

ENGLISH

LOADING INSTRUCTIONS

C64 Cassette Press Shift + Run/Stop
 C64 Pal Disc Load "*" ,8,1
 C64 NTSC Disc Load "FS" ,8,1

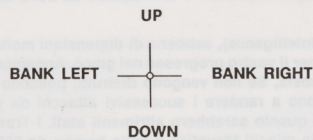
PLAYING INSTRUCTIONS

Joystick only.
 Press space bar to select weapons.
 Press enter O.U.E or T to pause.

N.B On each mission page it states that there is a secondary target, this is no longer the case.

CONTROLS

The game is controlled by joystick in port 2.



FIRE	- Fire current weapon
SPACE BAR/F1	- Change weapon
F5	- Pause on/off
F7	- Activate ECM pod (if carried)
UP/DOWN CURSOR	- Decrease thrust
LEFT/RIGHT	- Increase thrust
COMMODORE KEY + RETURN	- Reset

The game is divided into eight separate missions.

- (1) Training mission in the gulf of mexico (Max of 1200lbs weight can be carried)
- (2) Mediterranean mission.
- (3) Gulf mission.
- (4) Black sea mission.
- (5) Arctic mission.
- (6) Far East mission.
- (7) Eastern Russia mission.
- (8) Central European mission.

To select your mission simple place the cursor over the desired clipboard and press the fire button.

RANKING

The player commences the game with the rank of rookie. To gain promotion a mission must successfully be completed i.e destruction of prime target and safe landing. To gain the highest rank all the mission must be successful.

Promotion is awarded as follows:

Rookie
 Sergeant
 2nd Lieutenant
 1st Lieutenant
 Captain
 Major
 L.Colonel
 Colonel

ARMAMENTS SCREEN

Once the mission has been selected the armaments screen appears.

To select an item the glowing cursor can be moved up or down by the corresponding joystick movement, and put on the plane by then moving the joystick to the left.

To remove an object from the plane the joystick must be moved to the right.

If a particular weapon is required but the loading point on the plane is occupied, that particular weapon must be removed before the required one can be put in its place.

There is a maximum loading of 10,000lbs. Any attempt to exceed this amount is not possible and an audio warning is displayed to this effect.

ARMAMENTS TYPES

M61 Cannon

This weapon does not need to be selected as it is internally fitted. However, to fire the cannon, magazines of ammunition need to be carried. This is a vitally important weapon for its all round use. Firing the bullets can destroy all air targets. It can, however, only destroy the smaller ground targets-tanks, radar sites or grounded aircraft

Sidewinder Missile

The Sidewinder is a heat seeking missile used in air to air combat. Once selected and "locked on" is can destroy enemy aircraft and helicopters. If the "lock on" function is not being displayed when fired, the missile will fire aimlessly and miss the target.

Maverick Missile

The Maverick missile is an air to ground/sea missile. Once selected and "locked on" it can destroy any ground or sea based target. As with the Sidewinder missile, if the Maverick has not been "locked on" to a target, once fired it will miss a target.

Mk84 2000 lb Bomb

This general purpose bomb can be used to destroy larger targets such as bridges, runways, and oil refineries. To hit the target with the bomb you must fly very low and when the target is slightly ahead of you drop the bomb. Timing and accuracy are vitally important for this weapon to be effective.

ECM Pod

The ECM or Electronic Counter Measure Pod, if carried is an effective deterrent against radar guided missiles being fired at you. If a radar guided missile is on your tail you simply turn on the ECM Pod by pressing the F7 key. The pod will then emit a jamming signal which will cause the missile to explode. The ECM Pod turns off automatically after use. It can be called on as many times as necessary as long as it is being carried. Please note that the ECM Pod does not work against any other type of missile except radar guided ones.

Flare Cartridge

Flares are an effective deterrent against heat seeking missiles. Up to six can be carried, and once selected can be fired out of the plane by pressing the joystick button. When a Heat Seek missile is chasing you the flares must be released so as to hit the missile. It is in fact best to release a couple each time to make for a certain hit.

Ammunition Drum

It is essential to carry as many ammunition drums as possible as the M61 cannon will be the most widely used weapon on any mission. Each magazine holds 100 rounds of 20mm cannon shell.

External 2000gal Fuel Tank

Your F16 falcon has an internal fuel tank already filled for each mission. However a 2000gal Fuel tank can also be carried. This is useful if a lot of flak is expected and fuel tank damage occurs.

Locking On Missile to Target

Once the correct missile has been selected for an upcoming target, it must be locked on to it to be effective. This is done by firstly lining up the players plane dot. When the target gets into range and becomes visual the "Threat Indicator Screen" will show the caption "Missile Locked On". The missile should now be fired. If this caption is not visible and a missile fired it will fire aimlessly.

Enemy Types/Target

There are two types of enemy aircraft. Grey painted planes come on the front of the screen and travel in the same direction as the player plane. They do not fire at the player but are in sufficient numbers to cause a collision. This type of plane can be destroyed by a single hit from cannon. Red painted planes always appear in pairs ahead of the players plane. They hang around a while and are highly manoeuvrable. When one of the pair has been destroyed the other one starts firing rearward missiles at the player. These planes require several hits by cannon fire or one direct sidewinder hit to destroy them.

Helicopters

Enemy helicopters appear in groups and hover at low altitude above the ground. They fire missiles at the player. They can be taken out with cannon fire or sidewinder missile.

Tanks

Enemy Tank battalions appear in numerous places. They are not very dangerous but fire flak at you. They can be destroyed by cannon fire or Maverick missile.

Missile Cruiser

Missile Cruisers are very dangerous and hence difficult to destroy. When in range they fire cannon and if not destroyed, once gone past fire various types of missile on your tail. Missile Cruisers can be destroyed by Maverick missile or 2000lb bomb.

Submarines

Enemy submarines always appear on their own, and do not fire at you. They can be destroyed by Maverick missile or 2000lb bomb.

Elint Spy Trawlers

Elint (Electronic Intelligence) Spy Trawlers although small are vitally important to the progress of the player. These trawlers always appear on their own just off the coastline. If not destroyed they can make life difficult by causing the subsequent few waves of enemy to be much tougher than they would have been. Elint Spy Trawlers can be destroyed by Maverick missile or 2000lb bomb.

Radar Sites

Enemy radar sites usually appear in groups of four on the tops of cliffs. They have the same effect as the Elint Spy Trawlers in that the subsequent waves of enemy types are much harder if not destroyed by cannon bomb or Maverick missile. To have any effect at least two radar units must be hit, therefore it is advisable to use cannon fire for more precise firing.

Flak

Flak can occur at any time but usually following the non destruction of radar sites or just before a prime target. Although a direct hit with flak is unlikely, near misses can cause damage to your plane.

SAMS

SAMS or Surface to Air Missiles are encountered frequently over enemy territory. Unfortunately the missiles are fired from underground installations or shoulder launched so no visible launch point is seen. Apart from shooting some distance ones with cannon fire only evasive manoeuvring can prevent a hit on your plane.

Prime Targets

These are obviously vitally important, as the destruction of these gives you promotion and high scores. There is only one prime target on each mission and they always occur on the second or third leg never on the first. As there are a variety of Prime Targets in the whole game, a variety of weapons are needed to destroy them. It is therefore imperative that the player knows what the Prime Target is before undertaking the mission.

Auto Take off/Land Sequence

After the player has loaded his plane and clicked the take-off icon on the weapons loading screen, an automatic take off procedure takes place. Once airborne the player can take full control of his plane once again. The Automatic landing Procedure is engaged by firstly displaying "auto landing sequence" on the Threat Indicator Screen. The plane is then out of control of the player and lands automatically. Once the plane has ground to a halt the weapons loading screen appears and full control is resumed by the player.

Instrument Panel Features

The instrument panel is split up into three sections. The left section consists of the Threat Warning Indicator. The Central section consists of the Stores selection and fuel, thrust and altitude gauges. The right section consists of the radar screen and warning lights.

Threat Warning Indicator

This screen is vitally important as it tells you what enemy types are coming up just before they appear visually. Used in conjunction with the radar this instrument enables the player to select the correct weapon or make the correct evasive action. This instrument still operates even when the radar is damaged.

Radar Screen

The radar screen shows all enemy types as blobs. Used in conjunction with the "Threat Warning Indicator" all blobs can be identified immediately they appear on the screen. The radar covers a larger area than the visual range so anything behind or in front is shown for a few seconds before visual contact. This therefore enables the player to arm and line up with a target in good time or take evasive action as the case may be.

ECM Pod Indicator

Directly under the Threat Warning Indicator the ECM light is positioned. This lights up when the ECM pod has been activated (if carried). After a few seconds the light goes out again.

Systems Damage Lights

Directly under the radar screen four warning lights are positioned. These are denoted with the letters R,E,G and F. When lit indicate damage to that particular piece of equipment.

The R warning light when lit indicates damage to the radar.

The E warning light when lit indicates damage to the engine, resulting in power fluctuations with it.

The G warning light when lit indicates damage to the cannon. This results in the cannon firing intermittently.

The F warning light when lit indicates a leak in the fuel depleting faster than normal. All damage is a result of flak. If a life is lost while the plane has damage, on the new life no damage will be present.

Gauges

There are three vertical gauges in the central section of the dashboard. The left or F gauge shows the amount of fuel remaining. The central or T gauge shows the amount of thrust being used. The right or A gauge shows the altitude of the plane.

Weapons Store Indicators

To the left of the gauges are the weapons store indicators. These show how many weapons are remaining on the plane.

The silhouettes from the top are sidewinder, maverick, cannon magazines, bombs and flares.

Lives

At the commencement of the game the player is given five lives. An extra life is given for blowing up the Prime Target and for completing a mission.

Points

Points are awarded on a scaling depending on the difficulty of the enemy type.

2000pts are awarded for each successful landing.

5000pts are awarded for the successful destruction of a Prime Target.



DEUTSCH

LADENLEITUNG

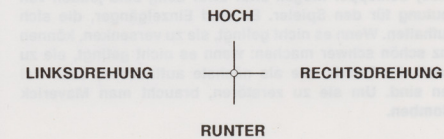
C64 Kasette: Shift festhalten und RUN/STOP drücken
 C64 Pal Diskette: "*" ,8,1
 C64 NTSC Diskette: "FS" ,8,1

STEUERUNG

Nur mit joystick
 Leertaste zur Auswahl Waffen
 ENTER oder T drücken, um eine Pause einzulegen.
 [[[[[What is ENTER O.U.E.?????]]]]]

P.S In der Beschreibung wird auf ein zweites Zeil hingewiesen - dies ist nicht mehr zutreffend.

JOYSTICK - UND TASTENSTEUERUNG



FEUER	- aktuelle Waffe feuern
LEERTASTE/F1	- Waffe wechseln
F5	- Pause ein/aus

Dies sind die acht separaten Einsätze, die geflogen werden können.

- (1) Übungseinsatz im Golf von Mexiko (max Last 1200 lbs)
- (2) Mittelmeer - Einsatz
- (3) Einsatz im Persischen Golf
- (4) Einsatz am Schwarzen Meer
- (5) Arktische Mission
- (6) Einsatz im Fernen Osten
- (7) Einsatz im östlichen Russland
- (8) Zentraleuropäische Mission

Zur Auswahl der gewünschten Mission diese mit dem Cursor ansteuern und den Feuerknopf drücken.

RÄNGE

Der Spieler beginnt das Spiel als sog. Rookie (Anfänger). Voraussetzung für eine Beförderung ist der erfolgreiche Abschluß eines Einsatzes, d.h Zertörung des primären Ziels und eine sichere Landung. Um den höchsten Rang zu erreichen, müssen sämtliche Einsätze mit Bravour bestanden werden.

Heir die verschiedenen Ränge in aufsteigender Reihenfolge:

Rookie
 Sergeant
 2nd Lieutenant
 1st lieutenant
 Captain
 Major
 L. Colonel
 Colonel

DER WAFFENBILDSCHIRM (ARMAMENTS SCREEN)

Sobald eine Mission ausgewählt wurde, erscheint die Bildschirmseite mit den Bewaffnungen. Zur Auswahl eines Objekts den leuchtenden Cursor durch entsprechende Joystick-Bewegung auf- oder abwärtsbewegen, dann die Waffe an Bord nehmen, indemman den Joystick nach links bewegt. Zum Entfernen einer Waffe aus dem Flugzeug den Joystick nach rechts drücken. Wenn man eine bestimmte Waffe an Bord bringen will, die Ladeluke jedoch bereits belegt ist, dann muß die dort befindliche Waffe erst entfernt werden. Die maximale Last ist 10,000 lbs. Jeglicher Versuch, darüber hinaus Dinge an Bord zu bringen, wird mit einem akustischen Warnsignal quittiert.

WAFFENARTEN

M61 Kanone

Diese Waffe braucht man sich nicht an Bord zu holen, da sie bereits eingebaut ist. Es müsen jedoch Munitionsmagazine mitgeführt werden. Die Bordkanone ist wegen ihrer vielfältigen Einsetzbarkeit absolut lebenswichtig. Sie kann sämtliche Ziele in der Luft zerstören, auf dem Boden jedoch nur die kleineren Panzer, Radaranlagen und auf dem Boden stationierte Flugzeuge.

Sidewider-Rakete

Die Sidewinder ist eine hitzesuchende Rakete, die im Luft-Luft-Kampf zum Einsatz gelangt. Einmal ausgewählt und "eingerrichtet", kann sie feindliche Flugzeuge und Helikopter zerstören. Wenn die "Lock on" Funktion beim Abfeuern nicht eingeblendet ist, dann besteht keine Chance, das Ziel zu treffen.

Maverick-rakete

Die Maverick ist eine Luft-Boden/Meer-Rakete. Einmal ausgewählt und "eingerrichtet", kann sie jedes beliebige Ziel auf dem Boden oder auf See zerstören. Genau wie die Sidewider-Rakete ist auch die Maverick ohne die "Lock-on" Funktion völlig orientierungslos.

Mk.84 2000 lb. Bombe

Diese allgemein einsetzbare Bombe wird zur Zerstörung massiver Ziele eingesetzt: Brücken, Landepisten oder Ölraffinerien. Zur Bombardierung eines Ziels muß sehr langsam geflogen und die Bombe ausgelöst werden, wenn das Ziel ein Stück weiter vorn zu sehen ist. Gute zeitliche Synchronisation und Präzision sind ausschlaggebend für den Erfolg dieser Waffe.

ECM-Kapsel

Die ECM (Electronic Counter Measure)-Kapsel ist eine wirksame Abwehr gegen radargelenkte angreifende Raketen. Wenn sich eine solche an Ihre Fersen heftet, schalten Sie mit F7 die ECM-Kapsel ein, die dann ein Signal abgibt, das die Rakete zum Explodieren bringt. Nach Verwendung schaltet sich die Kapsel selbsttätig aus. Solange Sie sie im Flugzeug mitführen, kann sie beliebig oft eingesetzt werden. Bitte beachten Sie, daß die ECM-Kapsel nur gegen radargelenkte Raketen wirksam ist.

Leuchtraketen

Leuchtraketen sind ein eindrucksvolles Abwehrmittel gegen hitzesuchende Raketen. Es können bis maximal 6 mitgeführt werden. Nach Aktivierung können sie im Flugzeug nach hinten hinaus abgeworfen werden, indem man den Joystick Knopf drückt. Wenn Sie von einer hitzesuchenden Rakete verfolgt werden, müssen die Leuchtraketen ausgeklinkt werden, um sie untauglich zu machen. Am besten ist es, man startet gleich zwei Stück.

Munitionstrommel

Es lohnt sich, möglichst viele Munitionstrommeln mitzuführen, da die M61 Bordkanone auf jeder Mission das am meisten verwendete Waffensystem sein wird. Jedes Magazin enthält 100 Salven 20mm Kanonengeschosse.

Externer 2000gal Treibstofftank

Ihr F16 Falcon ist mit einem internen Treibstofftank ausgestattet, der vor jedem Einsatz gefüllt ist. Darüber hinaus können Sie jedoch auch einen 2000gal Tank mitführen. Dieser Tank ist keine schlechte Idee, weil mit einer Menge von Fliegerabwehrgeschützen - und daher mit einer Beschädigung des Tanks - gerechnet werden muß.

Rakete auf Zeil einrichten

Die ausgewählte Rakete muß dann auf das angepeilte Ziel eingerichtet werden, wenn sie den gewünschten Erfolg bringen soll. Zu diesem Zweck wird zunächst der Punkt, der das Flugzeug des Spielers darstellt, genau positioniert. Wenn das Ziel in den Schußbereich kommt und visuell erabt wird, erscheint auf der Bildschirmseite "Threat Warning Indicator Screen" die Mitteilung "Missile Locked On". In diesem Zustand kann gefeuert werden. Ein Abfeuern der Rakete, solange diese Bestätigung nicht sichtbar ist, ist sinnlos.

Feindliche Ziele

Es gibt zwei Typen feindlicher Flugzeuge. Graue Flugzeuge tauchen ganz vorn im Bild auf und Fliegen derselben Richtung wie Sie selbst. Sie unternehmen keine direkten aggressiven Handlungen, erscheinen jedoch in solchen Mengen,daß stats eine Kollision befürchtet werden mub. Diese Art von Flugzeug kann mit einem einzigen Treffer aus einer Kanone unschädlich gemacht werden. Rote Flugzeuge erscheinen immer zu zweit, vor dem Flugzeug des Spielers. Sie treiben sich eine Weile rum und sind enorm manövrierfähig. Wenn eines der beiden zerstört wird, beginnt das andere nach hinten heraus Raketen abzufeuern. Diese Flugzeuge Sidewinder-Rakete außer Gefecht zu setzen.

Helikopter

Feindliche /Helikopter tauchen in Gruppen auf und schweben in geringer Höhe über dem Boden, wobei Sie Raketen abfeuern. Ihnen ist mit der Kannone oder den Sidewinder bezukommen.

Panzer

Mit feindliche Panzerbattalionen muß allerorten gerechnet werden. Sie sind nicht allzu gefährlich, setzen sich aber immerhin mit Flaks zur Wehr. Sie können mit Kanonenfeuer oder Maverick-Raketen zerstört werden.

Raketen-Kreuzer

Raketen-Kreuzer sind über alle Maßen gerährlich, und daher schwer zu zerstören. Wer sich in ihren Schußbereich wagt, muß sich auf Kanonenfeuer geräbt machen. Als Abschiedsgeschenk schicken sie einem dann noch Raketen nach. Um sie zu zerstören, braucht man ein Maverick-Raketen oder 2000 lbs Bombe.

Elint Spoinen-Schlepper

Elint (Electronic Intelligence) Schlepper mögen zwar zwar sein, sind jedoch von ausschlaggebender Bedeutung für den Spieler. Es sind Einzelgänger, die sich stets in Küstengebieten aufhalten. Wenn es nicht gelingt, sie zu versenken, können sie einem das Leben ganz schön schwer machen: wenn es nicht gelingt, sie zu zerstören, bewirken sie daß die Feinde, die als nächste auftauchen, sehr viel schwieriger zu bezwingen sind. Um sie zu zerstören, braucht man Maverick Raketen oder 2000 lbs Bomben.

Radaranlagen

Die feindlichen Radaranlagen sind in der Regel in Vierergruppen auf den Klippen installiert. Sie haben die gleiche Wirkung wie die Elint-Schlepper, insofern als die nachfolgenden feindlichen Wellen sehr viel härter zu bezwingen sind, wenn man es nicht schafft, sie mit der Kanone, der Bombe oder einer Maverick-Rakete aus der Welt zu schaffen. Um überhaupt eine Wirkung zu haben,müssen mindestens zwei Radareinheiten zerört werden. Aus diesem Grund empfiehlt sich der Einsatz der Kanone.

LANDEPISTEN

Feindliche Landepisten gibt es überall. Normalerweise stehen vier feindliche Flugzeuge bereit, welche mit Kanonen oder 2000 lbs Bomben zertört werden können. Ein feindlicher Beschuß ist hier zu befürchten.

Flak

Flak kann nie ausgeschlossen werden, erfolgt jedoch am intensivsten nach einem erfolglosen Angriff auf Radaranlagen oder direkt vor dem Angriff auf ein Primärziel. Obwohl ein direkter Treffer unwahrscheinlich ist, können schon "Streifer" Schaden an Ihrem Flugzeug anrichten.

SAMS

SAMS (Surface to Air Missiles) trifft man häufig beim Überfliegen von Feindgebiet. Da diese Raketen von unterirdischen Anlagen oder von der Schulter aus gestartet werden, ist es unmöglich, sie auszumachen. Man kann zwar versuchen, sie mit Kanonenfeuer zu vernichten, aber im Prinzip ist ihnen nur mit geschicktem Manövrieren zu entkommen.

Primäre Ziele

Diese sind zweifellos von größter Wichtigkeit, da ihre Zerstörung Beförderung und Punkte mit sich bringt. Auf jeder Mission gibt es nur ein einziges primäres Ziel, und dieses tritt immer erst in der zweiten oder dritten Phase in Erscheinung,niemals in der ersten. Die primären Ziele sind unterschiedlicher Art und bedürfen zu ihrer Verichtung auch unterschiedlicher Waffen. Von daher ist es unerläßlich, dab der Spieler sich vor dem Einsatz Klarheit über die Art des primären Ziels verschafft.

Automatischer Start/Landing

Wenn der Spiere sein Flugzeug belanden und das Start-Icon auf dem Weapons Loading Screen geklickt hat, wird eine automatische Startsequenz in Gang gesetzt. Einmal in der Höhe, übernimmt der Spieler die volle Kontrolle über sein Flugzeug. Zum Einschalten der automatischen Ladeprozedur wird zunächst die "Auto Landing Sequence" auf dem Threat Indicator Screen eingeblendet. Damit gibt der Spieler die Kontrolle an das System ab, welches eine automatische Landing inszeniert. Sobald das Flugzeug zum Stillstand gekommen ist, erscheint die Bildschirmseite zum Laden der Waffen, und die Kontrolle geht wieder an den Spieler.

Das Instrumentenbrett

Das Instrumentenbrett ist in drei Bereiche aufgeteilt. Der linke besteht aus dem Threat Warning indicator (Gefahrenwarnanzeig), der mittlere enthält die Lagerauswahl und die Anzeigen für Treibstoff und Schub sowie den Höhenmesser. Der rechte Bereich zeigt den Radarbildschirm und die Warnleuchten.

Gefahrenwarnanzeig

Dieser Bildschirm ist von großer Wichtigkeit. Hier erkennen Sie bereits vor jedem Sichtkontakt, welche Arten von Feinden Ihnen entgegenkommen. In Kombination mit dem Radar ermöglicht dieses Instrument dem Spieler, die richtige Entscheidung in bezug auf Waffen oder Ausweichmanöver zu treffen. Die Gefahrenwarnanzeig ist auch dann noch funktionstüchtig, wenn der Radar ausfällt.

Radarschirm

Der Radarschirm zeigt sämtliche Feinde als "Punkte". Zusammen mit der Gefahrenwarnanzeig (oben) lassen sich alle diese Punkte sofort richtig identifizieren. Der Radar deckt einen größeren Bereich ab als das Auge, so daß eine Früherkennung möglich ist, meist einige Sekunden vor Augenkontakt. Dies versetzt den Spieler in die Lage, die richtige Waffe bereitzulegen oder bei Bedarf ein Ausweichmanöver einzuleiten.

ECM-Kapsel-Anzeig

Direkt unter der Gefahrenwarnanzeig befindet sich die ECM-Leuchte. Diese blickt bie Aktivierung der ECM-Kapsel (wenn eine mitgeführt wird) und erlischt nach einigen Sekunden wieder.

Systemdefekt-Leuchte

Direkt unterhalb des Radarschirms sind vier Warnleuchten zu erkennen, die die Buchstaben R,E,G und F für die verschiedenen Teile der Anlage tragen. Wenn ein Teil beschädigt wird, beginnt die entsprechende Lampe zu leuchten:

Die R - Warnleuchte signalisiert eine Beschädigung der Radaranlage
Die E - Warnleuchte signalisiert eine Beschigung am Motor (Engine), was zu Leistungsabfall führt
Die G - Warnleuchte signalisiert eine Beschädigung der Kanone (Gun), was ein sporadisches Feuern zur Folge hat
Die F - Warnleuchte signalisiert ein Leck im Treibstofftank (Fuel Tank), was einen übermäßigen Treibstoffverbrauch nach sich zieht.

Alle Beschädigungen kommen durch Flak zustande. Wenn in diesem Zustand ein Leben eingebüßt wird und man ein neues beginnt, sind diese Schäden automatisch instandgesetzt.

Meßanzeigen

Im mittleren Bereich des Instumentenbretts sind drei vertikale Maßsäulen angebracht. Die linke (F-) Säule zeigt den Treibstoffvorrat. Die mittlere (T-) Säule stellt den Schub (Leistung) dar, und die rechte (A-) Säule zeigt die Flughöhe.

Waffenlager-Anzeig

Links neben Meßsäulen sind die Waffenvorratsanzeigen. Hier können Sie ablesen, wieviele Waffen Sie noch an Bord haben.

Die Silhouetten, angefangen von oben: Sidewinder, Maverick, Kanonenmagazin, Bomben und Leuchtraketen.

Leben

Zu Beginn des spiels hat der Spieler 5 Leben. Für das Sprengen eines primären Ziels bekommt er eines zusätzlich, und ein weiteres für den erfolgreichen Abschlub eines Einsatzes

Punkte

Punkte werden je nach Schwierigkeitsgrad des Feindes vergeben.

2000 Punkte für jede erfolgreiche Landung.

50000 Punkte für die Zerstörung eins primären Ziels.

FIRST TRIKE

ITALIANO

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

C64 Casseta Premere Shift + Run/Stop

C64 Pal Disc Load ""*",8,1

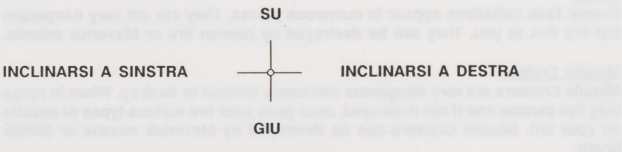
C64 Disco Load ""FS",8,1

ISTRUZIONI DI GIOCO

Joystick solamente
Premere la barra spaziatrice per selezionare le armi
Premere enter O.U.E o T per mettere in pausa il gioco.
N.B Su ogni descrizione delle missioni,si afferma che esiste un bersaglio secondario. Tale affermazione non è più valida.

COMMANDI

Il gioco è controllato da joystick nella Porta d'accesso 2.



PULSANTE - Per sparare con l'arma selezionata
BARRA SPAZIATRICE/F1 - Per cambiare arma
F5 - Pausa attivata/disattivata

Il gioco è suddiviso in 8 missioni diverse.

(1) Missione d'addestramento nel Golfo del Messico (più essere trasportato un peso massimo di 1200 libbre)

(2) Missione nel Mediterraneo

(3) Missione nel Golfo

(4) Missione nel Mar Nero

(5) Missione nell'Artico

(6) Missione in Estremo Oriente

(7) Missione in Russia orientale

(8) Missione in Europe centrale

Per selezionare la missione, mettere il cursore sulla voce desiderata e premere il pulsante del joystick.

GERARCHIA

Il giocatore inzia il gioco il grado di recluta. Per ottenere la promozione, è necessario completare con successo una missione, ad es. Distruzione del bersaglio principale ed atterraggio. Per arrivare al grado più alto, tutte le missione devono essere completate con successo.

Le promozioni vengono concesse nel seguente ordine.

Recluta
Sergente
Sottotenente
Primo Tenente
Capitano
Maggiore
Tenente Colonnello
Colonnello

VIDEATE DELLE ARMI

Una volta selezionata la missione appare la videate relative alle armi. Per selezionare un oggetto, il cursore luminoso può essere spostato in su o in giù mediante il corrispondente movimento del joystick, e può essere messo sull'aereo muovendo il joystick a sinistra. Se è necessario caricare sull'aero un'arma particolare, ma lo spazio dove caracarla è occupato, prima di poterla collocare al suo posto si deve togliere l'arma che occupa lo spazio. E previsto un carico massimo di 10,000 libbre. Non è possibile superare tale limite e qualora si tentasse di farlo,un segnale acustico attirerà la vostra attenzione.

TIPI DI ARMI

Cannone M61

Quest'arma non deve essere caricata, poich/e è montata all'interno dell'aero. Tuttavia, per aprire il fuoco con il cannone, è necessario trasportare dei caricatori di munizinoi. Il cannone è arma importantissima grazie al suo impiego estremamente versatile. Sparando i proiettili,può distruggere tutti i bersagli in aria; è in grado però di distruggere solamente i carri armati-bersaglio sulla terraferma, le postazioni radar ed aeroplani tenuti a terra più piccoli.

Missile Sidewinder

Il Sidewinder è un missile che cerca il calore, e viene impiegato in combattimenti aria-aria. Dopo essera stato selezionato e "puntato sul bersaglio", è in grado di distruggere gli aerei ed elicotteri nemici. Se il messaggio che il missile è "stato puntato sul bersaglio" non viene visualizzato, quando il missile viene lanciato, mancherà il bersaglio.

Missile Maverick

Il Maverick è un missile aria-terra/acqua. Una volta selezionato e "puntato sul bersaglio", può distruggere tutti i bersagli in mare o sulla terra ferma. Come per il missile Sidewinder, se il *Maverick* non viene "puntato" su un bersaglio, una volta lanciato, mancherà il bersaglio.

Mk 84 Bomba da 2000 libbre

Questa bomba può essere impiegata per distruggere bersagli più grandi, come ad esempio ponti, piste di decollo e atterraggio e raffinerie di petrolio. Per colpire un bersaglio con la bomba, dovete volare a bassa quota e quando il bersaglio si trova poco piu avanti di voi, dovete sgangiare la bomba. Sincronismo e precisione sono essenziali per un impiego efficace di quest'arma.

Dispositivo ECM

L,ECM o dispositive Electronic Counter Measure. Quando fa parte delle attrezzature trasportate dal vostro aereo, agisce da efficace deterrente contro i missili guidati da radar, lanciati contro di voi. Se un missile guidato da radar vi sta inseguendo, potete attivare il dispositive ECM premendo il tasto F7. Il dispositiviv emetterà un segnale di disturbo che provochera l'esplosione del missile. Dopo il suo intervento, il dispositivo ECM si disattiva automaticamente. Può essere utilizzato tutte le volte che si presenta la necessità, a patto naturalmente che si trovi sull'aereo. Ricordatevi che il dispositivo ECM distrugge esclusivamente i missili guidati da radar.

Razzi

I razzi costituiscono un'arma efficace contro i missili che cercano il calore. Ne possono essere trasportati fino a 6 alla volta, ed una volta selezionati possono essere lanciati dalla coda dell'aereo premendo il pulsante del joystick. Quando un missile che cerca il calore vi sta inseguendo, i razzi devono essere lanciati per colpire il missile. E opportuno lanciarne un paio alla volta per ottenere un colpo sicuro.

Cassa di Munizioni

E essenziale trasportare il maggior numero possibile di casse di munizioni poich/ e il cannone M61 sarà l'arma più usata in ogni missione. Ogni caricatore.contiene 100 cartucce di proiettili per cannone da 20mm.

Seratoio di Carburante Esterno da 2000 galloni

Il vostro F16 Falcon è dotato di un seratoio per carburante interno, già pieno prima di ogni missione. Tuttavia è prevista la possibilità di trasportare un seratoio supplementare da 2000 galloni. Questo seratoio si rivelerà utile se si prevede un intenso fuoco contraereo e se si verificano dei danni al seratoio principale.

Come puntare i missili sul bersaglio

Dopo aver selezionato il tipo di missile adatto per il bersaglio imminente, il missile deve essere "puntato" sul bersaglio affinch/e lancio sia efficace. Per fare ciò, si deve innanzitutto mettere in linea il puntino dell'aereo del giocatore. Quando il bersaglio è entro il raggio d'azione e diventa visibile, il "Threat Warning Indicator Screen" (la Videata di Inicazione di Pericolo) visualizzerà il messaggio ("Missile Locked On") (Missile puntato"). Il missile deve essere lanciato in questo momento. Se tale messaggio non è visibile, ed il missile viene ugualmente lanciato, mancherà il bersaglio.

Tipi/Bersagli Nemici

Aeroplani Nemici

Il nemico dispone di due tipi di aeroplani. Aerei dipinti di grigio compaiono sullo schermo e viaggiano nella stessa direzione del vostro aereo. Non sono in grado di sparare al vostro aereo, però il loro numero è sufficiente per provocare una collisione.

Questo tipo di aereo può essere distrutto con un colpo solo sparato dal cannone. Gli aerei dipinti di rosso appaiono sempre in coppia davanti al vostro aereo. Hanno la caratteristica di essere facilmente manovrabili. Quando uno dei due aerei è stato distrutto, l'altro inizia a lanciare contro il vostro aereo missili che vanno a ritroso. Per distruggere questi aerei sono necessari diversi colpi sparati dal cannone oppure un missile sidewinder.

Elicotteri

Gli elicotteri nemici appaiono in gruppi e volano a punto fisso a bassa quota dal suolo. Lanciano missili contro di voi. Possono essere distrutti dal cannone o dai missili sidewinder.

Carri armati

I Battaglioni di carri armati nemici sono presenti in numerosi luoghi. Non sono molto pericolosi, ma sparano contro di voi fuoco contraereo. Possono essere distrutti dal cannone o da missili Maverick.

Missili Cruiser

I Missili Cruiser sono molto pericolosi e quindi difficili da distruggere. Quando sono a portata di tiro sparano colpi di cannone e, se non vengono distrutti, dopo aver superato il vostro aereo, lanciano vari tipi di missili verso la vostra coda.I Missili Cruiser possono essere distrutti dai Missili Maverick o dalla bomba da 2000 libbre.

Sottomarini

I sottomarini nemici appaiono sempre da soli e non sono grado di attaccarvi. Possono essere distrutti da Missili Maverick o dall bomba da 2000 libbre.

Trawler Spia Elint

I Trawler Spia Elint (Electronic Intelligence), sebbene di dimensioni molto ridotte, sono estremamente importanti per il vostro progresso nel gioco. Appaionn sempre da soli a poca distanza dalla costa, Se non vengono distrutti, possono rendervi la viti difficile, in quanto riescono a rendere i successivi attacchi da parte del nemico molto più pericolosi di quanto sarebbero altrimenti stati. I Trawler Spia Elint possono essere distrutti da missili Maverick o dalla bomba da 2000 libbre.

Postazioni radar

Le postazioni radar nemiche appaiono normalmente in gruppi di quattro in cima alle scogliere. Hanno lo stesso effetto del Trawler Spia Elint, cioè i successivi attacchi nemici saranno molto più agguerriti se non riuscite a distruggerli con il cannone, la bomba o i missili Maverick. Per poter avere un risultato apprezzabile, dovete colpire almeno due unità radar, ed è quindi consigliabile usare il cannone per ottenere una maggiore precisione di tiro. Piste di decollo e atterraggio Le piste nemiche possono apparire un po'dappertutto, e di solito ci sono quattro aeroplani nemici su ognuna di esse. Possono essere distrutte con la bomba do 2000 libbre. Il nemico non è in grado di attaccarvi dalle pist.

Fuoco contraereo

Attacchi contraerei possono essere lanciati in qualsiasi momento, ma solitamente si verificano dopo la mancata distruzione di postazioni radar o subito prima di un Bersaglio Principale.

Sebbene il fuoco contraereo difficilmente riuscirà a colpirvi direttamente, i colpi sparati in prossimità del vostro aereo lo possono danneggiar.

SAMS

In territorio nemico incontrerete molto spesso i SAMS o Surface to Air Missiles (Missili Suerficie/Aria). Purtroppo questo tipo di missile viene lanciato da installazioni sotterranee o da postazioni ubicate in modo che le rampe di lancio non siano visibili. Oltre ad abbattere alcuni di questi missili ancora distanti con il vostro cannone, l'unico modo per evitare che il vostro aereo venga distrutto consiste nel manovrare abilmente l'aereo in modo da schivarli.

Bersagli Principali

Sono di estrema importanza, in quanto la loro distruzione vi farà ottenere una promozione e molti punti. In ogni missione vi è un solo Bersaglio Principale, che si presenta sempre nella seconda o terza fase, mai nella prima. Poichè i Bersagli Principali sono di varia natura, per distruggerli dovrete impiegare armi diverse. E quindi essenziale che, prima di iniziare la missione, il giocatore sappia di che tipo di Bersaglio Principale si tratta.

Decollo automatico/Sequenza d'Atterraggio

Quando il giocatore ha terminato di caricare l'aereo, ed ha clickato sull'icono di decollo, ha luogo la manovra automatica di decollo. Una volta in volo, il giocatore può riprendere il pieno controllo dell'aereo. La manovra di Atterraggio Automatico viene azionata quando sullo Schermo di Indicazione di Pericolo compare "Auto landing sequence" (manovre di atterraggio automatico). L'aereo non è più controllato dal giocatore ed attera automaticamente. Dopo essere atterrato ed essersi fermato, ricompare lo schermo per caricare le armi ed il giocatore riprende pieni poteri sull'aereo.

Quando Comandi

Il quadro comandi è suddiviso in tre sezioni. Le sezione a sinistra è costituita dall'Indicatore di Pericolo (Threat Warning Indicator). La sezione centrale comprende gli indicatori di carburante e selezione scorte, di trazione ed altitudine. La sezione a destra è composta dallo schermo radar e dalle spie luminose.

Indicatore Dispositive ECM

Questo scermo è estremamente importante perchè vi fa sapere quale tipo di formazione nemica si sta avvicinando, prima che appaia in realtà. Se usato insieme al radar, questo strumento permette al giocatore di selezionare le armi adatte o di effettuare la necessaria manovra evasiva. Lo strumento funziona anche quando il radar è stato danneggiato.

Schermo Radar

Lo schermo radar rappresenta tutte le forze nemiche sotto forma di puntini Se impiegato insieme all'Indicatore di Pericolo, è possibile identificare tutti i puntini nel momento in cui appaiono sullo schermo. Il radar copre una zona pià vasta del campo visivo, quindi qualsiasi oggetto dietro o davanti all'aereo viene mostrato per alcuni secondi prima del contatto visivo.

Questo permette al giocatore, a seconda della necessità, di armarsi e di mirare ad un bersaglio per tempo, oppure di eseguire un'azione per schivare gli attacchi nemici.

Indicatore Dispositivo ECM

Immediatamente sotto l'Indicatore di Pericolo è situata la spia ECM. Tale spia si accende quando il dispositivo ECM viene attivato (se presente nell'aereo). Dopo pochi secondi la spia si rispegne.

Spie Indicatori Guasti

Immediatamente sotto lo schermo radar si trovano quattro spie luminose. Esse sono contrassegnate dalle lettere R,E,G, e F. Quando si accendono indicano dei guasti verificatisi in quel particolare strumento dell'equipaggiamento. Quando si accende la spia luminosa R,ciò indica un guasto radar.

Quando si accende la spia luminosa E,ciò indica un guasto al motore, con conseguente oscillazione di potenza.

Quando si accende la spia luminosa G,ciò indica un puasto al cannone. Tale guasto fa sì che il cannone spari in modo discontinuo.

Quando si accende la spia luminosa F, ciò significa una perdita nel serbatoio del carburante, con conseguente rapido esaurimento del carburante.

Tutti i guasti sono causati dal fuoco contraereo. Se, durante il gioco, si perde una vita mentre l'aereo presenta dei guasti, quando si ricomincia con la nuova vita, non sara più presente alcun guasto.

Indicatori

Vi sono tre indicatori verticali nella sezione centrale del cruscotto. L'indicatore a sinistra o F, indica il livello di carburante rimasto. L'indicatore centrale o T indica la quantità di trazione impiegata. L'indicatore a destra, o A, indica l'altitudine dell'aereo.

Indicatori Scorte di Armi

Sulla sinistra die tre indicatori sono collocati gli indicatori per le Scorte di Armi. Essi indicano quante armi sono rimaste sull'aereo. I profili dall'alto sono quelli dei missili sidewinder, maverick, dei caricatori del cannone, delle bombe e razzi.

Vite

All'inizio del gioco al giocatore vengono date cinque vite. Si può vincere una vita extra, se si riesce a distruggere un Bersaglio Principale e a portare a termine una missione.

Punteggio

I punti vengono assegnati a seconda della difficoltà presentata dal tipo di nemico. Per ogni atterraggio riuscito si vincono 2000 punti.

Per la distruzione di un bersaglio Principale si vincono 5000 punti.