



© PSYGNOSIS LTD 1994



COPIENANTE

ARMOUR GEDDON II

REMERCEMENTS

Armes: Laser, missile, fusée, mini-fusée, bombe à retardement
 Autres: Vision de nuit, brouilleur, réservoir d'essence extérieur

Hélicoptère

Vitesse: 279-295 Km/h
 Bouclier: Faible-Moyen
 Poids: 3300-2900 Kg
 Portée: 464 Km
 Armes: Laser, missile, fusée, mini-fusée
 Autres: Vision de nuit, brouilleur, réservoir d'essence extérieur, poste de recyclage

Dirigeable

Vitesse: 60-82 Km/h
 Bouclier: Faible-Moyen
 Poids: 1400-1200 Kg
 Portée: 98 Km
 Armes: Laser, mini-missile, fusée
 Autres: Vision de nuit, brouilleur, réservoir d'essence extérieur, poste de recyclage

REMERCIEMENTS

Programmation, sons, design et graphismes 3D	Paul HUNTER
Chef de Projet	Steve RIDING
Graphistes	Andrew INGRAM
	Stefan OSYPANKA
	Martin EDMUNDSON
Animation Séquences	Stefan OSYPANKA
Programmation de l'Animation	Paul HUNTER
Co-Designer	Nick BURCOMBE
Ecriture du Manuel et de la Boîte	Mat TOOR
Design du Manuel et de la Boîte	Keith HOPWOOD
	Mark HILLMAN
Contrôle et Tests	Mark O'CONNOR
	Stewart ALLEN
	Paul TWEEDLE

COPYRIGHT 1994 BY PSYGNOSIS LTD.
 South Harrington Buildilg Sefton Street Liverpool L3 4BQ United Kingdom

Garantie

Psygnosis se réserve le droit d'apporter toute modification à ce jeu quand il le souhaitera et sans en donner préavis. Si un défaut de fabrication apparaît dans les 90 jours suivant l'achat de ce produit, n'hésitez pas à le retourner au point de vente. Cette garantie ne couvre pas les

7705 9052 1360
 8917 5705 2260
 9377 4752 8771

CODENAME HELLFIRE

Codename
 Hellfire™
 Armour-Geddon II

“Veteranen des 3. Weltkriegs wird es nicht geben.”

Walter Mondale

4517 6531 3969
 8562 2801 7807
 4213 4402 1573



Die Story geht weiter ...

“Ich dachte immer, das Ende der Welt könne es nur einmal im Leben geben. Da bin ich jetzt nicht mehr so sicher ...”

Mark Day,
Vorsitzender des Komitees der Überlebenden, 2083

“Vor siebzig Jahren entgingen die Streitkräfte von EDEN (Earth Defence Network - Erdverteidigungsnetzwerk) nur um Haaresbreite der totalen Vernichtung durch ihre Feinde, die strahlungsgeschädigten Oberflächenbewohner. Zum Glück für die Menschheit fiel der Hellfire-Satellit aus, ehe er den Überbleibseln unserer Post-Holocaust-Zivilisation den Gnadestoß versetzen konnte. Das war die letzte Massenvernichtungswaffe beider Seiten, und so atmeten all die auf, die sich auf und unter der Erde ein Quäntchen Verstand bewahrt hatten. Innerhalb einer Generation hatten wir den Planeten schon zum zweiten Mal an den Abgrund der Vernichtung gebracht und wurden nur im letzten Moment davor bewahrt. Vielleicht war es jetzt an der Zeit, die Waffen niederzulegen und unsere Mitmenschen auf der Erdoberfläche zu umarmen (obwohl ihr verpusteltes, narbiges und sehnißiges Aussehen den Magen selbst des hartgesottensten Marininfantristen reizt). Doch wurden solcherart Gedanken bald durch die harten Realitäten des Lebens in einer Post-Holocaust-Gesellschaft verdrängt. Beide Seiten schien nicht zu beunruhigen, daß es die gleiche tödliche Mischung aus Aggression, Vorurteilen und niederträchtiger Ignoranz war, die schon dem nuklearen Wirbelsturm zugrundelag, der im Juni 1997 ausgebrochen war. Stattdessen gab man sich gegenseitig die Schuld für die schlimme Ausweitung von Krankheit und Hoffnungslosigkeit, die an jenem schrecklichen Sommertag ihren Lauf nahm. Wir hatten versucht, das Ende der Welt zu bewerkstelligen, und waren – aber nur fast – gescheitert. Doch der Fortschritt läßt sich nicht aufhalten. Und Übung macht den Meister ...”

Einleitung zu einem nichtzensierten Essay von Prof. Noam Chomski jr.,

Diese Anleitung ist neutral. In der Welt der Computersimulationsspiele haben Ethik und Moral keinen Stellenwert. Hier gilt nur das Darwinsches Gesetz, daß der Stärkere überlebt. Die Fakten sind einfach. Heer und Luftwaffe von EDEN stehen völlig unter Ihrer Kontrolle. Ihr Ziel ist der Start einer Raumsonde, um den Hellfire-Satelliten zu zerstören – und damit dieses unsere Zivilisation bedrohende Damoklesschwert für immer zu beseitigen. Leider weiß auch der Feind, daß der Satellit repariert werden kann, und so unternimmt er alle Anstrengungen, um seine Waffe zurückzuerobern. Keine der momentan verfügbaren Industriewerke ist ausreichend entwickelt, um die Startrakte für die Sonde fertigstellen zu können, ohne auf die Ressourcen, Bergwerke und Werke des Feinds zurückzugreifen. Durch die Aneignung der Rohstoffe und Werke, die diese verarbeiten können, beschleunigen Sie nicht nur die Produktion der Startkapsel Jurij Gagarin, sondern Sie verschaffen sich dadurch auch zusätzliche Ressourcen für die Entwicklung weiterer Waffen für die gerechte Sache. Weitere Einzelheiten – einschließlich der Pläne für die Raumsonde und die Position der Startrampe – werden Ihrem Kommandozentrum gemeldet, sobald sie bekannt sind. Die Einhaltung des Zeitplans ist von der erfolgreichen Erfüllung Ihrer Aufklärungsmissionen abhängig.

7087 2890 9096
8419 6196 7581
4784 1204 5233



Hellfire in Aktion

Allgemeines

Das Hauptquartier des Earth Defence Network (Erdverteidigungsnetzwerk) befindet sich an drei Schlüsselpositionen tief unter der Erdoberfläche. Von hier aus erfolgen alle oberirdischen Gefechtsentscheidungen.

Als Oberbefehlshaber des Heeres und der Luftwaffe von EDEN können Sie gleichzeitig bis zu sechs verschiedene (Luft-)Fahrzeuge einsetzen. Die koordinierte Kontrolle einer Vielzahl von Angriffsfahrzeugen ist von entscheidender Bedeutung für ein schnelles und effektives Vorgehen gegenüber dem Feind. Der Spielfortschritt läßt sich am Voranschreiten des Baus Ihrer Raumsonde messen: Erfolgreich abgeschlossene Missionen beschleunigen Ihre Baugeschwindigkeit und senken die Ihres Feinds.

DENKEN SIE DARAN: – Ihre Reserven an Waffen und Fahrzeugen sind begrenzt. Vergeudung ist in diesem Szenario eine Todsünde. **VERSCHWENDEN SIE IHRE WERTVOLLEN WAFFEN UND AUSTRÜSTUNGEN NICHT, DENN DER LOHN DER VERGEUDUNG IST DER TOD.**

Ladeanweisung

Von Diskette betreiben

Um Armour-Geddon von Disketten zu betreiben:

1. Schalten Sie Ihren Amiga aus und wieder ein.
2. Legen Sie Diskette 1 ein (die Workbench ist dazu nicht erforderlich).

Daraufhin beginnt die Einführungssequenz.

3. Legen Sie Diskette 2 ein, wenn Sie auf dem Bildschirm dazu aufgefordert werden.

Um Armour-Geddon II ohne die Einleitungssequenz zu betreiben, schalten Sie den Amiga aus und wieder ein und legen dann sofort die Diskette 2 ein.

Mit Workbench auf der Festplatte installieren

1. Starten Sie den Computer neu, und laden Sie die Workbench (falls nicht schon geschehen).
2. Legen Sie Diskette 1 in ein Laufwerk ein, und doppelklicken Sie auf das Symbol von Armour-Geddon 2. Nunmehr müßten zwei Symbole angezeigt werden: AG2 und Install.
3. Ziehen Sie das Install-Symbol dahin, wo AG2 installiert werden soll, und doppelklicken Sie auf das Install-Symbol.

4. Daraufhin müßten alle Dateien von der Diskette 1 auf die Festplatte kopiert werden. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen zum Einlegen der Disketten 2 und 3.

Wenn Sie die Einleitungssequenz nicht installieren möchten, befolgen Sie ebenfalls die obigen Anweisungen, beginnen aber mit dem Einlegen der Diskette 2 in ein Laufwerk. Das Installationsprogramm legt eine Schublade namens AG2 an und kopiert alle Dateien in diese Schublade.

Von der CLI-Umgebung auf die Festplatte installieren

Sie können das Spiel auch vom CLI (Befehlsprozessor in der Systemschublade) installieren, indem Sie manuell eine Schublade anlegen und dann alle Dateien von den Disketten 1 bis 3 (mit Einleitung) bzw. von den Disketten 2 und 3 (ohne Einleitung) kopieren und dann folgendes in der Befehlszeile eingeben: COPY FLOPPY HDFLAG (Eingabetaste).

2662 7982 2618
9426 2995 4493
4921 3966 5628

Mit der Workbench von der Festplatte betreiben

Betreiben Sie das Spiel, indem Sie zunächst die Schublade AG2 öffnen. Sie können dann:

- a. durch Klicken auf das Symbol AG2 Einleitungssequenz und Spiel betreiben.
- b. durch Klicken auf das Symbol AG2B nur das Spiel betreiben.

Wenn Sie auf ein Symbol geklickt haben, drücken Sie keine Taste und bewegen Sie die Maus so lange nicht, bis das Spiel vollständig geladen wurde.

Mit CLI von der Festplatte betreiben

Wenn Ihr Computer nur über einen Arbeitsspeicher von 1 MB verfügt, müssen Sie eventuell ohne Workbench starten und das Programm über die CLI-Umgebung betreiben. Schlagen Sie in Ihrem Amiga-Handbuch nach, wie der Systemstart ohne Workbench erfolgt, und geben Sie dann ein:

CD AG2 [Eingabetaste]

Sollten Sie Armour-Geddon 2 in einer anderen Schublade installiert haben, müssen Sie den Schubladennamen AG2 ändern. – Daraufhin werden die Einführungssequenz und das Spiel gestartet.

Wenn Sie AG2B eingeben, wird nur das Spiel ohne Einleitungssequenz gestartet.

Laden und speichern

Um ein Spiel zu laden, vergewissern Sie sich, daß nicht bereits ein Spiel betrieben wird. Danach

- 1. Klicken Sie auf das Disketten- bzw. Festplattensymbol auf dem CONFIG-Bildschirm. Daraufhin wird eine Dateiwahlliste angezeigt.
 - 2. Wählen Sie eine zu ladende Datei und klicken auf Load (Laden) oder Cancel (Abbrechen).
- Hinweis:** Wird das Spiel von Disketten betrieben, werden die gespeicherten Dateien in das Laufwerk df0: geschrieben und von dort gelesen. (Wenn Sie Ihr Spiel speichern möchten, müssen Sie vor dem Betreiben von AG2 eine formatierte AmigaDOS-Diskette bereitlegen.)

Um ein Spiel zu speichern:

- 1. Klicken Sie auf das CONFIG-Disk-Symbol, während ein Spiel läuft. Es wird wiederum eine Dateiwahlliste angezeigt.
- 2. Wählen Sie zum Speichern ein Eingabefeld aus, geben Sie einen Dateinamen ein, und klicken Sie dann auf Save (Speichern) bzw. auf Cancel (Abbrechen).

Hinweis: Wenn Sie zum ersten Mal Load oder Save in Verbindung mit einer leeren Diskette oder Festplatte verwenden, wird keine Schubladendatei gefunden, woraufhin die Meldung "Directory Load Error" (Schubladenladefehler) angezeigt wird. Sie klicken dann einfach auf CANCEL, um die Dateiwahlliste aufzurufen. Nachdem die Speicherung vorgenommen worden ist, dürfte diese Meldung nicht mehr angezeigt werden.

Serielle Verbindung für zwei Spieler

Wenn Sie zwei Amigas und ein Nullmodemkabel haben, können Sie auch zu zweit spielen. Dazu ist folgendes erforderlich:

- 1. Vergewissern Sie sich, daß beide Amigas ausgeschaltet sind.
- 2. Schließen Sie das Nullmodemkabel an den seriellen Eingang beider Amigas an.
- 3. Schalten sie beide Amigas ein, starten das System und betreiben AG2.
- 4. Wählen Sie auf dem CONFIG-Bildschirm von AG2 "2 Players" (2 Spieler).

Das Nullmodemkabel sollte folgendermaßen verdrahtet sein:

Stecker A		Stecker B
Pin 2	zu	3
Pin 3	zu	2
Pin 7	zu	7

Alle anderen Pins bleiben ungenutzt bzw. spielen keine Rolle.

Spiel für zwei Spieler speichern

Wenn Sie während des Spiels auf das CONFIG-Disk-Symbol klicken, wird auf beiden Computern ein Dateiwahlkasten angezeigt. Wenn Sie das Spiel später fortsetzen möchten, müssen Sie es auf beiden Computern speichern. Dazu befolgen Sie einfach die Anweisung für das Speichern eines Spiels für einen Spieler, allerdings auf beiden Computern. (Das Spiel braucht nur dann auf beiden Geräten gespeichert zu werden, wenn es von der Festplatte einer der beiden Geräte gespielt wird.)

Gespeichertes Spiel für zwei Spieler betreiben

Um ein gespeichertes Spiel für zwei Spieler zu laden, muß dieses in beiden Computern geladen sein, ehe auf die Fläche "2 players" (2 Spieler) geklickt wird. Ein gespeichertes Spiel kann im 1- und im 2-Spieler-Modus betrieben werden. Im 2-Spieler-Modus muß es in beiden Computern geladen werden. Wird das Spiel von Disketten betrieben, erfolgt das Speichern und Laden vom Laufwerk DF0.

Wird das Spiel von der Festplatte betrieben, erfolgt das Speichern und Laden von der Schublade AG2 auf der Festplatte.

Hinweis: Beim Zwei-Spieler-Spiel kommt es gelegentlich vor, daß die Computer nicht synchron laufen. Um dies zu beheben, speichern Sie die Spiele auf Diskette und starten nochmals.

Speicherbedarf

Das Programm benötigt eine Mindestarbeitsspeicherkapazität von 1MB. Nach dem Spielstart gibt es eine kurze Verzögerung, weil erst die verschiedenen Dateien des Programms geladen werden müssen. Wenn Ihr Amiga über genügend Speicher verfügt, werden diese Dateien nur einmal zu Spielbeginn geladen.

Eine Operation beginnen



Wenn Armour-Geddon II erfolgreich geladen ist, sehen Sie als erstes den Operationsbildschirm. Hier laufen alle Nervenbahnen zur Steuerung von EDEN zusammen; von hier können Sie jeden Teil des Gefechtsfeldszenarios erreichen. Das Befehlsmenü verläuft längs des oberen Bildschirmrands. Um einen Befehl zu aktivieren, führen Sie einfach den Mauszeiger darauf und klicken die Maustaste.

- Um ein Spiel ganz von Anfang an zu beginnen,

klicken Sie auf den Befehl CONFIG (Konfigurieren).

- Wählen Sie den Schwierigkeitsgrad (Training/Easy/Difficult/Hard) [Training/Leicht/Schwer/Sehr schwer], und klicken Sie dann auf die Schwierigkeitsbalken, um die "Feineinstellung" vorzunehmen. – Der Einstellbereich dieser Balken ist von der gewählten Stufe abhängig. Auf der Trainingsstufe ist die Kartengröße eingeschränkt, so daß das Spiel nicht beendet werden kann. – Dafür stehen aber fertig entwickelte und produzierte Waffen und Ausrüstungen zur Verfügung, und die Schwierigkeitsbalken lassen sich über den gesamten Bereich verstellen.
- Klicken Sie auf das Controllersymbol, bis Ihr Controller markiert ist. (AG II unterstützt das Spielen mit Tastatur, Maus und Joystick.)
- Um das Spiel zu starten, wählen Sie den 1-Spieler- (One Player) oder den 2-Spieler-Modus (Two Players) (siehe den zusätzlichen Abschnitt über den 2-Spieler-Modus). Daraufhin wird wieder der Operationsbildschirm angezeigt. Die Schlacht hat begonnen.

Kartenbildschirm



Dieser vermittelt Ihnen einen Überblick über das gesamte Geschehen auf dem AGII-Gefechtsfeld. Ihre Kräfte werden weiß und die feindlichen Fahrzeuge werden gelb dargestellt.

Um die Kartenrotation anzuhalten, klicken Sie in der unteren linken Ecke der Karte auf das Wort SPIN (Drehen). Klicken Sie nochmals auf dieses Wort, um die Rotation wieder zu aktivieren. Um die Rotationsgeschwindigkeit einzustellen, klicken Sie

auf die Pfeile links bzw. rechts von SPIN. (Wenn die Karte steht, bewirkt das Klicken auf diese Pfeile, daß die Karte solange rotiert, wie die Maustaste gedrückt ist.)

Um die Kartenanzeige zu vergrößern, fahren Sie den Zeiger auf den Bereich, den Sie detaillierter sehen möchten, und klicken dann die linke Maustaste. Um die Kartenanzeige zu verkleinern, drücken Sie die rechte Maustaste.

Um ein bestimmtes Fahrzeug auf dem Gefechtsfeld in der Kartenmitte zu plazieren, zeigen Sie in einer der sechs rechts unten auf dem Bildschirm befindlichen Kästen auf das Symbol des betreffenden Fahrzeugs, und klicken dann die rechte Maustaste. Um direkt vom

Kartenbildschirm in das Cockpit eines Fahrzeugs umzuschalten, wiederholen Sie das Ganze und drücken dann allerdings die linke Maustaste.

Um von einem beliebigen anderen Bildschirm zum Operationsbildschirm zurückzuwechseln, aktivieren Sie den Befehl MAP MENU (Kartenmenü), das OPS-Symbol auf dem Bildschirm, oder klicken Sie auf ESCAPE (Abbrechen). Um den Karten-Anzeigemodus zu ändern, klicken Sie auf die Taste M rechts neben MESSAGES.

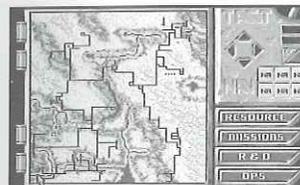
Meldungsbildschirm

Dieser Bildschirm vermittelt einen aktuellen Lagebericht über den Gefechtsverlauf. Sehen Sie sich ihn in regelmäßigen Abständen an, um jeweils den aktuellen Zustand Ihrer Werke, Bergwerke und Stützpunkte sowie Ihren Spielfortschritt zu erfahren. Um die Meldungen vor- und zurückzurollen, klicken Sie auf die Pfeile unten links auf dem Bildschirm.

Statistikbildschirm

Dieser vermittelt einen noch eingehenderen Bericht zum aktuellen Spielstand. Dazu gehören Balkendiagramme zum Vergleich Ihrer Produktionsgeschwindigkeit und des Stands der Fertigstellung der Rakete mit den Werten des Feinds. Außerdem wird im Vergleich aufgeschlüsselt, wieviele Werke, Bergwerke und Hauptquartiere Sie bzw. die feindlichen Kräfte eingenommen bzw. zerstört haben.

Taktikbildschirm



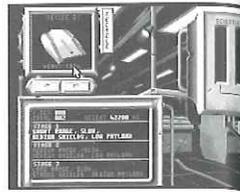
Dieser Bildschirm bietet eine Vielzahl von Funktionen:

- **Missions (Missionen)**

Die Aufklärungsteams und -satelliten sammeln und verarbeiten Informationen, die dann analysiert und auf der Missionsnachrichtentafel angezeigt werden. Fahren Sie den Zeiger auf die Fläche "Missions", und klicken Sie, um den Bildschirm zu aktivieren.

Wenn es erforderlich ist, klicken Sie in den oberen oder unteren Fensterbereich, um die verschiedenen, verfügbaren Missionen abzurollen. Diese Missionen abzuschließen, ist wesentlicher Bestandteil einer siegreichen Strategie. – Beispielsweise sind Sie nicht in der Lage, mit dem Bau der Rakete zu beginnen, ehe nicht eine bestimmte Zahl von Missionen beendet worden ist.

- **Research & Development (R&D)** [Forschung und Entwicklung - F/E]
- Viele potentielle Waffen stehen in Armour-Geddon II™ erst zur Verfügung, wenn die entsprechenden wissenschaftlichen und materiellen Ressourcen dafür entwickelt worden sind (die Stufe "Training" ausgenommen). Um den R&D-Bildschirm (F/E) aufzurufen, müssen Sie die Taste R&D anklicken. Sie verfügen über eine Reihe von Wissenschaftlern, die mit der Entwicklung und Verbesserung Ihrer militärischen Hardware beauftragt werden können. Je mehr Wissenschaftler Sie für ein bestimmtes Projekt einsetzen, desto schneller stellen diese die Entwürfe für die geplante Hardware bereit. Bedenken Sie aber, daß nach Fertigstellung der Entwürfe Ihnen die Hardware NICHT automatisch zur Verfügung steht. Sie müssen diese erst



Der R&D - Bildschirm

entweder in Ihrem Ausgangsstützpunkt (Basis Alpha) oder in ehemaligen feindlichen Werken herstellen. Ein Werk kann nur Produkte fertigen, wenn es von einem Bergwerk mit Rohstoffen versorgt wird.

• **Resources (Ressourcen in Bergbau und Industrie)**

Nachdem Sie Bergwerke entdeckt und eingenommen haben, werden diese auf der Taktikkarte angezeigt, wenn Sie die Taste Resources (Ressourcen) anklicken. Feindliche Bergwerke und Werke werden schwarz, eigene Anlagen werden gelb und zerstörte Bergwerke und Werke werden blau angezeigt.

Wenn Sie ein Bergwerk anklicken, wird dieses aktiviert, und es werden Informationen über seine mineralischen Reserven angezeigt. Wenn Sie die Maustaste gedrückt halten, können Sie – wenn es sich um ein eingenommenes und "eigenes" Bergwerk handelt – eine Nachschublina zwischen diesem und dem zu versorgenden Werk ziehen. (Befindet sich das Werk in einem Umkreis von 32 km, ist die Linie grün, ansonsten wird sie graubraun angezeigt.) Wenn Sie die Maustaste loslassen, müßten Sie auf der Karte sehen, wie der Nachschub zum Werk "rollt". Klicken Sie jetzt das Werk an. Dadurch wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie die drei Produkte wählen können, die im Werk hergestellt werden sollen. Rollen Sie den Wahlbildschirm ab, bis ein gewünschtes Produkt markiert angezeigt wird, und klicken Sie dann in den leeren Produktionskasten. Wenn die richtigen Rohstoffe in genügendem Maß zur Verfügung stehen (beispielsweise wird für Raketen, Granaten, Bomben usw. Explodium gebraucht), rollt die Hardware von den Produktionsbändern und kann dem Lager im Basis-HQ hinzugefügt werden. Wenn nicht genügend Rohstoffe zur Verfügung stehen, damit die gewählten Produkte im Werk hergestellt werden können, blinkt das Werksymbol ununterbrochen.

Beachten Sie, daß man im Werk immer versucht, die Produkte herzustellen, die ganz oben auf der Liste stehen. Ist das nicht möglich (für eine Rakete wird beispielsweise Explodium gebraucht, was das Bergwerk nicht mehr liefern kann), wird die Fertigung von Produkten potentiell möglich, die weiter unten auf der Liste stehen, und für die die Rohstoffe verfügbar sind. Die Lösung besteht darin, eines der herstellbaren Produkte zu markieren und sie an die erste Stelle in der Liste zu setzen. Das nicht mehr herstellbare Produkt wird dadurch überschrieben.

• **Streckenpunkte und Navigation**

Entscheidender Bestandteil des Erfolgs in Armour-Geddon II™ ist die Möglichkeit, Streckenpunkte festzulegen, die dann vom Bordautopilot angefahren/angeflogen werden.

Um einem Fahrzeug einen Streckenpunkt zuzuweisen, klicken Sie auf der Nav-Tafel innerhalb der oberen rechten Tafel des Taktikbildschirms auf das Symbol dieses Fahrzeugs. Dem Fahrzeug eventuell bereits zugewiesene Streckenpunkte werden markiert angezeigt. Streckenpunkte können auf zweierlei Weise verschoben oder hinzugefügt werden: Entweder Sie klicken einen vorhandenen Streckenpunkt an und verschieben dann die Maus zu der Position, an die das Fahrzeug als nächstes bewegt werden soll, oder Sie klicken auf das



Der Fabrik-Bild

Streckenpunkt-Fadenkreuz und benutzen dann die Richtungscursor der Nav-Tafel. Für jedes Fahrzeug muß es mindestens einen Streckenpunkt geben (Position des Ausgangsstützpunkts). Maximal sind fünf Streckenpunkte möglich. Verwenden Sie die Fläche "next base" (Nächster Stützpunkt), um die Streckenpunkte durchzugehen, die sich mit den Cursorfeiltasten verschieben lassen.

Um einen Streckenpunkt zu löschen, klicken Sie diesen an, und ziehen Sie dann das Fadenkreuz zum nächsten Streckenpunkt, der dem betreffenden Fahrzeug zugewiesen ist. Der erste Streckenpunkt eines Fahrzeugs läßt sich weder löschen (Position des Ausgangsstützpunkts), noch kann man ihn von seiner Originalposition verschieben.

HINWEIS: Streckenpunktkoordinaten können Sie vom Missionsbildschirm aus direkt vom Missionscomputer zum Bord-Navicom Ihres Fahrzeugs herunterladen. Dazu wählen Sie einfach eine Mission und ein Fahrzeugsymbol und klicken dann (oben rechts auf dem Bildschirm) auf die Fläche NEXT BASE/AUTO DOWNLOAD (Nächster Stützpunkt/Automatisches Herunterladen). Bestätigen Sie die heruntergeladenen Einstellungen, indem Sie den Cursor auf eine ungenutzte Stelle der Nav-Tafel fahren und dann klicken (mit anderen Worten an einer beliebigen Stelle, aber nicht bei den Fahrzeugsymbolen, den Cursorpfeilen oder der Fläche NEXT BASE/DOWNLOAD).

Ausrüstungsbildschirm

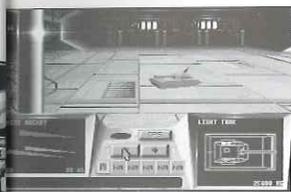
Wenn Sie die Option Equip (Ausrüsten) im Menü des Operationsbildschirms wählen, wird der primäre Startbereich aufgerufen. Von hier aus können Sie Fahrzeuge wählen, ausrüsten und von einer Ihrer drei Startbereiche ins Gefecht schicken (außer im Trainingsmodus).

Ein Fahrzeug wählen und ausrüsten:

1. Fahren Sie den Cursor auf eines von sechs Quadraten unten rechts auf dem Bildschirm, und klicken Sie in dieses Feld.
2. Fahren Sie den Cursor zum Abrollen der Fahrzeugübersicht auf die linke bzw.

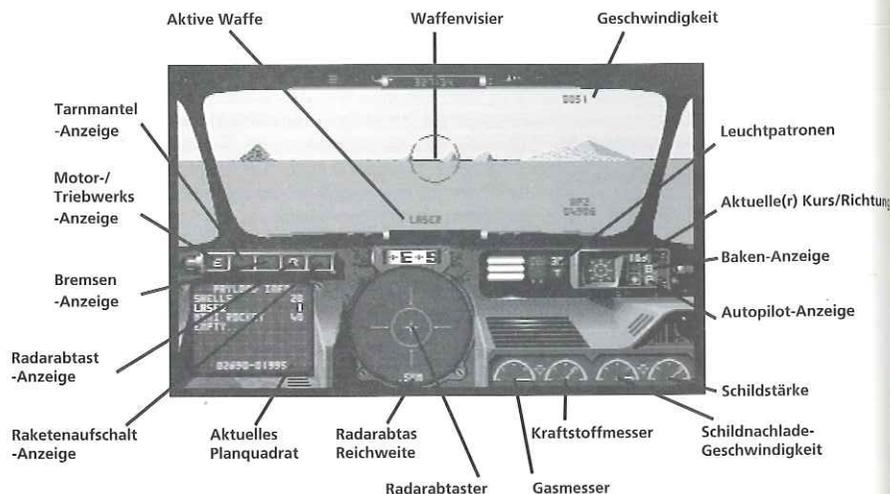
rechte Schaltfläche unten links auf dem Bildschirm.

3. Wenn das Fahrzeug, das ausgerüstet und gestartet werden soll, im Fenster markiert ist, klicken Sie das Fahrzeug an und ziehen es in das freie Fenster unten rechts auf dem Bildschirm. Daraufhin müßte der Umriß des Fahrzeugs angezeigt werden.
4. Um das Fahrzeug auszurüsten, fahren Sie den Cursor nochmals über den unteren linken Bildschirm. (Anstelle der Fahrzeuge werden jetzt die für das gewählte Fahrzeug verfügbaren Waffen und weiteren Zuladungen angezeigt.) Klicken Sie auf die gewünschte Ausrüstung, und ziehen Sie sie nach rechts auf den Umriß des Fahrzeugs. Ausrüstungen lassen sich nur an gelb markierten Befestigungsstellen plazieren. Von einer Ausrüstungsart kann jeweils nur eine bestimmte Zahl pro Fahrzeug zugeladen werden. Beachten Sie, daß Vorräte der betreffenden Waffe oder Ausrüstung im Bunker vorhanden sein müssen, die als Zuladung für ein Fahrzeug vorgesehen ist. (Die Zahl unter dem Symbol im Fenster zeigt den aktuellen Vorrat an.)



5. Nachdem Sie die gewünschten Waffen und Ausrüstungen in das Fahrzeug geladen haben, sollten Sie jetzt die Streckenpunkte einstellen (siehe den Abschnitt "Streckenpunkte und Navigation", oben). Um das Fahrzeug auf das Gefechtsfeld zu bringen, fahren Sie den Cursor auf eine der drei Tore des Startbereichs und klicken darauf. Jeder entspricht einem Ihrer Stützpunkte. Der Lift bringt Ihr Fahrzeug zur Oberfläche, und Sie sind somit aktionsbereit! Beachten Sie, daß sich jeder Lift über einer Vorrichtung befindet, die speziell für den jeweiligen Fahrzeugtyp konstruiert ist – d.h. in den Stützpunkten läßt sich jede Fahrzeugart nur mit einem Speziallift nach oben bringen.

Wenn die Signallampen über den Lifttüren von Grün zu Rot wechseln, ist der betreffende Lift nicht einsatzbereit, weil er entweder beschädigt oder der ganze Stützpunkt zerstört ist. (Ein beschädigter Lift kann nur repariert werden, wenn der Stützpunkt nicht zerstört ist.) Wenn die Lampen aller Lifts auf Rot stehen, ist das Spiel aller Wahrscheinlichkeit nach zu Ende.



Tasten für die (Luft-) Fahrzeugsteuerung:

- \ Motor (Triebwerk) starten/stoppen
- Cursor ≠ mehr Gas (Flugzeug: Nase runter)
- Cursor Ø weniger Gas (Flugzeug: Nase hoch)
- Cursor " Linkskurve; Drehung oder Neigung nach links
- Cursor Æ Rechtskurve; Drehung oder Neigung nach rechts
- Rückschritttaste Bremsen (Nur Flugzeug)
- + mehr Gas
- weniger Gas
- <> Ruder links/rechts (nur Flugzeug)

Waffensteuersystem

- V Nutzlastanzeige aktivieren (unten links im Fahrzeugcockpit). Weiter drücken, um den Ziel-, Nutzlast- und Teleportmodus zu aktivieren.
- W Zum nächsten Nutzlast-Eingang/Teleport-Eingang
- S Markierte Nutzlast wählen...oder Teleport aktivieren
- T Luftziel (für Raketen) aus der Radaranzeige wählen
- Umschalttaste + T Erdziel aus der Radaranzeige wählen
- LEERTASTE Gewählte Nutzlast aktivieren oder abfeuern
- TAB Panzerkanonenrohr hoch (Nur Panzer)
- Strg Panzerkanonenrohr runter (Nur Panzer)
- AMIGA (rechts) + ALT (rechts) Leuchtpatrone abfeuern

Weitere nützliche Funktionen

- Esc Zum Operationsbildschirm wechseln
- P Spielpause
- Linke ALT-Taste + A Autopilot zum nächsten Streckenpunkt aktivieren
- Linke AMIGA-Taste + A Autopilot zur nächsten Bake aktivieren (wenn Bake eingeschaltet)
- F Nachtankversuch
- L Liftversuch
- F1-6 Fahrzeuge 1-6 wählen
- Umschalttaste + Esc Selbstzerstörung des Fahrzeugs
- M gehe zur Taktik-Karte
- Umschalttaste + M Letzte Meldung anzeigen
- B Baken ein/aus
- C Steuerungsmodus wählen
- H HUD Helligkeitsregelung
- HELP (Hilfe) Ladestromstärke des Schildes erhöhen
- Del Ladestromstärke des Schildes verringern

□□ **VORBEREITUNG** □□

Wenn Sie ein Fahrzeug auf das Gefechtsfeld bringen, müssen Sie zunächst seinen Motor (bzw. Triebwerk) starten. Wenn Sie ein Flugzeug steuern, rollen Sie zur Startbahn, beschleunigen und heben ab. Wenn Sie ein Erdfahrzeug steuern, wählen Sie die Fahrrichtung und geben Gas. Jetzt sollten Sie Ihren Streckenpunkt einstellen (falls nicht schon geschehen).

Vom Fahrzeugcockpit aus drücken Sie die Esc-Taste, um den Operationsbildschirm aufzurufen. Klicken Sie mit der Maus auf "Tactics" (Taktik), um den Taktikbildschirm aufzurufen. Wählen Sie dann das Symbol Ihres Fahrzeugs – daraufhin werden alle Ihrem Fahrzeug momentan zugewiesenen Streckenpunkte auf der Karte hervorgehoben. Bei Spielbeginn wird nur ein Punkt hervorgehoben – der Stützpunkt, von dem aus das Fahrzeug eingesetzt wird. Sollten Sie vor dem Einsatz des Fahrzeugs bereits einen oder mehrere Streckenpunkte zugewiesen haben, so werden diese jetzt in Navcom einprogrammiert.

Als erstes müssen Sie Ihre Schilde aktivieren – ansonsten verwandelt sich Ihr Fahrzeug in eine Wolke radioaktiver Partikel, ehe Sie noch Ihr letztes "Vaterunser" beten können. Klicken Sie die HELP-Taste (Hilfe), um Ihre Schilde zu aktivieren und die Energierate zu erhöhen. (Je mehr Sie "aufpumpen", desto schneller werden die Schilde mit Energie aufgefüllt – allerdings auf Kosten schneller nachlassender Kraftstoffreserven.)

Wohin geht es? Prüfen Sie den Missionsbildschirm – hier finden Sie eine Planquadratreferenz für Ihr nächstes Missionsziel, anhand der Sie den Streckenpunkt für das Fahrzeug einstellen können.

Wird es langsam langweilig, das Fahrzeug ununterbrochen bis zum nächsten Streckenpunkt selbst zu steuern? No problemo! Sie wählen einfach den Autopilot – indem Sie die linke ALT- und die A-Taste drücken. Um den Autopilot zu deaktivieren, drücken Sie nur die A-Taste.

Sie werden beschossen? Dann haben Sie zwei Alternativen. Entweder Sie aktivieren den Tarnmantel (Cloaker), um sich für feindliches Radar unsichtbar zu machen, oder Sie schalten die Banditen aus (natürlich können Sie auch beides zugleich – die sogenannte "Gürtel- und Hosenträger-Methode").

Um Ihren Tarnmantel (Cloaker) zu aktivieren – falls er sich unter der Nutzlast befindet – drücken Sie zunächst die V-Taste. Daraufhin wird auf dem rechten Cockpitbildschirm eine Liste Ihrer gesamten Nutzlast angezeigt. Drücken Sie dann die W-Taste, um die Liste abzurufen und nacheinander die einzelnen Positionen zu markieren. Wenn der Tarnmantel markiert ist, aktivieren Sie ihn, indem Sie die S-Taste drücken.

Einnahme feindlicher Anlagen

Um feindliche Stützpunkte, Werke oder Bergwerke einzunehmen, müssen Sie Ihr Fahrzeug vor dem feindlichen Hauptquartier (HQ) abstellen. (Manchmal ist die exakte Position markiert. In den meisten Fällen werden Sie allerdings die Versuch-Fehler-Methode anwenden müssen, um die schwachen Stellen herauszufinden.) Wenn Sie einen feindlichen Stützpunkt eingenommen haben, wird die EDEN-Kriegsflagge am Fahnenmast hochgezogen. Die Einnahme von Bergwerken und Werken wird durch den



X bezeichnet

Bordcomputer des Fahrzeugs bestätigt.

Wenn Sie einen feindlichen Stützpunkt eingenommen haben, können dessen Verteidigungsmittel, falls sie nicht beim Angriff zerstört worden sind, zur Abwehr von Feinden eingesetzt werden. Falls das feindliche HQ nicht zerstört wurde, werden beschädigte Gebäude neben einem Stützpunkt – und auch das HQ selbst – allmählich wieder instandgesetzt.

Von einem eingenommenen Bergwerk aus können Sie ein in einem Umkreis von 32 km befindliches Werk mit Rohstoffen versorgen. In diesem Werk können, je nach Art und Menge der vom Bergwerk gelieferten Rohstoffe, bis zu drei verschiedene Waffen, Fahrzeuge oder Ausrüstungen hergestellt werden. (Hinweis: Mehrere Bergwerke können ein Werk versorgen, aber ein Bergwerk kann nicht mehrere Werke beliefern.) Alle von einem Werk produzierten Waffen und Ausrüstungen werden automatisch zum Zentrallager von EDEN transportiert und stehen dann für den sofortigen Einsatz zur Verfügung.

Der Feind versucht, Bergwerke, Werke und Stützpunkte zurückzuerobern bzw. zu zerstören. Deshalb ist es ratsam, bei der Einnahme Gebäude und Verteidigungsmöglichkeiten möglichst nicht zu beschädigen.

Gefechtsmodus

Die jeweils verwendeten Waffen bestimmen die konkrete Einsatzweise im Gefecht. Die Aktivierung aller Waffen erfolgt auf jeden Fall ähnlich wie beim "Cloaker" (siehe oben). Wählen Sie die benötigte Waffennutzlast, machen Sie diese mit der S-Taste einsatzbereit, und feuern Sie sie mit der LEERTASTE ab.

Aus Panzerkanonen abgefeuerte Granaten – Das Ziel wird durch Steuerung der Panzerkanone anvisiert. Mit TAB und der FESTSTELLTASTE wird der Höhenwinkel und mit CURSOR RECHTS UND CURSOR LINKS (oder Joystick/Maus) wird die Richtung eingestellt. Natürlich fliegen die Granaten desto weiter, je größer der Höhenwinkel ist. (Das Panzerrohr läßt sich nur bei laufendem Motor verstellen.)

VORSICHT! Das Abfeuern von Granaten in der untersten Rohrstellung kann zu schweren Schäden an Ihrem Panzer führen.

Lasers – Wenn Sie bei der Ausrüstung des Panzers auch einen Laser am Kanonenrohr angebracht haben, kann dieser auf die gleiche Weise wie Granaten ein Ziel anvisieren. Andere Laser können nur in die Richtung abgefeuert werden, in die das Fahrzeug zeigt. Um die Feuerrichtung zu ändern, muß das Fahrzeug entsprechend nach links oder rechts gedreht werden (beim Flugzeug zusätzlich durch Anheben oder Abkippen der Nase).

Raketen – Raketen sind Lenkwaffen, die in Richtung der Wärmestrahlung von Flugzeugen, Erdfahrzeugen usw. fliegen. Um einer Rakete ein Ziel zuzuweisen, wählen Sie die Waffe und aktivieren sie mit der W- und der S-Taste. Das Zielzuweisungssymbol verschiebt sich dann auf dem Radarschirm des Cockpits in Richtung des aktuellen Ziels. (Möglicherweise müssen Sie ein Manöver mit Ihrem Flugzeug ausführen, damit sich das Symbol auf dem Bildschirm auf das Ziel aufschalten kann.) Wenn sich die Rakete aufgeschaltet hat, drücken Sie die LEERTASTE. Wenn Sie anstelle des vom Computer gewählten Ziels ein anderes bekämpfen wollen, drücken Sie die T-Taste, bis das neue Ziel markiert ist.

Ungelenkte Raketen – Im Vergleich zu gelenkten sind ungelenkte Raketen ohne jede Intelligenz. Sie können sich nicht auf zugewiesene Ziele ausrichten, sondern fliegen einfach, solange ihr Kraftstoff reicht, in die Richtung, in die sie abgefeuert wurden. Demzufolge sind sie für den Einsatz vom Boden aus gegen Luftziele nicht geeignet. (Aus der Luft lassen sie sich aber gegen Erdziele einsetzen.)

Leuchtpatronen – Ihr Hauptverteidigungsmittel gegen wärmesuchende Lenkraketen. Wenn hinter Ihnen eine Flügelrakete fliegt, feuern Sie mit der RECHTEN AMIGA- oder der RECHTEN ALT-Taste Leuchtpatronen ab (am effektivsten ist nach neuesten Untersuchungen eine Dreiersalve) und führen ein Ausweichmanöver aus. Das kann Ihnen das Leben retten ...

Baken – Die Fläche des Gefechtsfelds beträgt immerhin 112.589 km². Da kann schon einmal der Überblick über Ihre Fahrzeuge verlorengehen. – Vielleicht wollen Sie aber auch gleichzeitig mit zwei oder mehr Fahrzeugen angreifen. In diesen Fällen sind Baken sehr nützlich. Jedes Fahrzeug verfügt über eine Bake, die durch Drücken der B-Taste aktiviert werden kann. Andere Fahrzeuge können dann mit Hilfe ihres Autopiloten diese Bake ansteuern. Dazu brauchen Sie nur den Cockpitbildschirm des betreffenden Fahrzeugs anzeigen zu lassen, das eine bestimmte Bake ansteuern soll, und dann drücken Sie die LINKE AMIGA-TASTE + A.

Bau Ihrer Startrampe und Raumsonde

Ehe Sie erfahren, wo Ihre Startrampe stehen wird, müssen Sie zunächst einige Aufklärungsmissionen ausführen und dann dem Feind das Terrain dafür abringen.

Von da an ist es ein Wettlauf gegen die Uhr, die Startrampe und Sonde früher als der Feind zu bauen und fertigzustellen. Um dazu in der Lage zu sein, müssen Ihre Werke "hochfeste Verbundstoffe" herstellen können. – Diese werden, wie andere Dinge auch, im Nu zu Ihrem Hauptlager transportiert, um sie später im Feld einsetzen zu können.

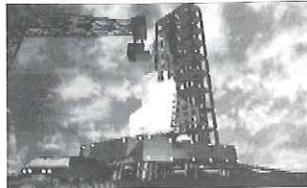
Sie müssen diese Werkstoffe mit dem LKW zur Baustelle der Startrampe (bis zum Tower der Rampe) befördern. Mit dem Eintreffen der Werkstoffe erfolgt automatisch der Bau der Rampe und der Rakete, so daß Sie diesen Vorgang buchstäblich mit den Augen verfolgen können ...

VORSICHT! Beim Entladen der Werkstoffe, kann Ihre Startrampe durch Querschläger beschädigt werden, da feindliche Flugzeuge den LKW angreifen.

Weitere wichtige Ausrüstungen:

Teleportkapseln

Da entscheidende Teile Ihrer Bewaffnung – so z. B. schwere Panzer – nur in begrenzter Anzahl zur Verfügung stehen, ist ein effektiver Einsatz der Teleportation entscheidend für den Sieg auf dem Gefechtsfeld in Armour Geddon. Teleportkapseln transportieren, wie ihr Name bereits sagt, Fahrzeuge im Nu und ohne Kraftstoffverbrauch von einem Punkt A zu einem Punkt B.



Nur Basis Alpha beginnt das Spiel mit Teleport-Kapsel, die sich neben dem Kontrolltower befindet. Weitere Teleportkapseln können über die Karte verteilt werden, indem sie in einen Bomber geladen und (ähnlich wie Bomben) über der gewünschten Stelle "abgeworfen" werden.

Um eine Teleportkapsel verwenden zu können, muß zunächst direkt unter ihr ein Fahrzeug stehen. Danach aktivieren Sie die Teleportinformationstafel in der Cockpitanzeige und drücken die V-Taste, bis der Teleportmodus angezeigt wird. Daraufhin erscheinen alle aktuellen Positionen von Teleportkapseln mit den entsprechenden Planquadratangaben. Rollen Sie mit der W-Taste die Liste ab, bis eine gewünschte Position markiert ist. Dann drücken Sie die S-Taste, um diese Teleportkapsel zu aktivieren. Beachten Sie dabei, daß als Bestimmungsort nur eine andere Teleportkapsel in Frage kommt. (Sollten Sie keine weitere abgeworfen haben, können Sie keine Teleportation durchführen!) Der Prozeß funktioniert auch nicht, wenn innerhalb eines Umkreises von 30 Metern um die Kapsel am Bestimmungsort ein Fahrzeug steht.

Na dann, gute Fahre! (Und achten Sie auch auf lästige Hausfliegen!)

Regenerierungskapseln

Im Jahr 2083 sind Rohstoffe rar, und wenn Sie Ihre wenigen Reserven vergeuden, bekommen Sie bald große Probleme. Im Spiel passiert es aber unausweichlich, daß eines Ihrer Fahrzeuge keinen Kraftstoff mehr hat oder stark beschädigt ist – so sind Konflikte nun einmal. In einem solchen Fall sind alle Ressourcen und Rohstoffe, die für das Fahrzeug verwendet wurden, sinnlos an das Gefechtsfeld gebunden. Die Lösung besteht darin, das Fahrzeug mit Regenerierungskapseln zu bergen.

Um dazu in der Lage zu sein, müssen Sie zunächst die Regenerierungskapseln entwickeln und herstellen. Danach rüsten Sie ein Fahrzeug mit einer oder mehreren Kapseln (je nach dem, wieviele gestrandete Fahrzeuge geborgen werden müssen) aus und starten es. Steuern Sie das Fahrzeug zu dem gestrandeten Fahrzeug, markieren Sie die Regenerierungskapsel (Recycle Pod) auf der Steuertafel des Cockpits mit der W-Taste, und aktivieren Sie sie dann mit der S-Taste.

Daraufhin wird das gestrandete Fahrzeug zum (nächstgelegenen) Stützpunkt zurück teleportiert und in die Rohstoffe zerlegt, aus denen es gefertigt wurde. 20% des Recycling-Materials sind allerdings nicht wieder einsetzbar.

Kraftstoffkapseln

Mit Kraftstoffkapseln lassen sich, wie ihr Name bereits verrät, Fahrzeuge nachtanken. Ihr Hauptvorteil ist, daß sie überall auf dem Gefechtsfeld abgeworfen werden können, so daß Erdfahrzeuge und Flugzeuge bei Gefechtseinsätzen nicht unbedingt zu ihrem jeweiligen Stützpunkt zurückkehren müssen, um Kraftstoff nachzutanken.

Die Kapseln selbst werden in der gleichen Weise wie Teleportkapseln von Bombern "abgeworfen". Um eine Kapsel zu benutzen, stellen Sie das jeweilige Fahrzeug möglichst nahe ab und drücken dann die F-Taste, bis der Tank voll ist. Bedenken Sie, daß der in den Kapseln enthaltene Vorrat begrenzt ist. Bei häufiger Benutzung werden sie schnell leer.

Achtung, Hi-Tech-Fans! – die anderen Tasten haben folgende Bedeutung:

·	Sicht aus dem Tower des Stützpunkts wählen
1	Cockpitsicht wählen
2	Bugkammersicht wählen
3	Satellitensicht wählen
4	Waffenkammersicht wählen
5	Außensicht 1 wählen
6	Außensicht 2 wählen
7	Außensicht 3 wählen
8	Vorbeiflugsicht wählen
9	Verfolgersicht wählen
U	Kamera hoch (bei Satellitensicht: verkleinern)
J	Kamera runter (bei Satellitensicht: vergrößern)
I	Kammersicht vergrößern/Cockpitradar schmaler
O	Kammersicht verkleinern/Cockpitradar breiter
K	Kamera rücksetzen/Standard-Radaroptionen
(Kamera gegen Uhrzeigersinn drehen
)	Kamera im Uhrzeigersinn drehen
F7	Bewölkung einstellen
F8	Sichtweite einstellen
F9	Bildrate einstellen
F10	Zwischen hoher und niedriger Auflösung hin- und herschalten
Numerische Tastatur 1-9	Richtungsansicht (nicht A600)

Waffenübersicht

Schwerer Panzer

Geschwindigkeit	48-102 km/h
Schildstärke	Mittel bis Stark
Gewicht	42.200-34.700 kg
Reichweite	140 km
Waffenzuladung	Granaten, ungelenkte Raketen, Laser
Weitere Zuladung	Tarnmantel, Teleport, äußerer Kraftstoff-Behälter, Nachtvisier, Regenerierungskapsel

Leichter Panzer

Geschwindigkeit	68-150 km/h
Schildstärke	Mittel bis Stark
Gewicht	23.000-19.000
Reichweite	126 km
Waffenzuladung	Granaten, ungelenkte Miniraketen, Laser
Weitere Zuladung	Äußerer Kraftstoff-Behälter, Nachtvisier

Luftkissenboot

Geschwindigkeit	91-190 km/h
Schildstärke	Schwach bis Stark
Gewicht	2400-1440 kg
Reichweite	665 km
Waffenzuladung	Raketen, ungelenkte Raketen, Laser
Weitere Zuladung	Äußerer Kraftstoff-Behälter, Nachtvisier

Raketenplattform

Geschwindigkeit	75-123 km/h
Schildstärke	Mittel bis Stark
Gewicht	2500-2050
Reichweite	135 km
Waffenzuladung	Miniraketen, Laser
Weitere Zuladung	Äußerer Kraftstoff-Behälter, Nachtvisier, Tarnmantel

LKW

Geschwindigkeit	61-89 km/h
Schildstärke	Schwach bis Mittel
Gewicht	1600-1450 kg
Reichweite	55 km
Waffenzuladung	Keine
Weitere Zuladung	Äußerer Kraftstoff-Behälter, Nachtvisier, Tarnmantel, Regenerierungskapsel, sonstiges Material

Bomber

Geschwindigkeit	300-345 km/h
Schildstärke	Schwach bis Mittel
Gewicht	22.000-21.000
Reichweite	970 km
Waffenzuladung	Ungelenkte Rakete, frei fallende Bombe,
Weitere Zuladung	Äußerer Kraftstoff-Behälter, Tarnmantel, Nachtvisier, Teleport-Kapsel

Jäger

Geschwindigkeit	565-570 km/h
Schildstärke	Schwach bis Mittel
Gewicht	4590-4200 kg
Reichweite	1248 km
Waffenzuladung	Laser, Rakete, ungelenkte Rakete, ungelenkte Minirakete, Zeitzunderbombe
Weitere Zuladung	Nachtvisier, äußerer Kraftstoff-Behälter, Tarnmantel

Hubschrauber

Geschwindigkeit 279-295 km/h
 Schildstärke Schwach bis Mittel
 Gewicht 3300-2900 kg
 Reichweite 464 km
 Waffenzuladung Laser, Rakete, ungelenkte Rakete, ungelenkte Minirakete
 Weitere Zuladung Nachtvisier, Tarnmantel, äußerer Kraftstoffbehälter, Regenerierungskapsel

Luftschiff

Geschwindigkeit 60-82 km/h
 Schildstärke Schwach bis Mittel
 Gewicht 1400-1200 kg
 Reichweite 98 km
 Waffenzuladung Laser, Minirakete, ungelenkte Rakete
 Weitere Zuladung Nachtvisier, Tarnmantel, äußerer Kraftstoffbehälter, Regenerierungskapsel

MITWIRKENDE

Programmierung, Sound, Spieldesign und 3D-Graphik	Paul Hunter
Projektmanagement	Steve Riding
Graphikdesign	Andrew Ingram, Stefan Osypanka and Martin Edmundson
Animierte Sequenzen	Stefan Osypanka
Animationsprogrammierung	Paul Hunter
Zusätzliches Spieldesign	Nick Burcombe
Anleitung und Text auf Verpackung	Mat Toor
Design der Anleitung und Verpackung	Keith Hopwood and Mark Hillman
Qualitätssicherung	Mark O'Connor, Stewart Allen and Paul Tweedle

COPYRIGHT © 1994 BY PSYGNOSIS LTD.
 South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ Großbritannien

Garantie

Psygnosis behält sich das Recht vor, jederzeit und unangekündigt Verbesserungen an diesem Spiel vorzunehmen. Sollten Sie innerhalb von 90 Tagen ab Kaufdatum einen Herstellungsmangel feststellen, geben Sie das Produkt bitte Ihrem Händler zurück. Für Schäden, die nach dem Erwerb des Produkts eintreten, wird keine Garantie übernommen. Diese Garantie stellt keine Einschränkung Ihrer gesetzlichen Rechte dar.



—□□ — □□—

Nom de Code
 Hellfire™
 Armour-Geddon II

—□□ “Non vi saranno veterani della terza guerra mondiale” □□—

Walter Mondale