ne commette un acte terroriste que vous étiez chargé d'empêcher, un message "Retournez à la base" apparaît au bas de l'écran. Si vous retournez à votre base, on vous donne des informations sur votre erreur et la campagne redémarre automatiquement.

› POINTS ET SCORE

Vous pouvez marquer des points de différentes façons :

En tuant des ennemis, en détruisant des armes, en récupérant des armes et en accomplissant des missions. Mais des points peuvent aussi être déduits si vous tuez des civils.



Vos points sont tabulés après chaque campagne à l'écran victoire. Les points mesurent votre succès. Vous n'avez pas besoin d'un nombre de points minimum pour gagner ; vous gagnez en accomplissant chaque mission de chaque campagne.

› BRIEFINGS DE CAMPAGNE

Lisez Briefings de campagne attentivement et dans sa totalité. Essayez d'accomplir les missions dans l'ordre. Si vous accomplissez une mission incorrectement, le message "Retournez à la base" apparaîtra, et vous devrez recommencer cette campagne depuis le début.

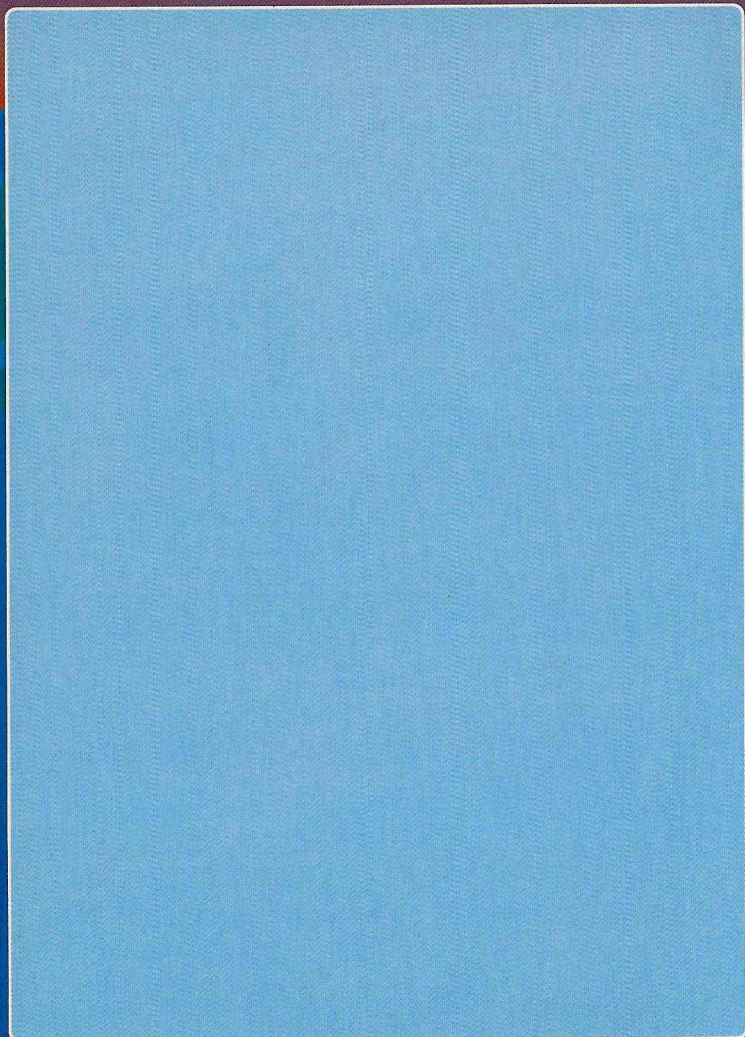
Remarque à Propos Des Zones De Danger

Certaines cibles sont protégées par des zones de danger contrôlées par des radars ou des centrales électriques. L'avertissement donné par les zones de danger augmente la vitesse de feu, la puissance des armes et la résistance de l'armure de vos ennemis. La vitesse de feu et les points de vos ennemis dans une zone de danger redeviendront normaux quand le système d'avertissement sera détruit. La barre de message au bas de l'écran vous avertira quand vous vous trouvez dans une zone de danger.

Remarque à Propos Des Zones d'Atterrissage

Pendant certaines campagnes on peut vous demander de dégager et de protéger les zones d'atterrissage ennemies (I2s). Certaines I2s deviennent protégées du fait de l'accomplissement d'une mission antérieure. Les zones d'atterrissages ennemies sont rouges ; elles deviennent vertes quand elles sont protégées.

>NOTES



>INHALT

Start.	42
Heimstärke	43
Steuerung	44
Das Hauptmenü	47
Heimstützpunkt und Landebereiche	48
Kopiloten	49
Lebenswichtige Information	50
Gegenstände absetzen	53
Ausweichmanöver	53
WATCHCOM-Informationstafel	54
Besondere Lagekontrollen	57
Einsatzversagen	57
Punkte & Bewertung	58
Feldzuglagebesprechungen	59
Hinweise	60
Eingeschränkte Garantie	61

>START

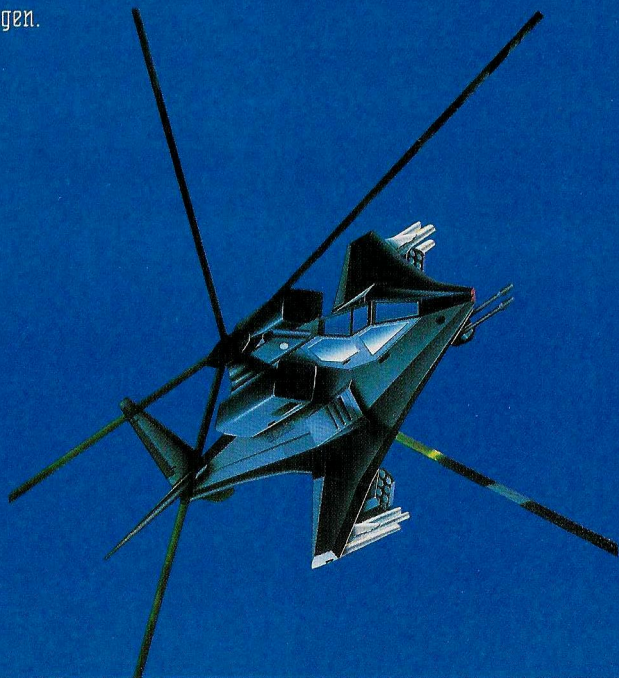
1. Schalten Sie Ihren Super NES AUS. Spielkassetten sollten niemals in das eingeschaltete System hineingeschoben oder aus dem eingeschalteten System herausgenommen werden.

2. Schieben Sie die Spielkassette in die Öffnung des Super NES. Um die Spielkassette einzurasten, drücken Sie sie fest hinein.

3. Schalten Sie das System EIN.

Das Zeichen der "Electronic Arts" erscheint auf dem Bildschirm. (Sollte es nicht erscheinen, beginnen Sie ein weiteres Mal mit Nummer 1.)

• Wenn Sie eine kurze Vorführung sehen wollen, warten Sie bis zum Ende der Einführung. Danach beginnt die Vorführung. Drücken Sie während der Vorführung jederzeit den Startknopf, um das Spiel zum Anfang zurückzubringen.

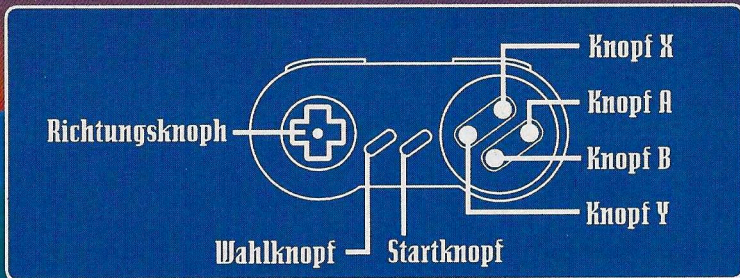


>DIESMAL MIT HEIMSTÄRKE!

Zuerst war's der Irre aus der Wüste, dann kam der Drogenherr aus dem Dschungel ... jetzt fordert ein neues Übel den Strike C.O.R.E.Ö zu Hause in Amerika heraus! Der skrupellose Medienbonze und politische Einzelgänger H.R. Malone hat heimliche Pläne, die U.S.-Regierung zu stürzen. Sie müssen diesen Aufstand niederschlagen, koste, was es wolle!

- Mehr als 40 Einsätze in 10 kraftstrotzenden Ebenen quer durch die U.S.A.
- 3 funkelneue Fahrzeuge in Ihrem Arsenal
- Die Fähigkeit, zu Fuß anzugreifen
- Neue massive Spielgegenstände und dichte Stadtlandschaften
- Ausmerzungsbomben und besondere Aufpowermöglichkeiten
- Neue Ebenen mit Zeitmessung und interaktive Schalttafeln
- Völlig neue digitalisierte Explosionen und reaktive Hubschrauber-Geräusche
- Neue hochtechnologische Feindwaffen und verbesserte Künstliche Intelligenz

>STEUERUNG



Startknopf: Spiel unterbrechen, um die Landkartenanzeige zu sehen.

X-Knopf: Hydra-Raketen abfeuern

Y-Knopf: Höllefeuer-Raketen abfeuern

A-Knopf: Gewehre abschießen

B-Knopf: Ausweichmanöver

Waffen

Im Mohican

X-Knopf: Hydra-Rakete abfeuern

Y-Knopf: Höllefeuer-Rakete abfeuern

A-Knopf: Kettengewehr abschießen

Im Blackhawk

X-Knopf: Hydra-Rakete abfeuern

A- oder Y-Knopf: Kettengewehr abschießen

Im Bodenangriffsfahrzeug (BAF)

X-Knopf: Hydra-Rakete abfeuern

A-Knopf: Kettengewehr abschießen

Zu Fuß

X-Knopf: Hydra-Rakete abfeuern

A-Knopf: MK9 abschießen

Fliegen

Steuerknopf aufwärts: Vorwärts

Steuerknopf abwärts: Rückwärts

Steuerknopf links: Nach links wenden

Steuerknopf rechts: Nach rechts wenden

B-Knopf anhaltend drücken + Steuerknopf links/rechts: Ausweichmanöver

Um von einem Heliport abzufliegen, drücken Sie den Steuerknopf in irgendeine Richtung. Ihr Mohican startet auch automatisch, nachdem Sie Passagiere absetzen.

Um auf einem Heliport zu landen, schweben Sie in der Nähe. Der Hubschrauber landet dann automatisch. Beachten Sie, daß Sie nur auf freundlichen oder eingenommenen und gesicherten Heliporte landen können.

Bewegung auf der Erde

Zu Fuß

Steuerknopf aufwärts: Vorwärts

Steuerknopf abwärts: Umdrehen

Steuerknopf links: Nach links wenden

Steuerknopf rechts: Nach rechts wenden

B-Knopf anhaltend drücken + Steuerknopf links/rechts: Sich auf der Stelle drehen

Optionen Wählen

1. Um vom Hauptmenü den Optionenscreen zu erreichen, drücken Sie auf den A-Knopf.
2. Drücken Sie den Steuerknopf auf- oder abwärts, um mit dem weißen Strich eine der drei Möglichkeiten zu wählen: **Knöpfe**, **Kontrolle** oder **Joystick**.
3. Um durch die vorhandenen Optionen zu schalten, drücken Sie den Steuerknopf nach rechts/links



Knöpfe

Die X-, Y- und A-Knöpfe steuern Ihre Waffen während eines Einsatzes. Um Ihre gewünschte Knopf-Konfiguration einzustellen, drücken Sie den Steuerknopf nach rechts/links.

Kontrolle

Es gibt zwei Kontroll-Optionen: »Mit Schwung«/»Ohne Schwung«
»Mit Schwung« Stellen Sie aber »Ohne Schwung«

Optionenscreen verlassen

Wenn Sie mit Ihren gewählten Optionen zufrieden sind, drücken Sie auf den Startknopf, um zum Hauptmenü zurückzugelangen. Drücken Sie ein weiteres Mal auf den Startknopf, um das Spiel zu beginnen.

»HEIMATSTÜTZPUNKT UND LANDEBEREICHE

Jeder Feldzug beginnt am Heimatstützpunkt. Ihr Mohican verbraucht keinen Treibstoff in seiner unmittelbaren Umgebung. Nachdem Sie alle Einsätze eines Feldzugs vollendet haben, kehren Sie zum Heimatstützpunkt zurück, um den Feldzug zu beenden.

Hinweis: Der Heimatstützpunkt ist nicht dasselbe wie Landebereiche. Sie können keine Passagiere am Heimatstützpunkt absetzen, und Sie dürfen in keinem anderen Fahrzeug als in Ihrem Mohican zum Heimatstützpunkt zurückkehren.

»KOPILOTEN

Die verschiedenen Kopiloten sind in ihrem Können verschieden; Leistungsbeurteilungen sind in den Akten der Kopiloten vermerkt.

Kopiloten-Fertigkeiten sind:

Windefertigkeit — Windefertigkeit zeigt an, in welchem Bereich ein Kopilot etwas oder jemanden mit der Winde auffangen kann. Die besten Windeführer können mit Haken und Leiter in einem weiteren Umkreis wirken.

Zielentfernung — Zielentfernung ist die weiteste Entfernung, in der ein Schütze ein Ziel effektiv erreichen kann. Die besten Schützen weisen eine größere Zielentfernung auf.

Geschwindigkeit — Geschwindigkeit zeigt an, wie schnell ein Kopilot in seiner Eigenschaft als Schütze schießen kann.

Die besseren Schützen können die Kettengewehre schneller abschießen, wenn Sie den A-Knopf drücken und festhalten.

›LEBENSWICHTIGE INFORMATION

Leben

Sie haben pro Feldzug nur drei Leben. Dies gilt sowohl für Luft- als auch für Bodeneinsätze. Verlieren Sie Ihr drittes Leben, ehe Sie den letzten Einsatz eines Feldzuges erfolgreich abgeschlossen haben, müssen Sie diesen Feldzug von vorne beginnen und ihn abschließen, bevor Sie zum nächsten Feldzug vorrücken können.

Treibstoff

Sie beginnen jeden Feldzug mit 100 Einheiten Treibstoff. Sie können zusätzlichen Treibstoff in Feldzugeinsatzgebieten finden, manchmal frei sichtbar, manchmal in Bauwerken oder Fahrzeugen verborgen. Wenn Ihr Treibstoffvorrat auf 19 zurückgeht, erscheint eine Warnanzeige, die besagt, daß Ihr Treibstoff knapp wird. Geht der Treibstoff ganz aus, stürzen Sie ab.

Stürzen Sie wegen Treibstoffmangels ab, bekommen Sie volle 100 Einheiten Treibstoff beim Beginn eines neuen Lebens.

Stürzen Sie ab, weil Ihre Panzerung zerstört wurde (siehe unten: Panzerung), bekommen Sie beim Beginn eines neuen Lebens so viel Treibstoff, wie vor dem Absturz vorhanden war. Wenn jedoch weniger als 25 Einheiten Treibstoff beim Absturz vorrätig waren, bekommen Sie beim Beginn eines neuen Lebens 25 Einheiten Treibstoff.

Bodeneinsätze verbrauchen keinen Treibstoff.

Panzerung

Die Panzerung ist Ihr Schutz gegen Angriffe. Ihr Mohican hat 1000 Panzerungspunkte; der Blackhawke hat 2000 Panzerungspunkte; und Ihre kugelsichere Weste verleiht Ihnen 200 Panzerungspunkte, wenn Sie zu Fuß gehen. Ihre Panzerung wird durch Waffenbeschuß vermindert. Sie wird auch jedesmal um 15 Punkte vermindert, wenn Ihr Hubschrauber gegen ein Bauwerk stößt. Gelegentlich kann ein Panzerreparatur-Werkzeugkasten während eines Einsatzes aufgenommen werden. Normalerweise ist er

innerhalb eines Bauwerkes oder eines Fahrzeuges verborgen. Das Aufnehmen eines Panzerreparatur-Werkzeugkastens kann Ihre Panzerungspunkte nicht über das Maximum hinaus erhöhen.

Wenn Ihr Treibstoff ausgeht oder Sie abstürzen, aber Sie kommen zurück, um es noch einmal zu probieren, wird Ihre Panzerung wieder auf das Maximum hergestellt.

Waffen

Mohican

Drücken Sie	Typ	Anzahl	Kraftpunkte
X-Knopf	Hydra rocket	60	25
Y-Knopf	Höllengefeuer-Rakete	9	100
A-Knopf	Kettengewehr	1000 Schuß	5 pro Schuß

Blackhawke

Drücken Sie	Typ	Anzahl	Kraftpunkte
X-Knopf	Rakete	60	25
Y-Knopf	Kettengewehr 2	1000 Schuß	5 pro Schuß
A-Knopf	Kettengewehr 1	1000 Schuß	5 pro Schuß

Zu Fuß

Drücken Sie	Typ	Anzahl	Kraftpunkte
X-Knopf	Hydra-Rakete	9	25
A-Knopf	M16	200 Schuß	5 pro Schuß

Sie können während eines Feldzuges weitere Raketen und Munition aufnehmen, aber Sie dürfen nie mehr Raketen oder Munition haben, als Sie ursprünglich hatten.

Wenn Sie abstürzen, aber für ein weiteres Leben zurückkommen, bleiben Ihre Waffen und Munition in dem Zustand, wie sie vor dem Absturz waren.

Passagiere

Einige Einsätze verlangen von Ihnen, daß Sie Passagiere (Gefangene, Spione, in der Gefechtszone eingeschlossene Zivilisten, usw.) abholen und sie zu sicheren Landebereichen bringen. Um Passagiere aufzunehmen, schweben Sie über ihnen; Ihr Kopilot läßt automatisch die Winde herunter. Der Mohican faßt maximal 6 Passagiere, der Blackhawk maximal 20.

Jedesmal, wenn Sie Passagiere bei einem Landebereich absetzen, haben Ihre Mechaniker Gelegenheit, Ihre Panzerung zu reparieren. Panzerung-Reparatur beträgt zwischen 100 und 150 Punkte pro Passagier. Sie können erst dann abfliegen, wenn sämtliche Passagiere ausgestiegen sind.

Stürzen Sie ab, ehe Sie Ihre Passagiere absetzen können, aber Sie haben noch ein Leben auf Vorrat, dann sind Ihre Passagiere noch dabei, wenn Ihr neues Leben beginnt.

>GEGENSTÄNDE ABSETZEN

Es ist manchmal nötig, Gegenstände, die Sie mit der Winde Ihres Mohicans oder Blackhawkes aufgenommen haben, wieder abzusetzen. Einige Gegenstände werden automatisch herabgelassen, wenn Sie sich über eine Zielgegend stellen. Andere Ausrüstung müssen Sie selber absetzen.

Um eine Ladung abzusetzen, drücken Sie auf den Y-Knopf.

Tip: Nachdem Sie eine Ladung aufgenommen haben, begeben Sie sich so schnell wie möglich zum Ziel.

>AUSWEICHMANÖVER

Wenn Sie ein Ausweichmanöver ausführen, steuern Sie Ihren Hubschrauber waagrecht nach rechts oder links. Dieses kann helfen, die Zielgenauigkeit Ihrer Waffen zu erhöhen.

Um das Ausweichmanöver auszuführen, drücken und halten Sie den B-Knopf, während Sie auf den Steuerknopf links/rechts drücken, um zu steuern.

Zusätzliche Leben

Die mit einem roten Kreuz versehenen Kisten enthalten Zusätzliche Leben. Einige sind hier und dort in den Feldzügen versteckt. Zusätzliche Leben entfallen am Ende eines Feldzuges.

WATCHCOM- INFORMATIONSTAFEL

Um das Spiel vorübergehend zu unterbrechen und die WATCHCOM-Informationstafel zu überprüfen, drücken Sie auf den Startknopf.

Die folgende kritische Information erscheint regelmäßig auf der Informationstafel:

Punktzahl	Ihre laufende Punktzahl
Panzerung	Schutz gegen Angriffe
Treibstoff	Treibstoffvorrat
Ladung	Anzahl der geladenen Passagiere
Leben	Anzahl der noch verbleibenden Leben
Zeit	Die noch verbleibende Zeit
Gewehre	Anzahl der noch vorhandenen Schüsse im Kettengewehr
MR9	Anzahl der noch vorhandenen Schüsse im Angriffsgewehr (nur bei Bodeneinsätzen)
RKT	Anzahl der vorhandenen Hydra-Raketen
MSL	Anzahl der vorhandenen Höllefeuer-Raketen

Die meisten der kritischen Informationstypen sind farbkodiert. Wenn Ihre Munition, Ihre Panzerung und Ihr Treibstoff in der Nähe vom Maximum sind, erscheinen sie in Grün; im mittleren Bereich erscheinen sie in Gelb; und wenn sie fast aufgebraucht sind, erscheinen Sie in Rot.

Von der WATCHCOM-Informationstafel haben Sie Zugang zu drei besonderen Informationsschirmen: dem Kartenschirm, dem Einsatzschirm und dem Lagenschirm.

Um den Kartenschirm aufzurufen, drücken Sie auf den Y-Knopf.



Um das Einsatzdatenlog aufzurufen, drücken Sie auf den X-Knopf.

Um den Feldzuglageschirm aufzurufen, drücken Sie auf den A-Knopf.

To call up Campaign Status, press the A Button.

Der Kartenschirm

Der Kartenschirm zeigt das ganze Einsatzgebiet eines Feldzuges sowie wichtige Bauwerke und Gegenstände.

Benutzen Sie den Kartenschirm, um in Einsatzgebieten die Lage von Zielen zu erforschen, und Ihren eigenen Standpunkt auf der Karte zu orten.

Hinweis: Der Kartenschirm zeigt auch Gebiete, in die Sie nicht eindringen können. Diese Gebiete liegen außerhalb Ihres Einsatzgebietes.

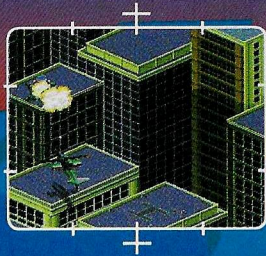
Die Auswahlanzeige

Um Gegenstände, Ziele und Einsätze auf dem Kartenschirm zu orten, drücken Sie den Steuerknopf nach links/rechts. Gegenstände wie Munitionskisten, Panzerungsreparatur und Treibstofftonnen lassen sich als blinkende Punkte erkennen, sofern sie nicht verborgen sind.

Hinweis: Die Einsätze sind durchnummeriert, und es ist ratsam (und leichter), die Einsätze der Reihe nach durchzunehmen. Einsatzziele blinken in ihrer Reihenfolge auf; das heißt, die Ziele für den ersten Einsatz blinken am Anfang eines Feldzuges, während die Ziele für den zweiten nicht unbedingt zu blinken anfangen, ehe der erste Einsatz vollendet ist. Stattdessen erscheinen blinkende Fragezeichen wahllos auf der Karte verstreut.

› PUNKTE & BEWERTUNG

Sie bekommen Punkte von verschiedenen Quellen: für getötete Feinde, zerstörte Waffen, zurückeroberte Ausrüstung und vollendete Einsätze. Beachten Sie, daß Punkte auch abgezogen werden können, wenn Sie unschuldige Zivilisten töten.



Am Ende eines jeden Feldzuges werden Ihre Punkte auf dem Gewinnschirm zusammengezählt. Ihre Punkte messen Ihren Erfolg. Sie brauchen keine Mindestpunktzahl um zu gewinnen; Sie gewinnen das Spiel dadurch, daß Sie jeden Einsatz in jedem Feldzug vollenden.

› FELDZUGLAGEBESPRECHUNGEN

Lesen Sie die Feldzuglagebesprechungen sorgfältig durch. Versuchen Sie, die Einsätze der Reihe nach zu vollenden. Sollten Sie irgendeinen Einsatz falsch ausführen, erscheint die Nachricht "Kehren Sie wieder zur Heimatbasis zurück!", und Sie müssen diesen Feldzug wieder von vorne beginnen.

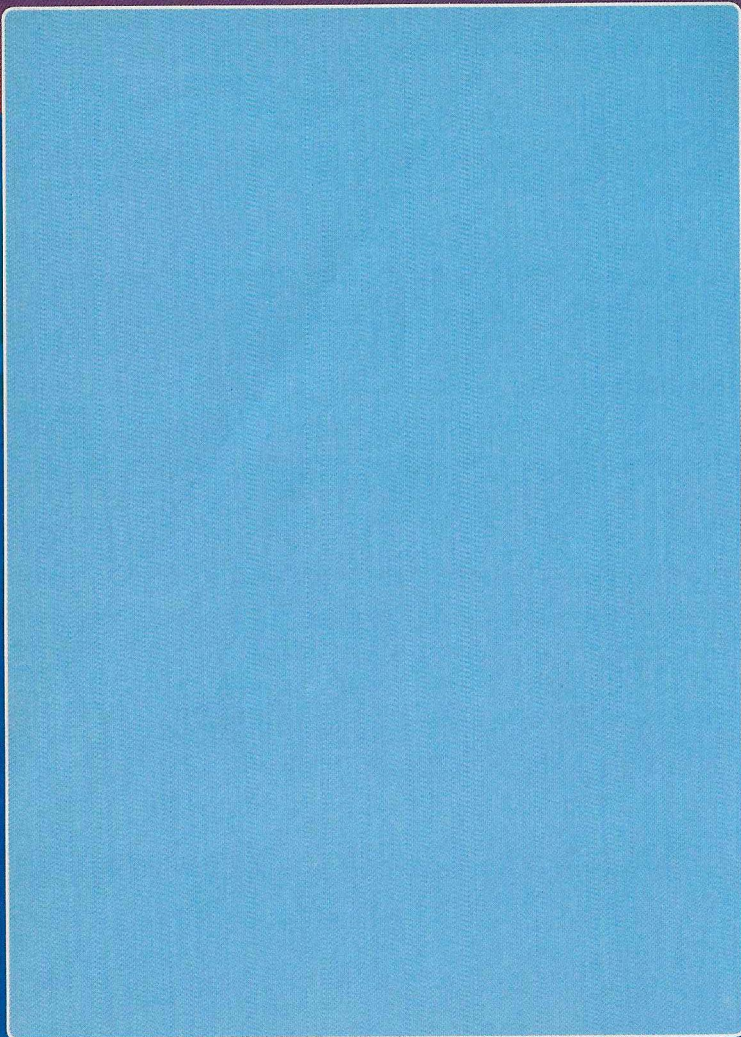
Hinweis: Gefahrenbereiche

Einige Ziele sind durch Gefahrenbereiche geschützt, die von Radareinheiten oder Kraftwerken aufrechterhalten werden. Die frühe Warnung durch diese Warnbereiche verstärkt die Schießgeschwindigkeit und Kraft der feindlichen Waffen sowie die Stärke der feindlichen Panzerung. Die feindliche Schießgeschwindigkeit und Kraftpunkte kehren zum normalen Wert zurück, sobald das frühe Warnsystem vernichtet ist. Die Nachrichtenleiste unten auf dem Bildschirm warnt Sie, wenn Sie sich im Gefahrenbereich aufhalten.

Hinweis: Landebereiche

Im Laufe einiger Feldzüge werden Sie aufgefordert, feindliche Landebereiche zu räumen und abzusichern. Einige Landebereiche werden durch erfolgreichen Abschluß eines früheren Einsatzes gesichert. Feindliche Landebereiche sind rot; einmal abgesichert, werden sie grün.

›NOTES



›BEGRENZTE GARANTIE

Black Pearl Software garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Produktes von Black Pearl Software, für einen Zeitraum von 90 Tagen (ab Kaufdatum), daß das Medium, auf dem das Computer-Programm aufgenommen wurde, frei von Material- und Produktionsfehlern ist. Der Verkauf von Black Pearl Software erfolgt ohne Gewähr, d.h. ohne vertragliche oder gesetzliche Gewährleistung für Verwüstungen oder Schäden, die aus dem Gebrauch dieses Programms entstehen. Black Pearl Software garantiert eine kostenlose Reparatur oder Ersetzung jedes von Black Pearl Software erzeugten Produktes innerhalb der verbindlichen Frist von 90 Tagen; senden Sie das Produkt in einem Umschlag an das Kaufes bei. Indem wir dem ursprünglichen Käufer die Kassette kostenlos ersetzen, kommen wir dem Ausmaß unserer Haftung nach, Schreiben Sie bitte an Black Pearl Software, 4 The Parade, Epsom, Surrey, KT18 5DH. Räumen Sie uns bitte eine Frist von 28 Tagen für die Bearbeitung ein.

Normaler Verschleiß und von außen verursachte Schäden sind von dieser Garantie ausgeschlossen. Diese Garantie gilt nicht, wenn der Schaden des von Black Pearl Software erzeugten Software-Produktes auf äußere Beschädigung oder fehlerhafte Benutzung zurückzuführen ist.

DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEEN, UND KEINERLEI ANDERE VERLAUBTARUNGEN ODER ANSPRUCHSFORDERUNGEN SIND FÜR BLACK PEARL SOFTWARE BINDEND. FÜR ALLE GARANTIEEN, DIE FÜR DIESES SOFTWARE PRODUKT GEWÄHRELEISTET WERDEN, EINSCHLIESSLICH DER MARKTGÄNGIGKEIT UND DER VERWENDBARKEIT DES PRODUKTES, GILT DIE OBENGENANNTTE FRIST VON 90 TAGEN. DIE HAFTUNG FÜR UNMITTELBARE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN DURCH BLACK PEARL SOFTWARE IST AUFGEHOBEN, WENN DIESE AUF EINE FEHLER HAFT EBEN WIE DIESES VON BLACK PEARL SOFTWARE ERZEUGTEN PRODUKTES ZURÜCK AUFÜHREN SIND. DIES BEEINTRÄCHTIGT JEDOCH IN KEINER WEISE IHRE GESETZLICHEN RECHTE.

Dieses Computerprogramm zusammen mit der begleitenden Dokumentation und anderem Zubehör unterliegen dem nationalen und internationalen Urheberrecht. Das Speichern in irgendeinem Wiedergabesystem, der Reproduktion und Übersetzung, das Leihen und Verleihen, sowie die Ausstrahlung und öffentliche Vorführung sind ohne schriftliche Genehmigung von Black Pearl Software strengstens untersagt.

Black Pearl Software
4 The Parade, Epsom, Surrey, KT18 5DH