

DEUTSCH
VERSION

RESTRICTED

SNOWSTRIKE™

AUFGABEN - GEBIET KOLUMBIEN AUFGABEN - ZIEL DROGEN!

COMBAT MANUAL

ELITE UNIT TACTICAL INFORMATION

EPYX®

U.S. GOLD

HINTERGRUND

DATUM: JANUAR 1997

In den Vereinigten Staaten wurde der neue Präsident gewählt. Sein größtes Anliegen ist es, den Kongreß dazu zu bringen, den Drogenhändlern Südamerikas den Krieg zu erklären.

DATUM: FEBRUAR 1998

Der Kongreß weigert sich, kriegsähnliche Maßnahmen gegen die Drogenhändler Südamerikas zu genehmigen. Der Präsident, als oberster Befehlshaber, beschließt, Truppen nach Südamerika zu schicken. Die Geheimwaffe des amerikanischen Militärs ist der neue F14-LCB Cosmos-Jäger, der speziell für diesen Einsatz entwickelt wurde. Durch die Vielseitigkeit und Stärke dieses Jägers könnten die wichtigsten Einrichtungen und Transportrouten der Drogenhändler wirkungsvoll vernichtet werden.

DATUM: APRIL 1999:

Operation »Snowstrike« ist genehmigt. Eine erste Staffel von F14-LCB Cosmos-Jägern wird auf dem US-Flugzeugträger Epyx stationiert. Es wird um einen hohen Einsatz gespielt, und der Erfolgsdruck für die Piloten ist groß. Können Sie diesen Einsatz übernehmen und zum guten Ende bringen? Probieren Sie's. Viel Glück bei Ihrem Einsatz.

LADLEANWEISUNGEN

Commodore 64/128 KASSETTE

SHIFT- und **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig drücken. **PLAY** auf dem Datenrecorder drücken.

Commodore 64/128 DISKETTE

LOAD **.8,1** eintippen und **RETURN** drücken. Das Spiel lädt und startet automatisch. Den Bildschirmanweisungen folgen.

SPECTRUM 48/128K, +2 KASSETTE

LOAD*** eingeben und **PLAY** auf dem Datenrecorder drücken. Das Spiel lädt und startet automatisch.

SCHNEIDER CPC KASSETTE

CTRL- und **ENTER**-Tasten gleichzeitig drücken, **PLAY** auf dem Datenrecorder drücken.

SCHNEIDER CPC DISKETTE

RUN"DISK eintippen und **ENTER** drücken. Das Spiel lädt und startet automatisch. Den Bildschirmanweisungen folgen.

ATARI ST/Commodore AMIGA DISKETTE

Diskette einlegen und Computer einschalten. Das Spiel lädt und startet automatisch. Den Bildschirmanweisungen folgen.

VIRUSWARNUNG: Bitte beachten: Um eine Infektion zu vermeiden, sollte das System vor dem Laden für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet werden.

PC MS-DOS Kompatible

DOS booten. Bei dem Prompt **A>** **STRIKE** eingeben und **ENTER** drücken. Jetzt wird das Spiel im **EGA**- bzw. **TANDY**-Modus geladen. Für die anderen Versionen müssen Ergänzungen hinzugefügt werden: **c** - CGA, **J** - Joystick, **oO** - Spielsound aus oder **s1** - Jetsound aus, andere Sounds an. Zum Beispiel: Für ein Spiel im CGA-Modus mit Joystick und Spielsound aus, gibt man **STRIKE c j oO** ein. Zwischen den Ergänzungen muß ein Leerzeichen gesetzt werden.

Wenn das Titelbild erscheint, die **LEERTASTE** oder **FEUER** drücken. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Um einen Menüpunkt zu wählen, heben Sie ihn mit den Cursorstasten oder dem Joystick vor und drücken dann die **LEERTASTE** oder den **FEUER**-Knopf.

Während des Spiels kann zwischen vollem Spielsound, Jetsound oder Spielsound mit S geschaltet werden.

Mit **J** wählen Sie während des Spiels zwischen Joystick- und Tastatursteuerung.

INSTALLATION AUF FESTPLATTE

1. Nach dem Prompt **A> C:** eingeben und **ENTER** drücken, dann **cd/** eingeben und nochmal **ENTER** drücken.
2. Diskette **A** einlegen.
3. **md strike** eintippen und **ENTER** drücken, um ein Verzeichnis namens **STRIKE** anzulegen.
4. **cd strike** eintippen und **ENTER** drücken, um in das neue Verzeichnis zu kommen.
5. **copy a:*.***** eintippen und **ENTER** drücken, um die Diskette in das neue Verzeichnis zu kopieren.

Um das Spiel von einer Festplatte zu starten, den Anweisungen 1, 2 und 4 befolgen, dann **strike** eintippen und **ENTER** drücken. Verwenden Sie die Suffixe (Nachsilben) der Befehle wie bei den Ladeanweisungen für Floppy-Disketten.

BEACHT: Während SNOW STRIKE von der Festplatte gespielt wird, muß die originale SNOW STRIKE-Diskette in Laufwerk **A** eingelegt sein.

■ DER F14-LCB COSMOS-JÄGER ■



Nato-Bezeichnung:
F14-LCB Cosmos

Spitzname:
Räpfer

Herkunftsland:
Vereinigte Staaten von Amerika

Typ:
Zweimotoriges, zweisitziges, land- oder
trägergestütztes Supersonic-
Kampfflugzeug für vielseitigen Einsatz

Hauptfunktion:
Angriff und Zerstörung von vielfältigen
Zielen, land- oder luftgestützt, in allen
Wetterverhältnissen, bei Tageslicht und bei
Nacht.

Antrieb:
2 Pratt & Whitney TF30-R-418A Zweiwellen-
Nachbrenner-Turbotriebwerke

Schub:
14.496 kg pro Maschine mit Nachbrenner

Leistung:
Geschwindigkeit: 2.166 km pro Stunde
(2,04 Mach)

Steigung:
über 9.144 m pro
Minute unbewaffnet

Höhe:
Einsatzreichweite: über 20.000 m
1.380 km

Abmessungen:
Länge: 19,10 m
Höhe: 4,88 m
Flügelfläche: 52,49 m²
Spannweite: 11,63 m (68° Pfeilung)
19,55 m (20° Pfeilung)

Gewicht:
Unbewaffnet: 10.013 t
Bewaffnet: 13.834 t

Bewaffnung:
Ein 20 mm M61-A1 Vulcan Geschütz mit 60
Magazinen
12 MOS (Missile Optics System) Harpy Luft-
Luft-Raketen
8 MOS Fury Luft-Boden-Raketen
9 Kanister mit Alustreifen/Duppel
9 Magnesium-Störlichter

Besatzung:
Zwei (Pilot und Kopilot)

Geschichte:
Erster Flug: 21. Dezember 1997
Erster Start von einem US-Marine-
Flugzeugträger: 27. Oktober 1998

VOR DEM FLUG

PERSONALIEN DES PILOTEN

Drücken Sie auf der Hauptkontrolltafel Feuer, dann die Enter- oder Return-Taste.

Name des Piloten (Enter Pilot's Name): Auf dem folgenden Bildschirm geben Sie Ihren Namen ein und drücken die Enter- oder Return-Taste; dann geben Sie Ihren Codenamen ein und drücken wiederum die Enter- oder Return-Taste. Nun haben Sie Zugang zu den weiteren Funktionen, es sei denn, Sie haben Namen und Codenamen eines Piloten benutzt, der auf dem Dienstplan als gefallen (Killed In Action - KIA) gemeldet ist.

Flugdienst (Select from Roster): Wählen Sie diese Option, wenn Sie den Einsatz als erfahrener Pilot fliegen wollen. Ein Dienstplan mit einer Liste der zuvor gespeicherten Piloten mit ihren Kampferfahrungen erscheint. Wählen Sie »Scan« mehrmals, um alle Aufzeichnungen durchzusuchen. Wenn der Name des gewünschten Piloten erscheint, »Select« wählen und die Leertaste oder Feuer drücken. Sie haben nun Zugang zu den einzelnen Funktionen, es sei denn, der Pilot ist als gefallen (KIA) gemeldet. Wählen Sie »Back«, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

Papierwolf (Shred All Records): Diese Option löscht alle Pilotennamen vom Dienstplan.

EINSATZWWAHL

Sie können bis zu zehn verschiedene Einsätze fliegen. Zur Einsatzkontrolle sind die Einsätze in zwei Kategorien eingeteilt: Trägergestützte Einsätze, die über Wasser geflogen werden, oder landgestützte, die die Ortung und Identifizierung von Koka-Plantagen beinhalten.

Beide Optionen listen jeweils fünf Einsätze auf. Von dieser Liste können Sie entweder »Free Flight« (Freiflug) wählen, wenn Sie ein Neuling sind, oder einen der vier Einsätze.

Trägergestützte Einsätze

- Freiflug (Training)
- Feindlichen Flugzeugträger versenken
- Drogen-Transportschiffe zerstören
- Feindlichen Ölvorrat vernichten
- Drogen-Konvoischiffe stoppen

Landgestützte Einsätze

- Freiflug (Training)
- Drogen-Labor zerstören
- Kokain-Raffinerie bombardieren
- Drogen-Lagerhalle zerstören
- Drogen-Transport unterbrechen

GESCHICKLICHKEITS-LEVEL UND WETTERVERHÄLTNISSE

Wählen Sie Ihre Geschicklichkeits-Level und Wetterbedingungen, die von »Anfänger (Beginner) mit nur wenigen feindlichen Angriffen und Kampfsituationen bis zu »Expert«, dem gefährlichsten Level, reichen.

Gutes Wetter und klare Sicht sind ideal für Trainingszwecke, während stürmisches Wetter mehr Gefahren birgt, aber auch Deckung zur Annäherung an das Ziel bietet. Wählen Sie die Wetterverhältnisse gemäß Ihrer Geschicklichkeit und Erfahrung.

WAHL DES KOPILOTEN

Sechs Kopiloten stehen bereit. Wählen Sie einen aus, der Ihnen bei Ihrem Einsatz hilft. Um Einsicht in die Personalien eines Kopiloten zu bekommen, heben Sie seinen Namen hervor und wählen »Review«. Sie bekommen sein Bild und nach Druck der Leertaste oder des Feuerknopfes sein Alter vorgelegt. Bestimmen Sie Ihren Kopiloten, indem Sie »Choose« wählen. Um eine andere Akte einzusehen, wählen Sie »Menu«. Mit »View« und der Bestätigung »Yes« werden Ihnen Ihre Auszeichnungen - so weit erworben - gezeigt. Mit der Leertaste oder mit Feuer beginnt der Einsatz.

DER FLUG

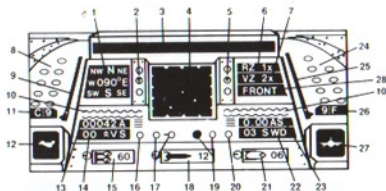
Jeder Einsatz beginnt mit dem Start, entweder von einer Startbahn oder vom Deck eines Flugzeugträgers. Die Lichter der Instrumententafel neben den Schaltern zeigen Ihnen die Funktionsbereitschaft der Geräte an.

DIE INSTRUMENTENTAFEL

Jeder gute Pilot ist mit der Instrumententafel aufs Beste vertraut. Hier ist eine Beschreibung der einzelnen Funktionen:

- | | |
|---|---|
| 1 Heading
(Richtungs-Anzeige) | 2 Radar Switch Mode (nur C64 und IBM):
(Radar-Schalt-Modus) |
| 3 Copilot Message
(Copilot-Nachrichten) | 4 Radar Screen
(Radarschirm) |
| 5 Landing Gear
(Fahrwerk) | 6 Radar Zoom
(Radarzoom) |

DIE INSTRUMENTENTAFEL



- | | |
|--|---|
| <p>7 Visual Zoom
(Optischer Zoom)</p> <p>9 Oxygen Consumption Meter
(Sauerstoff-Verbrauchs-Zähler)</p> <p>11 Chaff Count
(Düppel-Zähler)</p> <p>13 Altimeter
(Altimeter)</p> <p>15 Cannon Rounds Count
(Magazin-Zähler)</p> <p>17 Ground Brakes
(Bodenbremsen)</p> <p>19 Air Brakes
(Luftbremsen)</p> <p>21 Fury Air-to-Surface (ATS)
Missile Count'
(Fury Air-to-Surface' (ATS)-
Raketen-Zähler)</p> <p>23 Air Speed Indicator
(Luftgeschwindigkeits-Anzeige)</p> <p>25 Throttle Setting
(Drosselklappen-Stellung)</p> <p>27 Bank Indicator
(Schräglage-Anzeige)</p> | <p>8 Oxygen Gauge
(Sauerstoff-Messgerät)</p> <p>10 Damage Indicator
(Schadensanzeige)</p> <p>12 Pitch Indicator
(Neigungsanzeige)</p> <p>14 Vertical Speed Indicator
(Steiggeschwindigkeits-Anzeige)</p> <p>16 Stall Warning Light
(Strömungsabriss-Warnlicht)</p> <p>18 Harpy Air-to-Air Missile Count
(Harpy Air-to-Air' Raketen-Zähler)</p> <p>20 On Ground Indicator
(Landungsanzeige)</p> <p>22 Wind Gauge
(Wind Messgerät)</p> <p>24 Fuel Gauge
(Treibstoff-Messgerät)</p> <p>26 Flare Count
(Leuchtkugel-Zähler)</p> |
|--|---|

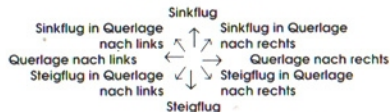
DER START

Lösen Sie die Bremsen und öffnen Sie den Gashebel voll. Wenn das Flugzeug sich in Bewegung setzt, ziehen Sie den Joystick zurück und lassen ihn dann los. Damit ziehen Sie den Bug des Flugzeugs für den Steigflug hoch. Wenn die Geschwindigkeit hoch genug ist, heben Sie ab. Ziehen Sie das Fahrgestell ein und verringern Sie die Fluggeschwindigkeit, indem Sie den Gashebel leicht zurücknehmen. Nun sind Sie im Freiflug.

IN DER LUFT

Probieren Sie verschiedene Flugmanöver aus, um ein Gefühl für die Maschine zu entwickeln. Fliegen Sie mit Neigung und in Querlage, indem Sie die Tasten oder den Joystick benutzen.

BEWEGUNGEN



Schauen Sie auf die Neigungs- und Querlagen-Anzeigen, um Ihre Position zu überprüfen. Die Neigungsanzeige zeigt Ihr Flugzeug immer in der aufrechten Position, auch wenn Sie mit dem Kopf nach unten fliegen. Schauen Sie daher auch aus dem Cockpit-Fenster, um Ihre Position zu bestimmen.

Testen Sie die verschiedenen Gashebel-Einstellungen. Fahren Sie die Luftklappen aus, um bei Drehungen den Luftwiderstand zu erhöhen.

Während des Freiflugs können Sie jederzeit Ihren momentanen Flug speichern, (außer 48k - Spectrum oder 64k - schneider für) um ihn Übungszwecke erneut zu laden. Üben Sie Starts und Landungen, Luftangriffe, Flucht- und Ausweichmanöver wie auch Bodenzielidentifizierung, bevor Sie diese in einer Kampfsituation ausführen müssen.

OBSERVIERUNG

Amiga, PC/MS-DOS und Atari ST:

Sie können durch das Cockpit nach vorn und nach hinten sehen (oder durch die Bug- oder Heckkamera), indem Sie die N-Taste drücken. Mit den Funktionstasten können Sie eine zwei-, vier- oder achtfache Vergrößerung wählen.

Ihr Bodenradar erfasst eine Fläche von ungefähr 1236 Quadratkilometern. Der Jäger erscheint immer in der Mitte des Radarschirms. (Auf PC/MS-DOS, Atari ST- und Amiga-Computern sind alliierte Stützpunkte grün, feindliche rot dargestellt.)

Anmerkung: Nähern sich feindliche Flugzeuge, wird automatisch von Bodenradar auf Flugradar und die Vergrößerung umgeschaltet. Möchten Sie ein Bodenziel bombardieren, und nicht das feindliche Flugzeug drücken Sie die Taste R, um es zu ignorieren.
Nach nochmaligem Drücken der Taste R wird auf automatische Radarsteuerung zurückgeschaltet.

ANGRIFF!

Feindliche Jäger werden sich auch bei Trainingsflügen nähern und angreifen. Sie werden akustisch auf die Annäherung aufmerksam gemacht. Je öfter sich der Ton wiederholt, desto schneller ist Ihr Angreifer. Lernen Sie, Ihren Angreifer akustisch zu erkennen, so daß Sie nicht auf die visuelle Identifikation warten müssen. Bei Ablenkungsmanövern benutzen Sie Düppel für radargelenkten Raketen und Störlichter für wärmesuchende Raketen.

Ton	Angreifer
Acht	MiG-31 Foxhound mit radargelenkten Raketen
Sechs	MiG-21 Fulcrum mit radargelenkten Raketen
Vier	Su-27 Flanker mit wärmesuchenden Raketen
Zwei	MiG-27 Flogger mit wärmesuchenden Raketen

Wenn Sie angegriffen werden, schaltet sich Ihr Bodenradar automatisch auf Flugradar um. Überprüfen Sie auf dem Radarschirm die Position des feindlichen Flugzeugs oder der Rakete. Richten Sie dann Ihr Flugzeug so aus, daß Sie den Angreifer durch Ihr Cockpit-Fenster sehen können.

Machen Sie eine Luft-Luft-Rakete abschußbereit. Eine Headup-Anzeige in Rhombenform erscheint auf Ihrem Bildschirm. Wenn das feindliche Flugzeug in Schußweite kommt, wird ein Fadenkreuz darübergelegt. Bringen Sie das Fadenkreuz in den Rhombus. Bei erfolgreicher Ausführung ändert sich der Rhombus und ein Ton gibt an, daß der Suchkopf auf das Ziel angesprochen hat.

Anmerkung: Die Zielerfassung arbeitet nicht in vergrößerter Darstellung.

Schießt der Gegner eine Rakete ab, ertönt ein Signal, und die Rakete erscheint auf Ihrem Radargerät. Machen Sie Ihr Geschütz scharf, bringen Sie das Geschloß in die Mitte des Rhombus (diesmal ertönt kein Bestätigungssignal) und drücken Sie Feuer. Sie können mit dem Geschütz auch feindliche Flugzeuge abschießen. (In diesem Fall ertönt ein Signal, wenn das Ziel ertötet ist.)

Um ein Ziel am Boden zu beschießen, machen Sie eine Luft-Boden-Rakete bereit und führen Sie dieselben Schritte wie bei den anderen Zielen aus.

LANDUNG

Anflugrichtungen für einen Flugplatz oder Flugzeugträger finden Sie im Kontrollraum unter »Global Status« (vgl. unten »Fliegen eines Einsatzes«). Folgen Sie den Anweisungen, um zum Landeplatz zu fliegen. Landungen sind nur in den dafür bestimmte Zonen sicher.

Für eine Landung nähern Sie sich dem Landeplatz so, daß Ihre Flugrichtung mit der Landebahn übereinstimmt. Bereiten Sie sich auf einen langen, niedrigen Anflug in einer Flughöhe von ungefähr 500 Fuß vor. Landungen bei starkem Wind sind schwierig, behalten Sie daher die Neigungs- und Querlagen-Anzeige im Auge, am den Anflug voll unter Kontrolle zu behalten. Seien Sie auf anfliegende feindliche Flugzeuge gefaßt.

Wenn Sie die gestrichelte Linie der Landebahn sehen, ziehen Sie den Gashebel bis auf 3 oder 4 herunter, sinken Sie auf 100 Fuß Höhe und fahren Sie das Fahrgestell aus. Zielen Sie während des Niedergehens auf den Anfang der Landebahn. In ungefähr 10 Meter Höhe fahren Sie die Landeklappen aus. Bremsen erhöht die Gefahr des Überziehens bei niedriger Gas-Einstellung; seien Sie also vorsichtig. Kurz vor dem Aufsetzen heben Sie den Bug leicht an, um das Aufsetzen zu erleichtern. Nehmen Sie nach dem Aufsetzen das Gas ganz weg und bremsen Sie.

Nach der Landung können Sie mit Hilfe der Funktionstasten auffanken, Reparaturen ausführen und Ihr Flugzeug an die Startbahn bringen. Ist Ihr Einsatz noch nicht beendet, sind Sie nun wieder startklar.

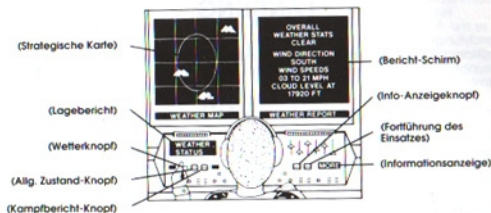
Ist Ihr Einsatz ausgeführt und sind Sie auf demselben Flugplatz oder Flugzeugträger gelandet, von dem Sie gestartet sind, können Sie die Beendigung Ihres Einsatzes im Logbuch festhalten und die Protokolleintragen mit Hilfe der Funktionstasten einsehen.

■ DAS FLIEGEN EINES EINSATZES ■

Von den Fluginformationsschirmen (Preflight Selection) können Sie einen Einsatz (außer Freiflug) wählen. Bei träger- und landgestützten Einsätzen besteht Ihre Aufgabe darin, feindliche Flugzeuge und Bodenziele zu zerstören. Bei landgestützten Einsätzen müssen Sie zusätzlich Koka-Plantagen aufspüren. Vor dem Start sollten Sie den Kontrollraum aufsuchen, um eine Flugdienstberatung über die momentane strategische Lage zu erhalten.

Anmerkung: Während Ihres Aufenthalts im Kontrollraum wird die Zeitmessung angehalten.

DER KONTROLLRAUM



Im Kontrollraum bewegen Sie die Hand des Flugdiensteilers über die Knöpfe auf dem Steuerpult. Die Knöpfe auf der linken Seite des Flugdiensteilers geben folgende Informationen, die auch im Lagebericht erscheinen:

Weather Status: Beschreibt die Wetterverhältnisse in allen Sektoren.

Global Status: Zeigt die Lage von alliierten Stützpunkten und feindlichen Zielen in allen Sektoren mit Landeinstruktionen und anderen strategischen Informationen an.

Combat Status: Zeigt Ihre bisherigen Leistungen in diesem Einsatz.

Führen Sie die Hand des Flugdiensteilers über den Wetterknopf und drücken Sie die Leertaste oder Feuer. Die strategische Karte zeigt nun die Wetterverhältnisse für das gesamte Gebiet an.

Platzieren Sie die rechte Hand des Flugdiensteilers auf den inneren rechten Knopf, wenn die Informationsanzeige »More« anzeigt. Drücken Sie die Leertaste oder Feuer, um auf dem Bericht-Schirm detaillierte Informationen über alle die Sektoren zu erhalten, in denen schlechte Wetterbedingungen herrschen. Die einzelnen Sektoren sind von links nach rechts und von oben nach unten von 1 bis 15 nummeriert. Die Wolkenhöhe im betreffenden Sektor wird durch ein blinkendes Licht hervorgehoben. Drücken Sie die Leertaste oder Feuer mehrmals, um Schlechtwetter-Informationen über alle Sektoren zu erhalten, und wiederholen Sie den Vorgang, um über gute Wetterverhältnisse informiert zu werden.

Bewegen Sie die Hand des Flugdiensteilers über den Allgemeinen Zustands-Knopf und drücken Sie die Leertaste oder Feuer. Der Bericht-Schirm wird Ihnen nun die folgenden Informationen über Ihr Flugzeug geben:

Jet Damage: Die Beschädigungen Ihres Flugzeugs in Prozentzahlen, wobei 0% den optimalen Zustand repräsentiert.

Eloped Time: Die Zeit, die seit Ihrem Start vergangen ist.

Drug Fields Suspected by HQ: Die vom Hauptquartier vermuteten Positionen der Koka-Plantagen.

Drug Fields Identified: Die von Ihnen identifizierten Koka-Plantagen.

Mit der rechten Hand des Flugdiensteilers auf dem »More«-Knopf können Sie den vollständigen Zustandsbericht einsehen. Alliierte Stützpunkte und ihre Landebahnen werden beschrieben: Die Höhe der Landebahn ist angegeben, und die Anflugrichtung wird mit Hilfe von Pfeilen dargestellt. Feindliche Ziele werden mit der

Zahl der Luft-Boden-Raketen, die zur Zerstörung nötig sind, angezeigt. Besonderheiten in dem jeweiligen Sektor werden durch Blinken hervorgehoben.

Legen Sie die Hand des Flugdiensteilers auf den Kampfbericht-Knopf und drücken Sie die Leertaste oder Feuer, um folgende Informationen zu erhalten:

Enemy Jets: Gibt an, wieviele feindliche Flugzeuge angegriffen haben und wieviele von ihnen zerstört wurden.

ATS Missiles: Gibt die Zahl der von Ihnen abgeschossenen Luft-Boden-Raketen an und wieviele davon direkte Treffer erzielt.

Surface Targets: Gibt Ihnen die Gesamtzahl an Bodenzielen an und wieviele Sie davon zerstört haben.

Mit der rechten Hand des Flugdiensteilers auf dem »More«-Knopf können Sie den vollständigen Kampfbericht einsehen. Jede feindliche Staffel hat eine bestimmte Nummer. Die Zahl der Flugzeuge und die Gesamtzahl an feindlichen Flugzeugen in einem Gebiet wird angegeben (alle Staffeln). Die Staffel in dem Gebiet, das Sie besonders interessiert, blinkt.

Nachdem Sie alle wichtigen Informationen über Ihren Einsatz erhalten haben, bewegen Sie die Hand des Flugdiensteilers auf den äußersten rechten Knopf (auf der Informationsanzeige erscheint »Done«) und drücken die Leertaste oder Feuer. Sie kehren in Ihr Cockpit zurück.

IHRE BEFEHLE

Mit Hilfe der Informationen aus dem Kontrollraum und von Ihrem Radargerät können Sie feindliche Bodenziele ausmachen und mit Ihren Luft-Boden-Raketen zerstören. Feindliche Flugzeuge werden versuchen, Sie davon abzuhalten.

Bei allen Einsätzen laufen Ihre Befehle auf Zerstörung der angegebenen Ziele. Diese können Labors, Raffinerien und Lagerhäuser sein, die Drogen in den verschiedenen Produktionsstadien enthalten. Konvois bringen die Drogen zu den Umschlagplätzen. Feindliche Flugzeugträger sind mit Flugzeugen und Truppen bestückt. Bohrsensoren sorgen für die notwendige Treibstoffversorgung. Andere Ziele sind feindliche Hauptquartiere oder Radareinrichtungen. Ihr Einsatz ist von äußerster Wichtigkeit für den Erfolg von Snow Strike.

Bei landgestützten Einsätzen müssen Sie außerdem Koka-Plantagen identifizieren. Diese Plantagen sehen wie große, dunkelbraune oder schwarze Rechtecke aus. Zur genaueren Identifizierung müssen Sie auf ungefähr 30 Meter runtergehen. Wenn Sie sich direkt über der Pflanze befinden, drücken Sie die I-Taste, um den Identifizierungsprozeß zu starten. Bleiben Sie auf einer Höhe unter 30 Meter, bis die Pflanze eindeutig identifiziert ist. Ihr Kopilot wird Ihnen mitteilen, wenn die Identifizierung erfolgt ist.

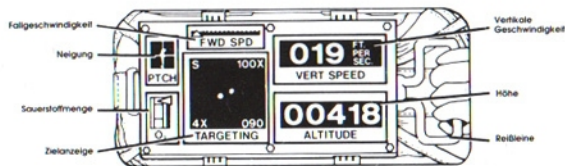
Bereits identifizierte Plantagen werden im Kontrollraum auf dem Allgemeinen Zustandsbericht-Schirm angezeigt.

Ihr Einsatz ist beendet, wenn Sie alle feindlichen Bodenziele im Gebiet zerstört und alle Plantagen identifiziert haben. Kehren Sie nun zu Ihrem Ausgangs-Stützpunkt zurück.

DER SCHLEUDERSITZ

Falls Ihr Flugzeug Feuer fängt oder Ihnen der Treibstoff oder Sauerstoff während des Flugs ausgeht, können Sie versuchen, sich mit dem Schleudersitz zu retten. Auf Ihrer Brust befindet sich eine kleine Instrumententafel, die Ihnen Information über Ihren Abstieg gibt. Nach Betätigung des Schleudersitzes auf SHIFT und E drücken.

DIE INSTRUMENTENTAFEL



Wenn Sie den Elementen schutzlos ausgeliefert sind, ist Ihre Überlebenszeit nur gering. landen Sie deshalb so schnell wie möglich, und warten Sie bis zum letzten Augenblick, bevor Sie die Reißleine ziehen.

Ebenso wichtig ist es, dort zu landen, wo Sie am ehesten Hilfe erwarten können. Beobachten Sie daher Ihre Zielanzeige. Der Kreis in der Mitte ist der Ort, über dem Sie sich befinden. Der Punkt im Kreis gibt die Richtung, in die Sie schauen, an. Der andere Punkt zeigt den Ort Ihres Ausstiegs.

Bewegen Sie sich in Richtung auf einen alliierten Stützpunkt zu. Falls sich keiner in der Nähe befindet, versuchen Sie direkt unter Ihrem Ausstiegspunkt zu landen. Hier, am Ort Ihres letzten Radiokontakts, wird die Rettungsmannschaft ihre Suche beginnen. Drehen Sie sich während des freien Falls, bis Sie auf den Landepunkt schauen. Behalten Sie Ihre Neigung in der entsprechenden Anzeige im Auge. Wenn Sie sich nach vorne lehnen, erhöhen Sie Ihre Fallgeschwindigkeit (die auf der Instrumententafel angezeigt ist); wenn Sie sich zurücklehnen, wird sie verringert. Ist das Profil in der Anzeige gelb, so ist Ihr freier Fall auf ein Minimum gesenkt. Ist das Profil rot, so beschleunigen Sie nach vorn. Bei grün haben Sie keine Vorwärtsbeschleunigung. Geben Sie auf die Sauerstoffanzeige acht. Wenn der Pfeil unten angekommen ist, ist der Sauerstoff verbraucht und Sie werden ersticken.

Nachdem Ihr Fallschirm sich geöffnet hat, verringert sich Ihre Geschwindigkeit, und Sie können den Fallschirm auf dieselbe Art und Weise steuern wie Ihren freien Fall. Halten Sie Ihren Landepunkt in der Mitte des Landekreises.

Die **obere linke Ecke** gibt die Windrichtung an. Wenn Sie in Windrichtung schauen, ist es einfacher, im Zielgebiet zu landen. Stimmen Sie Ihre Vorwärtsgeschwindigkeit auf den Gegenwind ab. Wenn Sie von einer Böe getroffen werden, leuchtet der Richtungsbuchstabe rot auf.

Die **untere linke Ecke** gibt den Vergrößerungsfaktor Ihres Zielzeigers an.

Die **obere rechte Ecke** gibt Ihren Gesundheitszustand an (100% repräsentiert Ihren optimalen Zustand).

Die **untere rechte Ecke** gibt Ihre Richtung in Grad an.

Ein Ton signalisiert, daß Sie sich direkt unter Ihrem Ausstiegspunkt oder über einem alliierten Stützpunkt befinden. Stellen Sie eine vierfache Vergrößerung ein, so daß Sie Ihre Landung besser steuern können. Wenn Sie sich der Wasseroberfläche oder dem Boden nähern, passen Sie auf Ihre Fallgeschwindigkeit auf. Bei mehr als 5 Metern pro Sekunde, werden Sie die Landung nicht überleben.

Nach Ihrer Landung wird Ihnen das Hauptquartier einen Bericht über Ihre Rettung und Ihren Gesundheitszustand zukommen lassen. Die Zeit bis zu Ihrer Rettung hängt von Ihrer Entfernung vom Landezielpunkt ab und Ihr Gesundheitszustand von der Härte des Aufpralls bei der Landung. Drücken Sie die Leertaste oder Feuer, um Ihren Einsatz fortzuführen. Sie werden dann direkt zu einem neuen Rapier-Jäger auf der nächstgelegenen Startbahn gebracht, damit Sie Ihren Einsatz beenden können.

IHRE AKTEN

Wenn Sie Einblick in Ihre Akte nehmen, nachdem Sie während Ihres Einsatzes getötet wurden, werden Sie zuerst zu Ihrem Begräbnis eingeladen. Falls Sie möchten, können Sie die Leertaste oder Feuer drücken, um das Spiel fortzusetzen.

In Ihren Akten werden Ihre momentanen und bisherigen Leistungen wie folgt festgehalten:

Pilot: Ihr Name

Rank: Ihr Rang

Elapsed Time: Die Zeit, die Sie zur Beendigung Ihres Einsatzes benötigten.

Average Time: Die Durchschnittszeit für die Beendigung eines Einsatzes.

Mission High Score: Der bisherige höchste Punktestand für diesen Einsatz.

Mission Multiplier: Ein Multiplikator, der den Punktestand in den anderen Kategorien erhöht.

Mission Success: Punkte, die für einen erfolgreichen Einsatz vergeben werden.

Time Efficiency: Punkte, die für die Beendigung eines Einsatzes unter der Durchschnittszeit vergeben werden.

Fighter Points: Punkte, die Sie für die Zahl der zerstörten Flugzeuge im Vergleich zur Gesamtzahl der angreifenden Flugzeuge erhalten.

Target Points: Punkte, die für die Zahl an zerstörten Bodenzielen und identifizierten Koka-Plantagen (im Vergleich mit der jeweiligen Gesamtzahl) vergeben werden.

Strike Accuracy: Punkte, die auf der Basis der Anzahl der abgeschossenen Luft-Boden-Raketen im Vergleich zu den getroffenen Zielen vergeben werden.

Pilot Safety: Punkte, die auf der Grundlage der Anzahl der F14-LCBs vergeben werden, aus denen Sie aussteigen mußten. Je weniger Jäger Sie aufgeben mußten, desto höher die Punktzahl.

Total: Gesamtzahl der Punkte.

Ein Kreuz (X) neben einem Punktestand bedeutet, daß Ihnen für Ihre Leistungen in diesem Gebiet ein Orden verliehen wurde. Kreuze erscheinen auch neben Beförderungen und besonders hohen Punkteständen.

Anmerkung: Bei Freiflug-Einsätzen werden nur Fighter- und Target-Punkte vergeben. Beförderungen werden auf der Grundlage folgender Punktestände ausgesprochen:

Rang	Benötigte Punktzahl
General	18 000 und höher
Lt. General	16 000 bis 17 999
Major General	14 000 bis 15 999
Brigadier General	12 000 bis 13 999
Colonel	10 000 bis 11 999
Lt. Colonel	8 000 bis 9 999
Major	6 000 bis 7 999
Captain	4 000 bis 5 999
Lieutenant	2 000 bis 3 999
2nd Lieutenant	0 bis 1 999

Nachdem Sie Ihre Akte eingesehen haben, werden Ihnen nach drücken der Leertaste oder des Feuerknopfes Ihre Auszeichnungen angezeigt:

Auszeichnung	Benötigte Punkte
Striped Ribbon	Einsatz-Multiplikator 3 oder 4
Solid Ribbon	Einsatz-Multiplikator 1 oder 2
Distinguished Service Medal	Jeweils 750 Punkte für erfolgreichen Einsatz
Distinguished Flying Cross	Jeweils 250 Zeitpunkte
Air Commendation Medal	Jeweils 350 Flugzeug-Punkte
Medal of Honour	Jeweils 350 Zielpunkte
Legion of Merit	Jeweils 250 Trefferpunkte
Purple Heart	Im Kampf gefallen oder für erfolgreiche Beendigung des Einsatzes, nachdem bereits zwei Jäger aufgegeben werden mußten.

NACHSPANN

Spielentwurf: Larry Hodgson und R. Scott Morrison
Commodore 64-Programm: Larry Hodgson und Robert Fuentes Jr.

Computergrafiken: R. Scott Morrison

Sound: Kyle Johnson

PC/MS-DOS-Programm: Jim Weisz und Phil Garofalo

Tests: John Dora, Doug Hall und Jim Zielinski

Handbuch: Carol Anne Brimeyer und Eric Lindstrom, mit Illustrationen von Carlos Hueso

Atari ST-, Commodore Amiga-, Schneider- und Spectrum-Programm: Walking Circles

Sound: David Whittaker

Das Europäische Team

Europäischer Projektleiter: Mike Wilding

Europäischer Produkt-Manager: Sue Baker

PR-Manager: Danielle Woodyatt

Bearbeitung für die europäische Ausgabe: Dave Brown und Errol Wright.

Besonderer Dank gilt Chris Barkston, Hugh Bowen, Jill De Maria, Scott "Bob" Duckett, Ronald J. Fortier und Dave M. Sage, Amerikaner.

© 1990 Epyx Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Epyx ist ein eingetragenes Warenzeichen, Nr. 1195270

Hergestellt und vertrieben in Lizenz von Epyx Inc. durch U.S. Gold Limited, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, Großbritannien. Telefon: 021- 625 3388.

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt. Unrechtmäßiges Übertragen, Verleihen, öffentliches Vorführen, Kopieren oder Wiederaufnehmen, Aus- und Verleihen oder Ausleihen und Verkauf unter einem Austausch- oder Wiederverkaufsprogramm, welcher Art auch immer, ist strengstens untersagt.

STEUERTASTEN

PC/MS-DOS Cursor-/Tasten oder Joystick	ATARI ST Mit Maus	AMIGA Mit Maus	SCHNEIDER Mit Joystick	SPECTRUM Mit Joystick	Hervorheben
Leertaste oder Feuertaste	Leertaste drücken	Leertaste drücken	Leertaste drücken	Leertaste drücken	Wählen
ESC	ESC	ESC	ESC	ESC	Zurück zum vorigen Schirm
P	P	P	P	P	Spielepause/Weiter spielen
F8	F8	F8	F8	F8	Radar ausschalten
G	G	G	G	G	Fahrtgestell ein- und ausfahren
Shift Plus + oder -	Shift + oder -	Shift + oder -	Shift + oder -	Shift + oder -	Radarvergrößerung
B	B	B	B	B	Bremsen ein/aus
Von 1 bis 0	Von 1 bis 0	Von 1 bis 0	Z X	Z X	Gas-Einstellung
+/-	+/-	+/-	D + S -	D + S -	Sichtvergrößerung
C	C	C	C	C	Düppel abwerten
↑/↓ oder Joystick	↑/↓ oder Maus	↑/↓ oder Maus	↑/↓ Joy	↑/↓ Joy	Neigung abstimmen
↻	↻	↻	↻	↻	Geschütz scharfmachen

Leertaste Feuer Joystick	Feuer Joystick	Leertaste oder Feuerknopf Maus	Leertaste oder Feuerknopf Maus
F2	F2	F2	F2
A	B	A	A
F3	F5	F3	F3
F	F	F	F
→/←-oder Joystick	→/←-oder Joystick	→/←-oder Maus	→/←-oder Maus
V	S	V	V
F6	S	F6	F6
Shift F6	Shift S	Shift F6	Shift F6
N	.	N	N
O	O	O	O
L	.	L	L
F7	Ctrl/Home	F7	F7
Shift F7	Shift Ctrl/Home	Shift F7	Shift F7
T	T	T	T
F4	F7	F4	F4
Shift F4	Shift E	Shift E	Shift E
Feuer	Feuer	Leertaste oder Feuerknopf Maus	Leertaste oder Feuerknopf Maus
2	2	F2	F2
A	A	A	A
3	3	F3	F3
F	F	F	F
Joytick	Joytick	→/←-oder Maus	→/←-oder Maus
V	V	V	V
X	X	F6	F6
(Nur 128K)	(Nur 128K)	Shift F6	Shift F6
J	J	N	N
(Nur 128K)	(Nur 128K)	O	O
O	O	L	L
F	F	F7	F7
1	1	Shift F7	Shift F7
T	T	T	T
4	4	F4	F4
Shift E	Shift E	Shift E	Shift E
Schießanzeige	Schießanzeige	Feind ein/aus (nur bei Freilug)	Feind ein/aus (nur bei Freilug)
Freilug auf RAM speichern	Freilug auf RAM speichern	Landung (mit Kopilot-Hilfe) ein	Landung (mit Kopilot-Hilfe) ein
Freilug von RAM laden	Freilug von RAM laden	Auflanken	Auflanken
Bug/Heck-Kamera	Bug/Heck-Kamera	Pilotenakte einsehen (nach Landung)	Pilotenakte einsehen (nach Landung)
Koka-Plantage scharfmachen ein	Koka-Plantage scharfmachen ein	Alle Waffen entschärfen	Alle Waffen entschärfen
Luftklappen ein - aus	Luftklappen ein - aus	Schleudersitz	Schleudersitz
Harpy-Rakete scharfmachen ein	Harpy-Rakete scharfmachen ein		
Rakete/Kanone abfeuern	Rakete/Kanone abfeuern		