

# ZEEWOLF



BINBRY  
ASYLUM

COMBAT HANDBOOK



# ZEEWOLF

FROM

# BINARY ASYLUM™

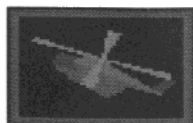
© Binary Asylum 1994. Binary Asylum and Zeewolf are trademarks of CDGM Entertainment Ltd. All rights reserved.

Binary Asylum, 28, Brock St, Bath Avon, BA1 2LN

Telephone: (01225) 428494

Fax: (01225) 427950

Independent software publisher. A division of CDGM Entertainment Ltd.



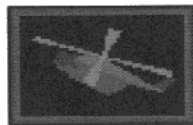
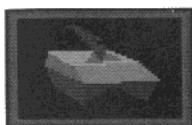
# CREDITS

**ZEEWOLF HAS**  
been brought to you by:

ANDY WILTON  
JIM GARDNER  
BOB WADE  
ANDY SMITH

And Binary Asylum would like to thank the following people for all their help in producing Zeewolf :

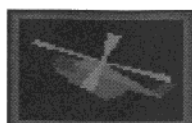
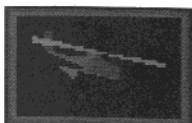
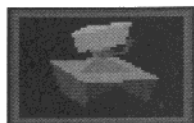
PAUL KIDBY  
SIMON BARNES  
SEB GRINKE  
ALISON GALE  
TRENTON WEBB  
MAFF EVANS  
STEVE JARRATT  
ALLISTER BRIMBLE  
WAYNE ALLEN



# CONTENTS

## TABLE OF CONTENTS

BEFORE PLAYING	Page 6
LOADING	Page 7
SCENARIO	Page 8
CONTROLS	Page 9
PLAYING ZEEWOLF	Page 12
FRIENDLY FORCES	Page 17
ENEMY FORCES	Page 18
OTHER FEATURES	Page 20
ZEEWOLF WEAPONS	Page 21
SCORING	Page 22



# BEFORE PLAYING

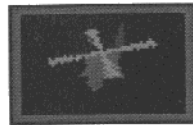
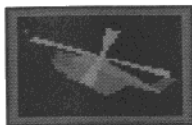
## EPILEPSY WARNING

For your own safety, Binary Asylum would like to make you aware that a small percentage of people may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns of flashing lights. It is possible that the light patterns observed whilst watching TV or playing computer games may induce epileptic seizures in these individuals.

If you, or anyone in your family, has an epileptic condition then please consult your doctor prior to playing Zeewolf. We would also like to point out that under certain conditions undetected epileptic symptoms may be induced in persons with no prior medical history of epilepsy. If you experience ANY of the following symptoms whilst playing any computer games: eye strain, dizziness, muscle twitches, altered vision, disorientation, wooziness, loss of awareness or any convulsions or involuntary muscle spasms then turn off your computer and consult your doctor at the earliest opportunity.

## COPYRIGHT NOTICE

This computer program and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Laws. Storage of the computer program and its associated documentation and material in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, sending, broadcasting and public performance are prohibited without the express written permission of CDGM Entertainment Ltd. All rights of the author and owner are reserved world-wide.



# LOADING

## HOW TO LOAD ZEEWOLF

1. Switch your Amiga off for at least 30 seconds (this will prevent any viruses getting on to your Zeewolf disk).
2. Insert the Zeewolf disk in the Amiga's internal drive.
3. Switch the Amiga on – Zeewolf will now load automatically.

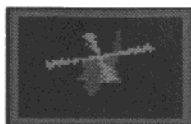
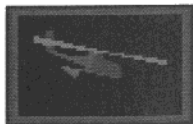
## PROBLEMS WITH LOADING?

If you're unable to load your copy of Zeewolf, check:

1. All power connections.
2. The monitor or TV is connected to the Amiga.
3. If you're using a TV make sure you're switched to the correct channel.
4. If Zeewolf still fails to load then turn off the Amiga and remove all peripherals before trying again.

## RETURNS AND ENQUIRES:

If you encounter any problems with this Binary Asylum game please contact our customer services dept first (01225) 427954. We are here to help you and will advise you on the best course of action. If you are requested to return the game to us, please send the disk only (without the packaging and manual) postage paid and properly packaged to: Returns dept, Empire Interactive, The Spires, 677 High Road, North Finchley, London N12 0DA. Include a covering note detailing the faults found and the required return address.



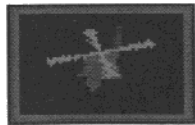
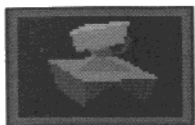
# SCENARIO

The world was damp. Very damp. But then it had been getting wetter ever since the Polar ice caps started melting just over 25 years ago. Global warming had really taken hold by the late 1990's, for decades beforehand people had known things were getting out of control – car fumes, the burning of fossil fuels, CFC's and a dozen other contributory factors didn't help, but the biggest culprit was Ecliptico.

If there was a corner to be cut, a fast buck to be made and rules to be broken then Ecliptico was there: hacking down forests, polluting rivers, belching smoke and dumping toxins. Of course people complained and asked questions, but money is power and with governments in its back pocket the voices went unheard. Ecliptico profited from every global disaster and channelled the profit into building a corporation with more military power and global influence than any superpower.

The planet may be in a mess, but it's not too late to save it and Zenith Research, a rival but smaller corporation, have the means. They've cracked the secret of fusion power and produced a fusion reactor that produces plentiful, cheap energy with no harmful by-products. With this power the world can sort itself out. Only trouble is, Ecliptico has stolen the plans and is intent on monopolising fusion power for itself.

Zenith Research is the only thing that stands in their way and they won't do for long with the full military might of Ecliptico bearing down on them. The only chance for Zenith is that their new helicopter gunship, codenamed Zeewolf, can turn the tide of the war. There are only a few prototype units of the Zeewolf and the only available pilots are highly paid mercenaries prepared to risk everything for the promise of huge amounts of cash and plenty of action. The odds are overwhelming, but with Zeewolf at your command anything is possible. For Earth's sake and for the good of your bank balance, go get 'em.





# CONTROLS

## USING A JOYSTICK

This is the preferred control method for beginners.

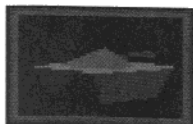
Joystick control is essentially very simple – the helicopter will move in the direction you push the joystick. Once you push the joystick in a direction, the helicopter's nose drops and the helicopter increases speed in that direction. If you release the joystick the helicopter's nose rises until it's almost horizontal and consequently slows down. However the helicopter will continue moving slowly in the direction it's pointed.

If you push the joystick in a different direction the helicopter will swing round to the new heading. Keep the joystick pushed in the new direction and again the helicopter's nose drops and speed is increased.

Bear in mind that as the nose of the helicopter drops, you will lose height and it is possible to collide with the ground (including water) or other objects – but as the helicopter recovers speed it will start to rise.

Experiment with the control method because although it may sound complicated it's very easy to pick up (easier to use than describe anyway!) – bear in mind that if everything seems out of control simply release the joystick and the helicopter will return to a near hover.

Pressing the fire button on the joystick operates the currently selected weapon, however if you have the landing gear down the fire button then applies throttle (which burns up fuel rapidly).



# CONTROLS

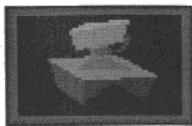
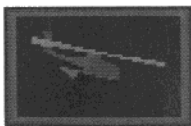
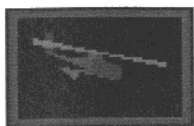
## USING A MOUSE

This control method is trickier to learn than the joystick but ultimately gives you more precise control and greater manoeuvrability.

Remember: only very small movements of the mouse are required! The nose of the helicopter will go in whatever direction you push the mouse. The more you push the mouse in a given direction the more the nose of the helicopter dips (increasing speed and losing height). If you then move the mouse back in the opposite direction the nose of the helicopter will rise and the helicopter will then begin to turn to the new direction.

Unlike the joystick method, the helicopter will stay in the position you've put it in and won't return to level flight if you take your hand off the mouse. The mouse control can be tricky to start with but practice with it for a while and you'll soon get the hang of it.

The left mouse button fires your currently selected weapon. The right mouse button applies throttle – especially useful when you're carrying payloads. You do not need to use the throttle button during normal flight as it burns fuel quickly. However, it can be used at your discretion for getting yourself out of tricky situations – fast!



# CONTROLS

## KEYBOARD CONTROLS

Whether you're using the mouse or joystick you will need to use the following keys:

**ENTER** – brings up the tactical screen displaying the mission map, the status of your mission targets and current fuel and ammo levels.

**Important note:** while you're on this screen the action continues in the top left window and you can still play the game just using this window if you wish.

**SPACEBAR** – changes your selected weapon.

**G** – toggles landing gear up and down.

**P** – normal pause mode (any key to restart).

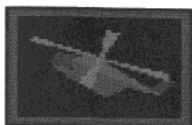
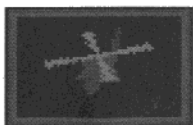
**H** – activates hook when over suitable payload. Releases payload.

**ESC** – aborts the current mission.

**F10** – aborts the game.

**CURSOR KEYS** – up and down to select required control method, start mission and to cycle through mission objectives on tactics screen. Right key to increase and left key to decrease the munitions carried on the Zeewolf when refuelling.

**CTRL** – toggles between mouse and joystick control during play.



# PLAYING ZEEWOLF

There are 32 missions in Zeewolf. Each mission is broken up into a number of phases (the number depending on the complexity of the mission). These phases can be tackled in any order you see fit, but the mission will not be completed until all of the phases are finished. Most mission phases fit into one of four categories: Seek and Destroy, Rescue, Escort and Airlift.

## SEEK AND DESTROY

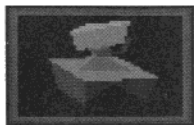
Here you literally have to seek and destroy one or more targets. When targets are destroyed they turn darker and explode – they also show up as “knocked out” when you highlight them on the tactics screen.

## RESCUE

You might be told to rescue one or more men from a landscape. The men may be out in the open or they may be in buildings. If they are in buildings then you will usually have to blow the doors off by shooting at any part of the building. Once the men are in the open you must land nearby and they will run and climb on board. You can carry a maximum of six men. If you get shot down while carrying men then the men die too. To complete a rescue you must land on the cross at the rear of the Aircraft Carrier where your passengers will disembark. Although your weapons system will not target men, they can be killed by careless shooting.

## ESCORT

Escort missions always involve accompanying the craft to be escorted along a pre-determined route made up of several waypoints. The craft will stop and wait at each waypoint unless you are in the immediate area, in which case it will travel to its next waypoint. Enemy defenses along the route may target the escorted craft. Escort missions are completed when the craft reaches its final waypoint.



# PLAYING ZEEWOLF

## AIRLIFT

Airlift missions always involve picking up a friendly vehicle on a cable and carrying it to a specified drop point. Airlifting burns up fuel at a faster rate than normal and can also be used as a tactical device to achieve other mission objectives. When at a specified drop point the payload will release automatically when it is stable enough over the target area, anywhere else you can release the payload manually.

## MISSION BRIEFINGS

Before each mission begins you will be given a briefing of each of the mission's phases. Press ENTER to cycle through the various objectives. Press the fire button to start the mission. During the game, pressing ENTER will allow you to review the mission objectives.

## MISSION OBJECTIVES

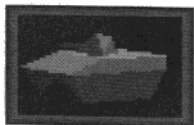
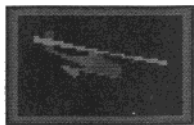
On the tactics screen you can cycle through the various objectives using the up and down cursor keys. Some objectives have multiple targets, so you can also step through the various targets using the left and right cursor keys.

## DEBRIEFINGS

At the end of each successfully completed mission you will be given an update on your score, including any bonuses you may have achieved. Pressing fire will step you through these screens.

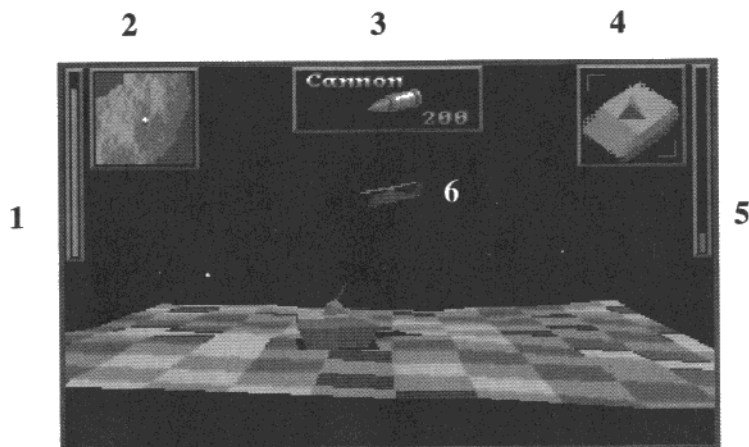
## PASSWORDS

After every four completed levels you will be given a password enabling you to restart at that point in future games.



# PLAYING ZEEWOLF

## MAIN GAME SCREEN



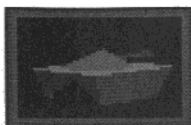
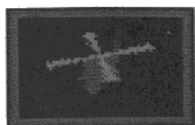
1. Fuel level
2. Short range scanner.
3. Currently selected weapon and info screen.
4. Gun camera showing current target.
5. Armour level.
6. Zeewolf

### SHORT RANGE SCANNER.

This indicates any units in the vicinity. You are marked by a white dot in the middle of the scanner, enemy units appear as red dots and friendly units as yellow dots.

### CURRENT WEAPON AND INFO BOX.

This cycles between showing your currently selected weapon and the details of your score, lives left and men on board.



# PLAYING ZEEWOLF

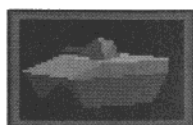
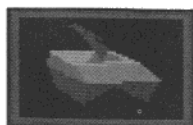
## GUN CAMERA

This shows the currently selected enemy unit. Note: not all targetable units will appear on the gun camera. A unit will only appear in the gun camera if you are pointed towards it. If you are pointing towards more than one unit, the gun camera shows you the unit your weapons are more likely to hit.

Even though the enemy unit may appear in the gun camera, it doesn't guarantee every shot will be on target. Moving the helicopter's nose more directly towards the enemy unit increases the likelihood of hitting.

## ARMOUR LEVEL

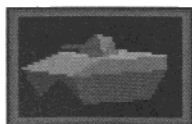
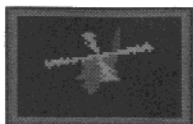
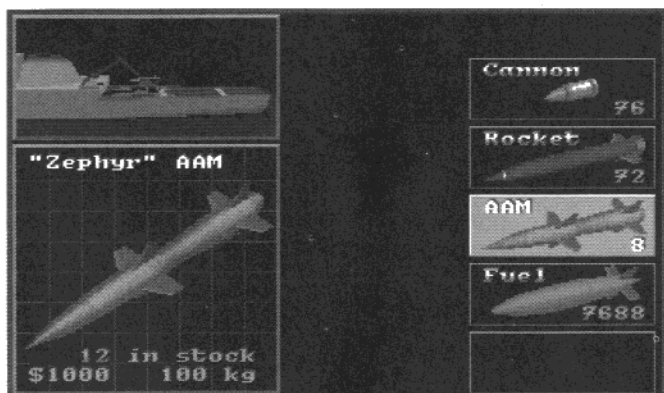
This bar indicates the amount of armour left on your helicopter. The bar reduces with each hit taken until it reaches zero and you die. Note: armour can only be replenished by completing a full mission or by offloading rescued men at the carrier.



# REFUELLING AND REARMING

## REFUELLING AND REARMING

In order to refuel and rearm you will occasionally have to land either next to a Camel (see unit descriptions later), or on the cross at the rear of your Frigate (see unit descriptions later). Your fuel will be automatically replenished. Weapons can be selected using the spacebar and then on or off loaded using the right and left cursor keys respectively. The "cost" of rockets and missiles does not reduce your score – it is the score you will get for each unused weapon on board the Zeewolf at the end of each mission. Any weaponry left in Camels or the Frigate will not count towards the bonus.





# FRIENDLY FORCES



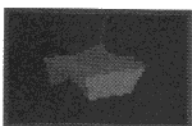
## **KESTREL**

VTOL (Vertical Take Off and Landing) aircraft, used in escort and airlift missions. Kestrels are unarmed, some are airliftable.



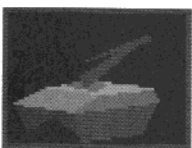
## **PELICAN**

Large transport helicopter used in escort and airlift mission. Pelicans are unarmed, some are airliftable.



## **BUFFALO**

Tank. Used in seek and destroy and airlift missions. Buffalos can be mobile and airliftable. Some can fire high-powered shells at a moderate rate.



## **CAMEL**

Resupply vehicle. Use to rearm and refuel Zeewolf. Camels are unarmed.



## **CARRIER**

Base for offloading rescued personnel. The Carrier usually has a Camel on deck.



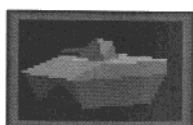
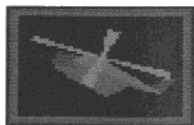
## **FRIGATE**

Base for rearming and refuelling Zeewolf.



## **ZEEWOLF**

Your helicopter – fires three types of weapon: cannon, rockets and guided missiles. Zeewolf is airliftable.

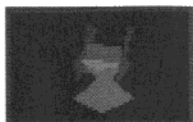


# ENEMY FORCES



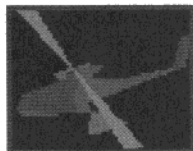
## **BEAR**

Armoured Personnel Carriers. Fires 50 calibre rounds at a medium rate.



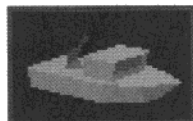
## **MANTIS**

Anti Aircraft Artillery. Fires tracer rounds at a high rate.



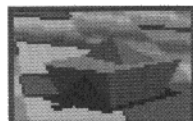
## **WASP**

Scout helicopter. Fires 50 calibre rounds at a slow rate.



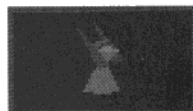
## **SHARK**

Patrol boat. Fires tracer rounds at a high rate.



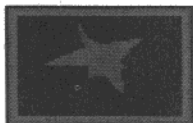
## **HIPPO**

Amphibious tank. Fires high-explosive shells at a slow rate.

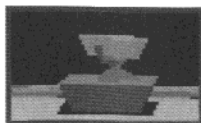


## **COBRA**

Surface to Air Missile sites. Fires missiles at a medium rate.



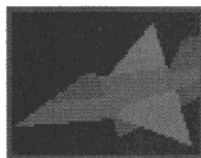
# ENEMY FORCES



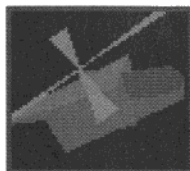
**WATCHDOG**  
Radar tank. Unarmed.



**VULTURE**  
Attack helicopter. Fires tracer rounds at a very high rate.



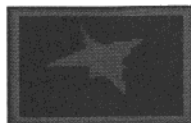
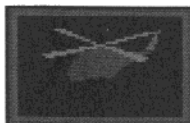
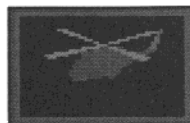
**OSPREY**  
VTOL Interceptor aircraft. Fires homing missiles at a high rate.



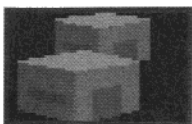
**ALBATROSS**  
Transport helicopter. Fires 50 calibre rounds at a high rate.



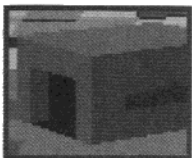
**RHINO**  
Mobile Anti Aircraft Artillery. Fires tracer rounds at a very high rate.



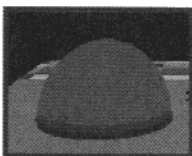
# OTHER FEATURES



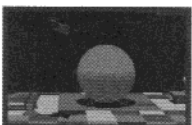
**BARRACKS AND BUNKERS**  
Usually contain captured personnel. Can be destroyed.



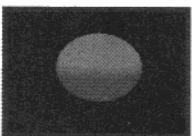
**GARAGES**  
Usually contain enemy units. Can be destroyed.



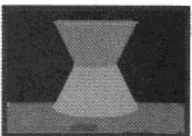
**DOMES**  
Can contain either enemy or friendly units. Can be destroyed. Equipped with radar shielding, so your weapons won't lock on



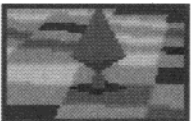
**EARLY WARNING RADAR**  
Protected by enemy units. Cannot be destroyed.



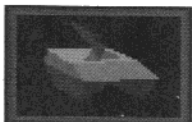
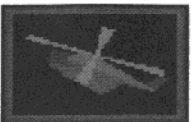
**FUSION REACTOR**  
Protected by enemy units. Cannot be destroyed.



**COOLING TOWER**  
Protected by enemy units. Cannot be destroyed.



**TREES**  
Mind out for these! Can be destroyed.



# ZEEWOLF WEAPONS

## Cannon shell

485 in stock  
Free of charge

## CANNON

Maximum load = 600 rounds.

Damage capability = low. Fire rate is high. Aiming accuracy required is moderate. Effective against all targets.

## "Zulu" rocket

10 in stock  
\$150 each

## ROCKETS

Maximum load = 96. Damage

capability = medium. Fire rate is high. Aiming accuracy required is high. Most effective against ground and sea targets.

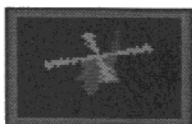
## "Zephyr" AAM

12 in stock  
\$1000 100 kg

## MISSILES

Maximum load = 8. Damage capability = high. Fire rate is low.

Aiming accuracy required is low. Most effective against air targets.

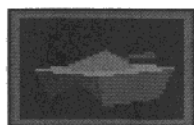


# SCORING

## SCORING

You will score points for every enemy unit destroyed and for all successfully achieved mission objectives. You will also get bonuses for rescuing more men than required and for having weapons left over at the end of a mission.

The score counter will show your score on the current mission and your total score will be shown at the end of the mission on the debriefing screens. An extra life is awarded at the end of a mission for every 250,000 points.



# HINTS AND TIPS

## HINTS AND TIPS

Don't panic! This may be a fast and furious shoot-'em-up but tactics play an important part. Note how each enemy unit moves/acts – for example the turret on a Bear isn't that quick, so if you alter your direction quickly and radically it's going to take longer for the Bear to get a good bead on you – while you blast away with your cannon.

Remember that any men you're carrying in the Zeewolf die when you die – make sure you get them offloaded as soon as possible.

Rockets and missiles, but especially rockets, can sometimes miss, don't fire them rapidly, loose off a couple at a time to check your aim.

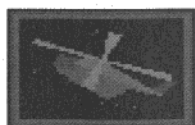
When firing cannon keep your finger on the button for quickfire.

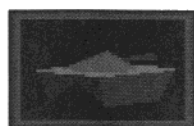
Don't try landing to rescue men when enemy units are bearing down on you (especially if the enemy units are airborne!).

Bear in mind that your mission ends as soon as all the objectives are achieved, so make sure any non-specified tasks (additional rescues, trashing extra enemies, etc) are done before finishing the specified tasks.

The armament you have on board counts for bonus points at the end of the mission, so it's important to pick up all the supplies you can from Camels and the frigate before finishing the mission.

Your guided missiles work best against air targets when they will nearly always get the job done, but against ground and sea targets you have to aim more carefully as they can plough into the ground or water.







# TABLE DES MATIERES

## TABLE DES MATIERES

AVANT DE JOUER	Page 26
CHARGEMENT	Page 27
SCENARIO	Page 28
CONTROLS	Page 29
COMMENT JOUER ZEEWOLF	Page 32
TROUPES AMIES	Page 37
TROUPES ENNEMIES	Page 38
AUTRES CARACTERISTIQUES	Page 40
ARMEMENT DU ZEEWOLF	Page 41
COMMENT MARQUER DES POINTS	Page 42

### Test de Combat Psychologique

A certains moments durant ton service, on te demandera de subir un test d'équilibre mental, ceci faisant parti d'une campagne organisée par la compagnie visant à éliminer la fatigue du combat: tes signes de vitalité seront contrôlés pendant que tu accomplis un simple exercice visuel.

Utilise les touches flèches pour bouger la target vers l'image désirée et presse Enter pour confirmer ton choix. Si tu finis le test avec succès, tu seras autorisé à reprendre le combat – sinon tu seras relevé de tes fonctions.



# AVANT DE JOUER

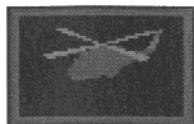
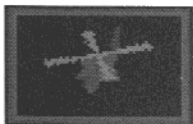
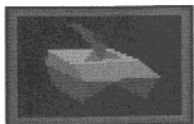
## AVERTISSEMENT CONTRE L'EPILEPSIE

Pour ta propre sécurité, Binary Asylum désire attirer ton attention sur le fait qu'un faible pourcentage de gens risquent d'être atteint de crises d'épilepsie après avoir été exposés à certaines lumières clignotantes. Il est possible que la lumière que l'on subit en regardant la télévision ou en jouant à des jeux informatiques puisse provoquer des crises d'épilepsie chez ces individus.

Si toi, ou un membre de ta famille est épileptique, consulte ton docteur avant de jouer à Zeewolf. Nous désirons également signaler que dans certaines conditions, des symptômes épileptiques non détectés peuvent apparaître chez des personnes n'ayant aucun passé médical épileptique. Si tu observes un des symptômes suivants en jouant à un jeu informatique: yeux fatigués, étourdissement, contraction musculaire, déformation de vision, désorientation, état d'abrutissement, perte de conscience, ou si tu as des convulsions ou des spasmes musculaires involontaires, éteins ton ordinateur et consulte ton docteur au plus tôt.

## AVIS DE COPYRIGHT

Ce programme informatique, sa documentation et matériaux associés sont protégés par la législation nationale et internationale de copyright. L'archivage du programme informatique et de sa documentation et matériaux associés dans un système de recherche documentaire, la reproduction, la traduction, la copie, la location, la distribution, la diffusion et la projection publique sans la permission formelle écrite de CDGM Entertainment Ltd est interdite. Tous droits d'auteur et de propriété sont réservés dans le monde entier.



# CHARGEMENT

## COMMENT CHARGER ZEEWOLF

1. Eteinds ton Amiga pendant au moins 30 secondes (ceci empêchera aux virus d'entrer dans ta disquette Zeewolf).
2. Insère la disquette Zeewolf dans le lecteur interne Amiga.
3. Mets en route ton Amiga. Zeewolf se chargera automatiquement.

## PROBLEMES DE CHARGEMENT

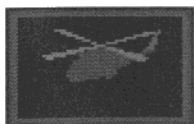
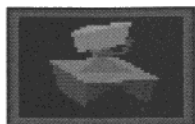
Si tu ne peux pas charger ton programme Zeewolf, vérifie:

1. Tous les contacts électriques.
2. Que le moniteur ou le poste de télévision soit bien connecté avec l'Amiga.
3. Si tu utilises un téléviseur, assure-toi d'être sur la bonne chaîne.
4. Si tu ne peux toujours pas le charger, éteins l'Amiga, retire tous les périphériques et essaye à nouveau.

## RETOURS ET

### DEMANDES DE RENSEIGNEMENTS:

Si tu as des problèmes avec ce jeu Binary Asylum, contacte d'abord notre service clients au (44) 1225 427954. Notre rôle est de t'aider et de te conseiller sur le plan d'action à suivre. Si on te demande de nous renvoyer la disquette, ne renvoie que la disquette (sans l'emballage et le manuel) correctement emballée et affranchie à: Returns dept, Empire Interactive, The Spires, 677 High Road, North Finchley, London N12 0DA Angleterre. Ecris une lettre d'accompagnement qui explique les problèmes rencontrés et donne ton adresse.



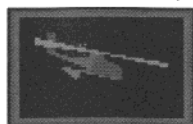
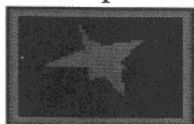
# SCENARIO

Le monde était humide. Très humide. Mais il était devenu de plus en plus mouillé depuis que les calottes glaciaires avaient commencé à fondre il y a un peu plus de 25 ans. Le réchauffement de la terre était très notable depuis la fin des années 1990, mais depuis des décennies, on savait déjà que ça n'allait pas; les gaz d'échappement des voitures, la consommation de combustible fossile, les gaz CFC et une douzaine d'autres facteurs contribuaient à empirer la situation, et le plus grand coupable était Ecliptico.

S'il y avait des raccourcis à prendre, de l'argent à gagner rapidement et des règles à enfreindre, Ecliptico était là: abattant des forêts, polluant des rivières, crachant de la fumée et déchargeant des produits nocifs. Bien sûr les gens se plaignirent et posèrent des questions, mais l'argent est roi et, avec les gouvernements dans sa poche, personne n'entendit les plaintes. Ecliptico profita de toutes les catastrophes mondiales et il dirigea les profits dans la construction d'une société dont la puissance militaire et l'influence mondiale sont supérieures à celles de toute superpuissance.

La planète est peut-être dans un état épouvantable, mais il n'est pas trop tard pour la sauver, et Zenith Research, une société concurrente plus petite en a les moyens. Ils ont découvert le secret de la puissance de fusion et ont construit un réacteur de fusion qui peut produire de grandes quantités d'énergie bon marché sans créer de sous-produits nocifs. Cette puissance peut sauver le monde. Le seul problème est qu'Ecliptico en a volé les plans et a l'intention de monopoliser la puissance de fusion pour lui-même.

Zenith Research est la seule chose qui l'en empêche et ils ne tiendront pas le coup longtemps avec la puissance militaire d'Ecliptico qui leur arrive. Le seul avantage de Zenith est que leur nouvel hélicoptère armé, nommé Zeewolf peut faire tourner le vent de la guerre. Il n'y a que quelques prototypes du Zeewolf et les seuls pilotes disponibles sont des mercenaires très bien payés qui sont prêts à tout risquer quand on leur promet de grosses sommes d'argent et beaucoup d'action. Le succès est improbable, mais en t'ayant au contrôle du Zeewolf, tout est possible. Pour l'amour de la terre et pour ton porte-monnaie, bats-toi.



# CONTROLS

## COMMENT UTILISER LE JOYSTICK

Voici la méthode recommandée pour les débutants.

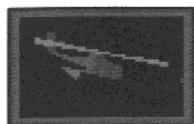
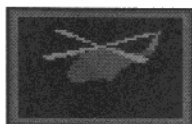
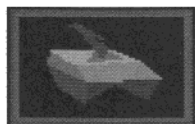
Le contrôle du joystick est avant tout très simple: l'hélicoptère bougera dans la direction vers laquelle tu pousses le joystick. Quand tu pousses le joystick dans une direction, le nez de l'hélicoptère tombe et l'hélicoptère accélère dans cette direction. Si tu lâches le joystick, le nez de l'hélicoptère remonte jusqu'à ce qu'il soit presque horizontal et par conséquent il ralentit. Cependant, l'hélicoptère continue d'avancer lentement dans la direction dans laquelle il se trouve.

Si tu pousses le joystick dans une direction différente, l'hélicoptère tournera pour se mettre dans la nouvelle direction. Laisse le joystick dans la nouvelle direction et le nez de l'hélicoptère tombera encore et la vitesse augmentera.

Souviens-toi que quand le nez de l'hélicoptère tombera, tu perdras de l'altitude et tu pourras heurter le sol (et l'eau) et d'autres objets, mais quand l'hélicoptère accélérera il continuera à prendre de l'altitude.

Tu peux t'entraîner à utiliser cette méthode de contrôle. Bien qu'elle paraisse très compliquée, elle est en fait très facile à comprendre (plus facile à utiliser qu'à expliquer en tout cas!). Souviens toi que si tu perds le contrôle, il suffit de lâcher le joystick et l'hélicoptère se remettra à planer.

Si tu appuies sur le bouton "fire" (feu) du joystick, tu feras fonctionner l'arme sélectionnée, cependant, si le train d'atterrissage est baissé, le bouton "fire" donne de l'accélération (ce qui utilise beaucoup de carburant).



# CONTROLS

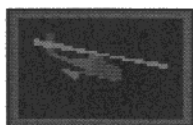
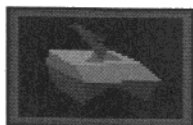
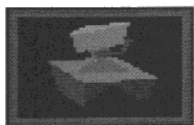
## COMMENT UTILISER LA SOURIS

Cette méthode de contrôle est plus difficile à maîtriser que le joystick, mais elle t'offre en fin de compte un contrôle plus précis et plus de manoeuvrabilité.

Important: de tout petits mouvements de la souris sont suffisants! Le nez de l'hélicoptère se dirigera dans la direction vers laquelle tu pousses la souris. Plus tu pousses la souris dans une direction précise, plus le nez de l'hélicoptère baisse (augmentant la vitesse et perdant de l'altitude). Si tu bouges ensuite la souris dans la direction opposée, le nez de l'hélicoptère se lèvera et il commencera à tourner dans la nouvelle direction.

Contrairement à la méthode du joystick, l'hélicoptère restera dans la position dans laquelle tu l'as placé et ne retournera pas au niveau de vol si tu retires ta main de la souris. Le contrôle de la souris peut être difficile au début, mais en t'entraînant un peu tu le maîtriseras vite.

Le bouton gauche de la souris lance l'arme sélectionnée. Le bouton droit de la souris fait accélérer, ce qui est surtout utile quand tu transportes des charges. Tu n'as pas besoin d'appuyer sur le bouton d'accélération pendant un vol normal car cela utilise beaucoup de carburant. Cependant, tu peux l'utiliser si tu en as besoin pour sortir rapidement de situations difficiles.



# CONTROLS

## CONTROLS DU CLAVIER

Que tu utilises la souris ou le joystick, tu auras besoin des touches suivantes:

**ENTER (ENTREE)** - fait apparaître l'écran de tactique qui affiche la carte de mission, l'état des objectifs de mission et les niveaux de carburant et de munitions. Note importante: tant que tu es sur cet écran, l'action se poursuit dans la fenêtre supérieure gauche et tu peux continuer à jouer en utilisant cette fenêtre si tu veux.

**BARRE D'ESPACEMENT** - change la sélection d'arme.

**G** - lève et baisse le train d'atterrissage.

**P** - mode pause normal (appuie sur n'importe quelle touche pour continuer).

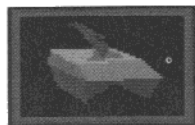
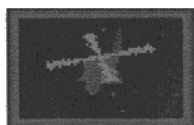
**H** - fait fonctionner un crochet au dessus de la charge choisie. Relâche la charge.

**ESC (Echappement)** - abandonne la mission en cours.

**F10** - abandonne le jeu.

**TOUCHES FLECHES** - les flèches vers le haut et vers le bas choisissent la méthode de contrôle nécessaire, font débiter la mission et font défiler les objectifs de mission sur l'écran de tactique. La flèche vers la droite augmente les munitions transportées sur le Zeewolf, et la flèche vers la gauche les diminue, quand tu fais le plein de carburant.

**CTRL** - choisi la méthode de contrôle nécessaire.



# COMMENT JOUER ZEEWOLF

Il y a 32 missions à accomplir. Chaque mission est découpée en un nombre de phases (le nombre de phases dépend de la complexité de la mission). Ces phases peuvent être abordées dans l'ordre que tu souhaites, mais la mission ne sera pas complétée tant que toutes les phases ne sont pas terminées. La plupart des phases de mission se classent en quatre catégories différentes: Recherche et Destruction, Opération de Secours, Escorte et Pont aérien.

## RECHERCHE ET DESTRUCTION

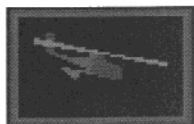
Il faut littéralement que tu cherches et détruises un ou plusieurs objectifs. Quand les objectifs sont détruits, ils deviennent plus foncés et explosent. Ils apparaissent également sous la description "knocked out" (éliminé) quand tu les mets en valeur sur l'écran de tactique.

## OPERATION DE SECOURS

On te demandera peut-être de secourir un ou plusieurs hommes dans un paysage. Les hommes peuvent être dehors ou ils peuvent être dans un bâtiment. S'ils sont dans un bâtiment, il faudra sans doute que tu fasses sauter les portes en tirant n'importe où sur le bâtiment. Quand les hommes seront sortis, il faudra que tu te poses près d'eux et ils se mettront à courir et monteront à bord. Tu peux transporter un maximum de six hommes. Si tu es abattu quand tu transportes des hommes, les hommes meurent également. Pour compléter une opération de secours, tu dois te poser sur la croix à l'arrière du porte-avions où tes passagers débarqueront. Bien que ton système armé ne vise pas les hommes, ils peuvent être tués par mégarde, ce qui rend la mission impossible à accomplir.

## ESCORTE

Les missions d'escorte comprennent toujours l'accompagnement d'une unité sur un itinéraire composé de plusieurs points de direction. L'unité s'arrêtera et attendra à chaque point sauf si tu te trouves à proximité, auquel cas, elle se rendra au point de direction suivant. Les défenses ennemies qui se trouvent aux alentours risquent de tirer sur l'unité escortée. Une mission d'escorte est complétée quand l'embarcation a atteint le point de direction final.





# COMMENT JOUER ZEEWOLF

## PONT AERIEN

Les ponts aériens requièrent toujours de prendre un véhicule ami sur un câble et de le transporter à un point de dépôt précisé. Les ponts aériens utilisent plus de carburant qu'un vol normal et ils peuvent être également utilisés comme méthode tactique pour atteindre d'autres objectifs de mission. Quand tu arriveras au point de dépôt précisé, la charge se détachera automatiquement au dessus de la zone ciblée quand elle sera assez stable. Tu peux le relâcher manuellement dans d'autres endroits.

## INSTRUCTIONS DE MISSION

Avant chaque mission, tu recevras des instructions sur chaque phase de la mission. Appuie sur la touche ENTER pour faire défiler les divers objectifs. Appuie sur le bouton "fire" pour commencer la mission. Pendant le jeu, tu peux appuyer sur ENTER pour revoir les objectifs de mission.

## OBJECTIFS DE MISSION

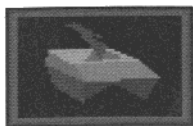
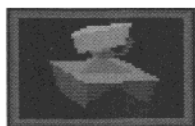
Tu peux faire défiler les divers objectifs sur l'écran de tactique en utilisant les flèches vers le haut et vers le bas. Certains objectifs ont des cibles différentes et tu peux aussi faire défiler les cibles en utilisant les flèches vers la gauche et vers la droite.

## COMPTE RENDU DE FIN DE MISSION

A la fin de chaque mission réussie, une mise à jour de tes points sera faite, avec les primes que tu as obtenues. Tu peux passer d'un écran à l'autre en appuyant sur "fire".

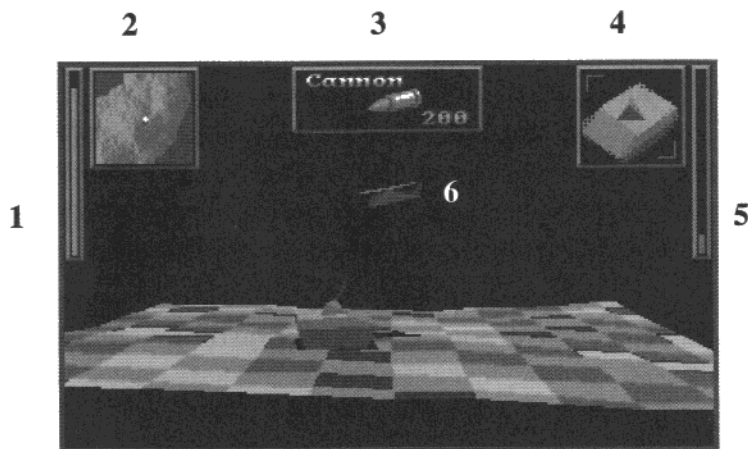
## MOT DE PASSE

Après chaque quatre niveaux complétés, on vous donnera un mot de passe qui vous permettra de commencer le jeu suivant au même point.



# COMMENT JOUER ZEEWOLF

## ECRAN DE JEU PRINCIPAL



1. Niveau de carburant
2. Scanner de courte portée
3. Arme sélectionnée et écran d'information
4. Caméra de fusil montrant l'objectif à atteindre
5. Niveau de blindage
6. Zeewolf

### SCANNER DE COURTE PORTEE

Il montre les unités qui se trouvent à proximité. Tu es représenté par un point blanc au milieu du scanner, les unités ennemies sont représentées par des points rouges et les unités amies par des points jaunes.

### ARME SELECTIONNEE ET BOITIER D'INFORMATION

Deux écrans alternent, un montrant l'arme sélectionnée, et l'autre ton total de points, les vies qu'il te reste et les hommes à bord.



# COMMENT JOUER ZEEWOLF

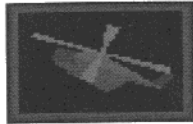
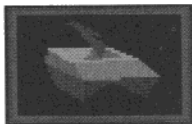
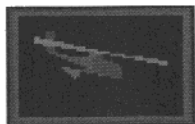
## CAMERA DE FUSIL

Elle montre l'unité ennemie qui est visée. Remarque: toutes les unités que tu peux viser n'apparaîtront pas dans la caméra. Une unité n'apparaîtra que si tu la vises. Si tu es dirigé vers plusieurs unités, la caméra montrera l'unité que tu as plus de chance d'atteindre avec ton armement.

Même si l'unité ennemie apparaît dans la caméra de fusil, cela ne garantit pas que tous les tirs l'atteindront. Si tu rapproches le nez de l'hélicoptère en direction de l'unité ennemie, tu augmenteras tes chances de l'atteindre.

## NIVEAU DE BLINDAGE

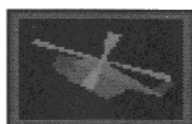
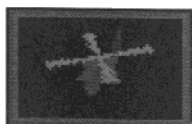
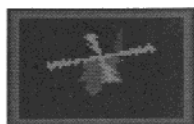
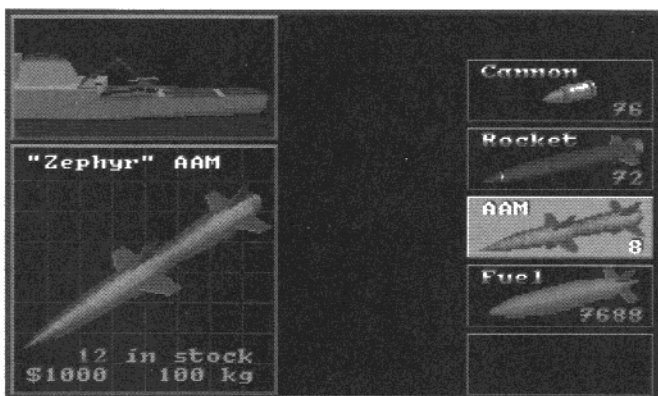
Cette barre indique la quantité de blindage qui reste sur ton hélicoptère. La barre diminue chaque fois que tu es touché jusqu'à ce qu'elle atteigne le niveau zéro quand tu meurs. Remarque: le blindage ne peut se recréer que quand tu as complété une mission ou quand tu décharges des hommes que tu as sauvés sur le porte-avions.



## COMMENT JOUER ZEEWOLF

### FAIRE LE PLEIN DE CARBURANT ET SE REARMER

Pour faire le plein de carburant et te réarmer, il faudra parfois que tu te poses soit près d'un Camel (voir descriptions des unités), soit sur la croix à l'arrière de ton Frigate (voir descriptions des unités). Le plein de carburant se fera automatiquement. Tu peux sélectionner tes armes en utilisant la barre d'espace, et tu peux les charger et les décharger en utilisant la flèche à droite et la flèche à gauche, respectivement. Le "coût" des fusées et des missiles ne fait pas baisser tes points, tu obtiendras ces points pour chaque arme non utilisée qui sera encore à bord du Zeewolf à la fin de chaque mission. Les armes qui resteront dans un Camel et un Frigate ne compteront pas pour ta prime.



# TROUPES AMIES



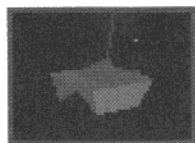
## **KESTREL (Crecerelle)**

Utilisé pour les missions d'escorte et de pont aérien. Les Kestrels ne sont pas armés, certains peuvent être transportés par pont aérien.



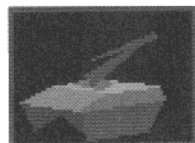
## **PELICAN**

Grand hélicoptère de transport utilisé pour les missions d'escorte et de pont aérien. Les pelicans ne sont pas armés, certains peuvent être transportés par pont aérien.



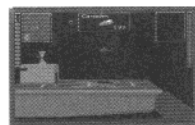
## **BUFFALO (Buffle)**

Char utilisé dans les missions de recherche et de destruction et de pont aérien. Les buffalos peuvent être mobiles et transportés en pont aérien. Certains peuvent lancer des obus puissants à une vitesse modérée.



## **CAMEL (Chameau)**

Véhicule d'approvisionnement utilisé par Zeewolf pour se réarmer et faire le plein de carburant. Les Camels ne sont pas armés.



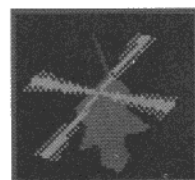
## **CARRIER (Porte-avions)**

Base pour décharger le personnel sauvé. Le porte-avions transporte généralement un Camel.



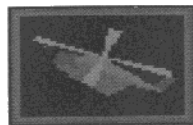
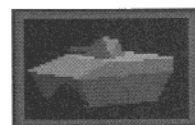
## **FRIGATE (Fregate)**

Base que le Zeewolf utilise pour se réarmer et faire le plein de carburant.



## **ZEEWOLF**

Ton hélicoptère. Il peut lancer trois sortes d'armes: des boulets de canon, des fusées et des missiles téléguidés. Il peut être transporté par pont aérien.

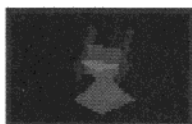


## TROUPES ENNEMIES



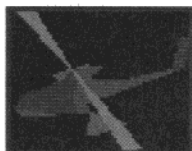
### **BEAR (Ours)**

Véhicules de transport d'hommes blindés.  
Peut lancer des projectiles de calibre 50 à une vitesse moyenne.



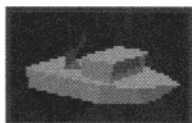
### **MANTIS (Mante)**

Artillerie antiaérienne. Peut lancer des balles traçantes à grande vitesse.



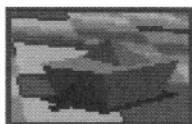
### **WASP (Guepe)**

Hélicoptère de reconnaissance. Peut lancer des projectiles de calibre 50 à une vitesse lente.



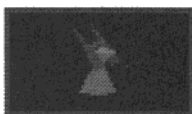
### **SHARK (Requin)**

Patrouilleur. Peut lancer des balles traçantes à grande vitesse.



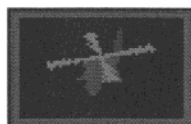
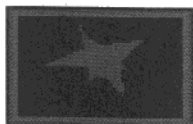
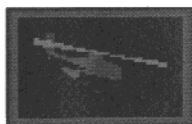
### **HIPPO**

Char amphibie. Peut lancer des obus explosifs à une vitesse lente.

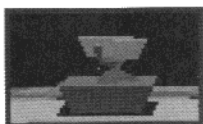


### **COBRA**

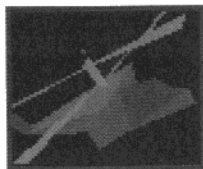
Surface pour engin sol-air. Peut lancer des missiles à une vitesse moyenne.



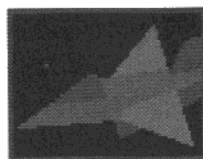
# TROUPES ENNEMIES



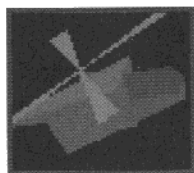
**WATCHDOG**  
(Chien de garde)  
Char radar non armé.



**VULTURE (Vautour)**  
Hélicoptère d'attaque. Peut lancer des balles traçantes à une très grande vitesse.



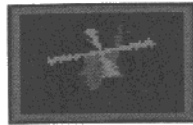
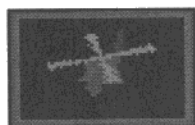
**OSPREY (Orfraie)**  
Avion intercepteur à décollage et atterrissage vertical. Peut lancer des missiles à tête chercheuse à grande vitesse.



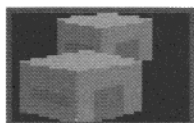
**ALBATROSS (Albatros)**  
Hélicoptère de transport. Peut lancer des projectiles de calibre 50 à une vitesse rapide.



**RHINO**  
Artillerie antiaérienne mobile. Peut lancer des balles traçantes à une très grande vitesse.

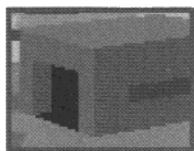


## AUTRES CARACTERISTIQUES



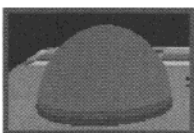
### **CASERNE ET BLOCKHAUS**

Contiennent en général des personnes capturées. Peuvent être détruits.



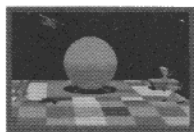
### **GARAGES**

Contiennent en général des unités ennemies. Peuvent être détruits..



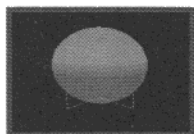
### **DOMES**

Peuvent contenir soit des unités ennemies soit des unités amies. Peuvent être détruits. Ils sont équipés d'une protection radar pour que tes armes ne les atteignent pas.



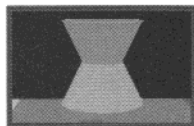
### **RADAR DE PREMIERE ALERTE**

Protégé par les unités ennemies. Ne peut pas être détruit.



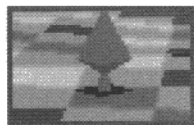
### **REACTEUR DE FUSION**

Protégé par les unités ennemies. Ne peut pas être détruit.



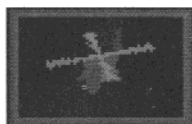
### **TOUR DE REFROIDISSE- MENT**

Protégée par les unités ennemies. Ne peut pas être détruite..



### **ARBRES**

Faits attention aux arbres! Peuvent être détruits.





## ARMEMENT DU ZEEWOLF

### Cannon shell

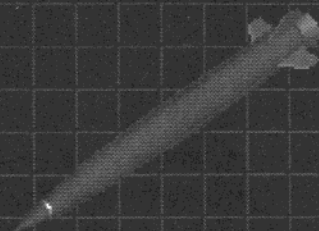


485 in stock  
Free of charge

### CANON

Charge maximum = 600 projectiles. Capacité de destruction = basse. Sa vitesse de tir est rapide. La précision de tir requise est modérée. Efficace contre tout objectif.

### "Zulu" rocket

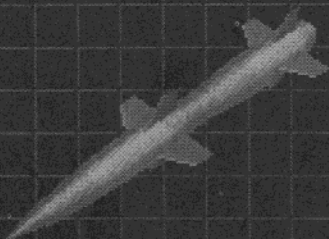


10 in stock  
\$150 each

### FUSEES

Charge maximum = 96. Capacité de destruction = moyenne. Sa vitesse de tir est rapide. La précision de tir requise est élevée. Plus efficace contre les objectifs terrestres et maritimes.

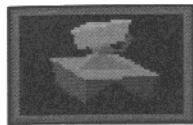
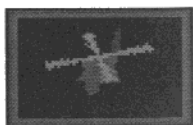
### "Zephyr" AAM



12 in stock  
\$1000 100 kg

### MISSILES

Charge maximum = 8. Capacité de destruction = forte. Sa vitesse de tir est lente. La précision de tir requise est basse. Plus efficace contre les objectifs aériens.

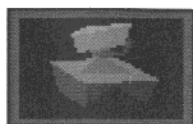
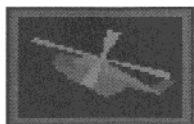


## COMMENT MARQUER DES POINTS

### POUR MARQUER DES POINTS

Tu marqueras des points chaque fois que tu détruiras des unités ennemies et que tu auras atteint des objectifs de mission. Tu obtiendras également des primes pour avoir sauvé plus d'hommes qu'il est nécessaire et pour avoir des armes non utilisées à la fin d'une mission.

Le marqueur de points indiquera tes points pour la mission en cours et ton total de points sera affiché à la fin de la mission sur les écrans de compte rendu. Tu obtiendras une vie supplémentaire à la fin de chaque mission tous les 250 000 points marqués.



# TRUCS ET ASTUCES

## TRUCS ET ASTUCES

Ne panique pas! Ce jeu est peut-être une bataille rapide et folle, mais la tactique a une part importante à jouer. Remarque comment chaque unité ennemie bouge et agit. Par exemple, la tour n'est pas rapide sur un Bear, alors si tu changes de direction rapidement et radicalement, le Bear aura besoin de plus de temps pour bien te viser pendant que tu fais feu avec ton canon.

Rappelle-toi que tous les hommes que tu transportes dans le Zeewolf mourront quand tu mourras. Décharge-les dès que tu pourras.

Les fusées et les missiles, mais surtout les missiles n'atteignent pas toujours leur objectif. Ne les lance pas rapidement. Tires-en deux à la fois pour vérifier ta cible.

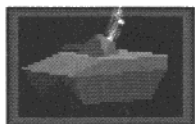
Quand tu tires avec le canon, laisse ton doigt sur le bouton pour faire feu rapidement.

N'essaie pas de te poser pour sauver des hommes quand des unités ennemies foncent sur toi (surtout si les unités ennemies sont aéroportées!).

Rappelle-toi que ta mission se termine dès que tous les objectifs sont atteints, fais donc en sorte que les tâches non-précisées (opérations de sauvegarde supplémentaires, attaques d'ennemis supplémentaires, etc) soient achevées avant de terminer les tâches précisées.

Les armes qu'il te reste à bord peuvent te donner des primes à la fin de la mission. Il est donc important de prendre tout l'équipement dont tu as besoin du Camel et du Frigate avant de finir la mission.

Tes missiles téléguidés fonctionnent mieux contre des cibles aériennes et elles atteindront presque toujours leur objectif. Contre des cibles terrestres et maritimes, il faut viser avec plus de précision car ils peuvent s'écraser sur le sol ou dans la mer.



# MISSIONS

## Mission 1

Trois Buffalos abandonnés vont être capturés par l'ennemi. Tu dois t'assurer qu'ils ne tombent pas entre les mains ennemies en bon état.

### Objectifs

Les Buffalos abandonnés se trouvent au lieu indiqué. Il y a 3 Buffalos: détruis-les tous les 3.

Cherche et détruis aussi toutes les unités ennemies au sol.

Il y a 3 Bears: détruis-les tous les 3.

## Mission 2

Quatre de nos hommes ont été capturés par l'ennemi et sont détenus dans deux camps. Entres-y et ramène nos garçons.

Les camps ennemis sont situés aux lieux indiqués et nos hommes sont dans les bâtiments.

Il y a 4 prisonniers de guerre: délivres-en au moins 2.

Des munitions et du carburant supplémentaires se trouvent à bord du porte-avions; c'est là que tu dois transporter les prisonniers de guerre rescapés.

## Mission 3

Le service de renseignements a signalé une nouvelle base ennemie dans ta région. Escorte un avion de reconnaissance sur les lieux et assure-toi qu'il rentre sans problème.

Le Kestrel de reconnaissance part du porte-avions et y retournera à la fin de la mission. Assure-toi que Kestrel rentre sans problème.

## Mission 4

Une de nos bases aériennes a été isolée par l'ennemi. Tu dois aider à évacuer deux des avions.

Un Kestrel est endommagé mais en état de navigation, escorte-le jusqu'au porte-avions.

Assure-toi que Kestrel rentre sans problème.

Le deuxième Kestrel est trop endommagé pour décoller, tu dois donc le transporter.

Transporte le Kestrel au porte-avions.

## Mission 5

Un réacteur de fusion fournit de l'énergie en plein territoire ennemi. Mets le réacteur hors d'action pour entraver leur effort de guerre et délivre les scientifiques asservis.

Le réacteur est défendu par des unités terrestres et maritimes qui doivent toutes être détruites pour anéantir le réacteur.

Il y a 4 unités Mantis et 5 Sharks: détruis-les tous les 9.

Quatre scientifiques font du travail forcé pour l'ennemi. Libère les scientifiques et transporte-les au porte-avions. Il y a 4 hommes: délivres-en au moins 2.

## Mission 6

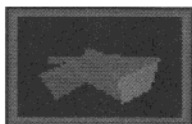
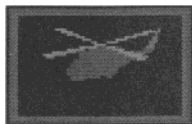
Deux bases sont très proches l'une de l'autre. Une de nos bases a été récemment capturée. Reprends là en escortant un Pelican à cette base. Attention, ta base peut également se faire attaquer.

La base ennemie est mal défendue, mais la route doit être protégée pour le Pélican.

Escorte le Pelican qui reprendra la base.

On sait que des unités ennemies ont atterri près de ta base. Détruis-les avant qu'elles puissent faire des dégâts.

Il y a 2 Hippos: détruis-les.



# MISSIONS

## Mission 7

Certains de nos hommes sont détenus dans l'un de deux sites ennemis, nous ne savons pas lequel. Cherche et délivre ces hommes et détruis tous les blindés ennemis que tu rencontres.

Quand tu as trouvé nos hommes, remmène-les tous sur le porte-avions.

Délivre 6 hommes: accompagne-les au porte-avions.

On sait que l'ennemi a plusieurs Hippos garés dans la région: cherche-les et détruis-les.

Il y a 6 Hippos: détruis-les tous les 6.

## Mission 8:

On a découvert un autre réacteur ennemi et une autre base ennemie. Nous avons des problèmes de ravitaillement, il faut donc que tu utilises un Buffalo pour nous aider à détruire les unités ennemies.

Etant donné que le ravitaillement est limité, tu peux utiliser le Buffalo marqué pour attaquer l'ennemi en le transportant près d'eux.

Ne fais pas attention aux unités basées en mer mais assure-toi que toutes les défenses du réacteur soient anéanties et que toutes les îles des environs soient libérées des unités ennemies.

## Mission 9

On sait qu'un dôme ennemi contient au moins une unité amie qui doit être escortée jusqu'au porte-avions.

Un autre dôme contient une nouvelle unité ennemie qui doit être détruite. Oh, et peux-tu aussi libérer deux hommes pour nous? Merci!

Escorte l'unité amie sur le porte-avions et détruis la nouvelle unité ennemie. Nous avons réussi à poser un Camel sur une île proche, utilise-le au mieux. Escorte l'unité amie jusqu'au porte-avions et détruis la nouvelle unité ennemie.

Quand les missions d'escorte et de recherche et destruction sont complétées, libère et délivre les prisonniers de guerre emprisonnés.

Il y a 4 prisonniers de guerre: libères-en au moins 3.

## Mission 10

On a découvert une piste d'atterrissage ennemie. Empêche l'ennemi de gagner de la supériorité aérienne en détruisant toutes ses unités aériennes.

Une personnalité voyage dans le secteur dans un Pelican et tu dois faire en sorte qu'il atteigne le porte-avions. Il y a également des prisonniers de guerre sur la piste d'atterrissage, aide-les à sortir.

Escorte le Pelican jusqu'au porte-avions.

Il y a 2 prisonniers de guerre: libères-en au moins 1.

Rends la piste d'atterrissage inutilisable en y détruisant les dômes ennemis.

Il y a 3 dômes: détruis-les avec leur contenu.

## Mission 11

Un espion nous a prévenu qu'une grande concentration de forces blindées allait être déployée en offensive. Tu dois détruire les blindés et faire sortir notre homme.

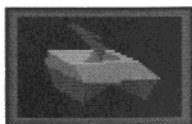
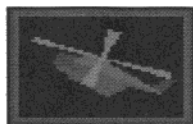
La force blindée ennemie comprend des Rhinos, des Hippos et des Bears qui attendent d'être déployés.

Détruis toutes les unités blindées au sol.

Notre espion est soumis à une interrogation dans une base ennemie, libère-le et ramène-le.

Va chercher 1 homme.

Ton porte-avions est trop loin et tu ne peux pas y déposer l'espion, mais tu peux te ravitailler chez une frégate amie.



# MISSIONS

## Mission 12

Ton porte-avions a été coïncé par l'offensive ennemie. Tu dois te battre pour l'atteindre et y déposer l'espion que tu as à bord, et également repousser les unités terrestres ennemies.

Dépose l'espion que tu as à bord sur le porte-avions. Tu trouveras du ravitaillement près de ton point de départ. Dépose l'espion sur le porte-avions.

L'avance ennemie continue et tu dois l'arrêter en éliminant tous les Rhinos, les Hippos et les Bears qui sont sur les îles. Détruis toutes les unités blindées.

## Mission 13

L'ennemi a capturé deux avions et plusieurs employés clefs qui sont forcés de démonter et de copier les avions. Récupère notre bien et libère nos ingénieurs avant qu'il ne soit trop tard.

Récupère nos avions à la base ennemie et dépose-les aux endroits marqués: le porte-avions et notre base au sol. Transporte 2 avions en sécurité.

Les ingénieurs capturés peuvent leur donner des renseignements techniques cruciaux, il faut donc que tu les libères à tout prix. Il y a 12 hommes: libères-en au moins 10.

Assure-toi que l'on puisse ensuite capturer la base en détruisant toute leur défense aérienne Mantis et Cobra. Détruis toutes les unités Mantis et Cobra.

## Mission 14

Une base isolée a été prise d'assaut par un détachement spécial ennemi qui essaie également d'activer un réacteur de fusion proche. Libère nos forces afin de contrecarrer les plans ennemis.

Il y a 2 Kestrels sur la base. Ils doivent être escortés sur le porte-avions avant que l'ennemi ne puisse les détruire. Escorte 2 Kestrels jusqu'au porte-avions.

La base contient également d'autre équipement et du personnel et c'est ton travail de faire en sorte qu'au moins 2 hommes soient délivrés. Délivre 2 hommes.

Le réacteur est situé sur une île séparée et tu dois l'empêcher de devenir opérationnel en détruisant ses défenses. Détruis 4 Cobras et 2 Watchdogs.

## Mission 15

Nos espions ont localisé une nouvelle base ennemie dans laquelle ils ont l'intention de fabriquer en série une nouvelle unité aérienne. Tu dois retarder l'achèvement de la base et faire sortir nos espions de cette zone.

La construction de la base n'est pas encore très avancée et tout ce que tu dois faire est détruire 3 dômes pour l'empêcher de fonctionner. Détruis 3 dômes.

Nous savons que 2 de nos agents ont été capturés et ils se trouvent au lieu indiqué. 2 autres sont quelque part dans les îles et il faudra que tu les trouves. Il y a 4 hommes: sauves-en au moins 3.

## Mission 16

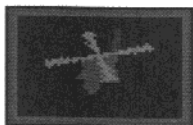
Afin d'organiser une attaque qui réussit, nous devons éliminer le réseau radar de première alerte de l'ennemi et nous assurer d'avoir une voie navigable vitale bien défendue.

Chaque radar de première alerte doit être inutilisable en détruisant les défenses qui l'entourent. La côte du bras de mer doit être libérée de toute défense du littoral.

Détruis les radars et les défenses de la côte.

Quand les objectifs précédents auront été atteints, nous devons faire sortir 2 prisonniers importants. Ces hommes sont vitaux à notre effort de guerre. Assure-toi qu'ils reviennent en vie au porte-avions.

Il y a 2 hommes: libère-les tous les deux.



# MISSIONS

## Mission 17

Un hélicoptère de reconnaissance vient de découvrir un camp de prisonniers de guerre isolé et mal défendu. Il a pu libérer quelques prisonniers, mais il en reste encore.

L'hélicoptère de reconnaissance a besoin de ton aide pour rentrer au porte-avions où il sera en sécurité. Ce sont nos hommes à bord, alors ne les laisse pas tomber.

Raccompagne l'hélicoptère sur le porte-avions.

L'occasion est trop bonne pour la laisser passer; retourne au camp et récupère autant de prisonniers de guerre que tu peux. Attention aux attaques furtives des ennemis.

Il y a 8 prisonniers de guerre: délivres-en au moins 6.

## Mission 18

L'ennemi lance une attaque sur une de nos bases. Un hélicoptère transportant des documents top secrets a besoin de ton aide pour rentrer au porte-avions où il sera en sécurité. L'offensive ennemie doit être arrêtée et une contre-attaque doit être engagée.

L'hélicoptère qui transporte les documents top secrets doit atteindre le porte-avions à partir de la position indiquée. Raccompagne l'hélicoptère sur le porte-avions.

Pour arrêter l'offensive ennemie, assure-toi que toutes leurs unités au sol de nos îles sont anéanties puis élimine la menace d'une nouvelle invasion en détruisant leurs hélicoptères de transport et leurs chasseurs.

## Mission 19

L'ennemi a réussi à s'emparer d'un Zeewolf et essaie de le copier. On ne doit pas les laisser faire. Récupère le Zeewolf coûte que coûte.

Le Zeewolf ne sera sans doute pas en état de voler, alors quand tu l'auras trouvé, transporte-le sur le porte-avions. Transporte le Zeewolf sur le porte-avions.

Comme toujours, l'ennemi utilise les ingénieurs capturés pour l'aider à copier le Zeewolf. Fais-les également sortir. Il y a 6 hommes: délivres-en au moins 5.

Pour t'assurer que tu n'aies oublié aucun détail et pour qu'ils comprennent qui est le plus fort, nous voulons que tu détruises tous les dômes, les casernes et les garages ennemis.

Détruis tous les dômes, casernes et garages.

## Mission 20

Le service de renseignements a signalé une forte activité de l'ennemi dans cette région. Essaie de savoir ce dont il s'agit et prends les mesures nécessaires pour détruire et capturer ce qu'ils semblent protéger.

## Mission 21

Une tentative d'assassinat d'un général ennemi a été contrecarrée et a eu comme résultat la capture de commandos. Délivre les hommes et assure-toi que l'assassinat ait lieu.

On sait que le général ennemi se trouve dans une unité aérienne ennemie dans un des deux endroits indiqués.

Trouve le général et élimine-le.

Détruis toutes les unités aériennes ennemies.

Les commandos capturés sont détenus quelque part sur la principale base ennemie indiquée, et malgré leur échec, nous voulons les récupérer... pour les reformer. Il y a 4 hommes: délivres-en au moins 3.

Il reste un détail à régler: le Pelican qui transportait les commandos. Il n'a pas été découvert par l'ennemi, mais il a besoin de ton aide pour rentrer. Escorte le Pelican jusqu'au porte-avions en toute sécurité.



# MISSIONS

## Mission 22

L'ennemi utilise ce principal dépôt de ravitaillement pour approvisionner ses troupes au front. Détruis le dépôt et coupe leur source de ravitaillement. Le dépôt est extrêmement bien défendu et tu auras besoin de l'aide des Buffalos du porte-avions. Détruis 3 dômes.

## Mission 23

Des pourparlers de paix provisoires ont eu lieu, et bien que nous ayons espéré faire des progrès, l'ennemi a manqué à sa parole et a attaqué le Pelican qui contenait nos négociateurs. Voici la dernière position connue du Pelican avant qu'il ne prenne feu. Trouve-le et rapporte ce que tu peux.

## Mission 24

En t'enfonçant au plus profond du territoire ennemi, tu as réussi à te priver de tes sources de ravitaillement. Trouve-toi des munitions et fais tout exploser pour faire croire que l'on est encore à l'âge de la pierre. Quand tu as compris comment te ravitailler, il te reste simplement à faire exploser toutes les unités ennemies de la région. Ne laisse personne en vie. Détruis toutes les unités ennemies.

## Mission 25

Le PDG d'Ecliptico fait une rare visite au front pour vérifier les progrès de la guerre. Nous n'aurons peut-être pas d'autre chance de le descendre, alors trouve-le et élimine-le pour leur porter un coup critique. On a appris que le PDG est à bord d'un Albatros volant de l'endroit indiqué. Détruis tout moyen possible qui puisse l'aider à atteindre la frégate ennemie jusqu'à ce que tu repères l'avion dans lequel il se trouve.

## Mission 26

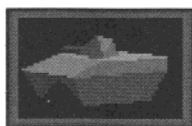
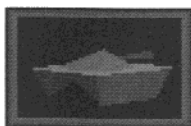
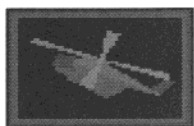
Un de nos agents de terrain a remarqué une frégate ennemie renforçant un archipel. Arrête les unités aériennes et fais sortir notre guetteur solitaire et héroïque. L'agent qui nous a prévenu des mouvements de l'ennemi se trouve quelque part dans l'île indiquée. Fais-le rentrer à la maison. Délivre 1 homme. Il y a une grande activité d'hélicoptères autour des îles. Tu dois détruire tous les transports Albatros et les chasseurs Osprey de protection de la frégate. Détruis tous les Albatros et 2 Osprey.

## Mission 27

Certains de nos agents ont fait entrer clandestinement un Buffalo dans une base ennemie. Fais-le sortir de sa cachette et détruis les bases ennemies de cette région. Les trois bases ennemies marquées ici doivent être détruites en supprimant toutes leurs défenses. Le Buffalo se trouve dans le dôme de la base la moins bien gardée. Détruis les défenses de 3 bases.

## Mission 28

L'ennemi bat en retraite et nous avons besoin de toi pour renforcer une offensive importante. Il faudra que tu nous aides en atteignant plusieurs objectifs pour les faire rentrer chez eux. Il y a une base ennemie et un réacteur de fusion que l'armée en retraite essaie encore de protéger. Supprime sa défense et délivre deux de nos hommes coincés dans cette base. Détruis les défenses de la base ennemie. Il y a 2 hommes: libère-les tous les deux. Un Kestrel qui soutient l'offensive est à court de carburant et est abandonné sur une barre de sable. Le pilote a survécu. Vas le récupérer ainsi que son avion. Sauve un pilote. Transporte le Kestrel par pont aérien jusqu'au porte-avions. La retraite ennemie est coordonnée par une frégate. Entrave leur repli en éliminant les défenses de la frégate. Détruis les défenses de la frégate.





# MISSIONS

## Mission 29

Une flotte ennemie est ancrée dans un bras de mer où elle défend des bâtiments qui contiennent des prisonniers de haut rang. Détruis la flotte et libère les personnalités afin de porter un coup critique à l'ennemi.

Il y a deux frégates à chaque bout du bras de mer. Mets-les hors de combat et tu auras mutilé les troupes navales ennemies. Mets les 2 frégates hors de combat.

Le long du bras de mer se trouvent des bâtiments qui contiennent nos héros capturés. Reprends-les et cela remontera le moral des troupes. Il y a 10 hommes: délivres-en au moins 9.

## Mission 30

Nous obtenons des comptes rendus contradictoires sur les tentatives ennemies d'infiltration de nos bases et d'interception de nos communications. Trouve le traître, élimine-le et règle le problème.

Le service de renseignements a signalé un Osprey ennemi à cet endroit et il faut le faire sortir.

Détruis 1 Osprey.

On nous signale également un Pelican qui transporte deux généraux et il faut l'escorter jusqu'au porte-avions. Aide-les à rentrer sans problème sinon l'ennemi fera un beau coup de propagande.

Escorte le Pelican jusqu'au porte-avions.

Le traître qui nous a donné de faux renseignements se trouve quelque part dans une de ces 3 bases. Liquide-le. Détruis 1 homme.

## Mission 31

Notre offensive a frappé en plein territoire ennemi et nous sommes à portée de leur base aérienne principale. Renverse-les, détruis-les et conquiers la base pour notre plus grande gloire.

Détruis tous les avions ennemis! TOUS... OK?

Prends la base en laissant tomber le Buffalo marqué en plein milieu de la base aérienne ennemie.

Porte le Buffalo au centre des pistes d'atterrissage.

## Mission 32

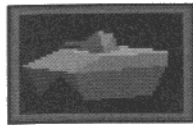
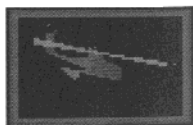
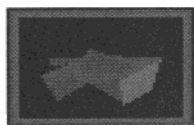
L'ennemi est à bout et nous allons lui mettre le couteau sur la gorge. Détruis cette usine d'armement clef et libère nos travailleurs asservis et tu pourras te garantir un retour héroïque.

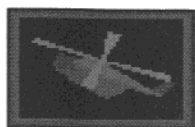
Les travailleurs sont éparpillés sur toutes les îles et il y en a beaucoup à faire sortir. Ne les laisse pas tomber quand ils ont besoin de toi.

Il y a 15 hommes: sauves-en au moins 13.

Nous n'allons pas partir d'ici avant d'avoir éliminé de la carte toute trace d'unité ennemie. Alors, qu'est-ce que tu attends? Vas-y.

Détruis toutes les unités ennemies.





# INHALTSVERZEICHNIS

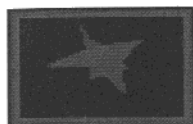
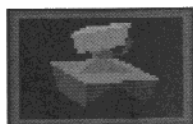
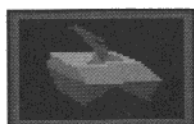
## INHALTSVERZEICHNIS

VOR DEM SPIELBEGINN	Seite 52
LADEN	Seite 53
SZENARIUM	Seite 54
STEUERUNGEN	Seite 55
ZEEWOLF SPIELEN	Seite 58
FREUNDLICH GESINNTE STREITKRÄFTE	Seite 63
FEINDLICHE STREITKRÄFTE	Seite 64
ANDERE GEGENSTÄNDE	Seite 66
ZEEWOLF WAFFEN	Seite 67
PUNKTESTAND	Seite 68

### Psychologischen Eignungstest

Als Bestandteil der fortlaufenden Bemühungen seitens der Firma, Kriegsneurosen zu eliminieren, werden Sie an bestimmten Stellen während Ihres Dienstesatzes einen geistigen Fitnessstest durchmachen müssen: Ihre Puls- und Atemwerte werden überwacht, während Sie die einfache visuelle Aufgabe erledigen.

Benutzen Sie die Cursor Taste um den Kreuzfaden zu dem gewünschten Bild zu bewegen und drücken Sie anschließend Enter, um Ihre Wahl zu bestätigen. Falls Sie den Test erfolgreich bestehen, können Sie die Schlacht weiter fortführen – andernfalls werden Sie von dem Kampfeinsatz abgerufen.



## **VOR DEM SPIELBEGINN**

### **WARNUNG VOR EPILEPSIEANFÄLLEN**

Zu Ihrer eigenen Sicherheit möchte Binary Asylum Sie darauf aufmerksam machen, daß ein kleiner Prozentsatz an Personen an epileptischen Anfällen leiden kann, wenn sie bestimmten Blinkzeichenlichtmustern ausgesetzt werden. Es ist möglich, daß die Lichtmuster, die beim Fernsehen oder beim Spielen von Computerspielen vom Auge aufgenommen werden, bei diesen Personen zu epileptischen Anfällen führen.

Falls Sie oder irgendeine Person in Ihrer Familie an Epilepsie leidet, sollten Sie vor dem Spielen mit Zeewolf Ihren Arzt um Rat fragen. Wir möchten in diesem Zusammenhang außerdem darauf hinweisen, daß unter bestimmten Voraussetzungen Personen an epileptischen Symptomen leiden können, die bisher keine Krankengeschichte der Epilepsie hatten. Falls Sie beim Spielen mit einem Computerspiel IRGEND EINES der folgenden Symptome aufweisen: Überanstrengung der Augen, Schwindelgefühl, Muskelzuckungen, geändertes Sehvermögen, Verlust der Orientierung, Gefühl der 'Benebelung', Bewußtseinsverlust oder irgendwelche Krämpfe oder unkontrollierte Muskelspasmen, sollten Sie Ihren Computer ausschalten und umgehend Ihren Arzt aufsuchen.

### **HINWEISE ZUM URHEBERRECHT**

Dieses Computerprogramm und die dazugehörige(n) Literatur und Materialien werden durch das nationale und internationale Urheberrecht geschützt. Die Lagerung des Computerprogramms und der dazugehörigen Literatur und Materialien in einem Abrufsystem, die Reproduktion, die Übersetzung, das Kopieren, das Vermieten, das Senden, das Übermitteln und die öffentliche Vorführung sind ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von CDGM Entertainment Ltd. verboten. Sämtliche Rechte des Autors und Eigentümers sind weltweit vorbehalten.



# LADEN

## WIE LADEN SIE IHREN ZEEWOLF

1. Schalten Sie Ihren Amiga mindestens 30 Sekunden lang aus (dadurch wird verhindert, daß eventuelle Viren auf Ihre Zeewolf-Diskette geraten können).
2. Schieben Sie die Zeewolf-Diskette in das interne Diskettenlaufwerk des Amiga.
3. Schalten Sie den Amiga an - Zeewolf wird jetzt automatisch geladen.  
Seite 1 Forts.

## PROBLEME BEIM LADEN?

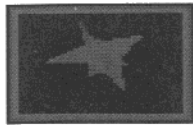
Falls Sie Ihr Exemplar des Zeewolfes nicht laden können, prüfen Sie:

1. sämtliche stromführenden Verbindungen.
2. daß der Monitor oder der Fernsehapparat mit dem Amiga verbunden ist.
3. ob Sie beim Einsatz eines Fernsehapparates den richtigen Kanal eingeschaltet haben.
4. Falls der Zeewolf immer noch nicht lädt, schalten Sie bitte den Amiga aus und entfernen sämtliche angeschlossenen Zusatzgeräte, bevor Sie einen neuen Versuch starten.

## RÜCKGABE UND FRAGEN:

Falls Sie mit diesem Binary Asylum Computerspiel irgendwelche Probleme haben, wenden Sie sich bitte zuerst an unsere

Kundendienstabteilung +44 (1225) 427954. Wir sind dazu da, Ihnen zu helfen und werden Sie dabei beraten, was am besten zu tun ist. Falls Sie dazu aufgefordert werden, das Spiel an uns zurückzuschicken, schicken Sie bitte nur die Diskette (ohne die Originalverpackung und das Handbuch), frankiert und sachgemäß verpackt an: Returns Department, Empire Interactive, The Spires, 677 High Road, North Finchley, London N12 0DA, England. Fügen Sie ein Begleitschreiben bei, in dem Sie die aufgetretenen Fehler und die Adresse aufführen, an die wir das Spiel zurückschicken sollen.



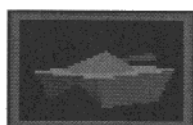
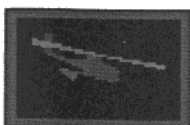
# SZENARIUM

Die Erde war feucht. Sehr feucht. Aber schließlich war sie, seitdem das Eis an den beiden Polen vor etwas über 25 Jahren begonnen hatte zu schmelzen, zunehmend feuchter geworden. Die Warnungen einer globalen Erwärmung waren Ende der neunziger Jahre erst so richtig zum Tragen gekommen, obwohl die Menschen schon Jahrzehnte vorher wußten, daß die Dinge langsam außer Kontrolle gerieten - Autoabgase, die Verbrennung fossiler Brennstoffe, FCKWs und ein Duzend anderer beitragender Faktoren waren dabei auch nicht gerade hilfreich, aber der größte Verbrecher war Ecliptico.

Wenn eine Abkürzung genommen werden konnte, eine schnelle Mark zu verdienen war und Gesetze gebrochen werden konnten, war Ecliptico zur Stelle: beim Abholzen von Wäldern, bei der Verseuchung von Flüssen und beim Dumping von Giftstoffen. Natürlich beschwerten sich die Menschen und stellten Fragen, aber Geld ist Macht und Ecliptico hatte mehrere Regierungen in der Tasche, so daß die Fragen unbeantwortet verhallten. Ecliptico profitierte von jeder globalen Katastrophe und verwendete die Gewinne daraus, um ein Unternehmen aufzubauen, das eine größere militärische Stärke und einen weitreichenderen globalen Einfluß besaß als jede Großmacht.

Der Planet ist in einem miserablen Zustand, aber noch es ist nicht zu spät, um ihn zu retten, und Zenith Research ein gegnerisches, aber kleineres Unternehmen hat die Mittel dazu. Sie hat das Geheimnis der Fusionsenergie entdeckt und einen Fusionsreaktor entwickelt, der jede Menge billiger Energie produziert, ohne dabei schädliche Nebenprodukte zu entwickeln. Mit dieser Energie kann sich die Welt wieder erholen. Das einzige Problem ist, daß Ecliptico die Pläne gestohlen hat und vorhat, die Fusionsenergie für sich allein in Anspruch zu nehmen - falls bei der Reinigung der Welt, die sie verseucht haben, Geld und Prestige zu erringen ist, dann wollen sie beides haben.

Zenith Research ist die einzige Macht, die ihnen im Weg steht und lange wird das nicht mehr der Fall sein, wenn sie die gesamte militärische Stärke von Ecliptico zu spüren bekommt. Die einzige Chance für Zenith besteht darin, daß ihr neuer Kampfhubschrauber mit dem Codenamen Zeewolf das Geschick des Krieges wenden könnte. Es gibt bisher nur wenige Prototypen des Zeewolfs, und die einzigen Piloten, die dafür zur Verfügung stehen, sind hochbezahlte Söldner, die bereit sind, für riesige Summen Geld und reichlich Aufregung alles zu riskieren. Die Chancen stehen schlecht, aber wenn Sie am Steuer des Zeewolfs sitzen, ist alles machbar. Um die Erde zu retten und Ihr Bankkonto aufzubessern, greifen Sie an und packen sich den Feind.



# STEUERUNGEN

## VERWENDUNG EINES JOYSTICKS

Es handelt sich hierbei um die bevorzugte Steuerungsmethode für Anfänger.

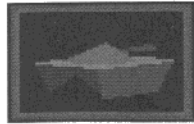
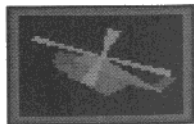
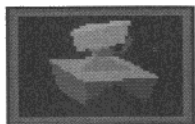
Die Steuerung mit dem Joystick ist im wesentlichen sehr einfach - der Hubschrauber bewegt sich in die Richtung, in die Sie den Joystick drücken. Sobald Sie den Joystick in eine Richtung drücken, senkt sich die Nase des Hubschraubers ab, und der Hubschrauber erhöht seine Fluggeschwindigkeit in dieser Richtung. Wenn Sie den Joystick loslassen, hebt sich die Nase des Hubschraubers, bis sie fast in der Horizontalen ist, an und verlangsamt dadurch seine Geschwindigkeit. Der Hubschrauber bewegt sich allerdings weiterhin langsam in die Richtung fort, in die er zeigt.

Wenn Sie den Joystick in eine andere Richtung drücken, schwingt der Hubschrauber in die neue Flugrichtung. Halten Sie den Joystick weiterhin in dieser Richtung gedrückt, senkt sich die Nase des Hubschraubers erneut ab und seine Geschwindigkeit nimmt zu.

Denken Sie immer daran, daß Sie an Höhe verlieren, wenn sich die Nase des Hubschraubers absenkt, und es besteht die Möglichkeit, daß Sie mit dem Erdboden (einschließlich Wasser) oder anderen Objekten zusammenstoßen - der Hubschrauber gewinnt in dem Moment allerdings wieder an Höhe, in dem seine Geschwindigkeit zunimmt.

Probieren Sie diese Steuerungsmethode aus, da sie sehr leicht zu erlernen ist, auch wenn sie kompliziert klingt (zumindest ist sie viel einfacher auszuführen, als zu beschreiben!). Denken Sie immer daran, daß Sie in dem Moment, in dem alles außer Kontrolle zu geraten scheint, nur den Joystick loslassen müssen, und der Hubschrauber in seine fast unbewegliche Schwebestellung zurückkehrt.

Das Drücken des "Feuern Knopfes" auf dem Joystick bedient die gegenwärtig ausgewählte Waffe. Wenn Sie allerdings das Fahrwerk ausgefahren haben, öffnet der "Feuern Knopf" die Drosselklappe (hierbei wird reichlich Kraftstoff verbraucht).



# STEUERUNGEN

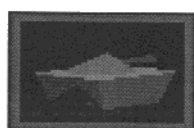
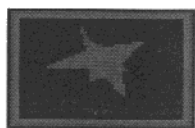
## VERWENDUNG EINER MAUS

Diese Steuerungsmethode ist schwerer zu erlernen als der Joystick, ermöglicht Ihnen aber im Endeffekt eine genauere Kontrolle und eine größere Manövrierfähigkeit.

Vergessen Sie nicht, daß nur ganz geringe Bewegungen der Maus erforderlich sind! Die Nase des Hubschraubers senkt sich, egal in welche Richtung Sie die Maus schieben. Je weiter Sie die Maus in diese Richtung schieben, je mehr senkt sich die Nase des Hubschraubers ab (bei gleichzeitigem Geschwindigkeitsanstieg und Höhenverlust). Wenn Sie die Maus anschließend in der entgegengesetzten Richtung zurückziehen, hebt sich die Nase des Hubschraubers an, und der Hubschrauber beginnt anschließend sich in die neue Richtung zu drehen.

Im Gegensatz zur Joystickmethode bleibt der Hubschrauber in der Stellung, in die Sie ihn gebracht haben und kehrt nicht zum Geradeausflug zurück, wenn Sie die Maus loslassen. Die Maussteuerung kann zu Beginn schwierig sein, aber wenn Sie es eine Weile üben, werden Sie es schon bald problemlos meistern.

Die linke Maustaste bedient Ihre gegenwärtig ausgewählte Waffe. Die rechte Maustaste bedient die Drosselklappe - besonders zweckmäßig, wenn Sie Nutzlasten geladen haben. Sie brauchen die Taste für die Drosselklappe während des normalen Flugs nicht verwenden, da der Kraftstoff dadurch sehr schnell verbrennt. Sie können diese Taste allerdings nach eigenem Ermessen verwenden, um sich aus einer gefährlichen Situation herauszumanövrieren - und zwar schnell!





# STEUERUNGEN

## STEUERUNGEN DER TASTATUR

Egal ob Sie die Maus oder den Joystick verwenden, werden Sie die folgenden Tasten benötigen:

**ENTER** - ruft das taktische Menü auf, das die Einsatzkarte, den Status Ihrer Einsatzziele und die gegenwärtigen Kraftstoff- und Munitionsreserven anzeigt. Wichtiger Hinweis: solange Sie sich in diesem Menü befinden, fährt die Handlung in dem oberen linken Fenster fort, und Sie können, wenn Sie wollen, das Spiel auch weiter-spielen, indem Sie nur dieses Fenster benutzen.

**LEERTASTE** - wechselt die Wahl Ihrer Waffe.

**G** - Fährt Fahrgestell ein und aus.

**P** - normaler Pausenmodus (jede Taste kann zur Wiederaufnahme des Spiels gedrückt werden).

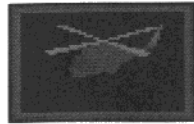
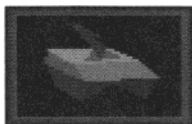
**H** - aktiviert den Haken, wenn Sie sich über der geeigneten Nutzlast befinden. Löst die Nutzlast.

**ESC** - bricht den gegenwärtigen Einsatz ab.

**F10** - bricht das Spiel ab.

**CURSORTASTEN** - nach oben und nach unten zur Auswahl der gewünschten Steuerungsmethode, zum Start des Einsatzes und zum Durchblättern der Einsatzziele im Taktikmenü. Rechte Taste zum Vergrößern und linke Taste zum Verringern der Munitionsreserve, die während des Auftankens vom Zeewolf geladen wird.

**CTRL.** - Auswahl der gewünschten Steuerungsmethode.



# ZEEWOLF SPIELEN

Es gibt im Zeewolf-Spiel 32 Einsätze. Jeder Einsatz ist in eine Reihe von Abschnitten aufgeteilt (die Anzahl hängt von der Komplexität des Einsatzes ab). Diese Abschnitte können in jeder beliebigen Reihenfolge angegangen werden, aber der Einsatz ist nicht abgeschlossen, bevor sämtliche Abschnitte durchgeführt wurden. Die meisten Einsatzabschnitte lassen sich in eine von vier Kategorien unterteilen: Aufsuchen und Zerstören, Rettung, Begleitflug und Transport auf dem Luftweg.

## AUFSUCHEN UND ZERSTÖREN

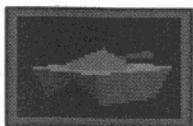
In dieser Phase müssen Sie buchstäblich ein oder mehrere Ziele aufsuchen und zerstören. Wenn die Ziele zerstört sind, werden sie dunkler und explodieren - sie werden außerdem mit der Meldung "knocked out" (zerstört) gekennzeichnet, wenn Sie sie im Taktikmenü hervorheben.

## RETTUNG

Sie können unter Umständen einen oder mehrere Männer aus einem Gebiet retten. Die Männer können sich im Freien oder in Gebäuden befinden. Falls sie sich in Gebäuden befinden, werden Sie im Normalfall die Türen wegschießen müssen, indem Sie irgendeinen Teil des Gebäudes beschießen. Sobald sich die Männer im Freien befinden, müssen Sie in ihrer Nähe landen. Sie werden dann zum Hubschrauber laufen und an Bord klettern. Sie können maximal sechs Personen an Bord transportieren. Falls Sie abgeschossen werden, wenn Sie Männer an Bord haben, werden diese Männer ebenfalls sterben. Um eine Rettung abzuschließen, müssen Sie auf dem Kreuz auf dem hinteren Deck des Flugzeugträgers landen, wo Ihre Passagiere von Bord gehen können. Obwohl Ihr Waffensystem nicht auf Menschen ausgerichtet ist, können diese durch unvorsichtiges Schießen getötet werden, wodurch der Einsatz unter Umständen nicht mehr ausgeführt werden kann.

## BEGLEITFLUG

Begleitflugeinsätze bedeuten immer, daß ein Flugzeug entlang einer vorbestimmten Route, die aus mehreren Wegpunkten besteht, begleitet werden muß. Das Flugzeug hält an jedem Wegpunkt an und wartet, solange Sie sich nicht



# ZEEWOLF SPIELEN

in unmittelbarer Nähe befinden. In diesem Fall fliegt es zum nächsten Wegepunkt weiter. Die feindlichen Streitkräfte entlang der Route greifen das begleitete Flugzeug unter Umständen an. Der Begleitflugeinsatz ist abgeschlossen, wenn das Flugzeug den letzten Wegepunkt erreicht hat.

## TRANSPORTE AUF DEM LUFTWEGE

Bei Lufttransporteinsätzen muß immer ein freundlich gesinntes Fahrzeug an einem Kabel angehängt werden und zu einem bestimmten Absetzort gebracht werden. Beim Lufttransport wird Kraftstoff schneller verbraucht als im Normalfall. Es kann außerdem als taktisches Manöver eingesetzt werden, um andere Einsatzziele zu erreichen. Am bestimmten Absetzort wird die Nutzlast automatisch freigegeben, sobald der Hubschrauber sicher über dem Zielbereich schwebt. An jedem anderen Ort können Sie die Nutzlast per Hand selber lösen.

## EINSATZBESPRECHUNGEN

Vor Beginn jedes Einsatzes erhalten Sie eine Einsatzbesprechung über die einzelnen Einsatzabschnitte. Drücken Sie ENTER, um durch die verschiedenen Operationsziele durchzublättern. Drücken Sie anschließend den Feuerm Knopf, um den Einsatz zu starten. Während des Spiels können Sie die Operationsziele des Einsatzes wieder aufrufen, indem Sie ENTER drücken.

## OPERATIONSZIELE DES EINSATZES

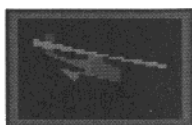
Im Taktikmenü können Sie durch die verschiedenen Operationsziele durchgehen, indem Sie die Nach Oben und Nach Unten Cursortaste betätigen. Einige Operationsziele besitzen eine Vielzahl von Zielen, und Sie können mit der linken und der rechten Cursortaste durch diese Ziele gehen.

## EINSATZBESPRECHUNG NACH DEM FLUG

Nach Abschluß jedes erfolgreichen Einsatzes erhalten Sie die aktuellen Informationen zu Ihrem Spielstand, einschließlich aller Prämien, die Sie unter Umständen erhalten haben. Sie können durch diese Bildschirmseiten gehen, indem Sie den Feuerm Knopf drücken.

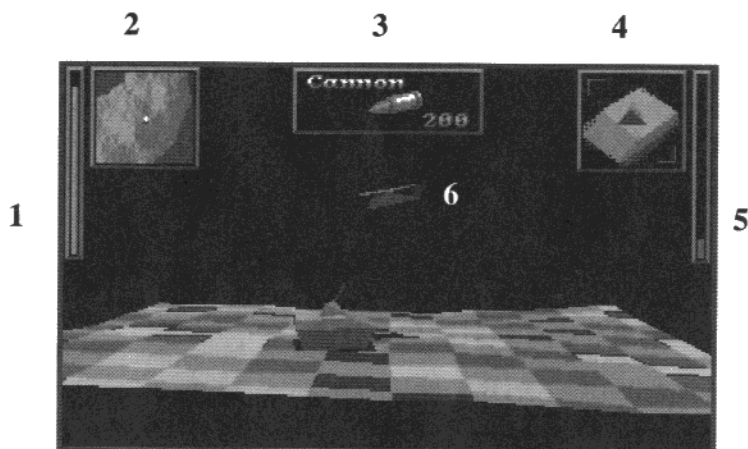
## KENNWORT

Nach jeweils vier durchgeführten Ebenen erhalten Sie ein Kennwort, das Ihnen in zukünftigen Spielen ermöglicht, an dieser Stelle in dem Spiel neu zu starten.



# ZEEWOLF SPIELEN

## HAUPTSPIELMENÜ



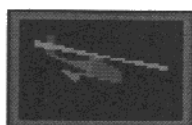
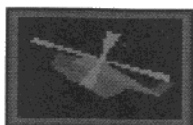
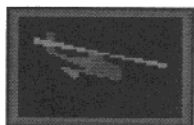
1. Kraftstoffmenge    2. Nahbereich- Scanner  
3. Gegenwärtig ausgewählte Waffe und Informationsbildschirm  
4. Gewehrkamera, die das gegenwärtige Ziel zeigt.  
5. Munitionsreserve    6. Zeewolf

### NAHBEREICH- SCANNER

Dieser Scanner zeigt sämtliche Einheiten an, die sich in der Nähe aufhalten. Sie selber sind durch einen weißen Punkt in der Mitte des Scanners gekennzeichnet, feindliche Einheiten erscheinen als rote Punkte und freundlich gesinnte Einheiten als gelbe Punkte.

### GEGENWÄRTIG AUSGEWÄHLTE WAFFEN UND INFORMATIONSKASTEN

Diese Anzeige wechselt zwischen Ihrer gegenwärtig ausgewählten Waffe und den Einzelheiten zu Ihrem Spielstand, der verbleibenden Leben und der sich an Bord befindlichen Personen, hin und her.



# ZEEWOLF SPIELEN

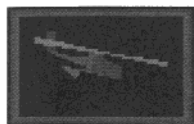
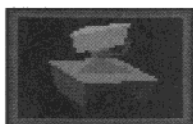
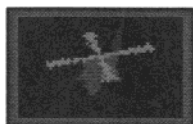
## GEWEHRKAMERA

Diese Anzeige zeigt das gegenwärtig angewählte feindliche Ziel an. Hinweis: nicht alle anzupeilenden Einheiten erscheinen in der Gewehrkamera. Die Einheit erscheint nur in der Gewehrkamera, wenn Sie darauf ausgerichtet sind. Falls Sie auf mehrere Einheiten ausgerichtet sind, zeigt Ihnen die Gewehrkamera die Einheit an, die Sie am wahrscheinlichsten treffen werden.

Ogleich ein feindliches Ziel in der Gewehrkamera angezeigt werden kann, bedeutet das keine Garantie dafür, daß jeder Schuß trifft. Wenn Sie die Nase des Hubschraubers direkt auf den Feind zu drehen, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit eines Treffers.

## MUNITIONSRESERVE

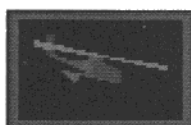
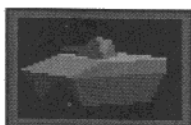
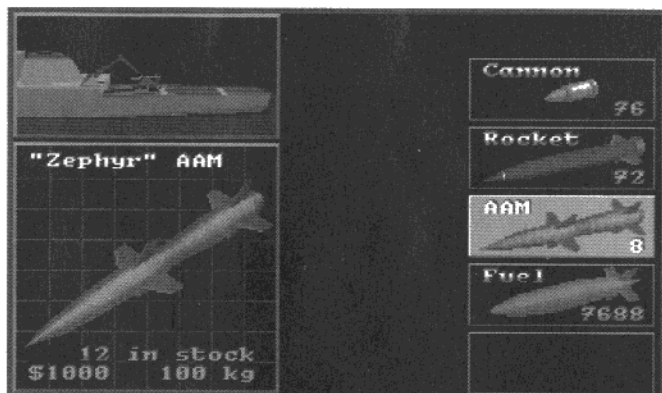
Dieser Balken zeigt die Munitionsreserven an, die in Ihrem Hubschrauber vorhanden ist. Der Balken verkleinert sich mit jedem ausgeführten Schuß, bis er Null erreicht hat und Sie sterben. Hinweis: Sie können neue Munition nur durch den erfolgreichen Abschluß eines Einsatzes aufladen oder wenn Sie gerettete Männer auf dem Flugzeugträger von Bord gehen lassen.



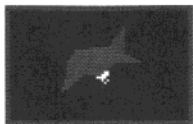
# ZEEWOLF SPIELEN

## NEUAUFTANKEN UND NEUBEWAFFNUNG

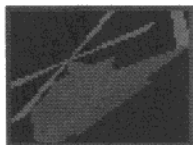
Um neu aufzutanken und neue Waffen an Bord zu nehmen, werden Sie entweder neben einem Camel (siehe Beschreibung der Einheiten an einer späteren Stelle) oder auf dem Kreuz an der Hinterseite Ihrer Fregatte (siehe Beschreibung der Einheiten an einer späteren Stelle) landen. Ihr Kraftstoff wird automatisch nachgefüllt. Sie können Waffen auswählen, indem Sie die Leertaste verwenden und diese dann jeweils mit der rechten oder linken Cursortaste auf- oder abladen. Die "Kosten" der Raketen und Geschosse setzt Ihren Spielstand nicht herab - es ist der Spielstand, den Sie für jede nicht verwendete Waffe an Bord des Zeewolfs am Ende jedes Einsatzes erhalten. Alle Waffen, die in den Camels oder der Fregatte verbleiben, werden nicht zu den Prämien hinzugezählt.



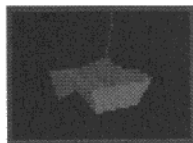
## FREUNDLICH GESINNTE STREITKRÄFTE



**KESTREL** VTOL Flugzeug, das zu Begleitflügen und Lufttransporteinsätzen verwendet wird. Kestrels sind unbewaffnet, einige können per Lufttransport transportiert werden.



**PELICAN** Großer Transporthubschrauber, der zu Begleitflügen und Lufttransporten verwendet wird. Pelicans sind unbewaffnet, einige können per Lufttransport transportiert werden.



**BUFFALO** Panzer. Wird für Aufsuchen und Zerstören und Lufttransporteinsätzen verwendet. Buffalos können mobil sein und per Lufttransport transportiert werden. Einige können Hochleistungs-Artilleriegeschosse bei einer mittleren Geschwindigkeit abfeuern.



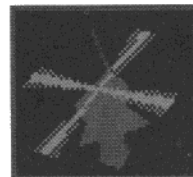
**CAMEL**  
Fahrzeug zur Neuversorgung. Zur Neubewaffnung und zum Wiederauftanken des Zeewolfs gedacht. Camels sind unbewaffnet.



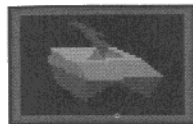
**CARRIER** (FLUGZEUGTRÄGER)  
Stützpunkt zur Aufnahme des geretteten Personals. Der Flugzeugträger hat im allgemeinen einen Camel auf Deck.



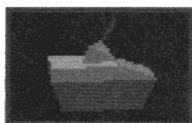
**FRIGATE** (FREGATTE)  
Stützpunkt für die Neubewaffnung und das Wiederauftanken des Zeewolfs



**ZEEWOLF**  
Ihr Hubschrauber - feuert drei Arten von Waffen: Kanonen, Raketen und Fernlenkgeschosse. Der Zeewolf kann per Lufttransport transportiert werden.



# FEINDLICHE STREITKRÄFTE



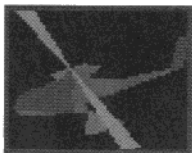
## **BEAR**

Panzerwagen. Feuert 50 Kaliber-Salven bei einer mittleren Geschwindigkeit ab.



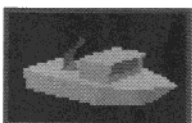
## **MANTIS**

Flugzeug-Abwehr-Kanone (FLAK). Feuert Leuchtspurgeschosse bei einer hohen Geschwindigkeit ab.



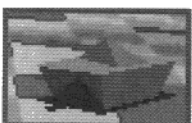
## **WASP**

Aufklärungshubschrauber. Feuert 50 Kaliber-Salven bei einer langsamen Geschwindigkeit ab.



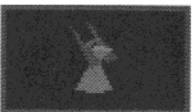
## **SHARK**

Patrouillenboot. Feuert Leuchtspurgeschosse bei einer hohen Geschwindigkeit.



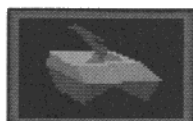
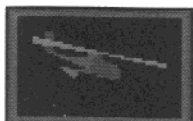
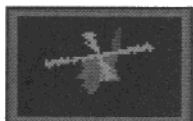
## **HIPPO**

Amphibienpanzer. Feuert hochexplosive Artilleriegeschosse bei einer langsamen Geschwindigkeit ab.



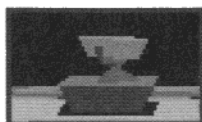
## **COBRA**

Boden- Luft- Raketen- Standorte. Feuert Geschosse bei einer mittleren Geschwindigkeit ab.



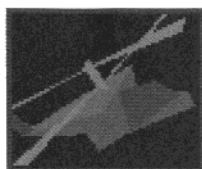


# FEINDLICHE STREITKRÄFTE



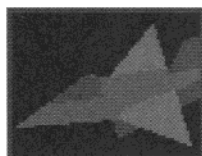
## **WATCHDOG**

Radarpanzer. Unbewaffnet.



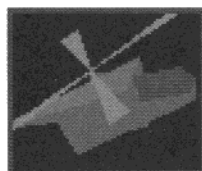
## **VULTURE**

Angriffshubschrauber. Feuert Leuchtpurgeschoße bei einer sehr hohen Geschwindigkeit.



## **OSPREY**

VTOL-Abfangflugzeug. Feuert Zielsuchraketen bei einer hohen Geschwindigkeit ab.



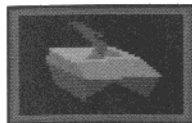
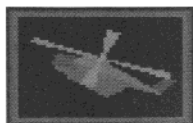
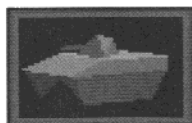
## **ALBATROSS**

Transporthubschrauber. Feuert 50 Kaliber-Salven bei einer hohen Geschwindigkeit ab.

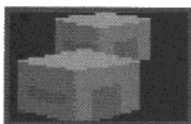


## **RHINO**

Mobile Flugzeug-Abwehr-Kanone (FLAK). Feuert Leuchtpurgeschoße bei einer sehr hohen Geschwindigkeit ab.



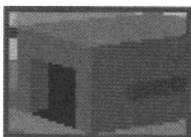
## ANDERE GEGENSTÄNDE



### **BARACKEN UND BUNKER**

Enthalten im allgemeinen Gefangene.

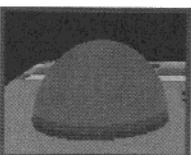
Können zerstört werden.



### **WERKSTÄTTEN**

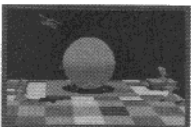
Enthalten im allgemeinen feindliche

Einheiten. Können zerstört werden.



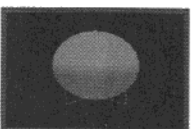
### **DOMES**

Können entweder feindliche oder freundlich  
gesinnte Einheiten enthalten. Können zerstört  
werden. Mit Radarschutz ausgerüstet, so daß  
sich Ihre Waffen nicht darauf einpeilen  
können.



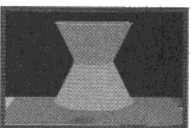
### **FRÜHWARN- RADARASYSTEM**

Von feindlichen Einheiten geschützt. Kann  
nicht zerstört werden..



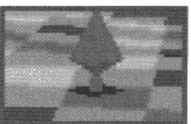
### **FUSIONSREAKTOR**

Von feindlichen Einheiten geschützt. Kann  
nicht zerstört werden.



### **KÜHLTURM**

Von feindlichen Einheiten geschützt. Kann  
nicht zerstört werden.



### **BÄUME**

Achten Sie auf sie! Können zerstört werden.



# ZEEWOLF WAFFEN

## Cannon shell

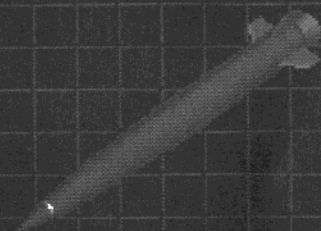


485 in stock  
Free of charge

## KANONE

Maximale Beladung = 600 Salven.  
Schadenskapazität = gering. Die  
Feuergeschwindigkeit ist hoch. Die  
erforderliche Zielgenauigkeit ist im  
mittleren Bereich. Gegenüber allen  
Zielen wirkungsvoll.

## "Zulu" rocket

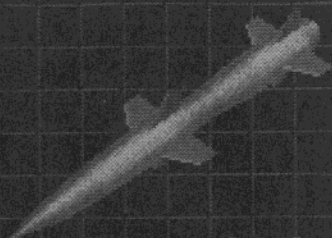


10 in stock  
\$150 each

## RAKETEN

Maximale Beladung = 96.  
Schadenskapazität = mittelmäßig.  
Die Feuergeschwindigkeit ist hoch.  
Die erforderliche Zielgenauigkeit  
ist hoch. Gegenüber Bodenzielen  
und Zielen auf dem Wasser am  
wirkungsvollsten.

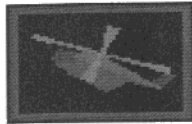
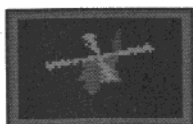
## "Zephyr" AAM



12 in stock  
\$1000 100 kg

## GESCHOSSE

Maximale Beladung = 8.  
Schadenskapazität = hoch. Die  
Feuergeschwindigkeit ist niedrig.  
Die erforderliche Zielgenauigkeit  
ist gering. Gegenüber fliegenden  
Zielen am wirkungsvollsten.

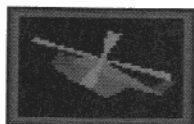


# PUNKESTAND

## PUNKESTAND

Sie erhalten Punkte für jede zerstörte feindliche Einheit und für sämtliche erfolgreich durchgeführten Operationsziele des Einsatzes. Sie erhalten außerdem Prämien für die Rettung aller Männer, die über das erforderliche Soll hinausgehen und für alle, am Schluß eines Einsatzes, nicht verwendeten Waffen.

Der Spielstandanzeiger zeigt Ihnen den Spielstand des gegenwärtigen Einsatzes an. Ihr gesamter Spielstand wird am Schluß des Einsatzes auf dem Bildschirm der Einsatzbesprechung angegeben. Für jede erreichten 250.000 Punkte am Ende eines Einsatzes erhalten Sie ein weiteres Leben.



# HINWEISE UND TIPS

## HINWEISE UND TIPS

Geraten Sie nicht in Panik! Hier wird zwar schnell und wild geschossen, aber die richtige Taktik spielt eine wichtige Rolle. Achten Sie darauf, wie (sich) jede feindliche Einheit bewegt/aufgestellt ist - der Gewehrstand auf dem Bear zum Beispiel ist nicht besonders schnell. Wenn Sie Ihre Richtung also schnell und radikal ändern, wird der Bear eine Weile brauchen, um Sie genau anzupeilen - und Sie ballern in der Zwischenzeit mit Ihrer Kanone los.

Denken Sie daran, daß die Männer, die Sie im Zeewolf mittransportieren, sterben, wenn Sie sterben - versuchen Sie daher, sie sobald wie möglich von Bord gehen zu lassen.

Raketen und Geschosse, und besonders Raketen, können unter Umständen am Ziel vorbeigehen. Feuern Sie sie nicht zu schnell ab, sondern schießen zunächst immer nur ein oder zwei Salven, um Ihre Zielgenauigkeit zu überprüfen.

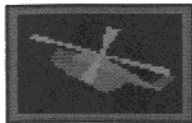
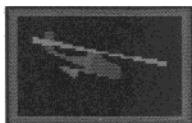
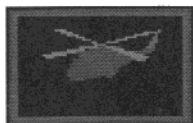
Halten Sie Ihren Finger für Schnellfeuern auf dem Feuern Knopf, wenn Sie die Kanone abschießen.

Versuchen Sie nicht zu landen, um Männer zu retten, wenn sich feindliche Einheiten im Angriff befinden (insbesondere wenn sich die feindlichen Einheiten in der Luft befinden!).

Denken Sie immer daran, daß Ihr Einsatz zu Ende ist, sobald sämtliche Operationsziele erfüllt wurden. Sorgen Sie also dafür, daß alle nicht spezifizierten Aufgaben (zusätzliche Rettungsmanöver, Abschießen zusätzlicher feindlicher Ziele, usw.) durchgeführt werden, bevor die vorbestimmten Aufgaben erfüllt sind.

Die Waffen, die Sie am Schluß eines Einsatzes noch an Bord haben, werden als Prämie gutgeschrieben. Es ist also wichtig, daß Sie von den Camels und der Fregatte so viele Vorräte wie möglich an Bord nehmen, bevor Sie den Einsatz beenden.

Ihre Fernlenkgeschosse arbeiten am erfolgreichsten gegenüber fliegenden Zielen, bei denen sie fast immer erfolgreich sind. Bei Bodenzielen und Zielen auf dem Wasser müssen Sie dagegen sorgfältiger zielen, da sie sich in den Boden eingraben oder im Wasser landen können.



# EINSATZES

## Einsatz 1

Der Feind ist im Begriff, drei verlassene Buffalos zu kapern. Sie müssen dafür sorgen, daß die Buffalos nicht intakt in Feindeshand geraten.

### Operationsziele

Die verlassenen Buffalos befinden sich am dem markierten Standort.

Es sind 3 Buffalos vorhanden: zerstören Sie alle 3.

Suchen Sie außerdem alle feindlichen Bodeneinheiten auf, und zerstören Sie sie.

Es sind 3 Bears vorhanden: zerstören Sie alle 3.

## Einsatz 2

Vier unserer Männer sind vom Feind gefangen worden und werden in zwei Lagern festgehalten. Dringen Sie dort ein, und bringen unsere Jungs wieder nach Hause.

Die feindlichen Lager befinden sich an den markierten Standorten, und unsere Männer befinden sich in den Gebäuden.

Es sind vier Kriegsgefangene (POWs) vorhanden: befreien Sie mindestens 2.

An Bord des Flugzeugträgers befinden sich zusätzliche Munition und Kraftstoff. Hier müssen Sie die befreiten Kriegsgefangenen abliefern.

## Einsatz 3

Der Geheimdienst hat von einem neuen feindlichen Stützpunkt in Ihrem Gebiet berichtet. Begleiten Sie ein Aufklärerflugzeug zum Standpunkt, und sorgen Sie dafür, daß es sicher zurückkehrt.

Der Kestrel-Aufklärer startet vom Flugzeugträger aus und kehrt am Schluß des Einsatzes dorthin zurück.

Sorgen Sie für die sichere Rückkehr des Kestrel.

## Einsatz 4

Einer unserer Luftwaffenstützpunkte wurde vom Feind abgeschnitten. Sie müssen bei der Evakuierung von zwei der Flugzeuge helfen.

Ein Kestrel ist beschädigt, aber flugfähig - begleiten Sie ihn zurück zum Flugzeugträger.

Sorgen Sie für die sichere Rückkehr des Kestrel.

Der zweite Kestrel ist zu schwer beschädigt, um abheben zu können. Sie müssen ihn also zurücktransportieren.

Transportieren Sie den Kestrel zum Flugzeugträger zurück.

## Einsatz 5

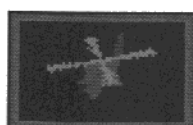
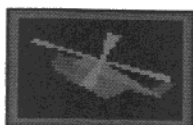
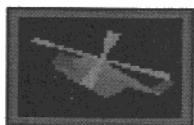
Ein Fusionsreaktor, der sich tief im feindlichen Gebiet befindet, versorgt den Feind mit Energie. Setzen Sie den Reaktor außer Gefecht, um die feindlichen Kriegsbemühungen zu behindern und um gefangene Wissenschaftler zu befreien.

Der Reaktor wird von Einheiten, die auf dem Land und zur See stationiert sind, verteidigt. Alle Einheiten müssen zerstört werden, damit der Reaktor betriebsunfähig wird.

Es befinden sich 4 Mantis-Einheiten und 5 Sharks im Bereich: zerstören Sie alle 9.

Vier Wissenschaftler werden zur Arbeit mit dem Feind gezwungen. Befreien Sie die Wissenschaftler, und bringen Sie sie zum Flugzeugträger zurück.

Es sind 4 Männer gefangen: befreien Sie mindestens 2.



# EINSATZES

## Einsatz 6

Zwei Stützpunkte befinden sich dicht nebeneinander. Einer unserer Stützpunkte wurde vor kurzen vom Feind erobert. Erobern Sie ihn zurück, indem Sie einen Pelican zum Stützpunkt begleiten. Seien Sie darauf gefaßt, daß Ihr Stützpunkt unter Umständen angegriffen wird.

Der feindliche Stützpunkt hat nur eine schwache Verteidigungseinheit, aber der Weg dorthin muß für den Pelican frei gekämpft werden. Begleiten Sie den Pelican, um den Stützpunkt zurückzuerobern.

Es ist bekannt, daß feindliche Einheiten in der Nähe Ihres Stützpunktes gelandet sind - zerstören Sie diese, bevor sie irgendwelchen Schaden verursachen können. Es sind 2 Hippos vorhanden: zerstören Sie beide.

## Einsatz 7

Einige unserer Männer werden in einem von zwei feindlichen Stützpunkten, gefangen gehalten - wir wissen nicht in welchem. Finden Sie die Männer, und befreien Sie sie und zerstören Sie sämtliche feindlichen Panzertruppen, die Ihnen dabei über den Weg laufen.

Wenn Sie unsere Männer gefunden haben, bringen Sie sie alle zum Flugzeugträger zurück.

Befreien Sie 6 Männer: bringen Sie sie zum Flugzeugträger zurück

Es ist bekannt, daß der Feind mehrere Hippos im Gebiet stationiert hat. Suchen Sie die Hippos, und zerstören Sie sie. Es sind 6 Hippos vorhanden: zerstören Sie alle 6.

## Einsatz 8

Ein weiterer feindlicher Reaktor und ein weiterer feindlicher Stützpunkt sind entdeckt worden. Wir haben Versorgungsprobleme, so daß Sie einen Buffalo einsetzen müssen, um bei der Zerstörung der feindlichen Einheiten behilflich zu sein.

Da die Vorräte begrenzt sind, können Sie den markierten Buffalo verwenden, um den Feind anzugreifen, indem Sie den Buffalo per Lufttransport zum Feind bringen. Ignorieren Sie die Einheiten zur See, aber sorgen Sie dafür, daß sämtliche Verteidigungsstellungen des Reaktors außer Gefecht gesetzt werden, und daß sämtliche Inseln im Gebiet von feindlichen Einheiten befreit sind.

## Einsatz 9

Es ist bekannt, daß eine feindliche Kuppel wenigstens eine freundlich gesinnte Einheit enthält, die zum Flugzeugträger begleitet werden muß. Eine weitere Kuppel enthält eine neue feindliche Einheit, die zerstört werden muß. Ach ja, und können Sie bitte außerdem zwei Männer für uns retten? Danke!

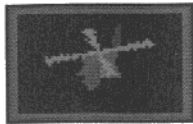
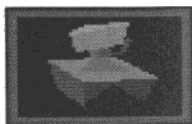
Begleiten Sie die freundlich gesinnte Einheit zum Flugzeugträger, und zerstören die neue feindliche Einheit.

Es ist uns gelungen, auf der in der Nähe gelegenen Insel ein Camel zu landen - machen Sie davon den größtmöglichen Gebrauch. Begleiten Sie die freundlich gesinnte Einheit zum Flugzeugträger, und zerstören die neue feindliche Einheit. Sobald der Begleitflugeinsatz und der "Aufsuchen-und-Zerstören-Einsatz" abgeschlossen sind, befreien und retten Sie die festgehaltenen Kriegsgefangenen. Es sind 4 Kriegsgefangene vorhanden: retten Sie wenigstens 3.

## Einsatz 10

Es wurde ein feindliches Flugfeld entdeckt. Hindern Sie den Feind daran, die Übermacht in der Luft zu gewinnen, indem Sie seine sämtlichen fliegenden Einheiten zerstören 11

Ein VIP reist gegenwärtig in einem Pelican durch den Sektor, und Sie müssen dafür sorgen, daß er den Flugzeugträger erreicht. Es befinden sich außerdem Kriegsgefangene auf dem Flugfeld - holen Sie sie heraus. Begleiten Sie den Pelican zum Flugzeugträger. Es befinden sich 2 Kriegsgefangene auf dem Flugfeld: retten Sie wenigstens 1. Setzen Sie das Flugfeld außer Gefecht, indem Sie die dort vorhandenen feindlichen Kuppeln zerstören. Es sind 3 Kuppeln vorhanden: zerstören Sie sie und ihren Inhalt.



# EINSATZES

## Einsatz 11

Ein Spion hat uns über eine wesentliche Ansammlung feindlicher Streitkräfte und Waffen in Kenntnis gesetzt, die für einen sofortigen Angriff bereit sind. Sie müssen die Streitmacht zerstören und unseren Mann herausholen.

Die feindliche Streitmacht besteht aus Rhinos, Hippos und Bears, die auf einen Einsatz warten.

Zerstören Sie sämtliche bewaffneten Bodeneinheiten.

Unser Spion wird in einem feindlichen Stützpunkt verhört - befreien Sie ihn, und holen Sie ihn ab.

Holen Sie 1 Mann ab.

Ihr Flugzeugträger befindet sich außer Reichweite, so daß Sie den Spion nicht abliefern können, aber Sie können von einer freundlich gesinnten Fregatte neue Vorräte an Bord nehmen.

## Einsatz 12

Ihr Flugzeugträger ist von einer feindlichen Offensive in die Ecke gedrängt worden. Sie müssen sich einen Weg dorthin erkämpfen und den Spion absetzen, den Sie noch an Bord haben, und dabei gleichzeitig die feindlichen Bodeneinheiten abwehren.

Liefern Sie den Spion, den Sie an Bord haben, auf dem Flugzeugträger ab. Eine Neuversorgung mit Vorräten ist in der Nähe Ihres Startes zur Verfügung. Liefern Sie den Spion auf dem Flugzeugträger ab.

Der Vorschub der feindlichen Streitkräfte schreitet weiter fort. Sie müssen ihm Einhalt gebieten, indem Sie sämtliche Rhinos, Hippos und Bears auf den Inseln auslöschen.

Zerstören Sie sämtliche bewaffneten Einheiten.

## Einsatz 13

Der Feind hat zwei Flugzeuge gekapert und mehrere wichtige Mitglieder der Mannschaften gefangen genommen, die dazu gezwungen werden, die Flugzeuge auseinanderzunehmen und zu reproduzieren.

Gewinnen Sie unser Eigentum zurück, und retten Sie unsere Ingenieure, bevor es zu spät ist.

Gewinnen Sie unsere Flugzeuge vom feindlichen Stützpunkt zurück und liefern Sie sie an den markierten Standorten ab - dem Flugzeugträger und unserem Bodenstützpunkt.

Bringen Sie 2 Flugzeuge in Sicherheit. Unsere gefangenen Ingenieure können dem Feind wichtige technische Informationen liefern. Sie müssen daher unter allen Umständen gerettet werden. Es sind 12 Männer vorhanden: retten Sie mindestens 10. Sorgen Sie dafür, daß wir den Stützpunkt zu einem späteren Zeitpunkt erobern können, indem Sie alle ihre Mantis und Cobra Luftverteidigungseinheiten zerstören.

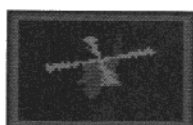
Zerstören Sie sämtliche Mantis und Cobra Einheiten.

## Einsatz 14

Ein isolierter Stützpunkt ist unter schweren Beschuß durch einen feindlichen Kampfverband geraten, der gleichzeitig versucht, einen in der Nähe gelegenen Fusionsreaktor in Betrieb zu nehmen. Retten Sie unsere Streitkräfte, und verhindern Sie die Pläne des Feindes.

Es befinden sich zwei Kestrels auf dem Stützpunkt. Sie müssen zum Flugzeugträger zurückbegleitet werden, bevor sie vom Feind zerstört werden. Begleiten Sie 2 Kestrels zum Flugzeugträger zurück.

Der Stützpunkt enthält außerdem anderes Zubehör und weiteres Personal, und es ist Ihre Aufgabe dafür zu sorgen, daß wenigstens 2 Männer gerettet werden. Retten Sie 2 Männer. Der Reaktor befindet sich auf einer anderen Insel, und Sie müssen seine Inbetriebnahme verhindern, indem Sie die Verteidigungseinheiten zerstören. Zerstören Sie 4 Cobras und 2 Watchdogs.





# EINSATZES

## Einsatz 15

Unsere Spione haben einen neuen feindlichen Stützpunkt ausfindig gemacht, auf dem eine neue Luftfeinheit in Masse produziert werden soll. Sie müssen die Fertigstellung dieses Stützpunktes verzögern und unsere Spione aus dem Gebiet herausholen.

Bisher ist der Stützpunkt noch nicht sehr weit fortgeschritten, so daß Sie nur 3 Kuppeln zerstören müssen, um ihn außer Gefecht zu setzen.

Zerstören Sie 3 Kuppeln.

Wir wissen, daß zwei unser Agenten gefangen genommen worden sind, und sich am markierten Standort befinden. Zwei weitere Männer befinden sich irgendwo auf einer der Inseln, und Sie werden sie finden müssen.

Es sind 4 Männer vorhanden: retten Sie wenigstens 3.

## Einsatz 16

Um eine erfolgreiche Offensive zu starten, müssen wir das Frühwarn-Radarnetz des Feindes außer Gefecht setzen und eine schwer bewaffnete, aber wichtige Wasserstraße erobern.

Jedes Frühwarn-Radarsystem muß außer Betrieb gesetzt werden, indem die umliegenden Verteidigungseinheiten zerstört werden. Anschließend muß die Küste um den Kanal herum von allen Einheiten der Küstenverteidigung befreit werden.

Zerstören Sie die Verteidigungseinheiten um den Radar herum und entlang der Küste.

Sobald die bisherigen Operationsziele erreicht worden sind, müssen 2 wichtige Gefangene befreit werden.

Diese Männer sind für unsere Kriegsbemühungen von lebenswichtiger Bedeutung - sorgen Sie dafür, daß sie lebend auf dem Flugzeugträger ankommen.

Es sind 2 Männer vorhanden: retten Sie beide.

## Einsatz 17

Ein Aufklärungshubschrauber hat soeben ein weit entferntes und nur wenig geschütztes Kriegsgefangenenlager entdeckt. Er hat die Gelegenheit ergriffen, einige der Gefangenen zu befreien, aber weitere Gefangene warten darauf, gerettet zu werden.

Der Aufklärungshubschrauber benötigt Ihre Hilfe, um sicher zum Flugzeugträger zurückzukehren. Es sind unsere Jungs an Bord, lassen Sie sie also nicht im Stich.

Begleiten Sie den Hubschrauber zum Flugzeugträger zurück.

Diese Gelegenheit ist einfach zu gut, um sie ungenützt verstreichen zu lassen. Kehren Sie zum Lager zurück, und holen Sie so viele Kriegsgefangene heraus, wie Sie können. Achten Sie dabei auf hinterlistige Angriffe des Feindes.

Es sind 8 Kriegsgefangene vorhanden: befreien Sie mindestens 6.

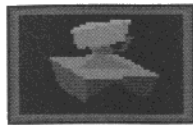
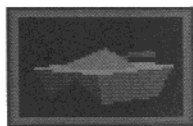
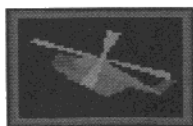
## Einsatz 18

Der Feind startet eine Offensive auf einem unserer Stützpunkte. Ein Hubschrauber mit streng geheimen Dokumenten an Bord benötigt Ihre Hilfe, um sicher zum Flugzeugträger zurückzukehren. Die Offensive des Feindes muß dabei zum Einhalt gebracht und ein Gegenangriff gestartet werden.

Der Hubschrauber mit den streng geheimen Dokumenten muß den Flugzeugträger von der markierten Position aus erreichen.

Begleiten Sie den Hubschrauber zum Flugzeugträger zurück.

Um den Angriff des Gegners zum Stillstand zu bringen, müssen Sie dafür sorgen, daß sämtliche feindlichen Bodeneinheiten auf unserer Insel ausgelöscht werden. Anschließend müssen Sie die Bedrohung einer neuen Invasion abwenden, indem Sie die feindlichen Transporthubschrauber und Kampfflugzeuge zerstören.



# EINSATZES

## Einsatz 19

Dem Feind ist es gelungen einen Zeewolf in seine Hände zu bekommen, und er versucht, ihn zu reproduzieren. Das muß unter allen Umständen verhindert werden. Holen Sie den Zeewolf zurück.

Der Zeewolf wird sich vermutlich nicht in einem flugfähigen Zustand befinden, so daß Sie ihn, sobald Sie ihn gefunden haben, zum Flugzeugträger zurücktransportieren müssen.

Bringen Sie den Zeewolf zum Flugzeugträger zurück.

Wie immer setzen die Feinde gefangene Ingenieure ein, um bei dem Vervielfältigung des Zeewolfs zu helfen. Holen Sie diese Männer ebenfalls heraus. Es sind 6 Männer vorhanden: retten Sie wenigstens 5.

Um sicherzugehen, daß nicht noch irgend etwas ungeordnet zurückbleibt, und um dem Feind zu zeigen, wer die Oberhand hat, wollen wir, daß Sie sämtliche feindliche Kuppeln, Baracken und Werkstätten zerstören.

Zerstören Sie sämtliche Kuppeln, Baracken und Werkstätten.

## Einsatz 20

Berichte des Geheimdienstes weisen darauf hin, daß es in diesem Bereich zu massiven gegnerischen Handlungen kommt - finden Sie heraus, worum sich das Ganze handelt und führen Sie alle notwendigen Handlungen durch, um zu zerstören oder zu erobern, was der Feind zu bewachen scheint.

## Einsatz 21

Der Mordversuch an einem feindlichen General ist mißlungen mit dem Ergebnis, daß einige unserer Mitglieder unserer Kommandotruppe gefangenengenommen worden sind. Retten Sie die Männer, und sorgen Sie dafür, daß der General umgebracht wird.

Es ist bekannt, daß sich der feindliche General in einer feindlichen Einheit an einem der beiden markierten Standorte befindet. Finden Sie den General, und bringen Sie ihn um.

Zerstören Sie sämtliche feindlichen Einheiten.

Die gefangenen Mitglieder der Kommandotruppe werden irgendwo auf dem markierten Hauptstützpunkt der Feinde festgehalten, und trotz ihres Mißerfolges möchten wir sie zurückhaben... damit sie neu ausgebildet werden können.

Es sind 4 Männer vorhanden: retten Sie mindestens 3.

Außerdem ist ein noch nicht gelöstes Problem vorhanden - der Pelican, auf dem die Kommandotruppe hereingeschoben wurden. Er ist vom Feind noch nicht entdeckt worden, benötigt aber Ihre Hilfe, um zurück-zukehren.

Begleiten Sie den Pelican sicher zum Flugzeugträger zurück.

## Einsatz 22

Der Feind hat dieses große Vorratsdepot verwendet, um Ausrüstung und Zubehör an die Truppen an der Front zu liefern. Zerstören Sie das Depot, und schneiden Sie ihnen die Vorratsverbindung ab.

Das Depot wird mit einer ausgesprochen großen Streitmacht verteidigt, und Sie werden Hilfe von den Buffalos auf dem Flugzeugträger benötigen.

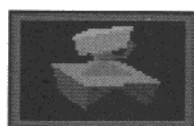
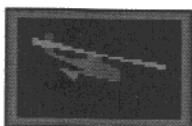
Zerstören Sie drei Kuppeln.

## Einsatz 23

Es haben vorsichtige Friedensgespräche stattgefunden und obwohl wir gehofft hatten, damit Fortschritte machen zu können, hat der Feind die Spielregeln verletzt und den

Pelican angegriffen, an Bord dessen sich unsere Vermittler für die Friedensgespräche befanden.

Es handelt sich hier um die letzte bekannte Position des Pelicans, bevor er angegriffen wurde. Finden Sie ihn und bringen Sie zurück, was immer Sie können.



# EINSATZES

## Einsatz 24

Durch einen Vorschub tief im Feindesland haben Sie Ihre Vorratsleitungen unterbrochen. Suchen Sie sich von irgendwoher Munition, und schießen Sie alles um Sie herum in die Steinzeit zurück. Sobald Sie herausgefunden haben, wie Sie sich wieder mit Vorräten versorgen können, haben Sie die einfache Aufgabe, jede feindliche Einheit im Gebiet in Stücke zu schießen. Lassen Sie nichts am Leben. Zerstören Sie sämtliche feindlichen Einheiten.

## Einsatz 25

Eclipticos CEO macht einen seltenen Besuch an der Front, um den Fortgang des Krieges zu überprüfen. Wir werden vielleicht keine weitere Chance erhalten, auf ihn zu schießen. Finden Sie ihn daher, und eliminieren Sie ihn, um dem Feind einen wesentlichen Schlag zu versetzen. Der CEO befindet sich Berichten nach an Bord eines Albatrosses auf dem Weg vom markierten Stützpunkt. Zerstören Sie sämtliche Mittel, die ihm zur Verfügung stehen, um zu der feindlichen Fregatte zu gelangen, bis Sie das Flugzeug, an Bord dessen er sich befindet, aufgespürt haben.

## Einsatz 26

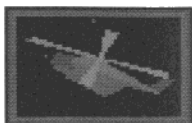
Einer unserer Agenten im Feld hat eine feindliche Fregatte ausfindig gemacht, die ein Archipel unterstützt. Halten Sie die Lufteinheiten an, und holen Sie unseren heldenhaften einsamen Beobachter dort heraus. Irgendwo auf der angezeigten Insel befindet sich der Agent, der uns vor den Bewegungen der Feinde gewarnt hat - sehen Sie zu, daß er zum Frühstück zu Hause ist. Retten Sie 1 Mann. Von Insel zu Insel herrscht eine belebte Hubschrauberaktivität. Sie müssen daher sämtliche Albatrosstransporte und die feindliche Osprey-Kampfflugzeug-Deckung für die Fregatte außer Gefecht setzen. Zerstören Sie sämtliche Albatrosse und 2 Ospreys.

## Einsatz 27

Einige unserer Agenten haben einen Buffalo auf einen feindlichen Stützpunkt geschmuggelt. Holen Sie ihn aus seinem Versteck hervor, und zerstören Sie die feindlichen Stützpunkte im Gebiet. Die drei hier markierten feindlichen Stützpunkte müssen zerstört werden, indem Sie sämtliche Verteidigungseinheiten außer Kraft setzen. Der Buffalo befindet sich unter der Kuppel des am schwächsten verteidigten Stützpunktes. Zerstören Sie die Verteidigungseinheiten auf 3 Stützpunkten.

## Einsatz 28

Der Feind befindet sich auf dem Rückzug, und wir benötigen Sie, um eine große Offensive zu unterstützen. Sie werden bei mehreren Operationszielen helfen müssen, um unseren Angriff voranzutreiben. Ein feindlicher Stützpunkt und ein Fusionsreaktor sind noch vorhanden, die von den sich zurückziehenden Streitkräften weiterhin verteidigt werden. Setzen Sie die Verteidigungseinheiten außer Gefecht, und befreien Sie gleichzeitig zwei unserer Männer, die auf dem Stützpunkt gefangen gehalten werden. Zerstören Sie die feindlichen Verteidigungseinheiten des Stützpunktes. Es sind 2 Männer vorhanden: retten Sie beide. Einem Kestrel, der die Offensive unterstützt, ist der Kraftstoff ausgegangen, und er ist auf einer Sandbank gelandet. Der Pilot hat überlebt, also holen Sie ihn und sein Flugzeug zurück. Retten Sie einen Piloten. Bringen Sie den Kestrel zum Flugzeugträger zurück. Der feindliche Rückzug wird durch eine Fregatte koordiniert. Behindern Sie ihren Rückzug, indem Sie die Verteidigungseinheiten der Fregatte außer Gefecht setzen. Zerstören Sie die Verteidigungseinheiten der Fregatte.



# EINSATZES

## Einsatz 29

Eine feindliche Flotte befindet sich in einem Kanal vor Anker, von dem aus sie Gebäude verteidigt, in denen wichtige Gefangene festgehalten werden. Zerstören Sie die Flotte und retten Sie die VIPs, um dem Feind einen schweren Schlag zu versetzen.

An den beiden Enden des Kanals befinden sich zwei Fregatten. Wenn Sie diese außer Gefecht setzen, werden Sie die gesamte Kriegsmarine des Feindes lahmgelegt haben.

Setzen Sie 2 Fregatten außer Gefecht.

An den Ufern des Kanals befinden sich die Gebäude, in denen unsere gefangenen Helden festgehalten werden. Holen Sie sie zurück, und geben Sie damit dem Kampfgeist daheim einen Auftrieb.

Es sind 10 Männer vorhanden: retten Sie wenigstens 9.

## Einsatz 30

Wir erhalten einige verwirrende Bericht zu feindlichen Versuchen, unsere Stützpunkte zu infiltrieren und unsere Übertragungen abzufangen. Finden Sie den Verräter, eliminieren Sie ihn, und finden Sie heraus, was zum Teufel eigentlich los ist.

Der Geheimdienst berichtet über einen feindlichen Osprey in diesem Gebiet, der außer Gefecht gesetzt werden muß.

Zerstören Sie 1 Osprey.

Wir haben außerdem Berichte über einen Pelican mit zwei Generälen an Bord erhalten, der zum Flugzeugträger zurückbegleitet werden muß. Bringen Sie sie sicher zurück, da der Feind ansonsten einen riesigen Propagandacoup erringen wird.

Begleiten Sie den Pelican zum Flugzeugträger.

Irgendwo auf einem dieser 3 Stützpunkte befindet sich der Verräter, der uns mit falschen Informationen gefüttert hat - liquidieren Sie ihn.

Zerstören Sie 1 Mann.

## Einsatz 31

Unsere Offensive ist weit in das Gebiet des Feindes vorgedrungen, und wir befinden uns innerhalb des Angriffsbereichs ihres Hauptluftstützpunktes. Schlagen Sie sie zusammen, zerstreuen Sie sie in alle Winde, und erobern Sie den Stützpunkt zum großen Ruhm und Glanz für uns zurück.

Zerstören Sie sämtliche feindlichen Luftfahrzeuge.

Hmhmm... ALLE Luftfahrzeuge, OK?

Erobern Sie den Stützpunkt, indem Sie den markierten Buffalo direkt im Zentrum des feindlichen Stützpunktes absetzen.

Transportieren Sie den Buffalo in die Mitte der Rollbahnen.

## Einsatz 32

Der Feind pfeift aus dem letzten Loch, und wir gehen jetzt ans Eingemachte. Zerstören Sie diese wichtige Waffenfabrik, und retten Sie gleichzeitig unsere gefangenen Arbeiter, um zu garantieren, daß Sie als gefeierter Held zurückkehren.

Die Arbeiter sind auf den ganzen Inseln verteilt, und es wird eine große Zahl befreit werden müssen. Lassen Sie sie in dieser Stunde der Not nicht im Stich.

Es sind 15 Männer: retten Sie wenigstens 13.

Wir werden diesen Ort nicht verlassen, bevor nicht jedes Anzeichen der feindlichen Einheiten ausgelöscht worden ist. Worauf warten Sie also? Packen Sie sie. Zerstören Sie sämtliche feindlichen Einheiten.

