AMIGA CD32™

Commodore

SEEK & DESTROY

Manual in English
Manuel en français
Handbuch auf deutsch
Manuale in italiano

VISION

MINDSCAPE

Scanned
by
Thalion

SEEK & DESTROY

A Vision Software game.
Coded by Paul Andrews.
Graphics and design by Rod Smith.
Music and sound by Blaire Zuppicich.
Manual for Mindscape by Richard Hewison.
Packaging by Bill Duncan.
Produced for Mindscape by Steve Whittle.

Okay, listen up! I'm only going to brief you people once so pay attention!

Your mission - take control of the Apache helicopter and fly into enemy territory. Take out the designated targets and return to home base. Your missions will be varied. Some may involve rescue attempts. They should all be completed with surgical precision. There is no margin for error and the slightest hesitation will prove fatal. I don't need to remind you that each mission briefing is highly classified and top secret. Now get to it!

LOADING INSTRUCTIONS

Insert the Seek & Destroy CD into the CD32 console as shown in the Commodore instruction manual, and switch the console on.

Once you have viewed the title, credits and high score table screens, press the red button on the joypad to go to the options screen.

OPTIONS

This screen allows you to choose from three options. To select an option use the direction control on the joypad to move the pointer up and down the list and press the red button to either activate the option or cycle through the various possible settings. The current option will be highlighted white.

SEEK & DESTROY

Start the game

Select this only when you are happy with the settings of all the subsequent options on this screen. This will then take you into the game and load in Phase 1 of Mission 01 - Operation Heatwave.

Briefings

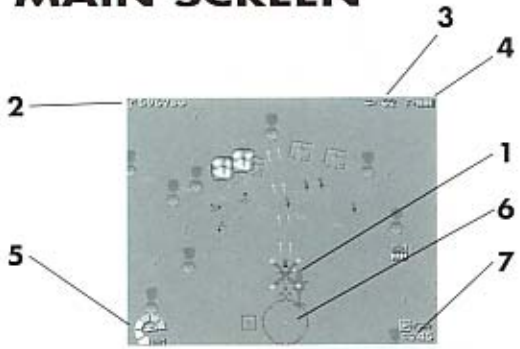
Turning off the mission briefings will speed up access to the missions. However, only experienced players who already know all of the mission objectives should use this option.

One player/Two player

One player is the default setting. In two player mode, player 1 uses a joypad in port 1 and Player 2 uses a joypad port 2. Player one will fly the helicopter as normal, but player two will be in charge of three of the weapons - the chain gun, plus interceptor and air to ground missiles.

Weapons are accessed using the top left and top right buttons on the joypad. Once you are happy with the options you have chosen, select Start Game to begin.

THE MAIN SCREEN



1. **Apache helicopter** - This is the helicopter you control with the joypad.

2. **Score** - This is the current score. If you get enough points, you will appear on the high score table at the end.

3. **Remaining Helicopters** - The helicopter symbol is followed by a number. This indicates the number of helicopters remaining and it includes the current one (so if the number is 01, you are currently using the last available helicopter).

4. **Remaining fuel** - Fuel is used up gradually. The segmented bar starts off full (each segment is orange). It reduces from right to left and will eventually run out. You have to locate and collect more fuel else the helicopter will fall out of the sky and crash!

5. **Shields** - The shield will help to protect the helicopter from enemy missiles and bullets. A full shield is represented by white segments. These will change to yellow as they deplete from right to left. You can replenish the shield by locating and collecting shield boosters

6. **Scanner** - This is essential for finding your mission objectives and returning to base when you have succeeded. Your helicopter is always located in the centre of the scanner.

7. **Current weapon** - This shows your current weapon, and the amount left where applicable. In a two player game this will alternate between player one and player two's current weapon selections.

WEAPONS

You can change weapons by using the top left and top right buttons on the joypad.

Chain gun

This weapon has unlimited ammunition. In a one player game, player one flies and shoots by pressing fire in the direction he/she is flying. In a two player game, player two can shoot this gun in any direction by using their joypad and pressing the red button.

Rocket

The Folding Fin Aerial Rocket (FFAR) is a general purpose missile for both air to air and air to ground attack. As it has no internal guidance system, care must be taken with the aim before firing. This is the default weapon when you start your mission.

Interceptor

This missile is strictly an air to air weapon. When selected, a yellow diamond will appear way in front of the helicopter. It will home in when an airborne target is available and pressing the red button will then launch the AIM.

Air to ground missile

A red square will appear in front of the helicopter. Whenever player one flies close to any ground targets (soldiers, vehicles, buildings) the square will lock onto the nearest target. Pressing the red button will then launch the AGM.

Air Strike

Air based support is available by request during a mission. Calling for an air strike will send out an alert and in seconds support fighters will deliver an air strike at the location where the player requested it. Pilots are warned to vacate the area as soon as possible after requesting a strike to avoid being annihilated themselves.

Napalm

Napalm bombs are dropped on ground based enemy targets in the direction the helicopter is flying. As with other non-guided weapons, careful attention should be made to aiming before the bombs are used.

RE-SUPPLYING

During most missions you will hear and see warnings related to lack of fuel, ammunition or low shields. If you hear a warning siren have a look at your shield status in the bottom left corner of the main screen or your fuel in the top right. When you run out of missiles you will hear "re-load" when you try firing.

To re-supply your shields or fuel you must locate and collect the relevant pick ups. These are often left around after a building or other enemy target has been destroyed.

- Fuel

- Shield

You must come to a direct halt above the pick up and then press the blue button on the joypad to reduce the helicopter's altitude. When it is low enough you will hear a click and a appropriate snatch of speech (if your machine has enough memory). Press the blue button to return to the normal altitude where it is safe to start flying around again.

Note that landing back at your home base at the end if a mission also requires you to press the blue button to reduce altitude when hovering over the landing pad.

To re-load a weapon, you only have to fly over the missiles to pick them up. You DON'T have to lower your altitude first.

- Air to Air Missile

- Air to Ground Missile

- Rocket

- Napalm

ADDITIONAL CONTROLS

Green Button - Mapping system

A helpful map can be brought up on screen by pressing the green button at any point during the mission. The yellow arrow represents the current position and direction of the helicopter. The 'Base' and 'Target' markings show the positions of your home base and enemy targets.

Yellow Button - Auto Zoom on scanner

The scanner can increase its magnification and zoom in when an enemy target comes into range. The yellow button toggles the auto zoom feature on and off.

Pause

Pressing the pause button will pause the action. To resume, press the pause button again.

MISSION HINTS AND TIPS

+ + + TOP SECRET + + + TOP SECRET + + +
+ + + TOP SECRET + + +

If a large enemy helicopter threat is apparent when you take off, pilots are encouraged to take out a minimum of 60% before continuing with their mission objectives. This should avoid constant air attacks whilst you attempt to execute the mission successfully.

Ensure that you don't move forwards or backwards when landing, else you might explode on contact with Terra Firma. If you attempt a landing in enemy territory, take out any airborne threats first.

Don't waste AGM's on buildings or soldiers. Try and conserve weapons if you can, and remember to collect weapon ammunition when it becomes available.

Solitary tanks and rocket launchers are best attacked from a distance with AGM's. Fly in a wide radius around the targets keeping them just on screen, then launch your missiles.

If you encounter multiple tanks lined up in a row, fly away and select napalm bombs then fly in a straight line towards them and drop the bombs.

Rescuing P.O.W. missions require extra care. You must take out all enemy installations or aircraft before attempting to land and collect the hostages if you are to avoid being attacked whilst you are vulnerable on the ground.

Keep moving to out manoeuvre enemy missiles. Remember that a stationary target is a sitting target!

Technical Support

Should you experience any technical problems with this game, such as it failing to operate, please contact our Technical Services Department.

Technical Services
Mindscape International Ltd
Priority House
Burgess Hill
West Sussex
RH15 9PQ

Telephone: + 44 (0) 444 239600 (09.30 to 16.30 Monday to Friday)
Fax: + 44 (0) 444 248996

We regret that we cannot offer game hints and tips, as the service is provided for technical difficulties only.

© Copyright Vision Software 1993. All rights reserved. Published by Mindscape International.

EPILEPSY WARNING

Please read before using any video game or allowing your children to use it.

Some people are liable to have an epileptic seizure or loss of consciousness when exposed to flashing lights or certain normal conditions of everyday life. Such persons could risk a seizure while watching televised images or while playing certain video games, and this can occur even if there have been no previous medical problems or experience of epilepsy.

If you or a member of your family has ever shown epileptic symptoms (seizure or loss of consciousness) when exposed to flickering lights, consult your doctor before playing.

Parents should supervise their children's use of video games. If you or your children experience any of the following symptoms — dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, involuntary movements or convulsions — discontinue use immediately and consult your doctor.

PLEASE TAKE THE FOLLOWING GENERAL PRECAUTIONS WHEN PLAYING VIDEO GAMES

Do not sit too close to the television screen; position yourself with the linking cable at full stretch. Play video games preferably on a small screen. Do not play if you are tired or have not had much sleep. Make sure that the room in which you are playing is well lit. Rest for 10—15 minutes per hour while playing video games.

Un jeu Vision Software
Codage : Paul Andrews
Graphiques et conception : Rod Smith
Musique et son : Blaire Zuppicich
Manuel pour Mindscape : Richard Hewison
Emballage : Bill Duncan
Produit pour Mindscape : Steve Whittle

OK, les gars ! Je ne répèterai pas deux fois ce que j'ai à vous dire, alors soyez attentifs.

Votre mission consiste à prendre les commandes de l'hélicoptère Apache et de survoler le territoire ennemi où vous devez attaquer les cibles indiquées avant de revenir à votre base. Vos missions sont riches en diversité et certaines comprennent des opérations de sauvetage. Elles doivent toutes être accomplies avec une précision extrême. Aucune erreur n'est permise et la moindre hésitation peut s'avérer fatale. Inutile de vous rappeler que le contenu de vos missions est top secret. A vous de jouer !

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Insérez le CD Seek & Destroy dans la console CD32 comme décrit dans le Manuel d'instructions Commodore et allumez la console.

Une fois que vous avez vu les écrans de titre, de remerciements et les tableaux des meilleurs scores, appuyez sur le bouton rouge du joypad pour aller à l'écran [Options].

OPTIONS

Pour sélectionner une des trois options disponibles à cet écran, utilisez les commandes directionnelles du joypad pour vous déplacer dans la liste et appuyez

sur le bouton rouge pour activer une option ou pour parcourir les différents paramètres possibles. L'option activée est mise en surbrillance blanche.

Lancement du jeu [Start the game]

Une fois que vous disposez des paramètres voulus, sélectionnez cette option pour aller au jeu et charger la phase 1 de la Mission 01 : [Operation Heatwave] (Opération vague de chaleur).

Briefings

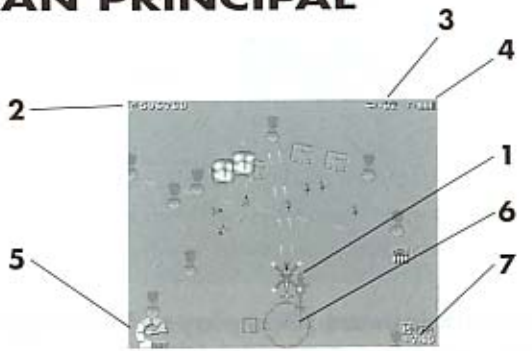
Désactivez cette option pour commencer plus rapidement la mission seulement si vous êtes un joueur expérimenté connaissant tous les objectifs de la mission.

Un joueur/deux joueurs [One player/Two players]

La valeur par défaut est un joueur. En mode deux joueurs, le premier joueur utilise un joypad branché au port 1 et le deuxième joueur un joypad branché au port 2. Le premier dirige l'hélicoptère normalement mais le deuxième dispose de trois des armes : fusil mitrailleur, intercepteur et missiles air-sol.
Les boutons en haut à gauche et en haut à droite sur le joypad servent à accéder aux armes.

Une fois les options désirées sélectionnées, activez [Start Game] (Lancement du jeu) pour commencer la partie.

ECRAN PRINCIPAL



1. **[Apache helicopter] (hélicoptère Apache)** – Hélicoptère à diriger avec le joypad.

2. **[Score]** – Affiche le score en cours. Si vous disposez de suffisamment de points, votre nom apparaît sur le tableau des meilleurs scores à la fin.

3. **[Remaining helicopters] (hélicoptères restants)** – Le symbole de l'hélicoptère est suivi du nombre d'hélicoptères restants, y compris celui utilisé (si le nombre s'élève à 01, vous êtes en train d'utiliser le dernier hélicoptère disponible).

4. **[Remaining fuel] (carburant restant)** – Le carburant est brûlé régulièrement. Au début de la partie, la barre graduée est complète (chaque segment est orange). Elle diminue de droite à gauche jusqu'à zéro. Vous devez repérer du carburant au sol pour aller le récupérer sinon l'hélicoptère s'écrasera sans aucun doute.

5. **[Shields] (boucliers)** – Le bouclier protège votre hélicoptère contre les missiles et les balles ennemis. Un bouclier complet est représenté par des droites blanches, qui virent au jaune lorsqu'elles diminuent de droite à gauche. Vous pouvez reconstituer votre bouclier en récupérant des bonus.

6. **[Scanner]** – Le scanner est indispensable à l'accomplissement de vos missions et vous permet ensuite de retourner à la base. Votre hélicoptère se trouve toujours au centre du scanner.

7. **[Current weapon] (arme utilisée)** – Montre l'arme utilisée et la quantité restante le cas échéant. Dans un jeu à deux joueurs, cette option affiche à tour de rôle la sélection d'armes du premier joueur et du deuxième.

ARMES

Vous pouvez changer d'arme en appuyant sur les boutons en haut à gauche et en haut à droite du joypad :

[Chain gun] (fusil mitrailleur)

Cette arme dispose de munitions illimitées. Pour une partie à un joueur, celui-ci pilote et tire en appuyant sur le bouton de tir dans la direction de vol. Dans une partie à deux joueurs, le deuxième joueur peut tirer dans n'importe quelle direction en utilisant le joypad et en appuyant sur le bouton rouge.

[Rocket] (roquette)

Le FFAR est un missile à usage général pour des attaques air-air et air-sol. Comme il ne possède pas de système de guidage intégré, visez bien avant de tirer. Le FFAR est l'arme par défaut au début de votre mission.

SEEK & DESTROY

[Interceptor] (intercepteur)

Ce missile est uniquement destiné à un usage air-air. Une fois sélectionné, un losange jaune s'affiche devant l'hélicoptère. Il se dirige automatiquement lorsque qu'une cible aérienne est disponible et il vous suffit d'appuyer sur le bouton rouge pour le lancer.

[Air to ground missile] (missile air-sol)

Un carré rouge s'affiche devant l'hélicoptère. Lorsque le premier joueur s'approche de la cible au sol (soldat, véhicule ou bâtiment). Pour lancer le MAS, appuyez sur le bouton rouge.

[Air Strike] (raid aérien)

Vous pouvez obtenir des renforts lors d'une mission. Si vous demandez de lancer un raid aérien, l'alerte est déclenchée et il suffit de quelques secondes pour qu'un renfort de chasseurs parvienne jusqu'à l'endroit indiqué. On demande aux pilotes de dégager la zone de combat le plus rapidement possible pour éviter de s'autodétruire.

[Napalm]
Les bombes au napalm sont lâchées sur des cibles ennemies basées à terre dans la direction de vol de l'hélicoptère. De même que les armes sans système de guidage, il est important de bien viser avant de lâcher les bombes.

REAPPROVISIONNEMENT

Lors de la plupart des missions, vous voyez et entendez des avertissements signalant que vous allez être à court de carburant, de munitions ou de protection. Si vous entendez une sirène d'avertissement, vérifiez le niveau du bouclier de protection dans le coin inférieur gauche de l'écran principal, ou celui du carburant dans le coin supérieur droit. Lorsque vous avez utilisé tous les missiles, vous entendez ["re-load"] (réapprovisionnement) lorsque vous essayez de tirer. Pour renforcer votre bouclier de protection ou vous réapprovisionner en carburant, récupérez les bonus qui se trouvent près des cibles ennemies ou bâtiments juste détruits.

– Carburant

– Bouclier

Vous devez vous arrêter complètement au-dessus des bonus, puis appuyer sur le bouton bleu du joypad pour réduire l'altitude de l'hélicoptère. Lorsque celui-ci est assez bas, vous entendez un clic et une voix (si votre machine dispose d'une mémoire suffisante). Réappuyez sur le bouton bleu pour retrouver votre altitude normale et voler à nouveau en toute sécurité.
Notez que lors de l'atterrissage à votre base en fin de mission, vous devez appuyer sur le bouton bleu pour réduire l'altitude lorsque vous survolez l'héliport.

Pour vous réapprovisionner en armes, vous devez survoler les missiles pour les ramasser. Vous ne devez pas perdre de l'altitude au préalable.

– [Air to Air Missile]

– [Air to Ground Missile]

– [Rocket]

– [Napalm]

COMMANDES SUPPLEMENTAIRES

Bouton vert (cartes)

Appuyez sur le bouton vert pour afficher une carte à tout moment de votre mission. Une flèche jaune indique votre position courante et la direction de l'hélicoptère. Les indications ['Base'] et ['Target'] (cible) indiquent l'emplacement de la base et des cibles ennemies.

Bouton jaune - Zoom auto du scanner

Effectue un zoom avant et un zoom arrière lorsqu'une cible ennemie s'approche. Le bouton jaune active ou désactive la fonction zoom auto.

Pause

Appuyez sur le bouton Pause pour interrompre l'action et réappuyez pour reprendre la partie.

TRUCS ET ASTUCES POUR VOS MISSIONS

+ + + TOP SECRET + + + TOP SECRET + + +
+ + + TOP SECRET + + +

Si une menace d'attaque d'hélicoptères ennemis est présente lors du décolage, nous conseillons aux pilotes de prendre un minimum de 60 % avant de poursuivre les objectifs de leur mission. Cela vous permet d'éviter des attaques aériennes pour assurer la réussite de votre mission.

Assurez-vous que vous n'avancez ou ne reculez pas lors de l'atterrissage, autrement vous risquez d'exploser au moment de toucher le sol. Si vous essayez d'atterrir en territoire ennemi, débarrassez-vous de toute menace aérienne au préalable.

Ne gaspillez pas vos missiles air-sol sur des bâtiments ou des soldats. Economisez-les et n'oubliez pas de récupérer des munitions lorsqu'elles sont disponibles.

Il vaut mieux attaquer des tanks isolés et des lance-roquettes de loin avec des missiles air-sol. Maintenez les cibles à l'écran tout en les survolant de loin, puis lancez les missiles.

Si vous vous trouvez face à un alignement de tanks, éloignez-vous et sélectionnez les bombes au napalm, puis dirigez-vous en ligne droite vers les véhicules et lâchez les bombes.

Redoublez de vigilance lors de la libération de prisionniers de guerre. Vous devez vous débarrasser toutes les installations ennemies ou les avions avant d'essayer d'atterrir pour récupérer les otages, si vous ne voulez pas être attaqué en situation vulnérable au sol.

Déplacez-vous souvent pour déboussoler les missiles ennemis et souvenez-vous qu'une cible stationaire est une cible facile !

SEEK & DESTROY

Assistance technique

En cas de problème avec ce jeu, contactez notre service d'assistance technique :

Technical Services
Mindscape International Ltd
Priority House
Burgess Hill
West Sussex
RH15 9PQ

Téléphone : +44 (0) 444 239600 (09h30 à 16h30 du lundi au vendredi)
Fax : +44 (0) 444 248996

Ce service est uniquement réservé aux problèmes techniques et ne peut vous fournir de trucs et astuces.

© Copyright Vision Software 1993. Tous droits réservés. Publication de Mindscape International.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont succeptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaitre alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déja présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuollez consulter votre medecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convultion, veuillez immédiateement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'ecran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préf´´rences les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Eviter de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

SEEK & DESTROY

Ein Spiel von Vision Software
Programm: Paul Andrews
Grafik und Design: Rod Smith
Musik und Sound: Blaire Zuppicich
Handbuch für Mindscape: Richard Hewison
Verpackung: Bill Duncan
Produktion für Mindscape: Steve Whittle

Passen Sie gut auf, denn diese Einweisung wird nur einmal vorgenommen!

Ihre Mission ist es, mit dem Hubschrauber Apache über feindliches Gebiet zu fliegen. Schalten Sie die zugewiesenen Ziele aus, und kehren Sie zum Stützpunkt zurück. Die Missionen sind unterschiedlich. Zu einigen gehören auch Rettungsversuche. Führen Sie die Missionen mit der Präzision eines Chirurgen durch. Für Fehler ist kein Platz, und das leichteste Zögern kann schon tödlich sein. Ich brauche wohl nicht zu erwähnen, daß alle Missionseinweisungen top secret sind. Und jetzt ran!

LADEANWEISUNGEN

Legen Sie die CD mit Seek & Destroy in die im Anleitungshandbuch für den Commodore gezeigte CD32-Konsole ein, und schalten Sie die Konsole an.

Nachdem Sie sich den Titelbildschirm, die Mitwirkenden und die besten Ergebnisse angesehen haben, drücken Sie die rote Taste auf dem Joypad, um zum Bildschirm [Options] (Optionen) zu wechseln.

[OPTIONS] (OPTIONEN)

Auf diesem Bildschirm können Sie zwischen drei Optionen wählen. Um eine Option zu wählen, verschieben Sie den Cursorzeiger mit der Richtungssteuerung auf dem Joypad in der Liste auf und ab und drücken die rote Taste, um entweder

die markierte Option zu aktivieren oder die verschiedenen möglichen Einstellungen durchzugehen. Die aktuelle Option wird jeweils in Weiß angezeigt.

[Start the game] (Spiel starten)

Wählen Sie diese Option nur, wenn alle Optionen zur Zufriedenheit eingestellt sind. Das Spiel beginnt in der Phase 1 der Mission 01 – [Operation Heatwave].

[Briefings] (Einweisungen)

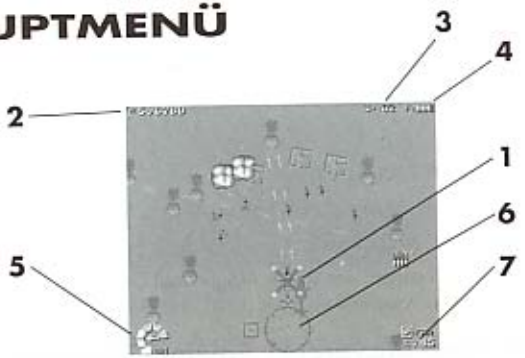
Wenn Sie die Missionseinweisungen ausschalten, können Sie schneller auf die Missionen selbst zugreifen. Doch sollten nur erfahrene Spieler, die bereits die Ziele der einzelnen Missionen kennen, von dieser Möglichkeit Gebrauch machen.

[One player/Two players] (1 Spieler/2 Spieler)

Die Standardeinstellung ist 1 Spieler. Im 2-Spieler-Modus verwendet Spieler 1 einen an Port 1 und Spieler 2 einen an Port 2 angeschlossenen Joypad. Spieler 1 steuert wie gewöhnlich den Hubschrauber, während Spieler 2 für den Einsatz von drei Waffen verantwortlich ist: MG, Abfangrakete sowie Luft-Boden-Raketen. Mit der oberen linken und der oberen rechten Taste des Joypads können Sie Ihre Waffen einsetzen.

Sind alle Optionen zur Zufriedenheit eingestellt, können Sie [Start Game] (Spiel starten) wählen, um mit dem Spiel zu beginnen.

HAUPTMENÜ



1. **[Apache helicopter] (Apache)** – Das ist der Hubschrauber, den Sie mit dem Joypad steuern.

2. **[Score] (Punktestand)** – Zeigt den aktuellen Punktestand an. Wenn Ihr Name am Ende in der Rekordtabelle erscheinen soll, müssen Sie eine entsprechende Leistung vorlegen.

3. **[Remaining helicopters] (Verbliebene Hubschrauber)** – Nach dem Hubschraubersymbol steht eine Zahl. Sie gibt die Anzahl der verbliebenen Huschrauber, einschließlich des aktuellen Hubschraubers, an. (01 bedeutet demzufolge, daß momentan der letzte Hubschrauber im Einsatz ist.)

4. **[Remaining fuel] (Verbliebener Kraftstoff)** – Der Kraftstoffverbrauch ist gleichmäßig. Zunächst ist der segmentierte Balken voll (die Segmente sind orange). Er geht dann von rechts nach links zurück und verschwindet voll ständig. Sie müssen unbedingt mehr Kraftstoff finden und tanken, sonst stürzt der Hubschrauber ab!

5. **[Shields] (Schilde)** – Das Schild schützt den Hubschrauber vor feindlichen Raketen und Geschossen. Vollständige Schilde werden als weiße Segmente angezeigt. Die Schildstärke verringert sich von rechts nach links, wobei die Segmente gelb werden. Sie können die Schildstärke wiederherstellen, indem Sie Schildbooster suchen und aufnehmen.

6. **[Scanner] (Scanner)** – Er ist unabdingbar, um die Missionsziele zu finden und nach erfolgreichem Einsatz zum Stützpunkt zurückzukehren. Ihr Hubschrauber befindet sich immer im Scannermittelpunkt.

7. **[Current weapon] (Aktuelle Waffe)** – Zeigt Ihre aktuelle Waffe und ggf. die verbliebene Anzahl an. Im 2-Spieler-Modus wird im Wechsel die aktuelle Waffenwahl von Spieler 1 und Spieler 2 angezeigt.

WAFFEN

Mit der oberen linken und der oberen rechten Taste des Joypads können Sie die Waffen wechseln.

[Chain gun] (MG)

Diese Waffe verfügt unbegrenzt über Munition. Im 1-Spieler-Modus wird durch Drücken der Feuertaste nur in Flugrichtung geschossen. Im 2-Spieler-Modus kann Spieler 2 durch Betätigen des Joypads und Drücken der roten Taste mit dem MG in jede Richtung schießen.

[Rocket] (Rakete)

Die ungelenkte Rakete (FFAR) wird sowohl zur Bekämpfung von Luft- als auch von Bodenzielen eingesetzt. Vor dem Abfeuern muß das Ziel sorgfältig anvisiert werden. Es ist die Standardwaffe bei Missionsbeginn.

[Interceptor] (Abfangrakete AIM)

Diese Waffe wird nur gegen Luftziele eingesetzt. Ist sie gewählt, erscheint vor dem Hubschrauber ein gelbes Karo. Die Rakete schaltet sich auf Luftziele auf und wird durch Drücken der roten Taste gestartet.

[Air to ground missile] (Luft-Boden-Rakete AGM)

Vor dem Hubschrauber erscheint ein rotes Viereck. Fliegt Spieler 1 in der Nähe von Bodenzielen (Soldaten, Fahrzeuge, Gebäude), schaltet sich die Rakete auf das nächste Ziel auf. Durch Drücken der roten Taste wird die Rakete gestartet.

[Air Strike] (Luftangriff)

Während einer Mission können Sie Luftunterstützung anfordern. Die dadurch alarmierten Unterstützungsjagdflugzeuge tauchen bereits nach wenigen Sekunden auf und führen einen Luftangriff im angegebenen Raum. Nach Anforderung der Luftunterstützung müssen die Piloten den betreffenden Raum so schnell wie möglich verlassen, um nicht vom Angriff selbst betroffen zu werden.

[Napalm] (Napalm)
Napalmbomben werden in Flugrichtung des Hubschraubers auf feindliche Bodenziele geworfen. Da es sich um ungelenkte Bomben handelt, muß das Ziel sorgfältig anvisiert werden.

NACHLADEN/-TANKEN

Während der meisten Missionen werden Warnmeldungen angezeigt, die auf Kraftstoffmangel, zu wenig Munition bzw. zu geringe Schildstärke hinweisen. Wenn ein Warnsignal ertönt, prüfen Sie den unten links auf dem Hauptbildschirm angezeigten Schildstatus und den oben rechts angezeigten Kraftstoffstand. Wenn Sie keine Raketen mehr haben und die Feuertaste drücken, wird die Aufforderung ["re-load"] (Nachladen/-tanken) gesprochen.

Um Schilde nachzuladen und Kraftstoff nachzutanken, müssen Sie die entsprechenden Reserven suchen und aufnehmen. Meistens sind sie in der Nähe zerstörter Feindgebäude oder anderer Ziele zu finden.

– Kraftstoff

– Schild

Zum Aufnehmen müssen Sie direkt über dem Reserveobjekt in der Standschwebe fliegen und die blaue Taste des Joypads betätigen, um die Flughöhe des Hubschraubers zu verringern. Wenn Sie niedrig genug sind, können Sie (vorausgesetzt Ihr System verfügt über genügend Speicher) ein Klicken und eine Meldung hören. Drücken Sie danach erneut die blaue Taste, um zur normalen Flughöhe zurückzukehren, in der Sie sicher weiterfliegen können.
Um nach der Mission auf dem Stützpunkts zu landen, müssen Sie ebenfalls die die blaue Taste drücken, wenn Sie über dem Flugstreifen in der Standschwebe fliegen. Um Raketen zuzuladen, müssen Sie nur über diesen fliegen, um sie aufnehmen zu können. Ein Heruntergehen ist NICHT erforderlich.

– [Air to Air Missile] (Luft-Luft-Rakete)

– [Air to Ground Missile] (Luft-Boden-Rakete)

– [Rocket] (Rakete)

– [Napalm] (Napalm)

ZUSÄTZLICHE STEUERUNG

Grüne Taste (Kartensystem)

Sie können sich jederzeit während einer Mission eine hilfreiche Karte anzeigen lassen, indem Sie die grüne Taste drücken. Ein gelber Pfeil bezeichnet die aktuelle Position und Flugrichtung des Hubschraubers. Die Markierungen ['Base'] (Stützpunkt) und ['Target'] (Ziel) zeigen die Position des jeweiligen Fliegerhorsts und Feindziels an.

Gelbe Taste - Autom. Zoom beim Scanner

Vergrößerung und Einzoomen des Scanners können erhöht werden, wenn ein Feindziel in Reichweite kommt. Mit Die gelbe Taste wird die autom. Zoomfunktion ein- und ausgeschaltet.

Pause

Nach dem Drücken der Pausentaste können Sie eine Spielpause einlegen. Um das Spiel wieder aufzunehmen, drücken Sie nochmals die Pausentaste. Wenn Sie während der Spielpause Esc drücken, können Sie das aktuelle Spiel abbrechen und zum Start zurückkehren.

TIPS UND HINWEISE ZU DEN MISSIONEN

+ + + TOP SECRET + + + TOP SECRET + + +
+ + + TOP SECRET + + +

Sollte sich beim Start zu einer Mission eine starke Bedrohung durch Feindhubschrauber abzeichnen, müssen Sie zunächst mindestens 60% dieser Hubschrauber ausschalten, ehe Sie mit der Erfüllung der erhaltenen Mission fortfahren. Ansonsten riskieren Sie, während der Mission ständigen Luftangriffen ausgesetzt zu sein.

Beim Landen dürfen Sie keinerlei Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung ausführen.

Ansonsten explodiert der Hubschrauber nach einer harten Landung. Schalten Sie vor dem Landeversuch in Feindgebiet Bedrohungen aus der Luft aus.

Vergeuden Sie keine Luft-Boden-Raketen gegen Gebäude oder Soldaten. Sparen Sie nach Möglichkeit beim Waffeneinsatz, und vergessen Sie nicht, Munition aufzunehmen, wenn diese verfügbar ist.

Einzelne Panzer oder Raketenwerfer greift man am besten aus einiger Entfernung mit Luft-Boden-Raketen an. Umfliegen Sie diese Ziele in einem weiten Kreis, so daß sie gerade noch auf dem Bildschirm zu sehen sind, und setzen Sie dann die Raketen ein.

Sollten Sie in einer Reihe angeordnete Panzer sehen, müssen Sie zunächst abdrehen und Napalmbomben wählen. Dann fliegen Sie gerade auf die Panzer zu und werfen die Bomben.

Missionen zur Rettung von P.O.W. (Kriegsgefangenen) erfordern besondere Sorgfalt. Wenn Sie beim Aufnehmen der Geiseln nicht am Boden angegriffen werden wollen, wo sie am verwundbarsten sind, müssen Sie vorher sämtliche

Feindanlagen und -flugzeuge im betreffenden Raum ausschalten. Manövrieren Sie feindliche Raketen durch Ausweichen aus. Nicht vergessen: Unbewegliche Ziele sind leichte Ziele!

Technischer Support

Sollten technische Probleme mit diesem Spiel auftreten, wenden Sie sich bitte an unsere technische Serviceabteilung (Technical Services Department).

Technical Services
Mindscape International Ltd
Priority House, Burgess Hill
West SussexRH15 9PQ
Großbritannien

Telefon: +44 (0) 444 239600 (Mo bis Fr von 09.30 bis 16.30 Uhr)
Fax: +44 (0) 444 248996
Leider können wir Ihnen keine Tips und Hinweise zum Spiel geben, da dieser Service ausschließlich für die Hilfe bei technischen Schwierigkeiten gedacht ist.

(C) Copyright Vision Software 1993. Alle Rechte vorbehalten. Herausgegeben von Mindscape International.

Warnung betreffend epileptische Anfälle

Vor jeder Benutzung eines Videospiels durch Ihr Kind oder Sie selbst durchzulesen.

Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmerndern Lichtquellen oder andern, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospielen auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einen epileptischen Anfall erlitten hat.

Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen Epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewußtseinsverlust, Orientierungschwierigkeiten, unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.

In jedem Fall zu treffende Vorsichtsmassnahmen bei der Benutzung eines Videospiels

Sitzen Sie nicht zu nah am Fernsehbildschirm; auf jeden Fall so weit entfert, wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm. Spielen Sie nicht, wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Schalten Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn- bis fünfzehnminütige Pause ein.

SEEK & DESTROY

Un gioco Vision Software
Codificato da Paul Andrews
Grafica e creazione di Rod Smith
Musica e suoni di Blaire Zuppicich
Manuale per Mindscape di Richard Hewison
Confezione di Bill Duncan
Prodotto per Mindscape da Steve Whittle

Okay, ascoltate! Ragazzi, vi darò delle istruzioni una volta sola, quindi fate attenzione!

La vostra missione consiste nel prendere controllo dell'elicottero Apache e nel volare nel territorio del nemico. Eliminate gli obiettivi indicati e tornate alla base. Le missioni saranno varie. Alcune possono consistere in tentativi di salvataggio. Devono essere tutte completate con precisione chirurgica. Non c'è alcun margine di errore e la minima esitazione sarà fatale. Non occorre ricordare che le istruzioni della missione sono della massima segretezza. Quindi forza!

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Inserire il CD Seek & Destroy nella console CD32 come illustrato nel manuale di istruzioni di Commodore e accendere la console.

Una volta visualizzati gli schermi dei titoli, dei ringraziamenti e del tabellone dei punteggi alti, premere il pulsante rosso sul tastierino di controllo per andare allo schermo delle opzioni.

[OPTIONS] (OPZIONI)

Questo schermo consente di scegliere fra tre opzioni. Per selezionare un'opzione, usare il comando di direzione sul tastierino di controllo per spostare il puntatore

su e giù nell'elenco e premere il pulsante rosso per attivare l'opzione o scorrere le varie impostazioni possibili. L'opzione corrente verrà evidenziata in bianco.

[Start the game] (Avvio del gioco)

Selezionare questa opzione quando si è soddisfatti delle impostazioni di tutte le opzioni che seguono su questo schermo. Così è possibile accedere al gioco e caricare la fase 1 della missione 01 – [Operation Heatwave] (Ondata di caldo dell'operazione).

[Briefings] (Istruzioni)

Disattivando le istruzioni della missione si accelera l'accesso alle missioni. Tuttavia, solo giocatori esperti che conoscono già tutti gli obiettivi delle missioni possono utilizzare questa opzione.

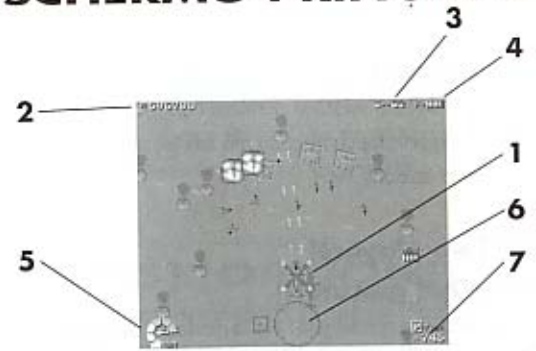
[One player/Two players] (Un giocatore/Due giocatori)

Un giocatore è l'impostazione predefinita. Nella modalità Due giocatori, il giocatore 1 utilizza un tastierino di controllo nella porta 1 e il giocatore 2 un tastierino di controllo nella porta 2. Il giocatore uno condurrà l'elicottero, ma il giocatore

due dovrà occuparsi di tre armi: la mitragliatrice, l'intercettore e i missili aria - terra. È possibile utilizzare le armi mediante i pulsanti superiori sinistro e destro sul tastierino di controllo.

Una volta soddisfatti delle opzioni scelte, selezionare [Start Game] (Avvio gioco) per iniziare.

LO SCHERMO PRINCIPALE



1. **[Apache helicopter] (Elicottero Apache)** – Questo è l'elicottero che viene controllato con il tastierino di controllo.

2. **[Score] (Punteggio)** – Mostra il punteggio corrente. Se si ottengono abbastanza punti, si apparirà nella tabella dei punteggi alti alla fine.

3. **[Remaining helicopters] (Elicotteri rimanenti)** – Il simbolo dell'elicottero è seguito da un numero. Questo indica il numero degli elicotteri che rimangono e include quello corrente (quindi se il numero è 01, si sta utilizzando l'ultimo elicottero disponibile).

4. **[Remaining fuel] (Carburante rimanente)** – Il carburante viene consumato gradatamente. All'inizio la barra segmentata è piena (ogni segmento è arancione). Si rimpicciolisce da destra a sinistra e alla fine scompare. Si deve individuare e procurare altro carburante, altrimenti l'elicottero precipiterà e si schianterà al suolo!

5. **[Shields] (Scudi)** – Lo scudo aiuta a proteggere l'elicottero dai missili e dalle pallottole del nemico. Uno scudo pieno è rappresentato da segmenti bianchi, che diventano gialli quando si esauriscono da destra a sinistra. È possibile riempire lo scudo individuando e raccogliendo segmenti supplementari.

6. **[Scanner] (Scanner)** – È essenziale per trovare gli obiettivi della missione e per ritornare alla base in caso di successo. L'elicottero si trova sempre al centro dello scanner.

7. **[Current weapon] (Arma corrente)** – Mostra l'arma corrente, ed eventualmente la quantità rimasta. In un gioco a due giocatori questa si alterna tra le selezioni dell'arma corrente del giocatore uno e del giocatore due.

ARMI

È possibile cambiare le armi mediante i pulsanti superiori sinistro e destro sul tastierino di controllo.

[Chain gun] (Mitragliatrice)

Quest'arma ha munizioni illimitate. In un gioco a un giocatore, il giocatore uno vola e colpisce premendo fuoco in direzione del volo. In un gioco a due giocatori, il giocatore due può colpire con questa arma in qualsiasi direzione usando il tastierino di controllo e premendo il pulsante rosso.

[Rocket] (Razzo)

Il Folding Fin Aerial Rocket (FFAR) è un missile sia per attacchi aria - aria che aria - terra. Poiché non ha un sistema interno di guida, bisogna fare attenzione all'obiettivo prima di fare fuoco. Questa è l'arma predefinita quando si inizia la missione.

[Interceptor] (Intercettore)

Questo missile è un'arma aria - aria. Una volta selezionato, appare un diamante giallo davanti all'elicottero. Si dirigerà verso un obiettivo aereo e premendo il pulsante rosso lancerà l'AIM.

[Air to ground missile] (Missile aria terra)

Appare un quadrato rosso davanti all'elicottero. Ogni volta che il giocatore uno vola vicino a uno degli obiettivi di terra (soldati, veicoli, edifici) il quadrato si collega all'obiettivo più vicino. Premendo il pulsante rosso si lancerà il missile aria-terra.

[Air Strike] (Combattimento aereo)

Il supporto aereo è disponibile su richiesta durante una missione. La richiesta di

un combattimento aereo manderà un avvertimento e in pochi secondi i combattenti ausiliari effettueranno un combattimento aereo nel punto in cui il giocatore l'ha richiesto. I piloti vengono avvertiti di liberare l'area prima possibile dopo la richesta di un combattimento per evitare di venire annientati.

[Napalm] (Bombe Napalm)

Le bombe Napalm vengono lanciate su obiettivi nemici di base a terra nella direzione del volo dell'elicottero. Come altre armi non guidate, si deve prestare attenzione alla mira prima di usare le bombe.

RIFORNIMENTO

Durante la maggior parte delle missioni si sentiranno e vedranno avvertimenti collegati alla mancanza di carburante, munizioni o scudi bassi. Se si sente una sirena di pericolo, guardare lo stato dello scudo nell'angolo inferiore sinistro dello schermo principale o il carburante in alto a destra. Quando si finiscono i missili, si sentirà ["re-load"] ("ricarica") quando si cerca di fare fuoco.
Per rifornire gli scudi o il carburante è necessario individuare e raccogliere i relativi oggetti. Questi vengono spesso lasciati in giro dopo che un edificio o un altro obiettivo nemico è stato distrutto.

– Carburante

– Scudo

È necessario fermarsi sull'oggetto e premere il pulsante blu sul tastierino di controllo per ridurre l'altitudine dell'elicottero. Quando è abbastanza bassa si sentirà un clic e un brano parlato (se il computer ha abbastanza memoria). Premere di nuovo il pulsante blu per tornare all'altitudine normale, alla quale non è pericoloso iniziare a volare di nuovo.

Notare che l'atterraggio alla base alla fine di una missione richiede anch'esso la pressione del tasto blu per ridurre l'altitudine quando si sorvola la pista di atterraggio.

Per ricaricare un'arma, basta volare sopra i missili per raccoglierli. NON è necessario ridurre prima l'altitudine.

Non sprecare AGM per edifici o soldati. Cercare di conservare le armi se possibile e ricordarsi di raccogliere le munizioni delle armi quando sono disponibili.

Il miglior modo di attaccare carri armati isolati e lanciarazzi è farlo da lontano con gli AGM. Volare in un raggio ampio intorno agli obiettivi tenendoli sullo schermo, quindi lanciare i missili.

Se si incontrano più carri armati allineati, volare via e selezionare le bombe napalm quindi volare in linea retta verso di essi e lanciare le bombe.

Le missioni di salvataggio di prigionieri di guerra richiedono maggiore attenzione. È necessario eliminare tutte le installazioni e aerei nemici prima di atterrare e raccogliere gli ostaggi se si vuole evitare di essere attaccati quando si è vulnerabili a terra.

Continuare a spostarsi per superare i missili nemici. Ricordare che un obiettivo stazionario è un bersaglio facile!

Assistenza tecnica

Se il gioco presenta problemi tecnici, quale mancato funzionamento, si prega di contattare il dipartimento dell'assistenza tecnica.

Technical Services
Mindscape International Ltd
Priority House
Burgess Hill
West Sussex
RH15 9PQ

Telefono: +44 (0) 444 239600 (dalle 9.30 alle 16.30 da lunedì a venerdì)
Fax: +44 (0) 444 248996

Siamo spiacenti di non potere offrire suggerimenti e consigli per il gioco, ma il servizio viene fornito solo per problemi tecnici.

© Copyright Vision Software 1993. Tutti i diritti riservati. Pubblicato da Mindscape International.

Avvertimento relativo all'epilessia

Da leggere, e da far leggere ai vostri bambini, prima di passare all'uso di un video giochi.

Alcune persone sono soggette ad attacchi di epilessia o a perdita di coscienza quando sono esposte allo sfarfallio della luce o ad elementi frequenti nel nostro ambiente quotidiano. Tali persone sono soggette ad attacchi mentre guardano lo schermo televisivo o giocano con un video giochi. Tali manifestazioni possono apparire anche quando il soggetto non ha alcun precedente medico o non ha mai sofferto di una crisi epilettica.

Se voi stessi o un membro della vostra famiglia ha già presentato dei sintomi relativi all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) in presenza di stimoli luminosi, consultare il medico prima di passare all'uso del video giochi.

Consigliamo ai genitori di tenere d'occhio i bambini mentre questi giocano con il video giochi. Qualora voi stessi o un vostro bambino presenti uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni alla vista, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, movimento involontario o convulsioni, smettete immediatamente di giocare e consultate un medico.

Precauzioni da prendere in tutti i casi prima di utilizzare un video giochi.

Non tenetevi troppo vicino allo schermo; rispettate la distanza consentita dal cavo. Usate il gioco su uno schermo di piccole dimensioni. Evitate di giocare qualora siate stanchi o non abbiate dormito a sufficienza. Assicuratevi di giocare in un posto ben illuminato. Durante il gioco, fate ogni ora delle pause di 10-15 minuti.

MINDSCAPE

MINDSCAPE INTERNATIONAL LTD.
PRIORITY HOUSE, CHARLES AVENUE,
MALTINGS PARK, BURGESS HILL,
WEST SUSSEX RH15 9PQ
TEL: 0444 246333 FAX: 0444 248996

© VISION SOFTWARE 1993. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED BY MINDSCAPE INTERNATIONAL LTD.

/MU260101