

YOUR MISSION

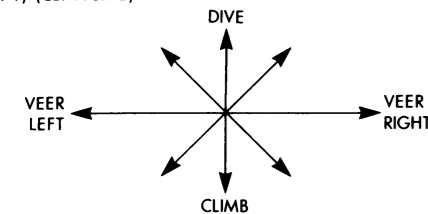
The SuperCobra light attack helicopter is ready for take off. Its 20mm three-barrel rotary cannon is waiting for action. The laser-guided Hellfire launch-and-leave missiles have been fitted. Ahead of you lies mile after mile of hostile territory. They know you are coming.

Wave after wave of determined enemy aircraft are hoping to blast you from the skies and into eternity. You know you must duck and weave to avoid their guided missiles whilst wreaking destruction with your awesome firepower. Will you even make it to the first camouflaged supply dump?

INSTRUCTIONS FOR ST, AMIGA, COMMODORE 64/128

FLYING CONTROLS

Joystick (ST Port 1) (CBM Port 2)



ROTARY CANNON

The cannon fires automatically once the SuperCobra is airborne. It destroys any enemy aircraft or ground targets in the cross-hair sight. However, its range is limited and distant targets will be missed.

HELLFIRE MISSILES

You have 40 Hellfire laser guided launch-and-leave missiles per game level or life. Before you can fire a missile, the laser guiding system must first be targetted on an enemy aircraft. This is achieved by moving the circular sight cross-hairs over the chosen target. Once targetted a square cross-hair will remain on the enemy and the word TARGET will appear on the panel. Press FIRE to launch a single Hellfire missile at the target. Your laser guided system can be targetted onto several enemies at any one time.

TURBO POWER

The SuperCobra is powered by two 1,693 shp General Electric T700-GE-401 turbo shafts. Press SPACE when airborne for a dramatic increase in your engine power. This can help you to avoid enemy fire (or even fly upside down!!)

PAUSE

Press P if you feel your nerves need a rest. Lucky it's not for real.

SCORE

50 points — any ground hits.
200 points — ground target such as towers or oil rigs.
250 points — enemy aircraft.

LIVES

You have nine lives — and you'll probably need them.

HI-SCORE

Move the joystick to choose the required name or initials. Press fire to select. Choose and select END to quit.

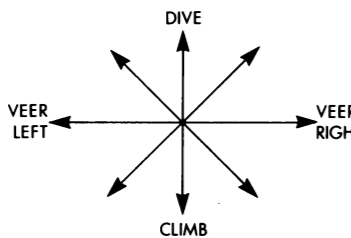
COMMODORE 64/128 ONLY

F1 — toggle music on/off.
F3 — toggle sound effects on/off.

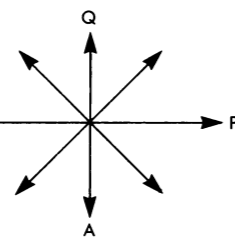
INSTRUCTIONS FOR SPECTRUM

FLYING CONTROLS

Joystick (Sinclair, Kempston)



Keys (Default)



FIRE = SPACE

ROTARY CANNON

Press FIRE to spit destruction at the enemy from your 20mm three barrel rotary cannon.

SMART BOMB

Things can get a little hairy as you fight your way deeper and deeper into enemy territory. If things get really tight, press and hold down the fire button or space bar to release a deadly Smart Bomb. However, you only have eight Smart Bombs to last the entire mission, so use them wisely.

PAUSE

Press Key 3 if you feel your nerves need a rest. Lucky it's not for real.

ABORT

Press Key 1 to abort mission.

LEVELS (Important)

Hellfire on the Spectrum is played over a series of levels. Leave the disc in the drive if playing from disc. If playing from cassette, each level has to be loaded separately. Leave the cassette in the tape deck and WATCH FOR AND FOLLOW all on screen instructions and prompts.

LOAD PROBLEMS

We are constantly seeking to improve the quality of our products, and we maintain the highest possible standards of quality control in manufacturing our product range.

However, should you experience any difficulties in loading this product, having checked your hardware *thoroughly* we will gladly replace the cassette or disk for you.

Before you send your cassette back for replacement, please check the azimuth head alignment, and attempt to load the game from both sides of the cassette. You may wish to consult your local software retailer.

If, after these checks have failed, you do write to us, you should state the following:-

- Your name and address
- The name of the product
- Whether it is cassette or disk
- Which computer
- Which joysticks and peripherals (if any)
- Where and when you purchased the product
- A full description of the problem you experience
- You should not enclose the box and packaging with cassettes.

REMEMBER TO ALLOW CASSETTES TO RUN THEIR FULL LENGTH AS SPEED LOADS FREQUENTLY CAUSE THE SCREEN TO GO BLANK FOR A PERIOD OF TIME.

SCREEN SHOTS MAY VARY ON SOME COMPUTER VERSIONS

© MARTECH GAMES LTD. 1988.

Program © Akaido Arcade Systems. 1988.

Cover illustration by Steinar Lund.

Music and sounds by Jason Brooks.

Packaging Design by Pillory Barn Advertising Ltd.

VOTRE MISSION

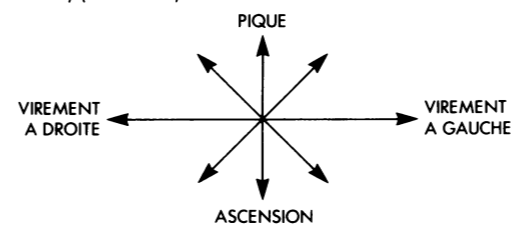
L'hélicoptère léger de combat SuperCobra est prêt à décoller. Son triple-canon rotatif de 20 mm est prêt à fonctionner. L'appareil a été équipé de missiles Hellfire à guidage laser, qui, une fois lancés fonctionnent automatiquement. Le territoire ennemi s'étend devant vous à perte de vue.

Des vagues d'avions ennemis ont pour mission de vous faire disparaître du ciel pour l'éternité. Vous savez qu'il vous faut esquiver leur feu et vous faufiler à travers leur missiles guidés et, en même temps, détruire tout ce qui se trouve autour de vous avec votre puissance de feu impressionnante. Arriverez-vous au moins jusqu'au premier dépôt de munition camouflé?

MODE D'EMPLOI POUR ST, AMIGA COMMODORE 64/128

CONTROLES EN VOL

Manette (ST Port 1) (CBM Port 2)



CANON ROTATIF

Le canon fait feu automatiquement lorsque le SuperCobra a décollé. Il détruit tout avion ennemi ou toute cible terrestre en vue. Cependant, sa portée est limitée et il ne peut atteindre les cibles éloignées.

MISSILES HELLFIRE

Vous possédez 40 missiles Hellfire, à guidage laser, fonctionnant automatiquement une fois lancés, par niveau de jeu ou "chance". Avant de pouvoir lancer un missile, vous devez tout d'abord diriger votre système de guidage sur un avion ennemi. Pour cela, diriger les points de vision circulaires sur la cible choisie. Une fois pris pour cible, un carré recouvrira l'appareil ennemi et le mot TARGET (cible) apparaîtra sur le panneau. Appuyer sur FIRE (feu) pour lancer un missile Hellfire en direction de la cible. Votre système de guidage laser peut être dirigé sur plusieurs cibles ennemies à la fois.

PUISSANCE TURBO

Le SuperCobra est propulsé par deux arbres turbo 1,693 shp General Electric T700-GE-401. Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT au moment du décollage et vous obtiendrez une augmentation impressionnante de la puissance du moteur, ce qui pourra vous être utile pour éviter le feu ennemi (ou même pour voler à l'envers!!)

PAUSE

Appuyer sur P si vous sentez qu'il est temps de vous reposer. Heureusement que ce n'est qu'un jeu.

SCORE

50 points — pour tout tir au sol réussi.
200 points — pour toute cible telle que tour ou plate-forme pétrolière.
250 points — pour tout avion ennemi

NOMBRE DE CHANCES

Vous disposez de neuf "chances" — et vous en aurez sûrement besoin.

MARQUAGE DU SCORE

Choisir le nom ou les initiales que vous souhaitez utiliser à l'aide de la manette. Appuyer sur FIRE (feu) pour effectuer la sélection. Choisir et sélectionner END (fin) pour abandonner.

COMMODORE 64/128 UNIQUEMENT

F1 — interrupteur de marche/arrêt pour la musique.

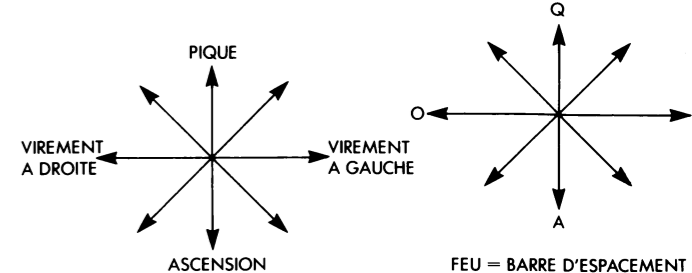
F3 — interrupteur de marche/arrêt pour les effets sonores.

MODE D'EMPLOI POUR SPECTRUM

CONTROLES EN VOL

Manette (Sinclair, Kempston)

Touches (à défaut)



CANONS ROTATIF

Appuyer sur FIRE (feu) pour détruire l'ennemi avec votre triple canon rotatif de 20 mm.

BOMBES AUTOMATIQUES

Votre situation peut devenir quelque peu délicate alors que vous vous frayez un chemin sur le territoire ennemi. Si les choses deviennent vraiment difficiles, appuyer sur le bouton FIRE (feu) ou sur la barre d'espacement de façon continue pour lacher une Bombe Automatique aux effets meurtriers. Mais attention, vous n'avez à votre disposition que huit Bombes Automatique pour l'ensemble de votre mission, donc utilisez-les avec sagesse.

PAUSE

Appuyer sur la touche 3 si vous sentez qu'il est temps de vous reposer. Heureusement que ce n'est qu'un jeu.

ABANDON

Appuyer sur la touche 1 pour abandonner la mission.

NIVEAUX (important)

Sur le Spectrum, Hellfire peut être joué en une série de niveaux. Si vous utilisez un disque, laissez ce dernier dans l'unité de disque. Si vous utilisez une cassette, chaque niveau doit être chargé séparément. Laissez la cassette dans le lecteur et ATTENDEZ DE VOIR APPARAÎTRE sur l'écran toutes les instructions et les guidages, et SUIVEZ-LES.

PROBLEMES DE CHARGEMENT

Nous essayons continuellement d'améliorer la qualité de nos produits, et nous maintenons les standards de contrôle de qualité les plus élevés possibles dans la manufacture de notre gamme de produits.

Cependant, si vous deviez rencontrer quelques difficultés à charger ce produit, après avoir vérifié votre hardware minutieusement, nous nous ferons un plaisir de remplacer la cassette ou le disque pour vous.

Avant de nous renvoyer votre cassette pour remplacement, nous vous remercions de bien vouloir vérifier l'alignement de la tête d'azimut, et d'essayer de charger le jeu en utilisant les deux faces de la cassette. Vous pourriez également consulter votre revendeur de software local.

Si, après avoir effectué ces vérifications sans résultat, vous décidez de nous écrire, veuillez nous communiquer les renseignements suivants:-

- Votre nom et votre adresse
- Le nom du produit
- S'il s'agit d'une cassette ou d'un disque
- La marque et le modèle de votre ordinateur
- Quelle manette et quels périphériques (le cas échéant) vous utilisez
- L'endroit et la date à laquelle vous avez acheté le produit
- La description complète du problème rencontré
- Prière de ne joindre ni boîte ni emballage avec les cassettes.

NOUS VOUS RAPPELONS QU'IL EST NECESSAIRE DE FAIRE TOURNER LES CASSETTES SUR TOUTE LEUR LONGUEUR, L'ECRAN RESTANT SOUVENT BLANC DURANT UN CERTAIN TEMPS LORSQUE CES DERNIERES SONT CHARGÉES TROP RAPIDEMENT. LA VENUE DES IMAGES SUR L'ECRAN PEUT VARIER EN FONCTION DE L'ORDINATEUR UTILISÉ.

© MARTECH GAMES LTD. 1988.

Programme © Akaido Arcade Systems. 1988.

Illustration en couverture par Steinar Lund.

Musique et sons par Jason Brooks.

Conception de l'emballage par Pillory Barn Advertising Ltd.

IHRE AUFGABE

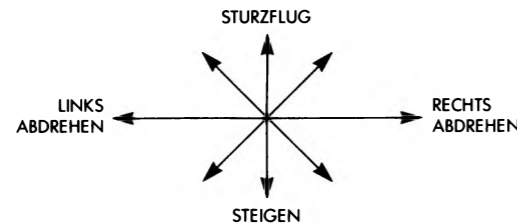
Der SuperCobra Kampfhelikopter ist zum Aufstieg bereit. Sein dreiläufiges 20 mm drehbares Geschütz wartet auf Einsatz. Er ist mit Laser-gesteuerten Hellfire launch-and-leave Raketen ausgerüstet. Vor Ihnen erstrecken sich Kilometer feindlichen Gebiets. Man weiß, Sie kommen.

Schwaden feindlicher Kampfflüger greifen Sie an in einem Versuch, Sie zu vernichten. Sie müssen sich gewandt hin und her drücken um den Lenkflugkörpern auszuweichen und erwidern auf den feindlichen Angriff mit Ihrer eigenen ungeheuren Feuerkraft. Wird es Ihnen gelingen, den ersten getarnten Versorgungsplatz zu erreichen?

ANLEITUNGEN FÜR ST, AMIGA, COMMODORE 64/128

FLUGSTEUERUNG

Steuerknüppel (ST Port 1) (CBM Port 2)



DREHBARES GESCHÜTZ

Das Geschütz feuert automatisch sobald sich SupaCobra im Flug befindet. Zielobjekte im Fadenkreuz, egal ob es ein Flugzeug oder ein stationäres Objekt ist, werden zerstört. Der Bereich ist jedoch begrenzt und weiter entfernte Objekte verzeichnen Fehlertreffer.

HELLFIRE RAKETEN

Für jede Stufe oder jedes Leben haben Sie in Ihrem Arsenal 40 Hellfire Launch-and-leave Lenkflugkörper. Bevor eine Rakete abgefeuert werden kann, muß das Lasersystem erst ein Ziel gelenkt werden. Dazu wird das Fadenkreuz im kreisförmigen Visier über das gewünschte Zielobjekt gebracht. Danach bleibt ein rechteckiges Fadenkreuz auf dem Ziel und das Wort TARGET erscheint in der Anzeige. Drücken von FIRE schießt eine einzelne Hellfire-Rakete ab. Ihr Laser-gesteuertes Zielverfolgungssystem kann gleichzeitig mehr als ein Ziel verfolgen.

TURBOANTRIEB

Der SuperCobra Hubschrauber wird von zwei 1.693 shp General Electric T700-GE-401 Turbo-Antriebswellen betrieben. Drücken Sie SPACE um dem feindlichen Feuer durch rasante Beschleunigung Ihrer Fluggeschwindigkeit zu entrinnen (Sie können sogar verkehrt fliegen!).

PAUSE

Drücken Sie P, wenn Sie eine Pause machen wollen um Ihre Nerven zu beruhigen. Gott-sei-Dank ist es ja nur ein Spiel!

PUNKTBEWERTUNG

50 Punkte — irgendein Treffer am Boden.

200 Punkte — ein größeres Zielobjekt am Boden, wie z.B. eine Bohrinsel.

250 Punkte — ein feindliches Flugzeug.

LEBEN

Sie haben neun Leben und werden wahrscheinlich alle brauchen.

HI-SCORE

Wählen Sie den gewünschten Namen oder die gewünschten Initialen mittels Steuerknüppel und drücken Sie FIRE. Dann wählen Sie auf ähnliche Weise END um aus dieser Funktion auszusteigen.

NUR COMMODORE 64/128

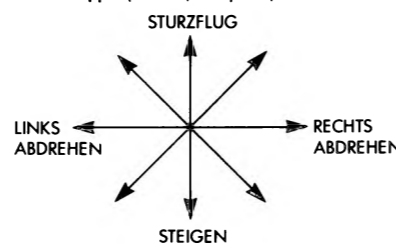
F1 — Kiphebelschalter für Musik ein/aus.

F3 — Kiphebelschalter für Ton ein/aus.

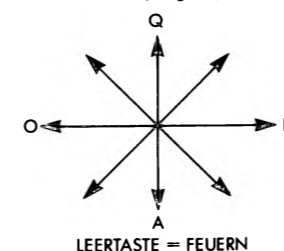
ANLEITUNGEN FÜR SPECTRUM

FLUGSTEUERUNG

Steuerknüppel (Sinclair, Kempston)



Tasten (Vorgabe)



DREHBARES GESCHÜTZ

FIRE drücken um den Feind mit einem Hagel aus ihrem dreiläufigen Geschütz zu begrüßen.

SMART BOMB

Es kann ganz schön brenzlich werden, je weiter Sie in das feindliche Gebiet vordringen. Wenn's mal ganz hoch hergeht drücken Sie den FIRE-Druckknopf und halten Sie ihn gedrückt (oder die Leertaste). Eine tödliche Smartbombe wird mit vernichtender Gewalt auf den Feind abgeschossen. Seien Sie aber sparsam, Sie haben im Ganzen nur acht dieser wirkungsvollen Waffen.

PAUSE

Drücken Sie Taste 3 um Ihren Nerven etwas Erholung zu gönnen. Gott-sei-Dank ist es ja nur ein Spiel!

ABBRECHEN

Taste 1 drücken um das Spiel abzubrechen.

SPIELSTUFEN

Hellfire wird auf einem Spectrum Computer auf mehreren Stufen gespielt. Lassen Sie die Diskette im Laufwerk, falls Sie eine solche benutzen. Falls Sie eine Kasette verwenden, muß das Spiel für jede Stufe neu geladen werden. Lassen Sie die Kasette eingelegt und folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm.

PROBLEME BEIM LADEN DES PROGRAMMS

Wir sind bemüht, unsere Produkte fortlaufend zu verbessern und bedienen uns genauester Qualitätskontrollen in unserem Herstellungsverfahren.

Sollten Sie beim Laden der Software auf Probleme stoßen, bitten wir Sie erst Ihre Hardware sorgfältig zu überprüfen. Falls sich das Problem auf keinen Hardware-Fehler zurückverfolgen läßt, sind wir gerne bereit, Ihre Kasette oder Diskette zu ersetzen.

Bevor Sie ihre Kasette zurückschicken, überprüfen Sie bitte erst ob der Lesekopf am Gerät richtig ausgerichtet ist und versuchen Sie, das Spiel von beiden Seiten der Kasette zu laden. Vielleicht kann Ihnen Ihr Software-Händler behilflich sein.

Falls diese Maßnahmen nicht erfolgreich sind, schreiben Sie uns bitte mit folgenden Angaben:-

- Ihr Name und Anschrift
- der Name des Spiels
- ob auf Kasette oder Diskette
- welcher Computer

- welche Steuerknüppel oder andere Zusatzgeräte
- wann und wo die Ware gekauft wurde
- eine komplette Beschreibung Ihrer Probleme
- bitte schicken Sie den Karton und die Verpackung nicht mit zurück

BITTE LASSEN SIE DIE KASSETTE VOLL AUSLAUFEN DA BEIM SCHNELLADEN DER BILDSCHIRM MANCHMAL FÜR KURZE ZEIT BLANK WIRD, DER LADEVORGANG ABER NOCH NICHT ABGESCHLOSSEN IST.

BILDSCHIRMANZEIGEN ÄNDERN SICH JE NACHDEM AUF WELCHEM COMPUTER DAS SPIEL ABGELAUFEN WIRD.

© MARTECH GAMES LTD. 1988.

Programm © Akaido Arcade Systems. 1988.

Umschlagentwurf Steinar Lund.

Musik und Toneffekte Jason Brooks.

Verpackungsentwurf Pillory Barn Advertising Ltd.

