

GAME FEATURES
 ● Parallax ground & cloud formations

● Track across '5' screen widths



COMMODORE 64



COMMODORE 64

● 8 Battletorn missions, across sea, deserts, forest & deadly ice flows



COMMODORE 64

● Strategy and simulation features, including spectacular take-off & landing sequences.

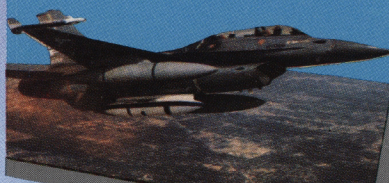
Elite Systems Limited,
 Anchor House, Anchor Road, Aldridge,
 Walsall, West Midlands WS9 8PW, England.
 Telex 336130 ELITE G.
 Consumer Hot Line: (0922) 743408

CBM
 64/128

COMMODORE 64/128

FIRST STRIKE

ENCORE



ENCORE

3 DIMENSIONAL
 FAST
 ACTION FLIGHT
 SIMULATION

FIRST STRIKE

This is no ordinary plane - in fact, some say it is the ultimate conventional air-combat weapons system - and it is all yours!

Your mission is to carry out raids against specific targets in enemy territory, running the gauntlet of hostile aircraft, missiles and land and sea based forces. If successful, you will be promoted, but in a first strike situation only the most accomplished pilot will get through. Flying by day and night from bases as far apart as the Arctic and the Mediterranean, it is up to you to select the weapons you need for the job. But don't overload your plane or take too little fuel, even though you can restock and effect repairs at designated rendezvous points, you must calculate the odds exactly to survive!

LOADING INSTRUCTIONS
 Commodore 64 Cassette Press Shift + Run/Stop
 Commodore 64 Flo Disc Load - B.1

PLAYING INSTRUCTIONS
 Joystick only
 Press space to select weapons
 Press enter O.U.E. or T to pause
 N.B. On each mission page it states that there is a secondary target, this is no longer the case.

CONTROLS
 The game is controlled by Joystick in Port 2
 Joystick Up - Up
 Joystick Down - Down
 Commodore Key - RETURN - Reset
 FT = Activate ECM (Electronic Counter Measures)
 Cursor Key Left/Right - Accelerate
 Fire = Fire current weapon

The game is divided into eight separate Missions.
 1. Training Mission in the Gulf of Mexico
 2. Arctic Mission
 3. Par East Mission
 4. Eastern Russia Mission
 5. Central European Mission

RANKING
 The player commences the game with the rank of Rookie. To gain promotion a Mission must successfully be completed i.e. destruction of Prime target and safe landing. To gain the highest rank all the Missions must be successful.
 Promotion is awarded as follows:
 1. Rookie
 2. Sergeant
 3. 2nd Lieutenant
 4. 1st Lieutenant
 5. Captain
 6. Major
 7. Lt. Colonel
 8. Colonel

ARMAMENTS SCREEN
 N.B. Max loading of 10,000 lbs
ARMAMENT TYPES
 M81 Cannon
 Maverick Missile
 ECM Pod
 Ammunition Drum
 Looking On Missile to Target
 Sidewinder Missile
 Mk 84 2000 lb Bomb
 Flame Cartridge
 External 2000 gal Fuel Tank

ENEMY TYPE/TARGETS
ENEMY AIRCRAFT - These planes require several hits by cannon fire or one direct Sidewinder hit to destroy them.
HELICOPTERS - They can be taken out with cannon fire or Sidewinder Missile.
TANKS - They can be destroyed by cannon fire or Maverick Missile.
MISSILE CRUISER - Missile Cruisers can be destroyed by Maverick Missile or 2000 lb Bomb.
SUBMARINES - They can be destroyed by Maverick Missile or 2000 lb Bomb.
ELINT SPY TRAILERS - Elint spy Trailers can be destroyed by Maverick Missile or 2000 lb Bomb.
RADAR SITES - To have any effect at least two radar units must be hit, therefore it is advisable to use cannon fire for more precise firing.
RUNWAYS - These can be destroyed by Cannon or 2000 lb Bomb.
FLAK - Flak can occur at any time.
SURFACE TO AIR MISSILES - Apart from shooting some distance ones with cannon fire, only evasive manoeuvring can prevent a hit on your plane.
PRIME TARGETS - These are obviously vitally important, as the destruction of these gives you promotion and high scores.
AUTO TAKE OFF/LAND SEQUENCE - The player has loaded his plane, an automatic take off procedure takes place. Once airborne the player can take full control of his plane once again.

© 1989 Elite Systems Ltd
 All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission of Elite Systems Ltd is strictly prohibited.

GUARANTEE:

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the product is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.
 Elite Systems Limited
 Anchor House
 Anchor Road
 Aldridge
 Walsall WS9 8PW
 Telex 336130 ELITE G

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect our statutory rights.

£299
 UNB.R.P.

FIRST STRIKE

LADENANLEITUNG

Commodore 64 (Kassette) Shift festhalten und RUN/STOP drücken
Commodore 64 Pal (Diskette) ** 8,1

STEUERUNG

Nur mit Joystick
Leertaste zur Auswahl Warten
ENTER oder O.U.E. or T drücken, um eine Pause einzulegen.

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

JOYSTICK - UND TASTENSTEUERUNG

Joystick Hoch - Hoch
Joystick Links - Linksdrehung
Joystick Rechts - Rechtsdrehung
Joystick Runter - Runter
Feuer - aktuelle Waffe feuern
Leertaste/F5 - Waffe wechseln
F5 - Pause ein/aus.

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

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

RANGE

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

Hier die verschiedenen Ränge in aufsteigender Reihenfolge:

- | | |
|-------------------|---------------|
| 1. Rookie | 5. Captain |
| 2. Sergeant | 6. Major |
| 3. 2nd Lieutenant | 7. L. Colonel |
| 4. 1st Lieutenant | 8. Colonel |

DER WAFFENBILDSCHIRM

Die maximale Last ist 10.000 lbs.

WAFFENARTEN

M61 Kanone	Sidewinder-Rakete
Maverick-rakete	Mk84 2000 lb. Bombe
ECM - Kapsel	Leuchtraketen
Munitionstrommel	Externer 2000 gal. Treibstofftank
Rakete auf Zeil einrichten	

FEINDLICHE ZIELE

FEINDLICHER FLUGZEUGE - Diese Flugzeuge Sidewinder-Rakete außer Gefecht zu setzen.

HELIKOPTER - Ihnen ist mit der Kanone oder dem Sidewinder beizukommen.

PANZER - Sie können mit Kanonen oder Raketen zerstört werden.

RAKETEN-KREUZER - Um sie zu zerstören, braucht man ein Maverick-Raketen oder 2000 lbs bombe.

ELINT SPOILERSCHNEPPER - Um sie zu zerstören, braucht man Maverick Raketen oder 2000 lbs Bomben.

RADARAKLAGEN - Um überhaupt eine Wirkung zu haben, müssen mindestens zwei Radareinheiten zerstört werden.

Aus diesem Grund empfiehlt sich der Einsatz der Kanone.

LANDPEISTEN - Kanonen oder 2000 lbs Bomben zerstört werden können.

FLAK - Flak kann nie ausgeschossen werden.

SURFACE TO AIR MISSILES - Man kann zwar versuchen, sie mit Kanonenfeuer zu vernichten, aber im Prinzip ist ihnen nur mit geschicktem Manövrieren zu entkommen.

PRIMÄRE ZIELE - Diese sind zweifellos von größter Wichtigkeit, da ihre Zerstörung Beförderung und Punkte mit sich bringt.

AUTOMATISCHER START/LANDING - Wenn der Spieler sein Flugzeug, wird eine automatische Startsequenz in Gang gesetzt. Einmal in der Höhe, übernimmt der Spieler die volle Kontrolle über sein Flugzeug.

© 1989 Elite Systems Ltd.

All Rechte weltweit vorbehalten. Jegliches Kopieren, der Verleih, die Verbreitung und der Wiederverkauf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch Elite Systems Ltd ist streng untersagt und gestetzwidrig.

GARANTIE

Dieses Softwareprodukt wurde sorgfältig entwickelt und nach den höchsten Qualitätsanforderungen hergestellt. Bitte halten Sie sich an die Ladeanweisung für ihr System. Falls Sie beim Betreiben des Programms Schwierigkeiten haben und der Ansicht sind, daß ein Mangel am Produkt vorliegt, dann senden Sie es bitte direkt an uns.

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall
Telex 336130 ELITE G

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt testen und Ihnen einen sofortigen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Dies befreit Sie in keiner Weise Ihre üblichen Konsumentenrechte.

FIRST STRIKE

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Commodore 64 Cassette Premiere Shift + Run/Stop
Commodore 64 Pal Disc Load ** 8,1

ISTRUZIONI DI GIOCO

Joystick solamente
Premere la barra spaziatrice per selezionare le armi
Premere enter O.U.E. o T per mettere in pausa il gioco

N.B. Su ogni descrizione delle missioni, si afferma che esiste un bersaglio secondario. Tale affermazione non è più valida.

COMMANDI

Il gioco è controllato da Joystick nella Porta d'accesso 2.
Joystick Su - Su
Joystick Sinistra - Inclinarsi a Sinistra
Joystick Destra - Inclinarsi a Destra
Joystick Giu - Giu
Pulsante - Per sparare con l'arma selezionata
BARRA SPAZIATRICE/F5 - Per cambiare arma
F5 - Pausa Attivata/disattivata

Il Gioco è suddiviso in 8 missioni diverse.

- | | |
|---|---------------------------------|
| 1. Missione d'addestramento nel Golfo del Messico (più essere trasportato un peso massimo di 1200 libbre) | |
| 2. Missione nel Mediterraneo | 6. Missione in Estremo Oriente |
| 3. Missione nel Golfo | 7. Missione in Russia orientale |
| 4. Missione nel Mar Nero | 8. Missione in Europa centrale |
| 5. Missione nell'Artico | |

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

GERARCHIA

Il giocatore inizia il gioco il grado di recluta. Per ottenere la promozione, è necessario completare con successo una missione, ad es. Distruzione del bersaglio principale ed atterraggio. Per arrivare al grado più alto, tutte le missioni devono essere completate con successo. Le promozioni vengono concesse nel seguente ordine.

- | | |
|------------------|-----------------------|
| 1. Recluta | 5. Capitano |
| 2. Sergente | 6. Maggiore |
| 3. Sottotenente | 7. Tenente Colonnello |
| 4. Primo Tenente | 8. Colonnello |

VIDEATE DELLE ARMI

E previsto un carico massimo di 10.000 libbre.

TIPDI ARMI

Cannone M61	Missile Sidewinder
Missile Maverick	Mk 84 Bomba da 2000 libbre
Dispositivo ECM	Razzi
Cassa di Munizioni	Serbatoio di Carburante Esterno da 2000 galloni
Come puntare i missili sul bersaglio	

TPIVERSAGLI NEMICI

AEROPLANI NEMICI - Per distruggere questi aerei sono necessari diversi colpi spara dal cannone oppure un missile sidewinder.

ELICOTTERI - Possono essere distrutti dal cannone o dai missili sidewinder.

CARRI ARMATI - Possono essere distrutti dal cannone o da missili Maverick.

MISSILI CRUISER - Missili Cruiser possono essere distrutti dai Missili Maverick o dalla bomba da 2000 libbre.

SOTTOMARINI - Possono essere distrutti da Missili Maverick o dall bomba da 2000 libbre.

TRAWLER SPA ELINT - I Trawler Spa Elint possono essere distrutti da missili Maverick o dalla bomba da 2000 libbre.

POSTAZIONI RADAR - Per poter avere un risultato apprezzabile, dovete colpire almeno due unità radar, ed è quindi consigliabile usare il cannone per ottenere una maggiore precisione di tiro.

FUOCO CONTRAERED - Attacchi contraree possono essere lanciati in qualsiasi momento.

MISSILI SUERFICIE/ARIA - Oltre ad abbattere alcuni di questi missili ancora distanti con il vostro cannone, l'unico modo per evitare che il vostro aereo venga distrutto consiste nel manovrare abilmente l'aereo in modo da schivare.

BERSAGLI PRINCIPALI - Sono di estrema importanza, in quanto la loro distruzione vi farà ottenere una promozione e molti punti.

DECOLO AUTOMATICO/SEQUENZA D'ATTERAGGIO - Quando il giocatore ha terminato di caricare l'aereo, ha luogo la manovra automatica di decollo. Una volta in volo, il giocatore può riprendere il pieno controllo dell'aereo.

© 1989 Elite Systems Ltd.

Tutti i diritti riservati dovunque. E' assolutamente proibito riprodurre, diffondere, trasmettere o rivendere il prodotto senza previa autorizzazione scritta da parte della Elite Systems Limited.

GARANZIA

Il presente software è stato elaborato con la massima attenzione osservando i più elevati standard di qualità. Leggere attentamente le istruzioni incluse relative al caricamento. Se per un qualsiasi motivo avete difficoltà a lanciare il programma e pensate che il prodotto sia difettoso, rispettando direttamente al seguente indirizzo.

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW
Telex 336130 ELITE G

Il nostro Reparto per il Controllo della Qualità esaminerà il prodotto e ve ne tornerà un altro, in sostituzione senza alcuna spesa da parte vostra. Questo avviso non viola alcuno dei diritti costituzionali dell'utente.

27 JUN 1991