

GAME MANUAL  
MANUEL DE JEU  
SPIELHANDBUCH

MANUALE GIOCO  
MANUAL DEL JUEGO  
SPEL HANDLEIDING

# STEEL TALONS™



ATARI

LYNX™

VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU

ATARI®

Atari Corporation is unable to guarantee the accuracy of printed material after the date of publication and disclaims liability for changes, errors, or omissions. Reproduction of this document or of any portion of its contents is not allowed without the specific written consent of Atari Corporation.

STEEL TALONS is a trademark of Atari Games Corp. Licensed to Tengen. Copyright 1992 Tengen Inc. All rights reserved. Atari, the Atari logo and Lynx are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation. Copyright 1992 Atari Corporation, Sunnyvale, CA 94089-1302. All rights reserved.

# **LYNX STEEL TALONS**

Warning lights flash on the control panel of your high-tech AT1196 Steel Talons combat helicopter. You know what that means! Your on-board sensors detect incoming missiles. You lower the helicopter to just a few feet off the ground to avoid disaster. Your eyes grow wide as you see an enemy tank appear suddenly, right in front of you, guns blazing. You press the trigger and pound the tank with a volley of rounds from your machine guns. BOOM! That's one less tank to worry about. As you rise to avoid the flying debris, a missile flies within inches of your tail rotor. That was a close one!

## ***Getting Started***

1. Insert the Lynx Steel Talons game card in the Lynx Machine.
2. Press On. The title screen appears.
3. Press A or B. The Title, Credits, and High Score screens cycle.
4. Press A or B again. The Mission 1 screen appears. Press up or down on the joystick to see the missions you can fly. When you start the game, the only available missions are Training, Mission 1, and Mission 2. As you gain experience, more missions will become available.
5. To start the selected mission, press A or B.

## ***Pre-Flight Briefing***

You may have flown before, Captain, but you've never flown anything like the AT1196 Steel Talons combat helicopter. Listen to me and listen carefully while I tell you how to fly this baby. Remember everything I say. You mess up and we lose this battle. That could mean the whole war.

The AT1196 is a state-of-the-art machine designed for only one thing: finding and destroying the enemy. I'm going to explain the controls one time and one time only. Get it right or you'll never make it back alive.

## ***Views***

There are two different views available. You can follow the computer and look at your helicopter from behind and slightly above (Screen 1). This view provides a clear picture of your ship and your targets. You can also use the cockpit view. This view lets you look straight out the cockpit window (Screen 2). Press B and Option 1 together to change the view. (Screen numbers in these instructions refer to the Gallery of Game Screens at the end of this manual.)

In either view, you have some gauges to help you. Top center is your compass. On the right side is your altimeter, with the total score below it. Along the left side is your speed indicator (for forward or backward speeds), and below that is the elapsed time for your current mission.

## ***Map/Target Computer***

The AT1196 has a sophisticated on-board computer. Press the Option 1 button on your control panel to call up the computer screen. If your target sights are locked on to a target, a detailed picture of the target will show up on the screen (Screen 3).

If you have not locked on to a target, the Map/Target computer will display a map of your entire target area. The map screen shows every enemy target in the area. Your AT1196 appears as a small V. The point of the V shows the direction you are headed (Screen 4).

The Map/Target computer shows more than the map or target. It also provides information that is crucial for your success. Look at these data areas, Captain. You'd better memorize what they mean.

- **Radar:** Shows the location of nearby targets relative to your craft. The point of the V represents your helicopter. Anything within the V is within sight and range.
- **Lives remaining:** The AT1196 is a strong craft. It can be shot down four times before it is destroyed. If the Steel Talons craft is destroyed, so are you, so be careful.
- **Enemy count:** The computer shows how many targets are left before the target area is clear. To complete the mission you must destroy all enemy targets.
- **Time:** Clearing the target area is good, but it is not enough. If you take too long, there will not be enough time to

complete all the missions you must fly. The amount of time varies from one mission to the next.

- **Missile count:** Your machine is equipped with eight guided missiles. Use them only when things are critical.
- **Rocket count:** You have 38 rockets at your disposal. Learn to use them. They will keep you alive.
- **Ammo count:** Your machine gun is loaded with 1200 rounds. This is not your ordinary machine gun. A couple well-aimed shots at close-to-medium range can take out a highly armored vehicle.

## *Weapons*

Now that you understand the on-board computer system, it's time to get down to the real business of war. A crosshair target sight will guide you to your target. If you are too far right or left of a target, an on-screen display will tell you which way to go (Screen 5).

- **Machine Guns:** Press A to fire your machine guns. The rounds will go in the direction of your target sight. Pound the target and BOOM! No more target.
- **Rockets:** Press B and Option 1 together to fire a rocket burst. Rockets are not guided, but if they hit the target, the target will be gone without a trace.
- **Guided Missiles:** Press Option 2 when the sights lock on a

target to fire a guided missile. The missiles are great for long-range targets, but you only have eight so use them wisely.

If there are multiple targets, the target indicator will lock onto the closest one. When the indicator turns white, you can only use your missiles or rockets. When it turns red, the target is in machine-gun range.

## ***Flying***

I'll make this quick. You must learn to keep the AT1196 Steel Talons in the air. The ground is just as deadly as the enemy tanks. Land only if you have no choice. And whatever you do, don't crash into a mountain! We lose you, we lose everything.

First you have to get off the ground. Press up on the joypad while holding down the B button to increase your altitude. Watch the altitude gauge on the right of the screen.

To descend, hold down the B button while pressing down on the joypad. Again, watch the altitude gauge. If you hit the ground, you will crash.

Press up on the joypad to increase your forward speed. Remember, speed is important. You must clear the target area as quickly as possible if we are to succeed. Press down to decrease speed. This is especially important when approaching a mountain or an enemy.

To steer, press right or left. You will go in the direction you press. Some of the missions you must fly require quick turns, so be sure

you know how to steer well.

You can also rotate your helicopter by holding down B while pressing right or left on the joypad. This is an important move when you are flying over multiple targets.

If necessary, you can land. Pick your spot, slow to zero, then descend slowly until you touch down. You can do this (carefully!) on any flat piece of land, but the best bet is to look for the helipad (Screen 6).

Well, that's all I can tell you. The rest is up to you. Go out there and win us a war!

## *Strategy*

Use the machine guns whenever possible. Only use missiles on very dangerous, long range targets. You only have eight, and you will need them. Rockets are more plentiful than missiles, but you will run out more quickly than you think.

The target sight may lock on to a target that is behind a hill. If you fire at hidden targets, you may put a dent in a mountain, but you will not do any damage to the enemy. That's a real good way to waste a missile.

Use the map as often as possible. You cannot afford to waste time searching for targets. When you look at the map, notice the mountains, rivers, and roads. Use them to navigate toward your

target. If you fly over the edge of the map, you will wrap to the other side.

Watch out for the enemy radar message at the bottom of the screen. When this message appears, they'll start throwing everything they've got at you.

Don't waste time flying slowly. You have to move if you want to win this war!

Listen carefully to the instructions I will give you at the start of each mission. I will tell you what you must do to succeed.



# STEEL TALONS

Les voyants d'alarme clignotent sur le panneau de commande de votre hélicoptère de combat Steel Talons AT1196, dernier cri de la technologie. Vous savez ce que cela veut dire ! Les détecteurs du tableau de bord signalent l'arrivée des missiles. Vous descendez à quelques mètres du sol pour éviter le désastre. Vos yeux s'écarquillent tout grands lorsque vous voyez un tank ennemi apparaître soudain, juste en face de vous.... ! Vous appuyez sur la gâchette et arrosez le tank d'une salve mortelle. BOOM ! Le tank est pulvérisé... encore un souci de moins ! Vous prenez de l'altitude pour éviter les débris en flamme... un missile frôle votre rotor à quelques centimètres.... Il est passé bien près !

## *Préparatifs*

1. Introduisez la cartouche de jeu "Steel Talons" dans votre Lynx.
2. Allumez le Lynx (ON) ; l'écran-titre apparaît.
3. Appuyez sur A ou sur B. Le titre, le générique et l'écran des meilleurs scores apparaissent successivement.
4. Appuyez de nouveau sur A ou sur B. L'écran de la Mission 1 apparaît. Appuyez en haut ou en bas sur la manette de jeu pour voir défiler les missions offertes à votre choix. Lorsque vous commencez la partie, les seules missions disponibles sont Training (entraînement) Mission 1 et Mission 2. D'autres missions vous sont

proposées au fur et à mesure que vous gagnez en expérience.

5. Pour commencer la mission que vous avez choisie, appuyez sur A ou sur B.

## ***Instructions Avant le Vol***

Peut-être avez-vous déjà volé, Capitaine, mais jamais vous n'avez piloté un hélicoptère de combat aussi extraordinaire que le Steel Talons AT1196 ! Ecoutez-moi attentivement pendant que je vous explique comment piloter cette cage à poules. Rappelez-vous tout ce que je vous dis. Une erreur de votre part et vous perdez ce combat... Une guerre mondiale peut s'ensuivre...

L'AT1196 est un cercueil volant ultra-moderne, conçu dans un seul but: trouver et détruire l'ennemi. Je vais vous expliquer les commandes une fois, et une fois seulement. Souvenez-vous en bien ou vous ne reviendrez pas vivant.

### ***Les vues***

Vous avez le choix entre deux types de vues. Vous pouvez suivre l'ordinateur et regarder votre hélicoptère de l'arrière et un peu du dessus (écran 1) ; vous avez ainsi une image précise de votre appareil et de vos cibles. Vous pouvez également regarder directement par la fenêtre du cockpit (écran 2). Appuyez sur B et sur Option 1 simultanément pour changer la vue. (Les numéros d'écrans indiqués dans ces instructions se rapportent aux illustrations qui se trouvent à la fin du document).

Chacune des vues comporte un certain nombre de compteurs qui vous aident dans votre mission. Au centre, un peu en haut, se trouve le compas. Sur le côté droit, l'altimètre ; le score total est indiqué dessous. Le long du côté gauche se trouve le compteur (pour les vitesses en avant ou en arrière) et en dessous la durée écoulée depuis le début de la mission en cours.

## ***Ordinateur de bord***

L'ordinateur de bord de l'AT1196 est hyper sophistiqué. Appuyez sur Option 1 pour en faire apparaître l'écran. Lorsqu'il localise une cible, elle apparaît immédiatement sur cet écran (écran 3).

S'il ne détecte pas de cible, l'ordinateur affiche une carte détaillée de la zone visitée. La carte indique chaque cible ennemie se trouvant dans cette région. Votre AT1196 apparaît comme un petit V dont la pointe indique la direction dans laquelle vous vous dirigez (écran 4).

L'ordinateur de bord vous donne aussi des informations très importantes pour la réussite de votre mission. Etudiez-les bien, Capitaine ! Et apprenez leur signification.

- Radar--Indique l'emplacement des cibles proches. La pointe du V représente votre hélicoptère. Toute chose à l'intérieur du V est à portée de vue et de tir.

- Vies restantes--L'AT1196 est un taxi solide. Il peut être abattu quatre fois avant d'être détruit. S'il est détruit, vous le serez aussi... alors faites attention !

- Décompte ennemi--L'ordinateur indique le nombre de cibles qu'il vous faut détruire pour nettoyer la région. Pour terminer la mission, vous devez détruire toutes les cibles ennemies.

- Temps imparti--C'est bien de nettoyer la zone, mais ce n'est pas suffisant. Si vous prenez trop de temps, il n'en restera pas suffisamment pour terminer toutes les missions que vous devez effectuer. La durée disponible varie d'une mission à l'autre.

- Nombre de missiles--Vous avez huit missiles téléguidés. Utilisez-les uniquement lorsque la situation est critique.

- Nombre de rockets--Vous avez trente huit rockets à votre disposition. Apprenez à les utiliser. Elles vous maintiendront en vie.

- Munitions--Votre mitrailleuse est chargée de 1200 coups. Ce n'est pas une mitrailleuse ordinaire. Deux coups, tirés à distance moyenne et bien dirigés, pulvérisent un blindé !

## ***Les armes***

Maintenant que vous avez compris le tableau de bord informatique, il est temps de vous plonger au coeur de la guerre, la vraie. Une mire vous guide vers votre cible. Si vous en êtes trop éloigné, un écran vous indique le chemin que vous devez suivre (écran 5).

- Les mitrailleuses--Appuyez sur le Bouton A pour tirer avec vos mitrailleuses. Les coups vont dans la direction de votre tir. Visez la cible et BOOM ! Elle est détruite....

- Les rockets--Appuyez sur B et sur Option 1 simultanément pour tirer une rocket. Elles ne sont pas téléguidées mais lorsqu'elles frappent la cible, celle-ci se volatilise sans laisser de trace.

- Missiles téléguidés--Pour tirer un missile téléguidé, appuyez sur Option 2 au moment où la ligne de mire localise une cible. Les missiles sont intéressants pour les cibles se trouvant loin, mais vous n'en avez que huit, aussi utilisez-les avec circonspection.

S'il existe plusieurs cibles, seule la plus proche est localisée. Lorsque l'indicateur devient blanc, vous ne pouvez utiliser que les missiles ou les rockets. Lorsqu'il devient rouge, la cible est dans le rayon de tir de la mitrailleuse.

## *Le vol*

Je vais vous expliquer cela vite fait ! Vous devez apprendre à maintenir l'AT1196 Steel Talons dans les airs. Le sol est aussi dangereux pour vous que l'air pur pour un poisson... il regorge de tanks ennemis. Atterrissez uniquement si vous ne pouvez pas faire autrement. Et ne vous écrasez pas sur une montagne, sous aucun prétexte ! Si nous vous perdons, tout est perdu.

Vous devez d'abord décoller. Appuyez sur votre manette de jeu vers le haut tout en maintenant enfoncé le Bouton B pour prendre de l'altitude. Surveillez l'altimètre à droite de l'écran.

Pour descendre, maintenez enfoncé le Bouton B tout en appuyant sur la manette vers le bas. De nouveau, surveillez l'indicateur

d'altitude. Si vous touchez le sol, vous vous écrasez...

Appuyez sur la manette vers le haut pour augmenter votre vitesse en avant. Rappelez-vous, la vitesse est importante. Pour réussir, abattez les cibles aussi rapidement que possible. Appuyez vers le bas pour diminuer votre vitesse. C'est une bonne précaution à proximité d'une montagne ou d'un ennemi.

Pour vous diriger, appuyez vers la droite ou vers la gauche. Vous irez dans la direction dans laquelle vous appuyez. Certaines de vos missions exigent de virer de bord très rapidement, vous devez donc être un expert dans le maniement de votre tacot !

Vous pouvez également tourner votre hélicoptère en maintenant enfoncé le Bouton B tout en appuyant à droite ou à gauche sur la manette. C'est un mouvement important lorsque vous volez au-dessus de plusieurs cibles.

Si cela est vraiment nécessaire, vous pouvez atterrir. Choisissez votre emplacement, ralentissez jusqu'à zéro, puis descendez lentement jusqu'à ce que vous touchiez le sol. Vous pouvez faire cela (soigneusement !) sur toute surface plate, mais il est de loin préférable de trouver la piste réservée aux hélicoptères (écran 6).

Bon, c'est tout ce que j'avais à vous dire. Le reste dépend de vous. Allez-y et gagnez-nous une guerre !

## ***STRATEGIE***

Utilisez les mitrailleuses aussi souvent que possible. N'utilisez les

missiles que sur les cibles dangereuses se trouvant loin. Vous n'en avez que huit et vous en aurez besoin. Les fusées sont plus nombreuses que les missiles mais elles s'épuisent plus vite que vous ne le pensez.

L'ordinateur peut localiser une cible qui se trouve derrière une colline. Si vous tirez sur des cibles invisibles, vous pouvez atteindre une montagne mais sans faire aucun mal à l'ennemi. C'est vraiment un bon moyen de gaspiller vos missiles...

Utilisez la carte aussi souvent que possible. Vous ne pouvez pas vous permettre de perdre du temps à la recherche de cibles. Lorsque vous étudiez la carte, prenez note des montagnes, des rivières et des routes. Utilisez-les pour naviguer vers votre cible. Si vous volez au-dessus du bord de la carte, vous serez téléporté vers l'autre côté.

Surveillez l'apparition du message radar ennemi en bas de l'écran. Lorsqu'il s'affiche, vos adversaires se mettent à vous bombarder avec tout ce qui leur tombe sous la main !

Ne gaspillez pas de temps à voler lentement. Vous devez vous remuer pour gagner cette guerre !

Ecoutez soigneusement les instructions que je vous donnerai au début de chaque mission. Je vous ferai connaître les bonnes manoeuvres, celles qui vous emmèneront vers la victoire !

---

Atari Corporation ne garantit pas cette documentation au delà de sa date de publication et décline toute responsabilité pour les erreurs, modifications ou omissions pouvant survenir. La reproduction

totale ou partielle de ce dépliant est interdite sans autorisation préalable d'Atari Corporation.

STEEL TALONS est une marque de Atari Games Corp. Concédé à Tengen. Copyright 1992 Tengen Inc. Tous droits réservés. Atari, le logo Atari et Lynx sont des marques de fabrique ou des marques déposées de Atari Corporation. Tous droits réservés.

# LYNX STEEL TALONS

Warnleuchten blinken auf der Instrumententafel Deines High-Tech AT1196 Steel Talons (Stahl-Krallen) Kampfhubschraubers. Du weißt, was dies bedeutet! Deine Bordsensoren entdecken hereinkommende Raketen. Du bringst Deinen Hubschrauber auf nur ein paar Meter über dem Boden, um eine Katastrophe zu vermeiden. Deine Augen weiten sich vor Schreck, als Du plötzlich genau vor Dir einen feindlichen Panzer entdeckst, mit blitzenden Kanonen. Du drückst auf den Abzug und ein Trommelfeuer aus Deinen Maschinengewehren hüllt den Panzer ein. BOOM! Ein Panzer weniger, über den man sich Gedanken machen muß. Während Du wieder aufsteigst, um den durch die Luft fliegenden Teilen auszuweichen, fliegt eine Rakete nur Zentimeter an Deinem hinteren Rotor vorbei. Das war nah dran!

## *Spielbeginn*

1. Lege das Lynx Steel Talons'Spielmodul in Dein Lynx-Gerät ein.
2. Drücke auf "On." Das Titelbild erscheint.
3. Drücke auf A oder B. Danach erscheinen abwechselnd das Titelbild, der Vorspann und die Gewinner-Tabelle.
4. Drücke erneut auf A oder B. Die Anzeige für Mission 1 erscheint. Drücke auf dem Joypad nach oben oder unten, um die Missionen zu sehen, die Du fliegen kannst. Wenn Du das Spiel

beginnst, kannst Du nur zwischen folgenden Missionen wählen: Training, Mission 1 und Mission 2. Während Du Deine Erfahrungen sammelst, werden Dir mehr und mehr Missionen zugänglich gemacht.

5. Um eine gewählte Mission zu starten, drücke auf A oder B.

## ***Die Flugbesprechung***

Du bist vielleicht schon einmal geflogen, Herr Kapitän, aber Du hast noch nie etwas ähnliches wie den AT1196 Steel Talons Kampfhubschrauber geflogen. Höre mir zu und lausche aufmerksam, während ich Dir erkläre, wie man dieses Baby fliegt. Merke Dir alles, was ich sage. Wenn Du Mist baust, verlieren wir die Schlacht. Und das könnte auch den Verlust des ganzen Krieges bedeuten.

Der AT1196 ist die modernste Maschine, die nur für eine Sache konzipiert wurde: den Feind suchen und vernichten. Ich werde Dir die Steuerung einmal und nur einmal erklären. Mach es gleich richtig, oder Du kommst niemals lebend zurück.

## ***Ansichten***

Man kann zwischen zwei verschiedenen Ansichten wählen. Du kannst dem Computer folgen und den Hubschrauber von hinten und etwas von oben betrachten (Screen 1). Diese Ansicht gibt Dir ein deutliches Bild Deines Fliegers und der Ziele. Du kannst aber auch die Sicht aus dem Cockpit wählen. Mit dieser Ansicht kannst Du

gerade aus dem Cockpit-Fenster schauen (Screen 2). Drücke B und Option 1 zusammen, um die Ansicht zu ändern. (Die Screen-Nummern in dieser Anleitung beziehen sich auf die Galerie der Screens am Ende dieser Anleitung.)

In beiden Ansichten stehen Dir bestimmte Instrumente zur Verfügung, um Dir zu helfen. Oben in der Mitte ist Dein Kompaß. Auf der rechten Seite ist Dein Höhenmesser, mit der Gesamtpunktzahl darunter. Entlang der linken Seite befindet sich die Geschwindigkeitsanzeige (für das Vorwärts- und das Rückwärtsfliegen), und darunter ist die verstrichene Zeit für die aktuelle Mission.

### ***Der Karten-/Ziel-Computer***

Der AT1196 hat einen komplizierten Bord-Computer. Drücke die Option 1 -Taste auf Deiner Instrumenten-Tafel, um die Computer-Anzeige abzurufen. Wenn Deine Zielsucher auf ein bestimmtes Ziel ausgerichtet sind, erscheint ein detailliertes Bild des Ziel-Objekts auf der Anzeige (Screen 3).

Sind die Sucher nicht auf ein Objekt ausgerichtet, zeigt der Karten-/Ziel-Computer eine Karte des gesamten Zielbereichs an. Auf der Karten-Anzeige erscheint jedes feindliche Ziel in diesem Bereich. Dein AT1196 wird als ein kleines V dargestellt. Die Spitze des Vs zeigt in die Richtung, in die Du Dich bewegst.

Der Karten-/Ziel-Computer zeigt mehr, als eine Karte oder ein Ziel. Er vermittelt auch Informationen, die für Deinen Erfolg unerlässlich sind. Beachte diese Datenbereiche, Kapitän, und merke

Dir lieber, was sie bedeuten.

- Radar: Zeigt die Position von naheliegenden Zielen, in Relation zu Deinem Hubschrauber. Alles innerhalb des Vs ist innerhalb Deiner Sicht- und Reichweite.

- Verbleibende Leben: Der AT1196 ist ein robustes Fluggerät. Er kann vier Mal abgeschossen werden, ehe er zerstört wird. Wenn die Stahlklauen vernichtet werden, ist damit auch Dein Leben vorbei. Also sei vorsichtig.

- Zahl der Feinde: Der Computer zeigt an, wieviele Ziele noch im Zielbereich übrig sind, ehe der Bereich geräumt ist. Um eine Mission abzuschließen, müssen alle feindlichen Ziele vernichtet werden.

- Zeit: Das Räumen eines Zielbereichs ist gut, aber nicht genug. Wenn Du zu lange brauchst, hast Du nicht genug Zeit, um Deine Mission abzuschließen, die Du fliegen mußt. Die zur Verfügung stehende Zeit ist von Mission zu Mission verschieden.

- Zahl der Marschflugkörper: Deine Maschine ist mit acht Marschflugkörpern ausgerüstet. Verwende sie nur, wenn die Lage brenzlich wird.

- Zahl der Raketen: Dir stehen 38 Raketen zur Verfügung. Lerne, sie zu verwenden. Sie erhalten Dich am Leben.

- Restliche Munition: Dein Maschinengewehr ist mit 1200 Runden geladen. Dies ist kein gewöhnliches Maschinengewehr. Ein paar gut gezielte Salven aus einer kurzen bis mittleren

Entfernung und Du kannst ein schwer gepanzertes Fahrzeug in die Luft jagen.

## **Waffen**

Jetzt, da Du das Bord-Computer-System verstehst, ist es an der Zeit, sich dem echten Kriegsgeschäft zu widmen. Ein Fadenkreuz-Sucher wird Dich zu Deinen Zielen führen. Wenn Du zu weit rechts oder links von einem Ziel bist, erscheint eine Anzeige auf dem Bildschirm, die Dir zeigt, wohin Du fliegen muß. (Screen 5).

- Maschinengewehre: Drücke auf A, um Deine Maschinengewehre abzufeuern. Die Salven gehen in die Richtung Deines Ziel-Suchers. Hämmere auf das Ziel ein und BOOM! Kein Ziel mehr da.

- Raketen: Drücke B und Option 1 zusammen, um eine Rakete zu starten. Raketen werden nicht gelenkt, aber wenn sie ein Ziel treffen, ist dieses spurlos verschwunden.

- Marschflugkörper: Drücke Option 2, wenn der Sucher ein Ziel aufspürt, um einen Marschflugkörper abzufeuern. Die Marschflugkörper sind für Langstrecken besonders gut geeignet. Du hast aber nur 8 davon, also setze sie überlegt ein.

Wenn es mehrere Ziele gibt, rastet der Ziel-Sucher auf dem nächstgelegenen ein. Wenn die Anzeige weiß wird, kannst Du nur Deine Marschflugkörper oder Raketen einsetzen. Wenn sie rot wird, ist das Ziel in Reichweite Deiner Maschinengewehre.

## *Fliegen*

Dies wird ein Schnelldurchgang. Du mußt lernen, den AT1196 in der Luft zu behalten. Der Boden ist genauso tödlich, wie die feindlichen Panzer. Lande nur, wenn Du gar keine andere Wahl hast. Und was auch immer Du tust, fliege nicht gegen einen Berg! Wenn Du verlierst, verlieren wir alles.

Zunächst mußt Du erstmal in die Luft kommen. Drücke auf dem Joypad nach oben, während Du die B-Taste gedrückt hältst, um aufzusteigen. Achte dabei auf den Höhenmesser an der rechten Seite des Bildschirms.

Um niedriger zu fliegen, halte die B-Taste gedrückt, während Du auf dem Joypad nach unten drückst. Achte auch hier wieder auf den Höhenmesser. Wenn Du den Boden berührst, stürzt Du ab.

Drücke auf dem Joypad nach oben, um Deine Vorwärts-Geschwindigkeit zu erhöhen. Denke daran, Geschwindigkeit ist wichtig. Du mußt einen Zielbereich so schnell wie möglich räumen, wenn wir Erfolg haben sollen. Drücke nach unten, um die Geschwindigkeit zu verringern. Dies ist besonders wichtig, wenn Du Dich einem Berg oder einem Feind näherst.

Um zu steuern, drücke nach rechts oder links. Du bewegst Dich in die Richtung, in die Du drückst. Bei einigen Missionen, die Du fliegst, sind schnelle Drehungen notwendig, also mußt Du auch bei der Steuerung des Hubschraubers sicher sein.

Du kannst Deinen Hubschrauber drehen, indem Du B gedrückt

hältst, während Du auf dem Joypad nach rechts oder links drückst. Dies ist ein wichtiges Element wenn Du über mehrere Ziele fliegst.

Falls notwendig, kannst Du auch landen. Suche Dir eine Stelle aus, drücke die Geschwindigkeit auf Null, und sinke dann langsam runter, bis Du den Boden berührst. Du kannst dies (sorgfältig) auf einem flachen Stück Erde ausführen, aber am besten solltest Du nach einem Hubschrauber-Landeplatz Ausschau halten (Screen 6).

## *Strategie*

Verwende die Maschinengewehre wann immer es möglich ist. Verwende die Marschflugkörper nur für sehr gefährliche und weit entfernte Ziele. Du hast nur acht und die wirst Du brauchen. Raketen sind zahlreicher vorhanden, aber auch die sind schneller verbraucht, als Du denkst.

Der Zielsucher könnte auf ein Ziel einrasten, das sich hinter einem Berg befindet. Wenn Du auf versteckte Ziele feuert, entsteht vielleicht ein Loch im Berg, aber Du wirst das feindliche Ziel nicht vernichten. Auf diese Art und Weise kann man sehr gut Marschflugkörper verschwenden.

Verwende die Karte so oft wie möglich. Du kannst es Dir nicht leisten, Zeit bei der Suche nach Zielen zu verschwenden. Wenn Du auf die Karte schaut, achte auf Berge, Flüsse und Straßen. Orientiere Dich an Ihnen, um zu Deinem Ziel zu gelangen. Wenn Du über den Rand der Karte hinausfliegst, kommst auf der anderen Seite wieder herein.

Achte auf die feindlichen Radar-Nachrichten am unteren Bildschirmrand. Wenn diese Nachricht erscheint, beginnen Sie damit, Dich mit allem, was sie haben, zu beschießen.

Verliere keine Zeit, indem Du langsam fliegst. Du mußt Dich schon ranhalten, wenn Du diesen Krieg gewinnen willst!

Höre sorgfältig auf die Anleitungen, die ich Dir zu Beginn jeder Mission geben werde. Ich werde Dir mitteilen, was Du tun mußt, um Erfolg zu haben.

---

Die Atari Computer GmbH kann keine Garantien für die Richtigkeit von gedruckten Dokumentationen nach deren Veröffentlichung übernehmen und gewährt auch keinen Schadensersatz für Änderungen, Fehler oder Auslassungen. Der Nachdruck dieser Dokumentation oder von Auszügen aus deren Inhalt ist ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung der Atari Computer GmbH nicht gestattet.

STEEL TALONS ist ein Warenzeichen der Atari Games Corp. Lizenz an Tengen. Copyright 1992 Tengen Inc. Alle Rechte vorbehalten. Atari, das Atari-Logo, und Lynx sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der Atari Computer GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

# **LYNX STEEL TALONS**

Le luci di emergenza lampeggiano sul pannello di controllo del vostro elicottero da combattimento altamente tecnologico Steel Talons. Sapete cosa vuol dire! I sensori rivelano l'avvicinarsi di missili. Vi abbassate a pochi metri dal suolo per evitare il disastro. Ma vi si spalancano gli occhi appena vedete un carro armato nemico apparire all'improvviso, proprio davanti a voi, con le mitragliatrici spianate. Premete il grilletto e bersagliate il carro con una sventagliata di colpi di mitragliatrice. Boom! Un carro armato meno a cui pensare. Mentre vi alzate per evitare lo stallo, un missile sfiora il rotore di coda. Questo è passato davvero vicino!

## ***Per Incominciare***

1 Inserite la Game Card con il gioco Steel Talons nel vostro Lynx

2 Premete On. Apparirà la schermata titolo

3 Premete A o B. Si avvicenderanno il Titolo i Crediti e la Schermata dei Punteggi Record.

4 Premete A o B ancora. Appare la schermata della Missione 1. Premete su o giù sul joypad per vedere le missioni che potete compiere. Quando iniziate il gioco per la prima volta, le sole missioni possibili sono: Training, Missione 1 e Missione 2. Man mano che guadagnerete esperienza saranno disponibili altre missioni.

5 Per incominciare la missione scelta, premete A o B.

## *Controllo Prima del Volo*

Forse avete già volato, Capitano, ma senz'altro non avete mai provato un AT1196 Steel Talons, l'elicottero da combattimento. Ascoltami molto attentamente poichè ora ti insegnerò come si vola. Ricorda ogni cosa che dico. Fare confusione vuol dire perdere la battaglia o forse anche la guerra.

L'AT1196 è ciò che di più avanzato si conosca per fare una cosa ben precisa: stanare e distruggere il nemico. Ti spiegherò il sistema di controllo, una sola volta però, quindi stai attento se vuoi tornare vivo.

## *Vedute*

Ci sono due visuali possibili. Puoi seguire il computer e osservare il tuo elicottero da dietro e leggermente da sopra (schermata 1). Questa visuale vi offre una chiara panoramica del vostro mezzo e dei bersagli. Ma potete usare anche la visuale dalla cabina, che vi permette di vedere direttamente fuori dall'interno del velivolo (Schermata 2). Premete insieme B e OPTION 1 per cambiare visuale (La numerazione delle schermate si riferiscono alle immagini presentate alla fine di questo manuale).

Qualunque sia la visuale, avrete alcuni strumenti di misura ad aiutarvi. Al centro in alto la bussola. Alla destra l'altimetro, e sotto di esso il punteggio totale. Sul lato sinistro l'indicatore di velocità

(per volo in avanti o all'indietro), e più sotto l'indicatore del tempo rimasto per la vostra missione in corso.

## ***Computer Mappa/Obbiettivo***

L'AT1196 possiede un sofisticato computer di bordo. Premete il pulsante Option 1 sul vostro pannello di controllo per chiamare la schermata-computer. Se i vostri sensori- bersaglio si sono fissati su di un obbiettivo, vi verrà mostrata di esso un' immagine dettagliata (Schermata 3).

Se non avete fissato un bersaglio, il computer Mappa/Obbiettivo vi presenterà la mappa della vostra missione, con indicati tutti gli obbiettivi nemici, mentre il vostro AT1196 appare come una piccola "V," che punta nella direzione in cui viaggiate (Schermata 4).

Il computer però vi rivela altre informazioni cruciali per il successo della vostra missione. Osservatele capitano. E' meglio che memorizzate bene tutto!

- Radar: Mostra la posizione degli obbiettivi più vicini rispetto al vostro velivolo. La "V" rappresenta il vostro elicottero. Tutto ciò che sta all'interno della "V" è alla vostra portata.
- Vite rimaste: L'AT1196 è un mezzo potente. Deve essere colpito quattro volte per essere annientato e con lui anche voi!
- Conteggio del Nemico: il computer vi mostra quanti bersagli dovete ancora colpire. Per completare una missione dovete distruggere tutti gli obbiettivi nemici.

- **Tempo:** Ripulire tutta l'area è una buona cosa, ma non basta. Se ci mettete troppo tempo non ne avrete a sufficienza per tentare le missioni successive. L'ammontare del tempo varia da missione a missione.

- **Conteggio Missili:** Il vostro velivolo è equipaggiato di otto missili teleguidati. Usateli solo quando siete veramente in difficoltà.

- **Conteggio Razzi:** Avete 38 razzi a disposizione. Imparate ad usarli. Vi aiuteranno a rimanere vivo!

- **Conteggio Munizioni:** La vostra mitragliatrice dispone di 1200 rotoli di proiettili. Due proiettili ben assestati a medio-raggio sono in grado di mettere fuori combattimento anche un mezzo blindato.

## ***Armamenti***

Ora che avete capito come funziona il computer di bordo, dobbiamo scendere ai particolari più strettamente bellici. Una specie di mirino vi guiderà sugli obiettivi. Se siete troppo distanti, troppo a destra o a sinistra dal bersaglio un display vi mostrerà sullo schermo da che parte andare (schermata 5).

- **Mitragliatrici:** Premete A per sparare nella direzione dell'obiettivo. BOOM nemico annientato!

- **Razzi:** Premete B e OPTION 1 insieme per lanciare un razzo. I razzi non sono teleguidati, ma se colpiscono il bersaglio lo

annienteranno senza lasciare traccia.

- **Missili Teleguidati:** Premete Option 2 quando avete inquadrato un bersaglio per lanciare un missile. Questi sono indicati per colpire a lunga gittata, però ne avete otto soltanto, così usateli ragguardosamente.

Se ci sono obiettivi multipli, il mirino si fisserà sul più vicino. Se l'indicatore diventa bianco, potete usare solo missili o razzi. Se diventa rosso, potete usare anche le mitragliatrici.

## *In Volo*

Farò una lezione veloce su come tenere in aria l'AT1196 Steel Talons. Il terreno infatti è pericolosamente vicino e mortale quasi quanto il nemico. Atterrate solo se non avete alternative. E qualunque cosa facciate non andate a schiantarvi contro una montagna. Sareste perduti!

Per prima cosa dovete decollare. Premete su sul joypad tenendo premuto B per aumentare l'altezza. Osservate l'altimetro sulla destra.

Per scendere, tenete premuto il pulsante B e giù sul joypad. Tenete sempre un occhio sull'altimetro. Se urtate il terreno vi schianterete.

Premete su per aumentare la velocità di direzione. Ricordate, la velocità è importante, in quanto dovete ripulire l'area nemica più in fretta sia possibile se volete avere successo. Premete giù per

diminuire la velocità. Ciò è importante in vista di una montagna o del nemico.

Per curvare premete a destra o sinistra e andrete nella direzione indicata. Alcune missioni richiedono virate strette, quindi abituatevi a curvare.

Potete anche ruotare l'elicottero, tenendo premuto B mentre premete a destra o sinistra sul joypad. Questa manovra è importante se state volando su obiettivi multipli.

Se necessario potete atterrare. Scegliete la zona, rallentate a zero velocità, quindi scendete molto dolcemente fino a quando non toccate terra. Questo potete farlo praticamente su ogni terreno pianeggiante, ma meglio sulle apposite piste di atterraggio per elicotteri (Schermata 6).

Bene è tutto. Adesso tocca a te andare là e vincere la guerra!

## ***Strategia***

Usate spesso le mitragliatrici. Usate i missili solo in caso di pericolo, su obiettivi a distanza. Ne avete solo otto e vi verranno buoni. I razzi a disposizione sono più tanti, ma li potreste finire lo stesso troppo velocemente.

Il mirino potrebbe fissarsi su di un obiettivo che si trova dietro ad una collina. Se voi cercate di colpire un obiettivo nascosto, potreste invece colpire magari una montagna, senza fare danni al

nemico. Cioè un buon modo per sprecare un missile!

Usate spesso la mappa. Non potete sprecare tempo a cercare i nemici. Quando guardate la mappa imparate a distinguere le montagne, i fiumi, e le strade. Usateli per portarvi sull'obbiettivo. Se uscite da un lato rientrerete dalla parte opposta della mappa.

Guardate i messaggi radar del nemico in basso sullo schermo. Quando appaiono, aspettatevi che vi tirino addosso di tutto!

Non sprecate tempo, volando lentamente, non avete tempo da perdere!

Ascoltate bene i miei consigli all'inizio di ogni missione, poichè vi dirò cosa dovete fare per vincere!

---

Atari Corporation non può garantire l'accuratezza del manuale dopo la data della pubblicazione e declina ogni responsabilità per cambiamenti, errori od omissioni. La riproduzione di questo manuale o di ogni sua parte è vietata senza lo specifico consenso scritto di Atari Corporation.

Steel talons è un marchio di fabbrica di Atari Games Corp. su licenza a Tengen. Copyright 1992 Tengen Inc. Tutti i diritti riservati. Atari, il logo Atari e Lynx sono marchi di fabbrica o marchi di fabbrica registrati di Atari Corporation. Tutti i diritti riservati.



# STEEL TALONS

Las luces de emergencia del panel de control de tu helicóptero de combate AT1196 Steel Talons están parpadeando. ¡Ya sabes lo que significa! Los sensores de a bordo detectan misiles acercándose. Haces descender el helicóptero a unos cuantos metros de altura para evitar el desastre. Tus pupilas se dilatan cuando ves a un tanque enemigo acercándose a ti, apuntándote con sus cañones. Pulsas el disparador y le lanzas varias ráfagas de fuego de ametralladora. ¡BOOM! Un tanque menos del que preocuparse. Al elevarte para evitar los efectos de la explosión, un misil pasa justo a medio metro del rotor. ¡Eso estuvo cerca!

## *Comienza la Misión*

1. Introduce la tarjeta de Steel Talons en el Lynx.
2. Pulsa ON. Entonces aparece la pantalla de presentación.
3. Pulsa A o B. Las pantallas de presentación y la de puntuaciones aparecen alternativamente.
4. Pulsa A o B de nuevo. Aparece la pantalla de la misión 1. Pulsa hacia arriba o hacia abajo en el joypad para ver las misiones en las que puedes volar. Cuando comienzas el juego, las únicas misiones disponibles son las de Training (entrenamiento) y la 1 y 2. Conforme vas ganando experiencia, tendrás disponibles más misiones.
5. Pulsa A o B para comenzar la misión.

## *Volando con Steel Talons*

Es posible que hayas volado antes, capitán, pero nunca lo habrás hecho en algo como esto. Escúchame y escúchame bien mientras te explico cómo manejarlo. Recuerda todo lo que diga. Como no controles, perderemos la batalla. Y eso podría significar perder la guerra.

El AT1196 es una máquina diseñada exclusivamente para dos cosas: encontrar y destruir al enemigo. Voy a explicarte los controles una sola vez. Entérate bien o nunca regresarás vivo.

### *Perspectivas*

Existen dos tipos de perspectiva diferentes. Puedes utilizar el ordenador y observar a tu helicóptero desde la parte posterior y un poco desde arriba (pantalla 1). Desde este punto de vista puedes ver una imagen clara de tu helicóptero y los objetivos. También puedes utilizar la vista de la cabina. Ésta te permite ver directamente desde la ventana de la cabina de mandos (pantalla 2). Pulsa B y OPTION 1 a la vez para cambiar la perspectiva. (Los números de las pantallas corresponden a las imágenes situadas al final del manual).

En cualquiera de los dos modos, dispones de algunos indicadores para ayudarte. En la parte central está la brújula. En la parte derecha está el altímetro y debajo de él tu puntuación. En la parte izquierda está el indicador de velocidad (para acelerar o decelerar) y debajo de él, el tiempo que ha transcurrido de misión.

## *El Ordenador para Mapas y Objetivos*

El AT1196 dispone de un sofisticado ordenador a bordo. Pulsa OPTION 1 en el panel de control para visualizar su pantalla. Si el punto de mira está localizado correctamente en un objetivo, aparecerá en pantalla un detallado dibujo de éste (pantalla 3).

Si no está localizado ningún objetivo, el ordenador mostrará un mapa completo de la zona, incluyendo todos los objetivos. Tu AT1196 aparece como una pequeña V. El vértice de la V señala la dirección hacia la cual te diriges (pantalla 4).

El ordenador te puede proporcionar más información además de ésta. Observa todas las indicaciones, capitán. Deberás memorizar lo que significan.

- Radar: muestra la localización de los objetivos cercanos a tu nave. El vértice de la V representa tu helicóptero. Cualquier cosa que se encuentre dentro de la V está a la vista y dentro del rango de ataque.
- Naves restantes: el AT1196 es una máquina dura. Puede ser alcanzada cuatro veces antes de ser destruida. Si el Steel Talons es destruido, también lo serás tú, así que ten cuidado.
- Número de enemigos: el ordenador muestra el número de objetivos que te quedan por destruir. Para completar la misión, debes destruir todos los objetivos.
- Tiempo: destruir los objetivos está bien, pero no es

suficiente. Si tardas demasiado, no tendrás suficiente tiempo para completar la misión. El límite de tiempo varía de misión en misión.

- **Número de misiles:** tu helicóptero está equipado con ocho misiles teledirigidos. Utilízalos sólo cuando la situación sea crítica.

- **Número de cohetes:** dispones de 38 cohetes. Aprende a utilizarlos. Pueden ayudarte a mantenerte con vida.

- **Munición:** la ametralladora está cargada con 1200 cartuchos. Ésta no es una ametralladora normal. Uno cuantos disparos bien dirigidos a corta distancia pueden destruir un vehículo blindado.

## ***Armamento***

Ahora que has entendido el sistema del ordenador de a bordo, es un buen momento para volver al mundo real de la guerra. Un punto de mira te guiará hacia el objetivo. Si estás demasiado a la izquierda o a la derecha de un objetivo, una flecha aparecerá en pantalla y te indicará en qué dirección has de ir (pantalla 5).

- **Ametralladoras:** pulsa A para disparar las ametralladoras. Las balas se dirigirán en la dirección del punto de mira. Apunta bien al objetivo y ¡BOOM! No más objetivo.

- **Cohetes:** pulsa B y OPTION 1 juntos para lanzar un cohete. Los cohetes no están teledirigidos, pero si aciertan en el blanco, el objetivo desaparecerá sin dejar rastro.

- Misiles teledirigidos: pulsa OPTION 2 cuando el punto de mira esté localizado en un objetivo. Los misiles son ideales para objetivos que se encuentren a larga distancia, pero sólo dispones de 8, así que utilízalos de forma prudente.

Si existen objetivos múltiples, el indicador de objetivos se localizará en el más cercano. Cuando el indicador se vuelve blanco, sólo puedes utilizar los misiles o los cohetes. Cuando está en rojo, el objetivo está en el rango de alcance de las ametralladoras.

## ***Cómo Volar***

Te lo diré claramente. Debes aprender a manejar el AT1196 en el aire. La tierra es tan mortal como los tanques enemigos. Aterrizas sólo cuando no tengas elección. Y hagas lo que hagas, ¡no te estrelles contra una montaña! Si te perdemos a ti, perderemos todo.

Lo primero que has de hacer es despegar. Pulsa el joypad hacia arriba mientras pulsas el botón B para incrementar la altitud. Observa el altímetro en la parte derecha de la pantalla.

Para descender, pulsa B mientras pulsas hacia abajo el joypad. Observa el altímetro. Si golpeas contra el suelo, te estrellarás.

Pulsa hacia arriba en el joypad para incrementar la velocidad. Recuerda, la velocidad es importante. Debes destruir los objetivos tan rápidamente como te sea posible. Pulsa hacia abajo para disminuir la velocidad. Esto es especialmente importante cuando te aproximas a una montaña o a un enemigo.

Para dirigir el helicóptero, pulsa hacia izquierda o derecha y te moverás en la dirección elegida. Algunas de las misiones requieren de giros rápidos, así que tendrás que practicar.

También puedes hacer rotar el helicóptero si pulsas el botón B mientras pulsas hacia derecha o izquierda. Este es un movimiento muy útil cuando estás sobrevolando objetivos múltiples.

Si es necesario, puedes aterrizar. Sitúate en posición, disminuye hasta cero la velocidad y desciende lentamente. Puedes hacer esto (¡con cuidado!) en cualquier parte llana del terreno, pero lo mejor es hacerlo en el helipuerto (pantalla 6).

Bueno, esto es todo lo que puedo decirte. El resto depende de ti. Así que ve y ¡gana la guerra!

## ***Estrategia***

Utiliza la ametralladora siempre que sea posible. Usa los misiles sólo en situaciones muy peligrosas y para objetivos que se encuentren muy lejos. Los cohetes son más abundantes, pero se te acabarán más rápido de lo que piensas.

El punto de mira puede localizar a un objetivo que se encuentre detrás de una colina. Si disparas a objetivos ocultos, puede que hagas un boquete en la montaña, pero no le harás ningún daño al enemigo. Ésta es una buena forma de malgastar un misil.

Utiliza el mapa tan frecuentemente como te sea posible. No te

puedes permitir estar malgastando el tiempo buscando los objetivos. Cuando consultes el mapa, observa las montañas, los ríos y las carreteras. Utilízalo para dirigirte a tu objetivo. Si vuelas más allá de los límites del mapa, aparecerás por el otro lado del terreno.

Estáte atento a los mensajes del radar en la parte inferior de la pantalla. Cuando aparezca este mensaje, empezarán a lanzarte todo lo que tengan.

No pierdas el tiempo volando lentamente. ¡Tienes que moverte si quieres ganar la guerra!

---

Atari Corporation no está en disposición de garantizar la exactitud de la documentación impresa después de la fecha de su publicación y niega cualquier responsabilidad debida a cambios, errores u omisiones. La reproducción de este documento o de cualquier parte del mismo está prohibida si no se dispone del permiso específico por escrito de Atari Corporation.

STEEL TALONS es una marca registrada de Atari Games Corporation. Licencia concedida a Tengen. Copyright 1992 Tengen, Inc. Reservados todos los derechos. Atari, el logo de Atari y Lynx son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Atari Corporation. Reservados todos los derechos.



# LYNX STEEL TALONS

De waarschuwingslichten op het bedieningspaneel van je high-tech AT1196 Steel Talons gevechtshelikopter knipperen. Je weet wat dit betekent! De boordsensoren hebben vijandelijke raketten ontdekt. Om een ramp te voorkomen ga je enkele meters boven de grond vliegen. Recht voor je verschijnt plotseling uit het niets een vijandelijke tank. De kogels vliegen om je oren! Je haalt de trekker over en pompt de tank vol met de inhoud van je machinegeweren. BOEM! Dat is een tank minder om je zorgen over te maken. Terwijl je weer opstijgt om de rondvliegende brokstukken te ontwijken, mist een raket op een haar na je staartschroef. Dat was op het nippertje!

## *Aan de Slag*

1. Plaats de Lynx Steel Talons-spelkaart in je Lynx-computer.
2. Druk op On. Het titelscherm verschijnt.
3. Druk op A of B. Je krijgt afwisselend het titelscherm, de Credits en het High Score-scherm te zien.
4. Druk nogmaals op A of B. Het scherm Mission 1 verschijnt. Druk boven of onder op de joystick om te bekijken welke missies je kunt vliegen. Als je begint, kun je alleen kiezen uit Training, Mission 1 en Mission 2. Zodra je wat meer ervaring hebt, komen er meer missies beschikbaar.

5. Druk op A of B om de geselecteerde missie te starten.

## ***Briefing Voorafgaand Aan de Missie***

Ook al is dit niet je eerste vlucht, wat de AT1196 Steel Talons gevechtshelikopter allemaal kan, heb je nog nooit meegemaakt, Captain! Luister dus goed als ik je vertel hoe je dit schatje aanpakt. Onthoud alles wat ik je vertel. Verknal je dit, dan verliezen we deze slag. En daarmee wellicht de hele oorlog.

De AT1196 is voorzien van de laatste snufjes en is ontwikkeld voor één enkel doel: het vinden en vernietigen van de vijand. Ik leg je de besturing ervan één keer uit. Zorg dat je het goed doet, anders zul je het met je leven moeten bekopen.

### ***Weergave***

Je kunt kiezen uit twee weergaven. Je kunt de computer volgen en de helikopter van achteren en schuin van boven bekijken (Scherm 1). (De schermnummers in deze instructies verwijzen naar het schermenoverzicht achterin deze handleiding.) Dan heb je een duidelijk beeld van je helikopter en de doelen. Je kunt ook de cockpit-weergave kiezen. Dan kijk je recht uit het cockpit-venster (Scherm 2). Druk tegelijk op B en Option 1 om de weergave te veranderen.

In beide gevallen heb je de beschikking over enkele meetinstrumenten. In het midden boven bevindt zich je kompas. Rechts zie je een hoogtemeter en daaronder de totale score. Links

bevindt zich de snelheidsmeter (voor de snelheid voorwaarts en achterwaarts) en onder zie je de tijd die gedurende de huidige missie is verstreken.

### ***Kaart/doel-computer***

De AT1196 is uitgerust met een geavanceerde boordcomputer. Druk op Option 1 op je bedieningspaneel om het computerscherm weer te geven. Zodra je een bepaald doel in je vizier hebt, verschijnt een gedetailleerde weergave van dat doel op je scherm (Scherm 3).

Als je vizier niet op een bepaald doel is gericht, toont de kaart/doel-computer een kaart van het gehele doelgebied. Op deze kaart is elk vijandelijk doel in het gebied aangegeven. Je AT1196 verschijnt als een kleine V. De punt van de V geeft aan in welke richting je beweegt (Scherm 4).

De kaart/doel-computer toont echter nog meer dan een plattegrond of doel. De computer levert ook informatie die doorslaggevend is voor een succesvolle missie. Houd deze gegevens goed in de gaten. En onthoud goed wat deze informatie voor jou betekent.

- Radar: Toont de locatie van de doelen die zich het dichtst bij je helikopter bevinden. De punt van de V geeft je helikopter aan. Alles wat binnen de V valt, ligt binnen je gezichtsveld.

- Lives remaining (Aantal resterende levens): De AT1196 is een sterke machine. Hij kan vier keer worden neergeschoten voordat hij definitief is vernietigd. Maar als de Steel Talons wordt

vernietigd, betekent dat ook jouw einde, dus wees voorzichtig!

- **Enemy count (Aantal vijanden):** De computer geeft aan hoeveel doelen je nog moet vernietigen voordat het doelgebied vrij is. Je missie is voltooid als je alle vijandelijke doelen hebt vernietigd.

- **Time (Tijd):** Je moet het doelgebied vrij maken, maar dat is niet alles. Als je er te lang over doet, heb je niet genoeg tijd om alle missies op tijd te beëindigen. De beschikbare tijd is voor elke missie verschillend.

- **Missile count (Aantal geleide raketten):** Je machine is uitgerust met acht geleide raketten. Gebruik die alleen als de situatie kritiek wordt.

- **Rocket count (Aantal raketten):** Je beschikt over 38 gewone raketten. Leer hier goed mee om te gaan. Je hebt ze nodig om te overleven.

- **Ammo count (Hoeveelheid munitie):** Je machinegeweer is geladen met 1200 patronen. Dit is niet je gewone machinegeweer: enkele goedgerichte schoten op middelkorte afstand zijn voldoende om een zwaarbewapend voertuig buiten gevecht te stellen.

## *Wapens*

Nu je de boordcomputer hebt leren kennen, kun je je bezig houden met de zaken waarom het in een oorlog werkelijk gaat. Met een

vizier in de vorm van een draadkruis kun je op de doelen richten. Als je te ver naar rechts of links van een doel gaat, wordt in een display op het scherm aangegeven welke kant je op moet (Scherm 5).

- **Machinegeweren:** Druk op A om je machinegeweren te gebruiken. De kogels worden in de richting van het doel geschoten. Bestook je doel en KNAL! Dat was het doel.

- **Gewone raketten:** Druk tegelijkertijd op B en Option 1 om gewone raketten af te schieten. De raketten zijn niet geleid, maar als ze een doel raken, verdwijnt het doel zonder ook maar een spoor achter te laten.

- **Geleide raketten:** Druk op Option 2 om een geleide raket af te schieten als het vizier is gericht op een doel. De raketten zijn bij uitstek geschikt voor doelen op grotere afstand. Je hebt er echter maar acht, dus gebruik ze verstandig!

Als er verschillende doelen zijn, neemt de doelindicator het dichtstbijzijnde doel in het vizier. Als de indicator wit wordt, kun je alleen geleide of gewone raketten gebruiken. Is de indicator rood, dan valt het doel binnen het bereik van het machinegeweer.

## ***Vliegen***

Dat leg ik je even snel uit. Je moet leren de AT1196 Steel Talons in de lucht te houden. Neerstorten is net zo dodelijk als in handen van de vijandelijke tanks vallen. Land alleen als je geen andere mogelijkheid hebt. En doe wat je wilt, maar vlieg niet te pletter

tegen een berg! Als we jou verliezen, is alles verloren.

Eerst moet je zorgen dat je van de grond komt. Druk boven op de joypad en houd knop B ingedrukt om hoogte te winnen. Houd de hoogtemeter rechts op het scherm in de gaten.

Om te dalen houd je de knop B ingedrukt terwijl je onder op de joypad drukt. Houd ook nu de hoogtemeter in het oog. Als je de grond raakt, is het afgelopen.

Druk boven op de joypad om je voorwaartse snelheid te verhogen. Zoals je weet, is snelheid belangrijk. Om onze strijd te winnen, moet je het doelgebied zo snel mogelijk vrij maken. Druk op omlaag om je snelheid te verlagen. Dit is vooral belangrijk als je in de buurt van een berg of een vijand komt.

Druk links of rechts op de joypad om te sturen. Je vliegt in de richting waarop je drukt. Bij sommige missies moet je korte bochten kunnen maken, dus zorg dat je het vliegen goed onder de knie hebt.

Je kunt je helikopter laten ronddraaien door B ingedrukt te houden terwijl je links of rechts op de joypad drukt. Dit is een belangrijke beweging als je boven meer doelen vliegt.

Als dat echt noodzakelijk is, kun je landen. Kies een landingspunt, verlaag de snelheid tot nul en daal langzaam tot je de grond raakt. Je kunt (voorzichtig!) landen op een vlak stuk, maar het beste kun je zoeken naar een helikopterplatform (Scherm 6).

Zo, dat is alles wat ik je kan vertellen. De rest laat ik aan jou over.

Stort je in de strijd en win die oorlog!

## ***STRATEGIE***

Gebruik de machinegeweren zo vaak je kunt. Gebruik de geleide raketten alleen voor zeer gevaarlijke doelen op lange afstand. Je hebt er maar acht en die zul je hard nodig hebben. Je hebt wel meer gewone raketten dan geleide raketten, maar je bent er sneller doorheen dan je denkt.

Het vizier kan zijn gericht op een doel dat zich achter een heuvel bevindt. Als je schiet op verborgen doelen, schiet je misschien een deuk in een berg, maar daarmee vernietig je geen vijand. Zo verknaal je dus raketten.

Maak veelvuldig gebruik van de kaart. Je kunt je niet veroorloven tijd te verliezen met het zoeken naar doelen. Houd bij het bestuderen van de kaart bergen, rivieren en wegen in de gaten. Aan de hand van deze herkenningspunten kun je je doel bereiken. Als je verder vliegt dan het gebied dat op je kaart wordt weergegeven, kom je aan de andere kant van de kaart weer te voorschijn.

Houd in de gaten of er onder in het scherm een melding van vijandelijke radar verschijnt. Als dit het geval is, zullen ze al hun wapens tegen je inzetten.

Verlies geen tijd door langzaam te vliegen. Je zult je moeten haasten wil je deze oorlog winnen!

Luister goed naar de instructies die ik je aan het begin van elke missie geef. Ik vertel je wat je moet doen om een missie te doen slagen.

---

Atari Corporation kan onmogelijk de juistheid van deze informatie garanderen na de datum van publikatie. Atari is niet aansprakelijk voor wijzigingen, fouten of weglatingen. Vermenigvuldiging van dit document of een deel daarvan is verboden zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van Atari Corporation.

STEEL TALONS is een handelsmerk van Atari Games Corp. Licentie verleend aan Tengen. Copyright 1992 Tengen Inc. Alle rechten voorbehouden. Atari, het Atari-logo en Lynx zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Atari Corporation. Alle rechten voorbehouden.



Screen 1



Screen 2



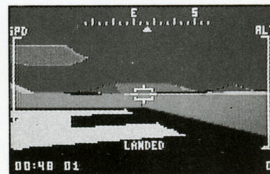
Screen 3



Screen 4



Screen 5



Screen 6



Copyright 1992, Atari Corporation  
Sunnyvale, CA 94089-1302  
All rights reserved.

C398105-104 Rev. A  
Printed in Hong Kong.  
G. C. 9.1992