

TRIPLE ACTION

**VOLUME
ONE**

HAMMER BOY

F-14 TOMCAT

FLASHY CARS

**IBM PC & COMPATIBLES
CGA / EGA / VGA GRAPHICS
HARD DISK REQUIRED
ENGLISH / DEUTSCH**

TO LOAD 'TRIPLE ACTION VOLUME ONE'

Insert disk 1 into drive A of your Computer, type >INSTALL C (or the appropriate letter of your hard disk) then follow on-screen prompts. The games shall be installed onto a directory called 'TAVOL1' - type>MENU to load menu screen.

Diskette 1 in Laufwerk A Ihres Computers einlegen: Tasten Sie >INSTALL C (oder den passenden Buchstaben für Ihre Festplatte) ein. Dann folgen Sie den Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Das Spiel muß in einem Verzeichnis (directory) installiert werden, daß 'TAVOL1' genannt wird. Tasten Sie >MENU ein, um die Menübildschirmseite zu laden.

F-14 TOMCAT

Requirements:

F-14 Tomcat requires an IBM/PC/AT/XT or 100% Compatible, Tandy 1000 Series or IBM PS/1 or PS/2 with a minimum of 512K RAM, DOS 3.0 or greater, and a hard drive. This program supports the following hardware devices:

Graphic Cards: VGA, MCGA, EGA, Tandy graphics

Music Boards: Roland LAPC-1, Roland MT-32, Sound Blaster, AdLib PC Music System, PS/1 Audio Card, Tandy 1000 3 Voice Sound, PC Internal Speaker

Sound Boards: Sound Blaster, Game Blaster/Creative Music System, Innovation Sound Standard, Covox PC Sound Master, AdLib PC Music System, PS/1 and PS/2 Audio Cards, Tandy Advanced Digitizing Sound System (Tandy TL and SL Computers), Tandy 1000 3 Voice Sound, PC Internal Speaker

Input Devices: Mouse, Keyboard, Joystick

F-14 Tomcat requires a minimum of 500K free RAM after DOS. To check how much free memory you have, change into your DOS subdirectory (CD\DOS), and type CHKDSK and hit enter. A diagnostic screen will appear. The bottom line will read # bytes free. (# = number of bytes free on your system). This number must be equal to or greater than 500000 to run the game. If you have at least 512K RAM, but do not have enough free memory, try unloading any memory resident programs prior to running this game or the Installer.

Pressing any key after the title sequence loads will bring up the main menu. You can select any option by pointing at it with the mouse, arrow keys on your keyboard, or joystick and clicking with the left mouse button return key, or joystick buttons.

Practice

This gives you the chance to jump right into a fight. The outcome will not affect your career. You can practice either at Top Gun or on any of the 5 carriers.

At Top Gun you can control variables like Skill, Position, and Altitude. Adjusting your skill-level lets you to choose to fight against anything from a rookie to an ace. Adjusting your position lets you start from an aggressive position (on the tail), a neutral position (head-to-head) or a defensive position (a bogey on your tail). You can adjust your altitude to take advantage of the F-14's superior performance at higher levels.

On board a carrier, you can choose which carrier duty to simulate with different world locations, enemy skill levels and numbers.

Starting a Career

After you select NEW from the Career Menu you will be able to enter your full name. You will then be given the rank of Ensign and Admiral Hawk will start referring to you by your call sign. Next, you will be assigned Radar Intercept Officer, and duty on board the aircraft carrier U.S.S. Eisenhower. Each successive carrier patrols a different location and encounters tougher and more numerous enemies. For your first assignment you are given the carrier facing the lowest threat. If you breeze through this and win Top Gun you will be assigned the next toughest carrier duty. To look at your career file select CAREER from any menu.

Career File

This screen appears at the beginning of the game and after every successful mission it lists--

Rank--how far you've risen in the service.

Call-Sign--the name you use on the radio, with ground control and with your RIO.

RIO--Radar Intercept Officer. This is your second-in-command who rides in the seat behind you and keeps constant watch on the electronic warning devices in your Tomcat.

Assignment--where you're off to next. It can be one of the five aircraft carriers or Top Gun School.

History--shows all the patches and honours you've accumulated in your career thus far. If you're a rookie, obviously, it shows very little, but you'll remedy that. It also gives you options on what to do next:

Continue--move from the assignment just completed to the next one.

Save--keep a record of what you've accomplished, in case you want to come back to this point later.

Load--go back to a point you previously saved.

New--start a new career.

In-Flight Operations

The nature of each mission varies according to its location, the overall crisis situation, and the number and intent of the enemy.

100

Take Off

When flying air patrol missions, in which there is no immediate danger, take off is automatic since it does not effect the outcome of the game. However, when incoming bogeys are spotted while there is no one flying air patrol you will be called on to scramble your plane. At the start of your mission you will be in the F-14 on the carrier deck ready for launch. Increase your throttle to full. When your air speed reaches 250 knots pull up.

Joystick Controls

You can use a joystick along with the keyboard to control your plane. Move the joystick in the direction you want the plane to fly. Push the stick forward to push the nose down, pull it back to pull the nose up, push left to roll left, and push it right to roll right.

To fire an active weapon at a selected target, press the joystick fire button. To change targeted enemy aircraft, press alternate joystick button.

F-14 Tomcat Addendum

AWG-9 RADAR

F8 -Toggle TID
Z -Zoom radar
X -Expand radar
N -Navigation Map

WEAPON SYSTEMS

F1 -AIM-54 Phoenix (long range)
F2 -AIM-7E Amraam (med range)
F3 -AIM-9 Sidewinder (short range)
F4 -M61A1 20mm Vulcan Cannon (point blank)
S -Select Target
C -Chaff
F -Flare
Space -Fire

EXTERNAL VIEWS

Num Lock 2 -external VIEW
Num lock del -rotate View clockwise
Num lock Ins -Rotate View Counterclockwise
Num lock 5 -Cockpit view

F5 -toggle F-14/enemy View
F6 -Missile View
F7 -Tower/carrier View
END MISSION
E -Eject
Return -Land (if permission granted)
Alt-j -Joystick toggle
P -Pause
Ctrl Esc -Exit to DOS

THRUST

- + -Increase throttle
- -Decrease throttle
- A -Toggle afterburners on/off
- B -Airbrakes on/off

INTERNAL VIEWS

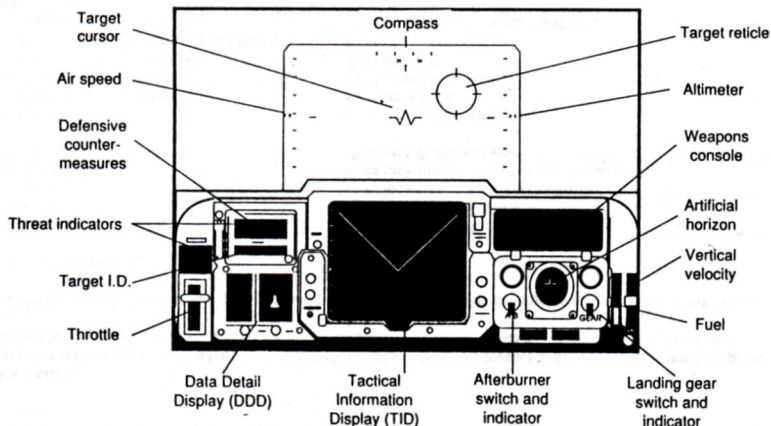
- T -Rotate View Clockwise
- R -Rotate view counterclockwise

USER CONTROL

- Y -Increase Sensitivity
- U -Decrease Sensitivity
- D -Adjust level of Detail
- Q -Turns on/off music and sound effects
- M -Memory Usage

Cockpit Controls

The cockpit controls should become second nature to an F-14 Tomcat pilot. Refer to the illustration below as you read about the Tomcat's attack and defence capabilities.



102

Heads Up Display

The HUD (Heads Up Display) displays continuously-updated flight and weapons launch solutions on the inside of the pilot's canopy. This enables the pilot to obtain critical information during combat situations without having to look away from his target. Normally, the HUD shows the Tomcat's relative airspeed, compass bearing, and altitude. During combat, the HUD displays target acquisition, tracking, and missile lock information. Combat information is displayed in one of three ways, depending on the type of weapon that's active and whether the Tomcat's AWG-9 radar has achieved a target lock-on. Following is a description of each of the HUD's functions--

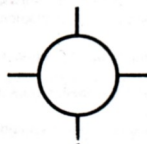
Altimeter. Displays the F-14's current altitude in hundreds of feet.

Compass. Shows the Tomcat's current compass heading.

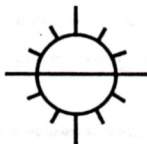
Airspeed Indicator. Displays the F-14's relative airspeed in hundreds of knots.

G-Meter. Displays the amount of gravitational force being exerted on the F-14 and the pilot. Excessive positive or negative Gs may cause a pilot to black-out or red-out.

Target Reticle. During combat, the target reticle indicates weapon targeting. It shows a target tracked and when locked in; a gunsight appears when you select the aircraft's cannon as your weapon



Missile Tracking



Missile Locked



Gunsight

103

Data Detail Display

The DDD (Data Detail Display) indicates the orientation of the plane that is currently being tracked by the fire control radar with respect to the Tomcat. The stationary plane icon in the centre of the console represents the F-14. The bar graph marked "ALT" shows whether the other plane is above or below the Tomcat.

Tactical Information Display

The TID (Tactical Information Display) shows data from the F-14's AWG-9 radar in three ways. In Search Mode, the TID indicates the position of targets (both ground and air) relative to true north and the Tomcat. The fighter's radar can be set to scan ranges of 6, 12, 25, 50, and 100 nautical miles in Search Mode. The second method of display, Launch Zone, is primarily used with the long-range AIM-54 Phoenix missile for BVR (beyond visual range) targets. In Air Combat Manoeuvre Mode, the TID shows the orientation of other planes relative to the Tomcat. This mode is most often used for close-range dogfighting.

Artificial Horizon.

As you fly, the pitch/roll indicator at the bottom right of the screen gives you an accurate picture of your Tomcat's position relative to the ground (or water).

Available Weapons

The weapons console displays the weapons options a Tomcat pilot may select during combat. At the start of a mission, one of the weapons is highlighted. Use the F1, F2, F3, or F4 key to activate a different weapons system. The F-14 Tomcat has three missile systems and the Vulcan Cannon.

Phoenix. Use the Phoenix for ranges of more than 31 miles.

Sparrow. Use the Sparrow for ranges between 11 and 31 miles.

Sidewinder. Use the Sidewinder for short-range attacks under 11 miles.

Vulcan Cannon. This is your weapon of choice for close-in dogfighting.

Threat Indicators

The F-14 is equipped with two threat detection devices. One determines the nature of the threat (heat seeking (IR) or radar-guided (RD) missile), and the other detects the type of emission from enemy tracking radars. The radar emission detector determines if hostile radars are searching for the Tomcat, whether they have achieved a missile lock, or if they have launched a weapon at the fighter. The appropriate messages are highlighted on the threat indicator panel to the left of the TID.

104

Defensive Countermeasures.

The Tomcat has two defensive countermeasures to use against enemy weapons systems. It can fire chaff rockets to confuse radar-guided weapons, or it can drop flares to create a false target for heat-seeking missiles. Jamming status is displayed on the panel above the DDD.

Enemy Aircraft

As a Tomcat pilot, you'll be going up against a versatile array of Soviet-built aircraft like the MiG-21, MiG-23, MiG-25, MiG-29, and SU-26 fighters. Some of the hotshot pilots in the Mideast may fly the U.S.-manufactured F-4. The enemy aircraft vary in sophistication, speed, and maneuverability. You'll probably have less trouble with the lower-numbered MiGs, which are earlier models and therefore less advanced. As you go up against the later-model Soviet aircraft, you'll need to call upon all of your skills.

Landing

After completing a mission you will need to perform a carrier landing. First line up with the carrier deck. Reduce your air speed to 300 knots or below and bring her in slow and level. Your RIO will call out that the hook and gear are down if you are on target. When you hit the carrier immediately reduce your throttle to zero to avoid breaking your hook or the landing trap wire.

Post Flight Debrief

There are several ways you can end a mission. Here are the most likely scenarios--

- **You accomplish your mission**--once you knocked the intruders out of the sky. You'll land, and you'll be debriefed. Hawk may even recommend you for a medal or promotion. Return to the options Menu and make a selection.

- **You're forced to eject during flight.** You'd better hope that one of the carrier's helicopters rescues you. If you're rescued, you'll go before a Review Board, whose members will evaluate your decision to "punch out." If they decide your ejection was justified, you'll return to active duty without a blemish on your record. If you bailed out when you shouldn't have, they'll let you know. Of course, any time you bail out, there's a chance that the enemy will capture you.

- **You mess up.** Assuming you get home in one piece, you'll get an earful from Admiral Hawk, especially if you allowed a bogey to score a hit on the carrier. Just hope that Hawk doesn't strip you of your wings.

- **You die in action.** OK, so it's not what you had in mind. But it is a possibility. At least you can always start F-14 Tomcat over, and learn from your mistakes even the fatal ones.

Saving Your Career

After having completed a mission, you will have the option to save your game. Using either your mouse, the arrow keys on the keyboard, or the joystick, select CAREER from the menu. Now select SAVE from the Career Menu. Move about this menu the same way. Choose a Save Game Position by highlighting it, then Select that position. Now type in a name you wish to use to describe your position in the game (up to 20 characters). You can use the backspace key to erase an existing name if you want to save over an old game. Hit ENTER to save the game and return to where you left off.

Loading Your Career

You will have the opportunity to load your saved career after each mission, or by selecting Load Game from the Title Screen. Move through the Load Game Menu using your mouse, arrows keys, or joystick. Highlight the saved career you wish to load. Select it using either the left mouse button, the ENTER key on your keyboard, or the first joystick button.

Exiting to DOS

You can exit to DOS at any time during the game or after a mission by bringing up the Game Options Menu and selecting "Exit to DOS". If you have not saved your career prior to exiting, your progress will be lost

106

F-14 TOMCAT

Voraussetzungen.

F-14 Tomcat benötigt einen IBM PC/AT/XT oder 100% Kompatiblen, Tandy Serie 1000 oder IBM PS/1 oder PS/2 mit einem Minimum von 512K RAM, DOS 3.0 oder höher und eine Festplatte. Dieses Programm kann mit den folgenden Erweiterungskarten arbeiten:

Graphik-Karten: VGA, MCGA, EGA, Tandy graphics

Musik-Karten: Roland LAPC-1, Roland MT-32, Sound Blaster, AdLib PC Music System, PS/1 Audio Card, Tandy 1000 3 Voice Sound, PC-Interner Lautsprecher

Sound-Karten: Sound Blaster, Game Blaster/Creative Music System, Innovation Sound Standard, Covox PC Sound Master, AdLib PC Music System, PS/1 und PS/2 Audio Karten, Tandy Advanced Digitizing Sound System (Tandy TL und SL Computer), Tandy 1000 3 Voice Sound, PC-Interner Lautsprecher

Eingabegeräte: Maus, Tastatur, Joystick

F-14 Tomcat braucht mindestens 500K freien RAM-Speicher nach dem DOS. Um zu prüfen, wieviel freien Arbeitsspeicher Sie haben, gehen Sie in das DOS-Unterverzeichnis (CD\DOS), geben CHKDSK ein und drücken Enter. Eine Diagnose-Liste wird auf dem Bildschirm erscheinen. In der letzten Zeile steht xxx bytes frei. (xxx = Anzahl der freien Byte in Ihrem System). Diese Zahl muß größer oder gleich 500000 sein, um das Spiel benutzen zu können. Wenn Sie mindestens 512K RAM haben, jedoch nicht genügend freien Speicherplatz, versuchen Sie mal, speicherresidente Programme zu entladen, bevor Sie das Spiel oder das Installationsprogramm starten.

Wenn der Titel-Bildschirm geladen ist, können Sie mit einer beliebigen Taste das Hauptmenü aufrufen. Sie können eine Option mit dem Mauszeiger wählen, mit den Pfeiltasten der Tastatur oder mit dem Joystick. Zum Bestätigen der Auswahl drücken Sie die linke Maustaste, ENTER oder eine Joystick-Taste.

Practice (Übung)

Hier haben Sie die Möglichkeit, direkt in einen Kampf einzusteigen. Das Ergebnis hat jedoch keinen Einfluß auf Ihre Laufbahn. Sie können Ihre Übungsläufe entweder in der Top Gun-Akademie oder auf einem der fünf Flugzeugträger (carriers) durchführen.

In Top Gun können Sie zwischen verschiedenen Varianten wählen: Skill (Geschicklichkeit), Position und Altitude (Flughöhe). Über die Geschicklichkeitsstufen wählen Sie Ihren Gegner im Kampf: vom Rookie (Anfänger) bis Ace (As). Mit Position können Sie Ihre Ausgangsposition wählen: aggressiv (hinter dem Gegner), neutral (dem Feind gegenüber) oder defensiv (Feind hinter Ihnen). Sie können Ihre Flughöhe anpassen, um die besonderen Fähigkeiten der F-14 in großer Höhe auszunutzen.

An Bord des Flugzeugträgers können Sie wählen, welcher Dienst simuliert werden soll, an welchem Ort auf der Welt, über welche Fähigkeiten und wieviele Flugzeuge der Feind verfügen soll.

Starting a Career (Beginn einer Laufbahn)

Nachdem Sie NEW (Neu) im Career Menu (Laufbahn-Menü) gewählt haben, können Sie Ihren vollständigen Namen eingeben. Sie erhalten

den Rang eines Ensign (Leutnant zur See) und Admiral Hawk wird Sie mit Ihrer Kennung (call sign) ansprechen. Daraufhin wird Ihnen ein Radar Intercept Officer (RadarErkennungs-Offizier) zugeteilt und ein bestimmter Auftrag an Bord des Flugzeugträgers U.S.S. Eisenhower gegeben. Jeder Patrouillenflug wird an einem anderen Ort stattfinden, die Schwierigkeiten steigen und die Anzahl der Feinde nimmt zu. Bei Ihrer ersten Zuweisung kommen Sie auf einen Flugzeugträger mit geringer Bedrohung. Wenn Sie da gut hindurch kommen und außerdem Top Gun erfolgreich absolvieren, erhalten Sie den nächstschwierigeren Auftrag. Wenn Sie den Stand Ihrer Laufbahn sehen möchten, wählen Sie CAREER von jedem beliebigen Menü.

Career File (Laufbahn-Datei)

Diese Maske erscheint zu Beginn des Spiels und nach jeder erfolgreichen Mission. Hier sind folgende Informationen aufgeführt:

Rank (Dienstgrad) - wie weit Sie in Ihrer Dienstzeit aufgestiegen sind.

Call-Sign (Kennung) - der Name, den Sie beim Funken und mit Ihrem RIO (RadarErkennungs-Offizier) benutzen.

RIO - Radar Intercept Officer (Radar-Erkennungs-Offizier). Dies ist Ihr Untergebener. Er sitzt hinter Ihnen und beobachtet ständig die elektronischen Kontrollgeräte in Ihrem Tomcat.

Assignment (Zuweisung) - wo Sie als nächstes eingesetzt werden. Dies kann einer der fünf Flugzeugträger sein oder auch die Top Gun Akademie.

History (Geschichte) - zeigt alle Abzeichen und Auszeichnungen, die Sie bisher in Ihrer Laufbahn erhalten haben. Wenn Sie ein Anfänger sind, steht hier natürlich sehr wenig, aber Sie werden für Abhilfe sorgen. Hier können Sie außerdem zwischen mehreren Optionen für Continue (Weiter) - von der jetzigen, gerade abgeschlossenen Zuweisung zur nächsten weitergehen.

Save (Speichern) - aufzeichnen, was Sie gerade abgeschlossen haben, für den Fall, daß Sie später darauf zurückkommen möchten.

Load (Laden) - zu einem Punkt zurückkehren, den Sie vorher gespeichert haben.

New (Neu) - eine neue Laufbahn beginnen.

Bedienung der Maschine während des Fluges

Die jeweilige Art einer Mission hängt vom Ort, von der allgemeinen Krisensituation und der zahlenmäßigen Präsenz sowie der Absicht des Feindes ab.

109

Take Off (Start)

Wenn Sie Patrouillen fliegen, bei denen keine unmittelbare Gefahr besteht, erfolgt der Start automatisch, da er den Ausgang des Spieles nicht beeinflußt. Wenn jedoch feindliche Flugzeuge lokalisiert wurden und niemand anders Patrouille fliegt, werden Sie zu einem Alarmstart aufgerufen. Beim Start Ihrer Mission befinden Sie sich startbereit im Cockpit Ihrer F-14 auf dem Deck des Flugzeugträgers. Geben Sie vollen Schub. Wenn Sie eine Eigengeschwindigkeit (air speed) von 250 Knoten erreicht haben, ziehen Sie hoch.

Joystick Controls (Joystick-Steuerung)

Sie können Joystick und Tastatur für die Steuerung Ihrer Maschine benutzen. Bewegen Sie den Joystick in die Richtung, in die das Flugzeug fliegen soll. Kippen Sie den Joystick nach vorn, wenn Sie die Nase nach unten senken wollen, ziehen Sie ihn zurück, um die Nase hochzuziehen, kippen Sie den Joystick nach links, wenn Sie nach links rollen möchten und nach rechts, um nach rechts zu rollen.

Um eine aktivierte Waffe auf ein anvisiertes Ziel abzufeuern, drücken Sie die Feuertaste auf dem Joystick.

Wenn Sie auf ein anderes feindliches Flugzeug zielen wollen, drücken Sie die Alterniertaste am Joystick.

Steuerung des Flugzeugs

Zusätzlich zur Joystick-Steuerung benutzen Sie die folgenden Tasten zur Steuerung der F-14 Tomcat und ihrer Systeme.

AWG-9 RADAR

F8	Umschalter TID (Tacticle Information Display - Anzeige für taktische Informationen)
Z	Radar-Zoom
X	Radar ausweiten
N	Navigations-Karte

WEAPONS SYSTEMS (Waffensysteme)

F1	AIM-54 Phoenix (groß Distanz)
F2	AIM-7E Sparrow (mittlere Distanz)
F3	AIM-9 Sidewinder (Nahbereich)
F4	M61A1 20mm Vulcan Cannon (Kernschußweite)
S	Select Target (Ziel auswählen)
C	Chaff (Stanniolstreifen)
F	Flare (Feuerbombe)
Leertaste	Feuern

END MISSION (Mission Beenden)

E	Eject (Schleudersitz)
Enter	Landen (wenn Erlaubnis vorliegt)
ALT J	Joystick-Umschalter
P	Pause
Ctrl Esc	Zurück zum DOS

THRUST

+	Schub erhöhen
-	Schub mindern
A	Umschalter für Nachbrenner Ein/Aus
B	Luftbremse

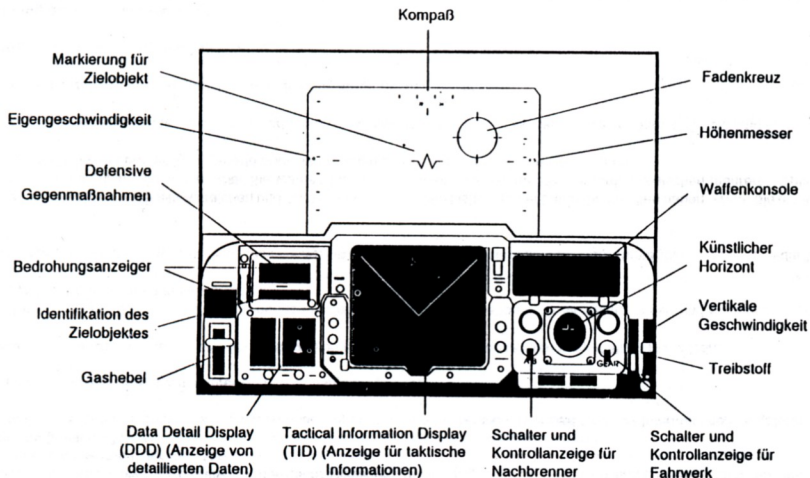
EXTERNAL VIEWS (Außenansicht)

Num Lock 2	Außenansicht
Num Lock +	Ansicht im Uhrzeigersinn drehen
Num Lock -	Ansicht gegen den Uhrzeigersinn drehen
Num Lock 5	Cockpit-Ansicht
F5	Umschalter Außenansicht F-14/Feind
FG	Raketen-Ansicht
F7	Ansicht vom Tower/Flugzeugträger

111

Kontrollinstrumente im Cockpit

Ein F-14 Tomcat-Pilot sollte die Kontrollinstrumente im Cockpit wie seine Westentasche kennen. Beziehen Sie sich beim Lesen des Abschnittes über die Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten des Tomcat immer wieder auf das untenstehende Bild.



112

Heads Up Display (HUD)

Der HUD-Schirm zeigt an der Innenseite der Kabinenhaube permanent aktualisierte Flug- und Waffenabschlußungen. Dadurch wird der Pilot in die Lage versetzt, in Kampfsituationen kritische Informationen zu erhalten, ohne die Augen von seinem Ziel abzuwenden. Normalerweise zeigt das HUD die relative Eigengeschwindigkeit des Tomcat, das Kompaßverhalten und die Höhe. Während des Kampfes zeigt das HUD Target Acquisition (Ausrichten auf das Ziel), Tracking (Verfolgung) und Missile Lock Information (Aufschaltinformationen der Raketen) an. Kampfinformationen werden in einer, von drei Arten angezeigt, abhängig von der Art der Waffen, die aktiviert sind und davon, ob der AWG-9 Radar des Tomcat das Ziel fixiert hat. Im folgenden finden Sie eine Beschreibung der einzelnen HUD-Funktionen.

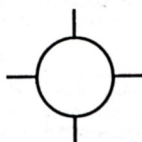
Altimeter (Höhenmesser). Zeigt die aktuelle Höhe der F-14 in Hundert Fuß.

Compass (Kompaß). Zeigt die aktuelle Ausrichtung des Tomcat-Kompasses.

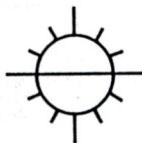
Airspeed Indicator (Eigengeschwindigkeits-Anzeige) Zeigt die relative Eigengeschwindigkeit der F-14 in Hundert Knoten.

G-Meter (G-Messer). Zeigt die Gravitationskraft, die in dem Moment auf den Piloten und die Maschine wirkt. Zu hohe positive oder negative Werte können zu einer Ohnmacht des Piloten führen (black-out oder red-out).

Target Reticle (Fadenkreuz). In einer Kampfsituation zeigt das Fadenkreuz den Zielvorgang der Waffen an. Beim Verfolgen und beim Aufschalten erscheinen unterschiedliche Fadenkreuze; ein Geschützvisier erscheint, wenn Sie das Geschütz Ihres Jets als Waffe gewählt haben.



Missile Tracking
(Verfolgung)



Missile Locked
(Aufgeschaltet)



Gunsight
(Geschützvisier)

113

Data Detail Display (Anzeige von detaillierten Daten)

Das DDD (Data Detail Display - Anzeige von detaillierten Daten) gibt die Orientierung des Flugzeuges in bezug auf den Tomcat an, das in diesem Moment vom Abschuß-Radar verfolgt wird. Das stationäre Flugzeug-Ikon in der Mitte der Konsole repräsentiert die F-14. Der Balken mit der Bezeichnung "ALT" gibt an, ob das andere Flugzeug oberhalb oder unterhalb des Tomcat fliegt.

Tactical Information Display (Anzeige für taktische Informationen)

Das TID (Tactical Information Display - Anzeige für taktische Informationen) zeigt Daten vom AWR-9 Radar der F-14 auf drei verschiedene Arten an. Im Search Mode (Such-Modus) zeigt das TID die Position von Zielen an (am Boden und in der Luft) in bezug auf den geographischen Norden (true north) und auf den Tomcat. Das Radar des Kampffliegers kann im Search Mode (Such-Modus) auf Bereiche von 6, 12, 25, 50 und 100 nautische Meilen eingestellt werden. Die zweite Anzeige-Methode, Launch Zone (Feuer-Bereich), wird vor allem im Zusammenhang mit AIM-54 Phoenix für große Distanzen eingesetzt, und zwar für Ziele, die sich außerhalb der Sichtweite befinden (BVR (beyond visual range)). Im Air Combat Maneuver Mode (Luftkampfmodus) zeigt das TID die Ausrichtung anderer Flugzeuge in bezug auf den Tomcat. Dieser Modus wird hauptsächlich für Luftkämpfe im Nahbereich benutzt.

Artificial Horizon (Künstlicher Horizont)

Während des Fluges zeigt Ihnen der pitch/roll-Indikator rechts unten auf dem Bildschirm ein genaues Bild von der Position Ihres Tomcats im Verhältnis zum Boden (oder zum Wasser).

Available Weapons (Verfügbare Waffen)

Die Waffen-Konsole zeigt diejenigen Waffen an, über die der Tomcat-Pilot während des Kampfes verfügen kann. Bei Beginn der Mission ist eine der Waffen markiert. Drücken Sie F1, F2, F3 oder F4, um die verschiedenen Waffensysteme zu aktivieren. Die F-14 Tomcat hat drei Raketensysteme und die Vulcan Cannon.

Phoenix. Setzen Sie Phoenix über Distanzen von mehr als 31 Meilen ein.

Sparrow. Setzen Sie Sparrow für Distanzen von 11 bis 31 Meilen ein.

Sidewinder. Benutzen Sie Sidewinder für Angriffe im Nahbereich, weniger als 11 Meilen.

Vulcan Cannon. Dies ist die richtige Waffe für den Luftkampf.

Threat Indicators (Bedrohungsanzeiger)

Die F-14 ist mit zwei Bedrohungs-Indikatoren ausgestattet. Einer bestimmt die Art der Bedrohung (hitzezuchende (IR) oder auf Radar gerichtete (RD) Rakete), und der andere erkennt die Art der Radarstrahlen des feindlichen Verfolgungssystems. Der Radar-Detektor erkennt, ob feindliche Radaranlagen nach dem Tomcat suchen, ob Ihre Rakete aufgeschaltet hat (missile lock), oder ob Sie eine Waffe auf das Kampfflugzeug abgefeuert haben. Die entsprechenden Meldungen werden auf der Bedrohungsanzeigetafel links vom TID, markiert.

Defensive Countermeasures (Defensive Gegenmaßnahmen)

Der Tomcat verfügt über zwei taktische Gegenmaßnahmen zur Verteidigung gegen feindliche Waffensysteme. Er kann Raketen mit Stanniolstreifen abfeuern, um auf Radar ausgerichtete Waffen abzulenken oder er kann Feuerbomben abwerfen, um hitzesuchenden Raketen ein falsches Zielobjekt zu bieten. Der Ablenkungserfolg (Jamming status) wird auf der Tafel über dem DDD angezeigt.

Enemy Aircraft (Feindliches Flugzeug)

Sie werden als Tomcat-Pilot starten, um gegen einen lockeren Verband von Kampfflugzeugen sowjetischer Herstellung wie MiG-21, MiG-23, MiG-25, MiG-29 und SU-22 zu kämpfen. Einige Heißsporne im Mittleren Osten könnten Ihnen in F-4 amerikanischer Herstellung begegnen. Die feindlichen Flugzeuge sind sehr unterschiedlich in Ausstattung, Geschwindigkeit und Wendigkeit. Sie werden höchstwahrscheinlich am wenigsten Schwierigkeiten mit niedrigzahligen MiGs haben. Es handelt sich hier um ältere und daher weniger fortschrittliche Modelle. Wenn Sie gegen die neueren sowjetischen Kampfflugzeuge aufsteigen, müssen Sie all Ihre Geschicklichkeit zusammennehmen.

Landung

Nach Abschluß einer Mission müssen Sie auf dem Flugdeck des Trägers landen. Reduzieren Sie Ihre Eigengeschwindigkeit auf 300 Knoten oder weniger und halten Sie diese Geschwindigkeit. Ihr RIO wird ansagen, daß Haken und Triebwerk ausgefahren sind, wenn Sie sich im Anflug befinden. Wenn Sie den Träger berühren, nehmen Sie den Schub sofort zurück auf Null, damit Sie weder den Haken abbrechen noch das Fangseil zerreißen.

Kurzinformation nach dem Flug

Es gibt verschiedene Arten, eine Mission abzuschließen. Hier sind die wahrscheinlichsten Szenarien:

- **Sie vollenden Ihre Mission:** wenn Sie die Eindringlinge abgefertigt haben, landen Sie und erhalten eine Kurzinformation. Vielleicht schlägt Hawk Sie sogar für eine Auszeichnung oder eine Beförderung vor. Kehren Sie zum Options Menü zurück und wählen Sie.
- **Sie sind gezwungen, während des Fluges den Schleudersitz zu betätigen.** Sie können hoffen daß einer der Rettungshubschrauber des Flugzeugträgers Sie rettet. Wenn Sie gerettet werden, können Sie vorein Review Bord (Prüfungsausschuß), dessen Mitglieder Ihre Entscheidung "auszusteigen", prüfen werden. Wenn sie entscheiden, daß Ihr Ausstieg gerechtfertigt war, setzen Sie Ihren aktiven Dienst ohne Eintrag in Ihre Akte fort. Falls Sie ausgestiegen sind, obwohl Sie es nicht hätten tun sollen, wird man es Ihnen sagen. Außerdem besteht natürlich jedesmal, wenn Sie aussteigen die Möglichkeit, daß der Feind Sie gefangennimmt.
- **Sie machen Mist.** Nehmen wir mal an, Sie kommen heil nach Hause. Sie kriegen vom Admiral Hawk den Marsch geblasen, insbesondere, wenn Sie einem Feind einen Treffer auf den Träger ermöglicht haben. Da können Sie nur hoffen, daß Hawk Ihnen nicht die Streifen von der Jacke reißt.

115

- **Sie sterben im Einsatz.** Okay, das ist nicht gerade das, was Sie vorhatten, aber die Möglichkeit besteht. Immerhin können Sie F-14 immer wieder neu starten und aus Ihren Fehlern lernen auch aus den fatalen.

Saving Your Career (Laufbahn speichern)

Nach Abschluß einer Mission haben Sie die Möglichkeit, Ihr Spiel zu speichern. Wählen Sie mit der Maus über die Tastatur oder mit dem Joystick CAREER (Laufbahn) und dann SAVE (Speichern) vom Career Menü. Bewegen Sie sich wie gehabt durch dieses Menü, markieren Sie Save Game und bestätigen Sie Jetzt geben Sie einen Namen ein, mit dessen Hilfe Sie diese Spielposition wiedererkennen können (bis zu 20 Zeichen). Sie können auch die Rücktaste benutzen, um einen existierenden Namen zu löschen, wenn Sie ein vorher gespeichertes Spiel überschreiben möchten. Drücken Sie ENTER, um das Spiel zu speichern und kehren Sie zurück zum Ausgangspunkt.

Loading Your Career (Laufbahn laden)

Entweder nach jeder Mission oder wenn Sie LOAD GAME (Spiel laden) am Titelschirm wählen, haben Sie die Möglichkeit, eine gespeicherte Laufbahn zu laden. Bewegen Sie sich mit der Maus, der Tastatur oder mit dem Joystick durch das Load Game Menü. Markieren Sie die gespeicherte Laufbahn, die Sie laden möchten. Wählen Sie sie entweder mit der linken Maustaste, mit ENTER auf der Tastatur oder mit der ersten Joysticktaste.

Exit to DOS (Zurück zum DOS)

Sie können jederzeit während des Spiels oder am Ende einer Mission zum DOS zurückkehren, indem Sie das Game Options Menü aufrufen und Exit to DOS (Zurück zum DOS) wählen. Wenn Sie Ihre Laufbahn vorher nicht gespeichert haben, geht Ihr Aufstieg verloren.

FLASHY CARS

INTRODUCTION : On the CRASH-1 outer space base, war has been declared against all Formula 1 race cars. The reason is because the king's daughter has a lover who rides around in a space car, and the king would prefer that she didn't see him. The princess recently took a spin with her boyfriend all over the region, the loudspeakers blared out music... making everyone dance away until dawn, when she finally went home. The king summoned all the drivers who had had their driver's license confiscated for reckless driving, ordering them to set out and find his daughter's lover, dead or alive. Here is where you come into the picture. Your car is well equipped : you can shoot, release smoke from behind, jump, etc.

If you pass the 12 levels and come out 'live and kicking' you will be awarded the right to marry the grumpy king's daughter.

Leave no tyre unturned!!

GAME : You are driving a car that allows you the possibility of jumping and shooting other cars as well as balloons located in certain places on the racetrack. These balloons contain petrol, bullets, extra lives or immunity. Another option is releasing smoke from your exhaust pipe to confound your enemies and get away.

Every time you finish a level you will get points for everything that you haven't used (petrol, bullets and cars), so it is important not to waste them - especially the extra cars. Avoid the enemy cars : collisions make you lose petrol.

If you keep the ADVANCE key pressed the turbo will be connected.

OBJECTIVE : Your aim is to collect all the flags located on the racetrack, avoiding all the dangers that you meet. If you pick up the numbered flags in the right order (the order is indicated by a blue point blinking on the radar) you will get twice the amount of points and the radar will show you a map of the racetrack.

Good Luck!!

PUZZLE (VGA only) : When you load the game or finish playing, an illustration of a car will appear (cover). Press a key (ESC : exit the puzzle) and a puzzle will be displayed. Complete it using the direction keys and fire or jump. F1 gives you help.

CONTROLS : The game is controlled by joystick or redefinable keys.

The default keys are the following :

O, P, Q, A,
SPACEBAR
ENTER

F1

F2

+/-

Insert/Delete

Shift + left / right

ESC

CTRL-Break

Left, Right, Up, Down

Jump

Shoot forward and release smoke

Colours / shades of grey

Activate / deactivate sound

Increase / decrease game speed

Connect / disconnect onscreen radar

Move radar left / right

Go back to main menu

Go back to DOS

FLASHY CARS

EINLEITUNG : Auf der Crash-1 Weltstation wurde allen Formel 1 Rennwagen der Krieg erklärt, da die Tochter des Königs einen Liebhaber hat der ein Weltallauto fährt und es wäre dem König lieber wenn sie nicht mit ihm befreundet wäre. Die Prinzessin machte vor kurzem mit ihrem Freund eine Spritztour durch die ganze Gegend und die plärrenden Lautsprecher brachten alle zum tanzen bis ins Morgengraue, dann ging sie endlich nach Hause. Der König rief alle Fahrer die durch leichtsinniges Fahren ihren Führerschein verloren hatten zusammen und befahl ihnen den Liebhaber seiner Tochter leben oder tot zu finden. Und hier treten Sie in die Geschichte ein. Ihr Wagen ist gut ausgestattet, Sie können schießen, Ihr Wagen kann nach hinten Rauch ausströmen lassen, Sie können springen usw. Wenn Sie alle 12 Stufen lebend vervollständigen, dann haben Sie das Recht gewonnen, die Tochter des griesgrämigen Königs zu heiraten.

Leave no tyre unturned!!

Das Spiel : Sie fahren einen Wagen, der Ihnen ermöglicht zu springen und auf andere Wagen, sowie Ballons zu schießen; die Ballons befinden sich an bestimmten Plätzen auf der Rennbahn. Diese Ballons enthalten Benzin, Patronen, extra Leben oder Immunität. Die andere Möglichkeit die Sie haben, ist eine Rauchwolke die Sie aus Ihrem Auspuff blasen können, um Ihre Feinde zu verwirren und so daß Sie verschwinden können.

Nach jeder Stufe die vollständig ist, bekommen Sie Punkte für alle Dinge die Sie nicht benutzt haben (Benzin, Patronen und Wagen). Es ist daher wichtig nichts zu verschwenden, besonders die extra Wagen. Vermeiden Sie die feindlichen Wagen. Durch Zusammenstöße verlieren Sie Benzin. Wenn Sie die ADVANCE Taste ständig drücken, wird turbo eingeschaltet.

IHR ZIEL : Es ist Ihr Ziel alle Fahnen, die sich auf der Rennstrecke befinden, zu sammeln und alle Gefahren zu vermeiden, die auf Sie zukommen. Wenn Sie die nummerierten Fahnen in der richtigen Reihenfolge sammeln (die Reihenfolge wird durch einen blauen Punkt auf dem Radar angegeben), werden Sie die doppelte Punktzahl erhalten und der Radar zeigt Ihnen eine Karte der Rennstrecke.

Viel Glück!!!

PUZZLE (nur VGA) : Wenn Sie das Spiel laden oder ein Spiel beenden, erscheint die Zeichnung eines Wagens (Titel). Drücken Sie eine beliebige Taste (ESC verläßt das Puzzlespiel) und ein Puzzlespiel erscheint. Sie können diese Puzzle mit Hilfe der Richtungstasten und Feuer oder durch springen vervollständigen. F1 ist die Hilfetaste.

STEUERUNG : Das Spiel wird entweder mit dem Steuerknüppel oder neu definierten Tasten gesteuert. Die voreingestellten Tasten sind wie folgt:

O, P, Q, A,	Links, rechts, aufwärts, abwärts
LEERTASTE	Springen
ENTER	Vorwärts schießen und Rauchwolke
F1	Farben/Grautöne
F2	Ton ein/aussschalten
+/-	Spielgeschwindigkeit erhöhen/vermindern
Insert/Delete	Bildschirmradar an/abschalten (einfügen/löschen)
Umschalttaste links/rechts	Radar nach links/rechts verschieben
ESC	Zurück zum Hauptmenü
CTRL-Break	Zurück zu DOS
(Funktionstaste/Unterbrechungstaste)	

HAMMER BOY

Aim - Hammer Boy has to defend himself, using a hammer, from an enemy invasion in each one of the scenarios where action takes place. Once the enemy or object penetrating into our fortress is within reach of our hammer a precise blow will put an end to it. If more than five enemies manage to get in our fortress will be conquered. For every object thrown in that is not destroyed we will lose one life.

Scoreboard - Aside from the lives and points there are two important scoreboards :

1 - Attack time indicator : located at the upper right hand corner of the screen, it tells how much time there is left for the attack to end. The attack becomes fiercer as time runs out. **2** - Enemy indicator : located at the upper left hand corner, it shows how many enemies have made it into our fortress.

Phase - The game is made up of four different phases. By guarding our fortress from invasion during the attack period we will make it to the next phase, where a new fortress will have to be defended.

An extra amount of time is awarded when passing on to a new phase for each enemy that didn't enter the fortress. This bonus time is discounted from the duration of the attack in the next phase.

Stage 1 : The Far East - We will defend our fort in the Far West from the attack of the Apaches. The indians not only try to get in: they also throw torches in flames which must be put out using our hammer. There are only four places where they can get in through.

Stage 2 : The South Seas - Our boat is attacked by pirates who shoot cannonballs from their ship. The cannonballs must be destroyed before they explode on board.

Sage 3 : The Castle - In the Middle Ages, our castle suffers the assault of an enemy army using a catapult. There are five places where they can gain access.

Stage 4 : The Space base - We defend a base on the surface of a hostile planet from aliens on motojets, floating mines and flying saucers that we must destroy using laser cannons.

5. Movement and Controls - Hammer Boy only moves from left to right. Depending on the scenario there will be more or less places where the enemies can get in. Hammer Boy will have to stop and keep them out using his hammer by pressing the fire button.

All keys are redefinable and joystick can also be used.

HAMMER BOY

Ziel: Hammer Boy muß sich von einer Invasion von Feinden, in der jeweiligen Scenario (Geschichte) verteidigen. Wenn der Feind oder der Gegenstand, der in unsere Burg eingedrungen ist, in Reichweite ist kann ein präziser Schlag ihn vernichten. Wenn mehr wie fünf Feinde eindringen dann ist die Burg erobert. Für jeden Gegenstand, der hereingeworfen wird und nicht zerstört wird, verlieren Sie ein Leben.

Punkteanschlagtafel: Abgesehen von den Leben und Punkten gibtes noch zwei wichtige Anschlagtafel:

1 - Angriffzeitanzeiger: In der rechten oberen Ecke des Bildschirms. Er gibt die verbleibende Zeit des Angriffes an und um so kürzer die Zeit um so heftiger wird der Angriff. **2 - Feindanzeiger:** In der oberen linken Ecke, zeigt an wieviel Feinde in unserer Burg sind.

PHASE - Das Spiel besteht aus vier verschiedenen Phasen. Indem wir unsere Burg während eines Angriffs vor Invasion bewachen treten wir in die nächste Phase ein, in der eine neue Burg zu verteidigen ist. Extra Zeit wird Ihnen zugesprochen, wenn Sie in eine neue Phase übergehen, für jeden Feind der nicht in die Burg eindringen konnte. Diese Zusatzzeit wird von der Zeitspanne des Angriffes in der nächsten Phase abgezogen.

Stufe 1: DER FERNE WESTEN - Wir werden unser Fort im Fernen Westen von einem Angriff der Apachen verteidigen. Die Indianer versuchen nicht nur einzudringen sondern Sie werfen auch brennende Fackel, die mit Hilfe des Hammers gelöscht werden müssen. Es gibt nur vier Stellen wo sie durchkommen können.

Stufe 2: Die Südsee - Unser Schiff wird von Piraten angegriffen, die mit Kanonenkugel auf unser Schiff schießen. Die Kanonenkugeln müssen zerstört werden bevor sie an Bord explodieren.

Stufe 3: Das Schloß - Im Mittelalter wird unser Schloß von einer feindlichen Armee mit einem Katapult angegriffen. Es gibt fünf Stellen wo sie durchdringen können.

Stufe 4: Das Weltraumquartier - Wir verteidigen ein Quartier auf der Oberfläche eines feindlichen Planeten von außerirdischen Wesen auf Düsenbomben, fliegenden Untertassen und Minen, die wir mit Laserkanonen zerstören müssen.

Bewegungen und Kontrollen - Hammer Boy kann sich nur von links nach rechts bewegen. Je nach der Scenario wird es mehr oder weniger Stellen geben wo der Feind eindringen kann. Hammer Boy muß sie davon abhalten, indem er seinen Hammer benutzt indem der 'Feuerknopf' gedrückt wird. Alle Tasten können umdefiniert werden und Steuerknüppel können auch benutzt werden.

