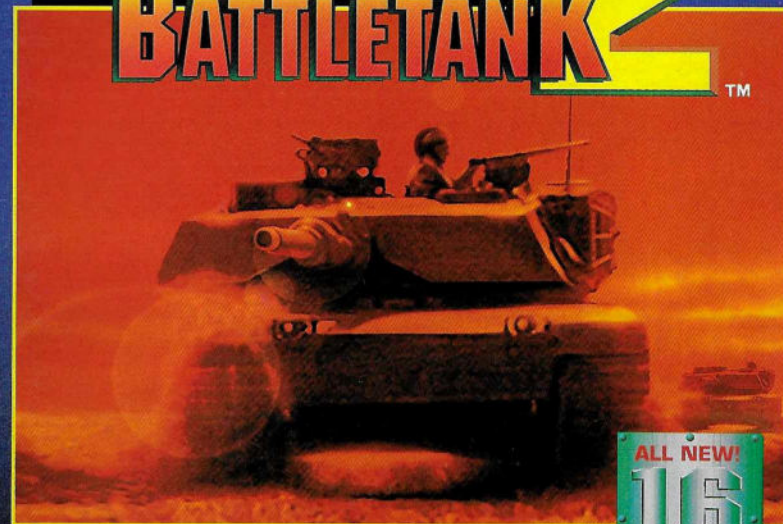


SUPER BATTLE TANK 2™



INSTRUCTION BOOKLET

ALL NEW!
16
MEGS
OF POWER!



ABSOLUTE™



13 GT. MARLBOROUGH STREET
LONDON W1V 2LP

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



ABSOLUTE™



WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENTUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLE, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.

ATTENZIONE: LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

VARNING: VAR GOD LÄS NOGGRANT GENOM HÄFTET MED KUNDINFORMATION OCH VARNINGAR SOM FÖLJER MED DENNA PRODUKT INNAN DU ANVÄNDER DITT HÄRDVARUSYSTEM, DITT SPEL ELLER DITT TILLBEHÖR FRÅN NINTENDO®.

VAROITUS: LUE TARKKAAN TÄMÄN TUOTTEEN MUKANA TOIMITETTU TIEDOTUS- JA VAROITUSLEHTINEN ENNEN KUIN KÄYTÄT NINTENDO®-LAITTEITA, -PELIKASSETTIA TAI -VARUSTEITA.



This seal is your assurance that Nintendo has approved the quality of this product. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Super Nintendo Entertainment System.

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires.

pour assurer une totale compatibilité avec votre Super Nintendo Entertainment System.

Dit zegel waarborgt u, dat dit product door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Super Nintendo Entertainment System.

Este sello es tu seguro de que Nintendo ha aprobado la calidad de este producto. Busca siempre este sello cuando compres videojuegos y accesorios para asegurarte una completa compatibilidad con tu Super Nintendo Entertainment System.

Questo sigillo è la tua garanzia che Nintendo ha valutato ed approvato questo prodotto. Richiedilo sempre all'acquisto di giochi ed accessori per assicurare la completa compatibilità con il tuo Super Nintendo Entertainment System.

Detta märke är din garanti för att Nintendo har godkänt kvaliteten hos denna produkt. Titta alltid efter detta märke när du köper spel och tillbehör för att vara säker på att de är fullt kompatibla med ditt Super Nintendo Entertainment System.

Tämä sinetti on todisteena siitä, että tämä tuote on laadultaan Nintendon hyväksymä. Tarkista aina pelejä ja varusteita hankkiessasi, että niissä on tämä sinetti varmistaaksesi niiden täyden yhteensopivuuden Super Nintendo Entertainment System -järjestelmän kanssa.

LICENSED BY



SUPER BATTLETANK 2 IS A TRADEMARK OF ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ABSOLUTE ENTERTAINMENT IS A REGISTERED TRADEMARK OF ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED BY ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. © 1993 ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. DISTRIBUTED BY SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD. UNDER EXCLUSIVE LICENSE FROM ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC.

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



1) English	1
2) Deutsch	11
3) Français	21
4) Nederlands	31
5) Italiano	41
6) Svenska	51
7) Suomi	61

M1A2 MAIN BATTLETANK SPECIFICATIONS

Weight: 63 tons

Measurements: 20' long, 11.8' wide, 7.8' high

Primary Weaponry: 120 mm M-68E1 smoothbore cannon, firing M-728 armour-piercing shells with an effective range of 2.5 miles.

Secondary Weaponry: High-speed Phalanx General-Purpose 7.62 mm Machine Gun.

Engine: 1,500 hp gas turbine
Top Speed: 42 mph

Maximum Range at Top Fuel Capacity: 288 miles

PRE-PATROL CHECKLIST

1. Make sure the power switch on the console of your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ is OFF.
2. Insert the SUPER BATTLETANK 2 Game Pak as described in your Super NES Manual.
3. Turn the power switch ON.

PASSWORDS



At the end of every four missions, you will receive a password. This should be written down as it allows you to restart the game from that point. On the Password Entry Screen use the Control Pad to move around the letter grid, and BUTTON B to lock into your selection. Finally, select enter on the letter grid and press BUTTON B.

CONTROLLING THE M1A2

Refer to the diagram below and familiarise yourself with the controls needed to operate the M1A2.

To Steer Tank: Press the TOP LEFT or TOP RIGHT BUTTONS

To Increase Speed: Hold down BUTTON X

To Decrease Speed: Hold down BUTTON Y.

To Reverse Direction: Hold down BUTTON Y when the tank is stopped.

To View Long-Range Radar Map: Press BUTTON B.

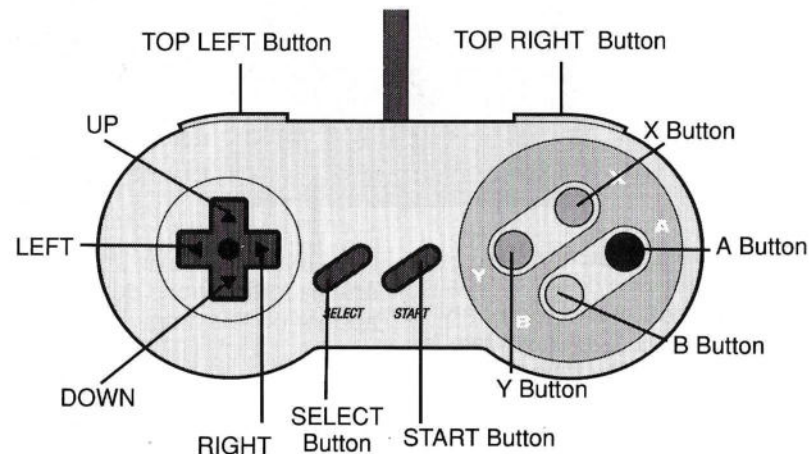
To Select a New Weapon: Press SELECT

To Fire a Weapon: Press BUTTON A

To Lower Cannon or Weapons Sight: Press UP.

To Raise Cannon or Weapons Sight: Press DOWN.

To Pause or Unpause the Game: Press START.

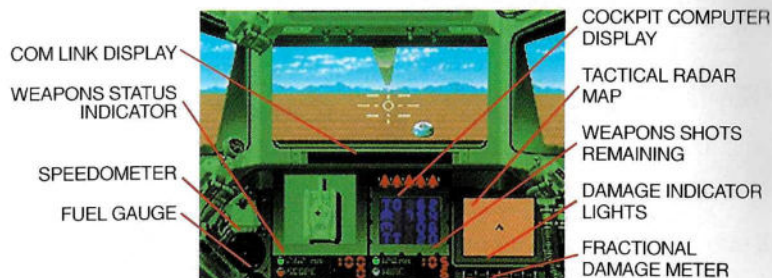


RECEIVING MISSION ORDERS

Each mission assignment will give your M1A2 a number of enemy objectives that must be located and destroyed. There are 16 missions in all, some of which culminate in assaults on heavily-fortified Enemy Strongholds (see page 9).

If you have previously familiarised yourself with your orders, you may bypass them by pressing **START** or **BUTTON A**.

THE COCKPIT CONTROL PANEL



The driver's station of the M1A2 provides direct access to all computerised weaponry and guidance systems. Here is a guide to the instrumentation:

COM-LINK DISPLAY:

Shows crucial information regarding your M1A2's equipment and damage status. Communications from field headquarters and your score are also displayed.

TACTICAL RADAR MAP:

Shows the position of all enemy units within range of your weapons systems. Your tank always appears at the centre of this map, represented by an open triangle icon which shows the direction you are facing.

Note that mine fields and enemy fortifications do not appear on this map.

DAMAGE INDICATOR LIGHTS:

Each light registers a substantial hit that your M1A2 has sustained as a result of enemy fire. The hull can tolerate five hits before your tank is destroyed.

FRACTIONAL DAMAGE METER:

Displays mounting fractional damage that your hull sustains as a result of machine gun fire or shrapnel. When this meter is full another Damage Indicator Light will illuminate.

SPEEDOMETER:

Displays your speed in miles per hour. When your tank is in reverse, the needle will move anti-clockwise past the zero point.

FUEL GAUGE:

Maximum fuel capacity is designated by a fuel needle positioned all the way to the right.

WEAPONS STATUS INDICATOR:

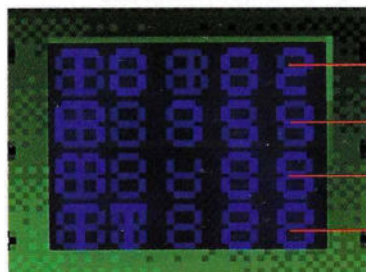
Indicates the condition of the weapon in use. A green light indicates that the system is

fully operational. A blinking green light denotes a reloading or overheated weapons system. A red light indicates that the system is not operational or out of ammunition.

WEAPONS SHOTS REMAINING:

The amount of ammunition available for a particular weapon.

THE COCKPIT COMPUTER DISPLAY (CCD)



TARGETS OF OPPORTUNITY

RANGE

MISSION NUMBER

TOTAL TARGETS

This display contains a variety of crucial information regarding the position and number of enemy units (termed 'Targets of Opportunity') during the mission.

TARGETS OF OPPORTUNITY(TO):

The number of enemy units shown on the Tactical Radar Map.

RANGE (R):

The distance (in meters) of a sighted enemy from your tank. This information can only be provided when a weapons system has acquired a T.O.

MISSION NUMBER (M):

The number of the mission in which you are currently engaged.

TOTAL TARGETS REMAINING (TT):

This is the number of enemy units remaining in your Area of Operations, or A.O. (the area visible on the Long-Range Radar Map (see page 5).

THE LONG-RANGE RADAR MAP

This shows information provided by the NavStar navigational satellite. It enables you to quickly locate all enemy targets, mine fields and allied bases in your current A.O., and direct your tank toward them.

To Access the Long-Range Radar Map:

- Press **BUTTON B**

The blinking tank on the Long-Range Radar Map represents your M1A2. You may move your M1A2 around this map using the same controls as normal. Note that calling up the Long-Range Radar Map does not pause the game. See page 8 for a glossary of icons found on this map.

WEAPONS AND DEFENCE SYSTEMS

The M1A2 is equipped with the most sophisticated weapons and defence systems ever developed:

OFFENSIVE WEAPONS SYSTEMS

- 7.62mm Machine Gun
- Phalanx High-Speed Machine Gun
- 120mm Cannon
- Laser-Guided Missiles
- Night Vision Scope

DEFENCE SYSTEMS

- Smoke Screens
- Air Support
- PATRIOT Air Defence Missiles

Press **SELECT** to cycle through the available systems, and **BUTTON A** to fire or engage the system. The currently selected can be identified by its Weapons and Defence System Status Indicator Light.

OFFENSIVE WEAPONS SYSTEMS

7.62MM MACHINE GUN

Useful against air attacks and anti-tank mines, and for when 120mm cannon ammunition runs low. It is best used in short, punctuated bursts, as prolonged firing results in overheating.

PHALANX HIGH-SPEED MACHINE GUN

This powerful machine gun has limited ammunition but is quite effective against armour. The Phalanx is the gun used in the top-turret mode against ambushes. It is also prone to overheating if fired for prolonged periods.

120MM CANNON

In all missions, your M1A2's main ammunition allotment will be for the 120mm cannon. Careful attention must be paid

to the cannon's elevation: the shell travels further the more the barrel is raised.

LASER-GUIDED MISSILES (LGMS)

When this weapon's sight is aligned with a T.O., it will begin to flash, signifying that it has locked onto its target. LGMs are highly effective particularly against helicopters.

NIGHT VISION SCOPE

The Night Vision Scope is available for limited periods during night-time combat. Each activation lasts 30 seconds, though viewing the Long-Range Radar Map freezes this timer. Smoke screens cannot be discharged while the Scope is in use.

DEFENSIVE WEAPONS SYSTEMS

SMOKE SCREEN

Smoke screens provide excellent defensive cover. They serve to cloak your tank from view causing enemy units to cease fire entirely. Experienced tank commanders use this respite to move their weapon sight around the

screen until the range light on their instrument panel is illuminated. This will indicate that a target is within range and may be fired upon with accuracy.

AIR SUPPORT

In the event that your tank is overwhelmed by enemies, you can call in air support from nearby F-15 squadrons. You are limited to five air support calls over the course of a 16-mission campaign. To Call in Air Support:

- Press and hold SELECT for THREE SECONDS, and then press BUTTON A.

PATRIOT AIR DEFENCE MISSILES

During a mission, a SCUD missile attack may be launched at an Allied Supply Depot (see page 9), PATRIOT missiles can be used to intercept the SCUD but only if they have a second radar contact to triangulate their guidance systems. To do this:

- Select the PATRIOT by cycling through your weapons systems with SELECT.
- Position your tank in the same

quadrant as the SCUD missile icon on the Long-Range Radar Map.

- Signal the PATRIOT crew to launch their ordnance by pressing BUTTON A.

KNOW YOUR ENEMY

- a glossary of Long-Range Radar Map Icons

Soviet T-72 Tank

Quick and manoeuvrable, this is the enemy's main weapon.



Half-track

Heavily armoured but comparatively under-gunned.



Soviet M1-24 HIND Helicopter

Fast and heavily armoured tank-killer. Best attacked with LGMs or the Phalanx machine gun.



SCUD Missile Launcher

These are slow, clumsy and extremely vulnerable - consequently they are rarely unguarded.



Armoured Assault Helicopter

Heavily armed and armoured, they are not easy to bring down.



Anti-tank Mine Fields

Easily visible on the ground, the mines themselves can be neutralised with machine gun fire.



OTHER PLACES OF INTEREST

Allied Supply Depot

Represented by a United States Flag on the Long-Range Radar Map, each depot can only be visited once during the course of a mission. During each visit all hull damage is repaired and fuel and ammunition are replenished. Once the completion message has appeared on the Depot Screen you may exit the base by pressing **START** or **BUTTON A**.



Fortified Enemy Strongholds

After completing the initial stages of a mission, you will receive a message on your Com-Link Display to begin your assault on the enemy stronghold in you A.O. Represented by a flashing icon on the Long-Range Radar, these fortifications are heavily defended by large concentrations of enemy armour and attack helicopters. To neutralise the forces of an enemy stronghold, you must aim for the flashes of their

guns. Use any weapon at your disposal and continue until all enemy fire ceases.



Stronghold Assault Strategy:

- Save at least one Supply Depot visit for just before your final assault.
- Use a smoke screen to temporarily conceal your tank. This will drastically reduce the accuracy of enemy fire, while the flashes of their guns will remain visible for your targeting.

WARRANTY

"Sony Electronic Publishing warrants to the original purchaser of this Sony Electronic Publishing product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Electronic Publishing product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY ELECTRONIC PUBLISHING BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusion or limitations of consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country."

DISTRIBUTED BY

Sony Electronic Publishing Ltd.
Under exclusive license from
Absolute Entertainment Inc.

UK

Columbia Tristar Home Video UK
Fourth Floor
Horatio House
77-85 Fulham Palace Road
London W6 8JA

IRELAND

Columbia Tristar Home Video
Marshalsea Court
20/23 Merchants Quay
Dublin 8

AUSTRALIA

Sony Music Australia Limited
11-19 Hargrave Street
East Sydney, NSW 2010

Hotline:

Sony Music (Australia) Hotline
0055 33153*
* 25c buys 21.4 secs.
Get parents OK to call.

TECHNISCHE DATEN DES KAMPFPANZERS M1A2

Gewicht: 63 t

Abmessungen: Länge 20 Fuß, Breite 11,8 Fuß, Höhe 7,8 Fuß

Hauptwaffe: Glattes Geschütz M-68E1 mit Panzerfaust-Munition M-728, effektive Reichweite 2,5 Meilen

Zusätzliche Waffe: Phalanx 7,62mm Hochgeschwindigkeits-Allzweck-Maschinengewehr

Motor: 1500 PS Gasturbine, Höchstgeschwindigkeit 42 M/h
Maximaler Einsatzradius bei vollem Tank: 288 Meilen

CHECKLISTE VOR DER PATROUILLE

1. Überprüfen Sie, daß der Netzschalter an der Konsole Ihres SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEMS **ausgeschaltet** ist.
2. Stecken Sie das SUPER BATTLETANK 2© Game Pak ein, wie in Ihrem Super NES-Handbuch beschrieben.
3. Schalten Sie den Netzschalter **ein**.



KENNWÖRTER

Nach jeweils vier Einsätzen erhalten Sie ein Kennwort, das Sie sich notieren sollten. Mit dem Kennwort können Sie ein Spiel an der entsprechenden Stelle fortsetzen, indem Sie auf dem Kennwort-Bildschirm (Password Entry Screen) mit Hilfe des Control Pads die entsprechenden Buchstaben auf dem Raster finden und mit **KNOPF B** wählen. Markieren Sie dann "Enter" auf dem Raster, und drücken Sie **KNOPF B**.

STEUERUNG DES M1A2

Mit Hilfe des folgenden Diagramms sollten Sie sich mit den für den Einsatz des M1A2 benötigten Steuerungen vertraut machen.

Steuern des Panzers: Drücken Sie die **KNÖPFE OBEN LINKS** oder **OBEN RECHTS**.

Beschleunigen: Halten Sie **KNOPF X** gedrückt.

Verringern der Geschwindigkeit: Halten Sie **KNOPF Y** gedrückt.

Wenden: Halten Sie **KNOPF Y** gedrückt, während der Panzer steht.

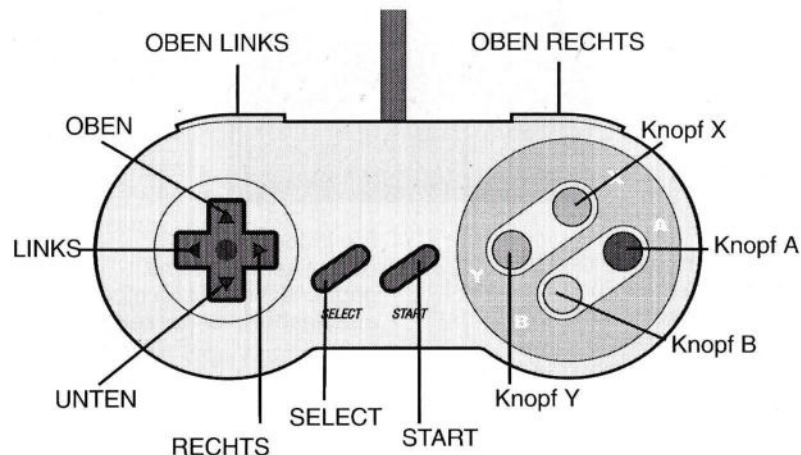
Langstrecken-Radarkarte aufrufen: Drücken Sie **KNOPF B**.
Neue Waffe wählen: Drücken Sie **SELECT**.

Waffe abfeuern: Drücken Sie **KNOPF A**.

Kanone oder Visier senken: Drücken Sie **OBEN**.

Kanone oder Visier heben: Drücken Sie **UNTEN**.

Spiel unterbrechen/wieder aufnehmen: Drücken Sie **START**.



EINSATZBEFEHLE EMPFANGEN

Bei jedem Einsatz werden Ihrem M1A2 eine Reihe von gegnerischen Zielen zugewiesen, die Sie aufspüren und vernichten sollen. Insgesamt gibt es 16 Einsätze, von denen einige in Angriffen auf stark befestigte gegnerische Stützpunkte gipfeln (lesen Sie dazu bitte auch Seite 19).

Wenn Sie sich einmal mit Ihren Befehlen vertraut gemacht haben, können Sie mit **START** oder **KNOPF A** direkt zum Spiel gehen.

ANZEIGEN IM COCKPIT



Der Fahrerstand des M1A2 bietet direkten Zugriff auf alle computergesteuerten Waffen- und Lenksysteme. Die Instrumente haben die folgenden Funktionen:

KOMMUNIKATIONSANZEIGE (COM-LINK DISPLAY):

Zeigt wesentliche Daten zu Ausrüstung und Schadenszustand Ihres M1A2 an. Auch Meldungen vom Feldkommando und Ihr Punktestand erscheinen hier.

TAKTISCHE RADARKARTE (TACTICAL RADAR MAP):

Zeigt die Position aller gegnerischen Einheiten in Reichweite Ihres Waffensystems. Ihr Panzer erscheint stets im Mittelpunkt dieser Karte, dargestellt als Icon in Form eines offenen Dreiecks, dessen Spitze in Ihre Blickrichtung weist. Beachten

Sie jedoch, daß Minenfelder und gegnerische Stützpunkte nicht auf dieser Karte verzeichnet sind.

SCHADENSANZEIGEN (DAMAGE INDICATOR LIGHTS):

Jede Lampe steht für einen schweren Treffer, den Ihr M1A2 durch gegnerischen Beschuß erlitten hat. Der Rumpf kann fünf Treffer verkraften, ehe Ihr Panzer zerstört wird.

ANZEIGE DER PARTIELLEN SCHÄDEN (FRACTIONAL DAMAGE METER):

Sie zeigt die steigende Summe der Schäden, die Ihr Rumpf durch gegnerisches MG-Feuer oder Schrapnell erleidet. Wenn die Skala die Spitze erreicht, leuchtet eine weitere Schadensanzeigelampe auf.

TACHOMETER (SPEEDOMETER):

Zeigt Ihre Fahrgeschwindigkeit in Meilen pro Stunde an. Im Rückwärtsgang bewegt sich die Nadel entgegen dem Uhrzeigersinn über den Nullpunkt.

TREIBSTOFFANZEIGE (FUEL GAUGE):

Das maximale Fassungsvermögen des Tanks wird in Form einer ganz nach rechts gestellten Treibstoffnadel angezeigt.

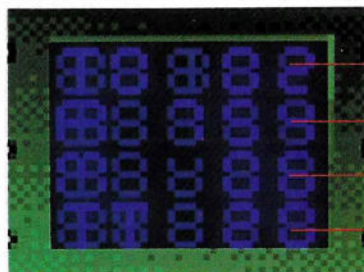
WAFFENZUSTANDSANZEIGE (WEAPONS STATUS INDICATOR):

Zeigt den Zustand der zur Zeit benutzten Waffe an. Eine grüne Lampe bedeutet ein völlig einsatzfähiges System. Ein blinkendes grünes Licht zeigt an, daß Ihr Waffensystem nachlädt oder überhitzt ist. Wenn die rote Lampe leuchtet, ist das System nicht einsatzfähig oder hat keine Munition.

VERBLEIBENDE SCHUSSZAHL (WEAPONS SHOTS REMAINING):

Zeigt, wieviel Munition für eine bestimmte Waffe zur Verfügung steht.

DIE COCKPITCOMPUTER- ANZEIGE (COCKPIT COMPUTER DISPLAY (CCD))



ZIELGELEGENHEITEN

REICHWEITE

EINSATZNUMMER

GESAMTZAHL DER ZIELE

Auf dieser Anzeige erscheinen während der Einsätze eine Reihe wesentlicher Informationen zu Position und Anzahl gegnerischer Einheiten, "Zielgelegenheiten" (Targets of Opportunity) genannt.

**ZIELGELEGENHEITEN
(TARGETS OF OPPORTUNITY
(TO)):**

Die Anzahl der auf der taktischen Radarkarte verzeichneten gegnerischen Einheiten.

REICHWEITE (RANGE (R)):

Die Entfernung eines gesichteten Gegners von Ihrem Panzer (in Metern). Diese Information ist nur erhältlich, wenn ein Waffensystem eine TO gefunden hat.

**EINSATZNUMMER (MISSION
NUMBER (M)):**

Die Nummer des aktuellen Einsatzes.

**GESAMTZAHL DER
VERBLEIBENDEN ZIELE
(TOTAL TARGETS REMAINING
(TT)):**

Dies ist die Anzahl der in Ihrem Einsatzbereich (Area of Operations (AO)) verbleibenden gegnerischen Einheiten. Der AO ist der auf der Langstrecken-Radarkarte sichtbare Bereich (lesen Sie dazu auch Seite 15).

DIE LANGSTRECKEN RADARKARTE (LONG-RANGE RADAR MAP)

Hier erscheinen vom Navigationssatelliten NavStar gesammelte Informationen. Die Karte erlaubt Ihnen, alle gegnerischen Ziele, Minenfelder und alliierte Depots in Ihrem aktuellen AO ausfindig zu machen und anzusteuern.

Um auf die Langstrecken-Radarkarte zuzugreifen, drücken Sie **KNOPF B**.

Ihr M1A2 erscheint als blinkender Panzer auf der Langstrecken-Radarkarte. Sie bewegen ihn auf dieser Karte mit der gewohnten Steuerung. Beachten Sie, daß durch Aufrufen der Langstrecken-Radarkarte keine Spielpause erfolgt. Auf Seite XXXXXX finden Sie ein Glossar der Icons auf dieser Karte.

WAFFEN UND VERTEIDIGUNGSSYSTEME (WEAPONS AND DEFENCE SYSTEMS)

Der M1A2 ist mit den fortschrittlichsten Waffen und Verteidigungssystemen aller Zeiten ausgestattet:

OFFENSIVE WAFFENSYSTEME

- 7,62mm-Maschinengewehr (7.62mm Machine Gun)
- Hochgeschwindigkeits-Maschinengewehr Phalanx
- 120mm-Geschütz (120mm Cannon)
- Lasergelenkte Raketen (Laser-Guided Missiles)
- Nachtsichtvisier (Night Vision Scope)

VERTEIDIGUNGSSYSTEME

- Nebelwände (Smoke Screens)
- Luftunterstützung (Air Support)
- PATRIOT-Luftabwehrraketen

Drücken Sie **SELECT**, um durch die verfügbaren Systeme zu gehen, und **KNOPF A**, um ein System abzufeuern oder einzusetzen. An der Zustandsanzeige der Waffen und Verteidigungssysteme erkennen Sie, welches System zur Zeit gewählt ist.

OFFENSIVE WAFFENSYSTEME (OFFENSIVE WEAPONS SYSTEMS)

7,62MM-MASCHINENGESCHÜTZ

Nützlich gegen Luftangriffe und Panzerminen und wenn die Munition der 120mm-Geschütze knapp wird. Es sollte in kurzen und gezielten Salven eingesetzt werden, da längerer Gebrauch zu Überhitzung führt.

HOCHGESCHWINDIGKEITS- MASCHINENGESCHÜTZ PHALANX

Dieses leistungsstarke Maschinengewehr hat zwar nur begrenzte Munition, ist jedoch selbst gegen Panzerung äußerst wirkungsvoll. Die Phalanx wird vom Turm aus gegen Hinterhalte eingesetzt. Bei längerem Gebrauch neigt sie ebenfalls zum Überhitzen.

120MM-GESCHÜTZ

In allen Einsätzen wird der Großteil der Ihrem M1A2 zugeteilten Munition für die

Geschütze bestimmt sein. Sie sollten dem Schußwinkel des Geschützes besondere Aufmerksamkeit widmen: je höher der Lauf gerichtet ist, desto größer die Schußweite.

LASERGELENKTE RAKETEN (LGMS)

Wenn diese Waffensicht auf eine TO ausgerichtet ist, zeigt sie durch Blinken an, daß die Waffe auf das Ziel aufgeschaltet hat. LGMs sind besonders beim Einsatz gegen Hubschrauber sehr wirkungsvoll.

NACHTSICHTVISIER

Während bestimmter Zeiten im Nachtkampf steht Ihnen das Nachtsichtvisier zur Verfügung. Jeder Einsatz des Visiers dauert 30 Sekunden. Die Uhr läßt sich jedoch anhalten, indem Sie die Langstrecken-Radarkarte benutzen. Während das Visier aktiviert ist, können keine Nebelwände eingesetzt werden.

DEFENSIVE WAFFENSYSTEME

NEBELWÄNDE

Nebelwände bieten ausgezeichneten Verteidigungsschutz. Sie schützen Ihren Panzer vor der Sicht des Gegners und bieten somit eine Feuerpause. Erfahrene Panzerkommandanten nutzen diese Pause und bewegen die

Waffensicht über den Bildschirm, bis die Reichweitenanzeige auf dem Bildschirm aufleuchtet. Dies bedeutet, daß sich ein Ziel in Reichweite befindet und mit guten Erfolgsaussichten unter Beschuß genommen werden kann.

LUFTUNTERSTÜTZUNG

Falls Ihr Panzer von gegnerischen Einheiten bezwungen werden sollte, können Sie die Unterstützung in der Nähe stationierter F-15-Geschwader anfordern. Während einer Kampagne aus 16 Einsätzen können Sie nicht mehr als fünfmal Luftunterstützung verlangen. Zum Anfordern von Luftunterstützung:

- Halten Sie **SELECT drei Sekunden lang** gedrückt, und betätigen Sie dann **KNOPF A**.

PATRIOT-LUFTABWEHRRAKETEN

Während eines Einsatzes können SCUD Missile-Angriffe gegen ein alliiertes Versorgungsdepot geführt werden (mehr dazu auf Seite 18). PATRIOT-Raketen können die Scuds abfangen, wenn ein zweiter Radar zum Triangulieren der Lenksysteme vorhanden ist. Dazu:

- Wählen Sie die PATRIOT, indem Sie mit SELECT die Waffensysteme durchgehen.

• Positionieren Sie Ihren Panzer im selben Planquadrat wie das Icon der SCUD Missile auf der Langstrecken-Radarkarte.

- Geben Sie der PATRIOT-Mannschaft das Zeichen zum Einsatz ihrer Waffe, indem Sie **KNOPF A** drücken.

DEN GEGNER ERKENNEN - EIN GLOSSAR DER ICONS AUF DER LANGSTRECKEN-RADARKARTE

Sowjetischer T-72-Panzer



Schnell und wendig, die Hauptwaffe des Gegners.

Halbraupe (Half-track)



Schwer gepanzert, aber verhältnismäßig schwach bewaffnet.

Sowjetischer Mi-24-Hubschrauber HIND



Schneller und schwer gepanzert Panzerknacker. Am besten mit LGMs oder der Phalanx angreifen.

SCUD Missile-Raketenwerfer

Sie sind langsam, schwerfällig und extrem angriffsanfällig - und daher selten ungeschützt.



Gepanzerter Kampfhubschrauber

Schwer gepanzert und gerüstet, daher kein leichter Gegner.



Panzerabwehr-Minenfelder

Die Minen sind am Boden leicht zu erkennen und durch Beschuß mit dem Maschinengewehr zu entschärfen.



ANDERE WICHTIGE ORTE

Alliierte Depots

Die Depots erscheinen als amerikanische Flaggen auf der Langstrecken-Radarkarte. In Verlauf des Einsatzes darf jedes Depot nur einmal aufgesucht werden. Bei jedem Besuch wird der Rumpf repariert, und Treibstoff und Munition werden nachgeladen. Sobald die entsprechende Nachricht auf dem Bildschirm erscheint, können Sie das Depot durch Drücken von START oder KNOFF A verlassen.



Befestigte gegnerische Stützpunkte

Nach Abschluß der ersten Einsatzphase erscheint eine Nachricht auf Ihrer Kommunikationsanzeige, in der Sie zum Angriff auf den gegnerischen Stützpunkt in Ihrem AO aufgefordert werden. Diese Anlagen erscheinen als blinkende Icons auf Ihrem Langstreckenradar. Es handelt sich um große Ansammlungen gegnerischer Waffen und Kampfhubschrauber. Um einen gegnerischen Stützpunkt zu bezwingen, zielen Sie auf das Feuer seiner Geschütze.

Benutzen Sie alle Ihre Waffen, und setzen Sie den Beschuß fort, bis die Waffen des Gegners schweigen.



Strategie zum Stützpunktangriff:

- Sparen Sie sich mindestens einen Depotbesuch bis direkt vor dem Angriff auf.
- Verstecken Sie Ihren Panzer in einer Nebelwand. Damit reduzieren Sie das gegnerische Feuer drastisch, sehen jedoch noch immer das Geschützfeuer, auf das Sie zielen.

Sony Electronic Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Electronic Publishing-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Electronic Publishing das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEDLICHER ANDERER GARANTIE, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY IMAGESOFT BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEDLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTEN FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY IMAGESOFT-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY IMAGESOFT ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHADEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY IMAGESOFT FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

VERTRIEB DURCH

Sony Electronic Publishing Ltd.
Unter alleiniger Lizenz von
Absolute Entertainment Inc.

DEUTSCHLAND

Sony Electronic Publishing
Zeil 13
60313 Frankfurt
Deutschland

ÖSTERREICH

Sony Music Entertainment GmbH
Erlachgasse 134-140
A-1101 Wien

für die **SCHWEIZ** s. S. 30

DESCRIPTION DU PRINCIPAL CHAR DE COMBAT M1A2

Poids: 63 tonnes

Taille: 20 pieds (6 mètres) de long, 11,8 pieds (3,5 mètres) de large, 7,8 pieds (2,3 mètres) de haut

Armement principal: canon lisse M-68E1 120mm, tirant des obus perforants M-728 avec une portée de 2,5 miles (4 km).

Armement secondaire: mitrailleuse Phalanx 7,62mm ultra rapide polyvalente.

Moteur: turbine à gaz 1 500 chevaux, vitesse maximum: 42 miles/heures (67 km/h)

Portée maximum avec carburant maximum: 288 miles (460 km).

VÉRIFICATIONS AVANT PATROUILLE

1. Vérifiez que votre console SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche SUPER BATTLETANK 2® comme décrit dans votre manuel Super NES.
3. Allumez votre console (ON).

MOTS DE PASSE



Toutes les quatre missions, vous recevez un mot de passe. Nous vous conseillons de le noter, car il vous permet de redémarrer le jeu à ce point. Dans l'écran Entrée du mot de passe (Password Entry), utilisez le bouton directionnel pour vous déplacer sur la grille de lettres, et le BOUTON B pour fixer votre sélection. Enfin, sélectionnez enter (entrer) dans la grille et appuyez sur le BOUTON B.

COMMENT UTILISER LE M1A2

Consultez le diagramme ci-dessous et habituez-vous aux commandes nécessaires pour utiliser le M1A2.

Pour diriger le char: Appuyez sur les BOUTONS SUPERIEURS GAUCHE ou DROIT.

Pour accélérer: Maintenez le BOUTON X enfoncé.

Pour ralentir: Maintenez le BOUTON Y enfoncé.

Pour faire marche arrière: Maintenez le BOUTON Y enfoncé lorsque le char est arrêté.

Pour visionner la carte radar longue portée: Appuyez sur le BOUTON B.

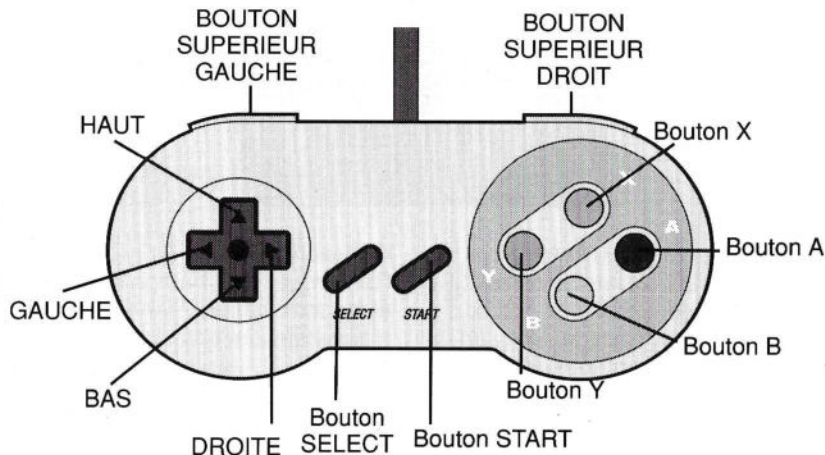
Pour sélectionner une nouvelle arme: Appuyez sur SELECT.

Pour tirer: Appuyez sur le BOUTON A.

Pour baisser le canon ou le viseur: Appuyez sur HAUT.

Pour élever le canon ou le viseur: Appuyez sur BAS.

Pour mettre le jeu en pause ou le reprendre: Appuyez sur START.

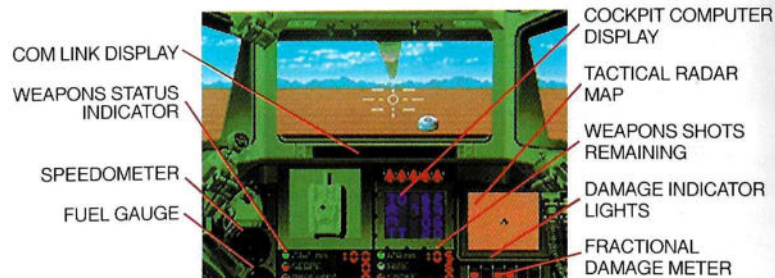


ORDRES DE MISSION

Chaque ordre de mission donnera à votre M1A2 un nombre d'objectifs ennemis qui doivent être localisés et détruits. Il y a 16 missions en tout, et certaines se terminent par des attaques contre des forteresses ennemies très bien défendues (voir page 29).

Si vous vous êtes déjà familiarisé avec vos ordres de mission, vous pouvez les passer en appuyant sur START ou sur le BOUTON A.

LE TABLEAU DE BORD DU COCKPIT



Le conducteur du M1A2 a un accès direct à tout l'armement contrôlé par ordinateur et aux systèmes de guidage. Voici un guide concernant tous ces instruments:

ECRAN COMMUNICATIONS (COM-LINK DISPLAY):

Affiche des informations essentielles en ce qui concerne l'armement et l'état de votre M1A2, ainsi que des messages du quartier général et votre score.

CARTE TACTIQUE RADAR (TACTICAL RADAR MAP):

Montre la position de toutes les unités ennemies à portée de vos armes. Votre char apparaît toujours au centre de cette carte, représenté par une icône triangle ouvert qui montre la direction vers

laquelle vous vous dirigez. Remarque: les champs de mines et les fortifications ennemies n'apparaissent pas sur cette carte.

VOYANTS D'INDICATION DES DEGATS (DAMAGE INDICATOR LIGHTS):

Chaque voyant enregistre un impact important subi par votre char sous le feu ennemi. Le blindage peut supporter cinq impacts, après quoi votre char est détruit.

COMPTEUR DE DEGATS GRADUELS (FRACTIONAL DAMAGE METER):

Affiche les dégâts graduels subis par votre blindage sous les tirs d'une mitrailleuse ou à cause d'éclats d'obus. Lorsque ce compteur est à son maximum, un autre voyant d'indication des dégâts s'allume.

COMPTEUR DE VITESSE (SPEEDOMETER):

Affiche votre vitesse en miles par heure. Lorsque votre char fait marche arrière, l'aiguille se déplacera dans le sens inverse des aiguilles d'une montre au-delà du point zéro.

JAUGE DE CARBURANT (FUEL GAUGE):

Lorsque l'aiguille est complètement à la droite de la jauge, cela signifie que vous avez une capacité de carburant maximum.

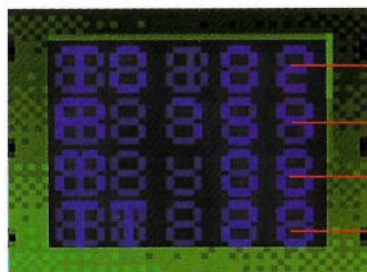
INDICATEUR DE L'ETAT DE L'ARMEMENT (WEAPONS STATUS INDICATOR):

Indique l'état de l'arme que vous utilisez. Un voyant vert indique que le système est totalement opérationnel. Un voyant vert clignotant signifie que le système se recharge ou est surchauffé. Un voyant rouge indique que le système n'est pas opérationnel ou qu'il n'a plus de munitions.

MUNITIONS RESTANTES (WEAPONS SHOTS REMAINING):

Indique la quantité de munitions disponibles pour telle ou telle arme.

L'ÉCRAN D'ORDINATEUR DU COCKPIT



TARGETS OF OPPORTUNITY

RANGE

MISSION NUMBER

TOTAL TARGETS

Cet écran affiche plusieurs informations essentielles concernant la position et le nombre d'unités ennemies (appelées "cibles d'opportunité") pendant la mission.

CIBLES D'OPPORTUNITÉ (TO, TARGETS OF OPPORTUNITY):

Nombre d'unités ennemies affichées sur la carte tactique radar.

PORTÉE (R, RANGE):

Distance (en mètres) entre un ennemi repéré et votre char. Cette information ne peut être fournie que lorsqu'une des armes a repéré une T.O.

NUMÉRO DE LA MISSION (M, MISSION NUMBER):

Numéro de la mission que vous êtes en train d'effectuer.

NOMBRE TOTAL DE CIBLES RESTANTES (TT, TOTAL TARGETS REMAINING):

Nombre d'unités ennemies restantes dans votre zone d'opérations (A.O., Area of Operations) (c'est-à-dire la zone visible sur la carte radar longue portée (voir page 25)).

LA CARTE RADAR LONGUE PORTÉE

Elle affiche les informations fournies par le satellite de navigation NavStar. Elle vous permet de localiser rapidement toutes les cibles ennemies, les champs de mines et les bases alliées dans votre A.O. actuelle, et de diriger votre char vers ces cibles.

Pour avoir accès à la carte radar longue portée:

- Appuyez sur le BOUTON B

Le char clignotant sur la carte radar longue portée représente votre M1A2. Vous pouvez déplacer votre M1A2 dans cette carte en utilisant les mêmes commandes que d'ordinaire. Remarque: le fait de faire apparaître la carte radar longue portée ne met pas le jeu en pause. Consultez la page 28 pour voir le glossaire des icônes se trouvant sur cette carte.

ARMES ET SYSTÈMES DE DÉFENSE:

Le M1A2 est équipé des armes et des systèmes de défense les plus sophistiqués qui aient jamais été conçus:

ARMES OFFENSIVES (OFFENSIVE WEAPONS SYSTEMS):

- Mitrailleuse 7,62mm
- Mitrailleuse Phalanx ultra rapide
- Canon 120mm
- Missiles guidés par laser
- Vision nocturne

SYSTEMES DE DÉFENSE (DEFENCE SYSTEMS):

- Écrans de fumée
- Soutien aérien
- Missiles de défense aérienne PATRIOT

Appuyez sur SELECT pour passer en revue les systèmes et armes disponibles, et sur le BOUTON A pour tirer ou pour activer un système. Le système que vous sélectionnez peut être identifié par le voyant d'indication de l'état des systèmes d'armement et de défense (Weapons and Defence System Status Indicator Light).

ARMES OFFENSIVES

MITRAILLEUSE 7,62MM

Utile contre les attaques aériennes et les mines anti-chars, et lorsque vous n'avez plus de munitions dans votre canon 120mm. Elle est plus efficace lorsque vous tirez des coups ponctuels et courts, tandis qu'un tir prolongé provoque une surchauffe.

MITRAILLEUSE PHALANX ULTRA RAPIDE

Cette puissante mitrailleuse a un nombre de munitions limitées mais est très efficace contre les blindés. La Phalanx est l'arme utilisée dans la tourelle supérieure contre les embuscades. Elle peut également facilement surchauffer si elle est utilisée sur des périodes prolongées.

CANON 120MM

Dans toutes les missions, la principale quantité de munitions de votre M1A2 sera pour votre canon 120mm. Vous devez prêter une grande attention à la hauteur de votre canon: plus il est élevé plus l'obus sera envoyé loin.

MISSILES GUIDÉS PAR LASER (LGM, LASER-GUIDED MISSILES)

Lorsque le viseur de cette arme est aligné sur une T.O., il se met à clignoter, ce qui signifie qu'il s'est verrouillé sur cette cible. Les LGM sont très efficaces, particulièrement contre les hélicoptères.

VISION NOCTURNE

La vision nocturne est disponible pour des périodes limitées durant le combat de nuit. Chaque activation dure 30 secondes, mais lorsque vous visionnez la carte radar longue portée, le compteur s'arrête. Les écrans de fumée ne peuvent pas être activés pendant que vous utilisez la vision nocturne.

SYSTÈMES DÉFENSIFS

ECRAN DE FUMÉE

Les écrans de fumée fournissent une excellente couverture défensive. Ils servent à

dissimuler votre char et provoquent l'arrêt total du feu ennemi. Les commandants de char expérimentés utilisent ce répit pour déplacer le viseur de leurs armes sur l'écran jusqu'à ce que le voyant de portée s'allume sur leur tableau de bord. Ce voyant indique qu'une cible est à portée de tir et que vous pouvez lui tirer dessus avec précision.

SOUTIEN AÉRIEN

Au cas où votre char serait débordé par l'ennemi, vous pouvez appeler un soutien aérien fourni par les escadrilles de F-15 toutes proches. Vous avez droit à cinq appels de soutien aérien sur une campagne de 16 missions. Pour appeler un soutien aérien:

- Appuyez sur SELECT et maintenez-le enfoncé pendant TROIS SECONDES, puis appuyez sur le BOUTON A.

MISSILES DE DÉFENSE AÉRIENNE PATRIOT

Pendant une mission, une attaque de missiles SCUD peut être lancée contre un dépôt de ravitaillement allié (voir page 29); dans ce cas, vous pouvez utiliser des missiles PATRIOT pour intercepter les SCUD, mais seulement si ces PATRIOT ont un deuxième contact radar pour

triangler leurs systèmes de guidage. Pour cela:

- Sélectionnez le PATRIOT en passant en revue les armes avec SELECT.
- Placez votre char dans le même secteur que l'icône de missile SCUD sur la carte radar longue portée.
- Donnez l'ordre à l'équipe de PATRIOT de lancer son missile en appuyant sur le BOUTON A.

APPRENEZ À CONNAÎTRE VOTRE ENNEMI

- glossaire des icônes de la carte radar longue portée

Char soviétique T-72

Rapide et maniable, c'est l'arme principale de l'ennemi.



Half-track

Fortement blindé mais armement relativement limité



Hélicoptère soviétique Mi-24 HIND

Destructeur de chars, rapide et fortement blindé. Vos meilleures défenses contre cet hélicoptère sont les LGM et la mitrailleuse Phalanx.



Lance-missiles SCUD

Ils sont lents, encombrants et extrêmement vulnérables. Ils sont donc rarement sans protection.



Hélicoptère d'assaut blindé

Fortement armé et blindé, il n'est pas facile à abattre.



Champs de mines anti-chars

Facilement repérables sur le sol, les mines peuvent être neutralisées grâce à la mitrailleuse.



AUTRES LIEUX INTÉRESSANTS

DÉPÔT DE RAVITAILLEMENT ALLIÉ

Représenté par un drapeau des Etats-Unis sur la carte radar longue portée, chaque dépôt ne peut être visité qu'une fois par mission. Durant chaque visite, tout dégât subi par le blindage est réparé et vous recevez un nouvel approvisionnement de carburant et de munitions. Une fois que le message indiquant que l'opération est terminée apparaît sur l'écran Dépôt (Depot Screen), vous pouvez sortir de la base en appuyant sur START ou sur le BOUTON A.



FORTERESSES ENNEMIES

Après avoir terminé les étapes initiales de votre mission, vous recevez un message sur votre écran communications qui vous donne l'ordre de commencer votre attaque contre la forteresse ennemie dans votre A.O. Ces fortifications, représentées par des icônes clignotantes sur la carte radar longue portée, sont fortement

défendues par une grande quantité de blindés et d'hélicoptères d'assaut ennemis. Pour neutraliser ces forces, vous devez viser les éclairs de leurs armes. Utilisez toutes les armes à votre disposition et continuez jusqu'à ce que le feu ennemi ait totalement cessé.



STRATÉGIE D'ATTAQUE D'UNE FORTERESSE:

- Gardez au moins une visite au dépôt de ravitaillement, que vous pourrez utiliser juste avant votre assaut final.
- Utilisez un écran de fumée pour dissimuler temporairement votre char. Cela réduira de façon spectaculaire le feu ennemi, alors que les éclairs de leurs armes seront toujours visibles pour vous.

"Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY IMAGESOFT EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY IMAGESOFT NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY IMAGESOFT NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."

DISTRIBUE PAR

Sony Electronic Publishing Ltd.
Sous licence exclusive de
Absolute Entertainment Inc.

FRANCE

Sony Electronic Publishing
131, Avenue de Wagram
75838 Paris Cedex 17
France

Hotline:

SME (France) Hotline
36 68 22 02

SWITZERLAND

Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6
CH-6340 Baar
Switzerland

DE VOORNAAMSTE KENMERKEN VAN DE M1A2 GEVECHTSTANK:

Gewicht: 63 ton.

Afmetingen: Lengte 20' (18.28 m), breedte 11,8' (10.78 m) en hoogte 7,8' (7.13 m).

Primair wapen: 120 mm M-68E1 gladloopskanon, dat bepantsering doordringende M-728 granaten afvuurt. Deze hebben een effectief bereik van 2,5 mijl (4,10 km).

Secundair wapen: Een universele Phalanx 7,62 mm mitrailleur.

Motor: 1.500 hoge druk-gas turbine. Topsnelheid: 42 mijl (67,58 km) per uur.

Maximum bereik met tank tot volle capaciteit gevuld: 288 mijl (463,47 km).

DE CHECKLIST VOÓR DE PATROUILLE

1. Controleer of de stroomschakelaar op de console van je SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM op OFF staat.
2. Zet de spelcartridge van SUPER BATTLE TANK 2a in, volgens de aanwijzingen in de handleiding van je Super NES.
3. Zet de stroomschakelaar op ON.

DE PASWOORDEN



Telkens als je vier missies afgemaakt hebt, krijg je een paswoord. Schrijf het op, want het wordt gebruikt om later vanaf dat punt verder te spelen. Op het scherm waar je het paswoord kunt invoeren, gebruik je de controlepad om langs het letterrooster te gaan en KNOP B om je keuze te bevestigen. Tenslotte selecteer je ENTER op het letterrooster en druk je op KNOP B.

DE BESTURING VAN DE M1A2.

Raadpleeg het diagram hieronder om vertrouwd te raken met de knoppen die je nodig hebt om de M1A2 te bedienen.

De tank besturen: Druk op de KNOPPEN die zich LINKSBOVEN EN RECHTSBOVEN bevinden.

Snelheid vermeerderen: Houd KNOP X ingedrukt.

Snelheid verminderen: Houd KNOP Y ingedrukt.

Achteruit rijden: Houd KNOP Y ingedrukt, terwijl de tank stilstaat.

De lange-afstand radark kaart bekijken: Druk op KNOP B.

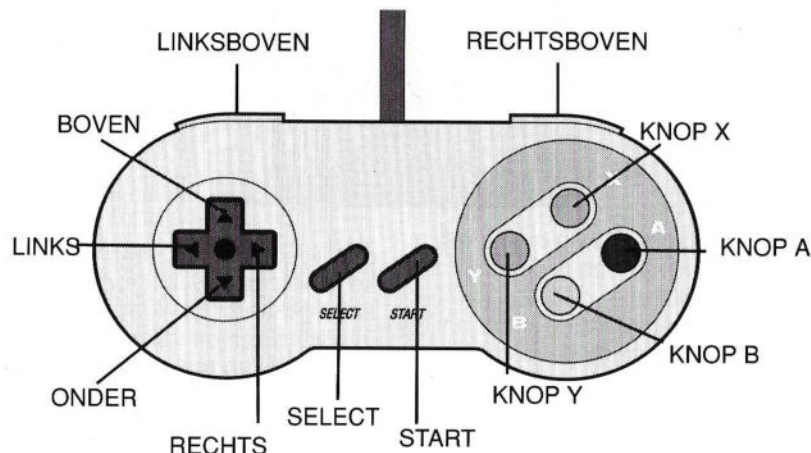
Een nieuw wapen selecteren: Druk op SELECT.

Een wapen afvuren: Druk op KNOP A.

Een kanon of wapenvisier omlaag brengen: Druk BOVEN

Een kanon of wapenvisier omhoog brengen: Druk ONDER

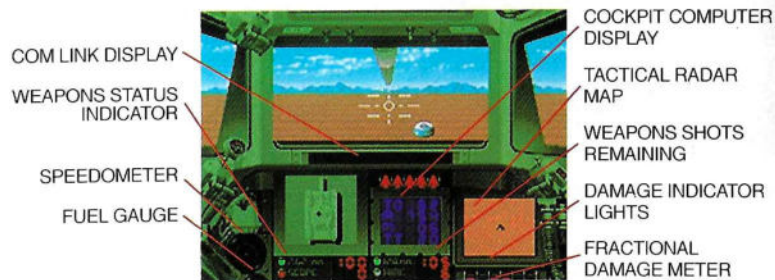
Het spel op pauze zetten, of weer verder spelen: Druk op START.



ORDERS VOOR EEN MISSIE ONTVANGEN

Bij elke opdracht krijgt je M1A2 een aantal vijandelijke doelen toegewezen, waarvan eerst de plaats bepaald moet worden en die daarna vernietigd moeten worden. Er zijn totaal 16 missies, sommige ervan bereiken hun hoogtepunt in aanvallen op zwaar versterkte vijandelijke vestingen (zie pagina 9). Als je al van je orders op de hoogte bent, kun je deze overslaan door op START, of op KNOP A te drukken.

HET CONTROLEPANEEL IN DE STUURCABINE



In de cabine voor de bestuurder van de M1A2, heb je directe toegang tot alle gecomputeriseerde wapen- en geleidingssystemen. Hier is een leidraad voor de instrumentatie:

DE COM-LINK DISPLAY:

Hier wordt belangrijke informatie weergegeven over de stand van zaken op je M1A2, met betrekking tot de uitrusting en de beschadiging. Mededelingen van het veld-hoofdkwartier en je score worden hier ook weergegeven.

(TACTICAL RADAR MAP)

DE TACTISCHE RADARKAART

Hier zie je de positie van alle vijandelijke eenheden die binnen het bereik van je wapensystemen zijn. Jouw tank staat altijd in het centrum van deze kaart, hij wordt voorgesteld door een ikoon in de vorm van

een open driehoek, waaraan je kunt zien naar welke richting je staat gekeerd. Denk eraan dat mijnenvelden en vijandelijke versterkingen niet op deze kaart staan aangegeven.

(DAMAGE INDICATOR LIGHTS) DE CONTROLELAMPJES DIE DE SCHADE REGISTREREN:

Telkens als je M1A2 door vijandelijk vuur geraakt wordt en aanzienlijke schade oploopt, wordt dat door een lichtje geregistreerd. De romp kan vijf keer getroffen worden, voordat je tank vernietigd is.

(FRACTIONAL DAMAGE METER)

DE FRACTIONELE SCHADEMETER:

Hierop kun je zien hoeveel fractionele schade de romp van je tank opgelopen heeft als gevolg van het beschieten met een machinegeweer of granaatscherven. Wanneer deze meter vol is, gaat er nog een controlelampje dat de schade registreert branden.

(SPEEDOMETER)

DE SNELHEIDSMETER

Geeft je snelheid aan in mijlen per uur. Wanneer je tank achteruit rijdt, beweegt de wijzer tegen de wijzers van de klok in, voorbij het nulpunt.

(FUEL GAUGE)

DE BRANDSTOFMETER

Als de tank tot volle capaciteit gevuld is, staat de wijzer helemaal rechts.

(WEAPONS STATUS INDICATOR)

CONTROLELAMPJE DAT DE STAND VAN ZAKEN VAN JE WAPENS AANGEEFT:

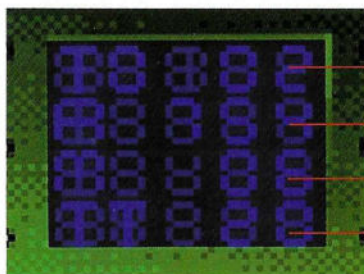
Geeft de stand van zaken van het thans gebruikte wapen aan. Een groen licht geeft aan dat het wapen volledig operationeel is. Er gaat een knipperend groen lichtje branden, wanneer een wapensysteem opnieuw geladen wordt, of wanneer een wapensysteem oververhit is. Een rood lampje geeft aan dat het wapensysteem niet operationeel is, of dat het geen ammunitie meer heeft.

(WEAPONS SHOTS REMAINING)

RESTERENDE AMMUNITIE:

De hoeveelheid ammunitie die er nog voor een bepaald wapen beschikbaar is.

THE COCKPIT COMPUTER DISPLAY (CCD)



Dit beeldscherm geeft een verscheidenheid aan belangrijke informatie over de positie en het aantal vijandelijke eenheden (deze worden Targets of Opportunity - mogelijke doelen - genoemd) waarmee je op je missie geconfronteerd kan worden.

TARGETS OF OPPORTUNITY (T.O):

Het aantal vijandelijke eenheden dat je op de tactische radarkaart ziet.

RANGE (R):

De afstand in meters van een vijand die vanaf je tank waargenomen is. Deze informatie kan alleen gegeven worden, wanneer een wapensysteem een T.O. verkregen heeft.

MISSIONNUMBER (M):

Het nummer van de missie waar je momenteel mee bezig bent.

TARGETS OF OPPORTUNITY

RANGE

MISSION NUMBER

TOTAL TARGETS

TOTAL TARGETS REMAINING (TT)

Dit is het aantal vijandelijke eenheden dat zich nog bevindt in je Area of Operations, of A.O - het operatiegebied - (het gebied dat zichtbaar is op de lange-afstands radarkaart (zie hieronder).

DE LANGE-AFSTANDS RADARKAART

Deze kaart geeft informatie die door de Nav Star navigatiesatelliet verstrekt is. Gebruik hem om snel de plaats te bepalen van alle vijandelijke doelen, mijnen velden en geallieerde bases in je huidige A.O. Breng vervolgens je tank in de richting waar je heen wilt gaan.

Om toegang te verkrijgen tot de lange-afstands radarkaart:

* Druk op KNOP B.

De knipperende tank op de lange-afstands radarkaart stelt je M1A2 voor. Je kunt je tank over de kaart verplaatsen met dezelfde knoppen die je anders gebruikt. Denk eraan dat wanneer je de lange-afstands radarkaart opvraagt, het spel niet op pauze wordt gezet. Zie pagina 38 voor een overzicht van de iconen op deze kaart.

WAPEN- EN DEFENSIESYSTEMEN

De M1A2 is uitgerust met de meest geperfectioneerde wapens die er ooit ontwikkeld zijn:

AANVALSWAPENSISTEEMEN

- 7.62 mm machinegeweer
- Snelvurende Phalanx mitrailleur
- 120 mm kanon
- Lasergeleide raketten
- Nachtkijker

DEFENSIESYSTEMEN

- Rookschermen
- Luchtsteun
- PATRIOT luchtverdedigingsraketten

Druk op SELECT om door de beschikbare systemen te roteren

en op KNOP A om te vuren, of om het systeem in werking te stellen. Het thans geselecteerde systeem kan worden geïdentificeerd door het controlelampje dat de stand van zaken van het wapen- en defensiesysteem aangeeft.

AANVALSWAPENSISTEEMEN

7,62 MM MACHINEGEWEER

Bruikbaar tegen luchtaanvallen en anti-tank mijnen. Wordt ook gebruikt wanneer de voorraad ammunitie van het 120 mm kanon begint op te raken. Het is het beste om korte, onderbroken vuurstoten te geven, aanhoudend vuren veroorzaakt oververhitting.

PHALANX 7,62 MM SNELVURENDE MITRAILLEUR

Deze mitrailleur heeft een beperkte hoeveelheid ammunitie, maar is zeer effectief tegen bepantsering. De Phalanx staat op de geschutskoepel en wordt tegen verrassingsaanvallen vanuit een hinderlaag gebruikt. Als hij lang achterelkaar gebruikt wordt, raakt hij snel oververhit.

120 MM KANON

Bij alle missies is het grootste deel van de hoeveelheid

ammunitie van je M1A2 bestemd voor het 120 mm kanon. Let vooral op de elevatiehoek van het kanon: des te hoger de loop van het kanon gericht staat, des te verder de granaat gaat.

LASER-GUIDED MISSILES (LGMS) - LASER-GELEIDE RAKETTEN

Wanneer het visier van dit wapen op één lijn ligt met een T.O., begint het te flitsen, hiermee wordt aangegeven dat het zijn doel automatisch blijft volgen. LGMs zijn zeer effectieve wapens, ze zijn bijzonder effectief tegen helikopters.

DE NACHTZICHTKIJKER

Als er 's nachts gevochten wordt, kan er steeds voor een korte tijd over een nachtzichtkijker beschikt worden. De nachtzichtkijker is 30 seconden actief is, alhoewel bij het bekijken van de lange-afstand radarkaart de timer gestopt wordt. Terwijl de nachtzichtkijker gebruikt wordt, kunnen er geen rookschermen afgevuurd worden.

DEFENSIESYSTEMEN

ROOKSCHERMEN

Rookschermen bieden een uitstekende defensieve

beschutting. Ze dienen om je tank aan het gezicht te ontdekken, zodat de vijandelijke eenheden het vuren moeten staken. Ervaren tankcommandanten gebruiken deze onderbreking om hun wapenvisier over het scherm te bewegen, totdat het controlelampje van de afstandmeter aangaat. Dit geeft aan dat een doel binnen schootsafstand is en dat er accuraat op gevuurd kan worden.

LUCHTSTEUN

Als het mocht gebeuren dat je tank door vijanden overweldigd wordt, kun je een beroep doen op luchtsteun van nabijgelegen F-15 eskaders. Je campagne bestaat uit 16 missies en je mag tijdens je hele campagne maar vijf keer luchtsteun vragen. Om luchtsteun te vragen, houd je SELECT voor DRIE SECONDEN ingedrukt, druk dan op KNOP A.

PATRIOT

luchtverdedigingsraketten
Het kan gebeuren dat er tijdens een missie een aanval van SCUD raketten op een bevoorradingsdepot (zie pagina38) van de geallieerden wordt uitgevoerd. Er kunnen PATRIOT raketten gebruikt

worden om de SCUD te onderscheppen, maar alleen wanneer ze een tweede radarcontactpunt hebben om hun geleidingssystemen driehoekig te maken. Om dit te doen:

- Selecteer PATRIOT door met SELECT door je wapensystemen te roteren.
- Plaats op de lange-afstands radarkaart je tank in dezelfde kwadrant als het SCUD raket ikoon.
- Geef het personeel van de lanceerinrichting van de PATRIOT het teken om hun raket af te lanceren, door op KNOP A te drukken.

KEN JE VIJANDEN

- een overzicht van de ikonen op de lange-afstands radarkaart.

Soviet T-72 Tank

Snel en manoeuvreerbaar, dit is het belangrijkste wapen van de vijand.

Half-track

Zwaar bepantserd, met relatief weinig geschut.

Soviet M1-24 HIND helikopter

Snelle en zwaar gepantserde tank-killer. Het is het beste om hem aan te vallen met laser-geleide raketten of de Phalanx mitrailleur.

Lanceerinrichting voor SCUD raketten

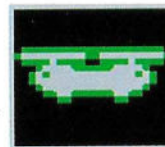
Deze zijn langzaam, log en buitengewoon kwetsbaar - daarom zijn ze zelden onbewaakt.

Gepantserde aanvalshelikopter

Deze zijn zwaar bewapend en bepantserd, en daarom niet gemakkelijk neer te halen.

Anti-tank mijnenvelden

Deze liggen op de grond en zijn gemakkelijk zichtbaar. De mijnen kunnen makkelijk met machinegeweervuur onschadelijk gemaakt worden.



ANDER BELANGRIJKE PLAATSEN.

BEVOORRADINGSDEPOT VAN DE GEALLIEERDEN

Deze wordt voorgesteld door een vlag van de V.S. op de lange-afstands radarkaart. Elk depot mag tijdens een missie eenmaal aangedaan worden. Bij elk bezoek wordt alle schade aan de romp gerepareerd en de brandstof en de ammunitie aangevuld. Als het werk voltooid is verschijnt er een bericht op het scherm van depot en mag je het depot verlaten door op START of op KNOP A te drukken.



VERSTERKTE VIJANDELIJKE VESTINGEN

Als je de eerste fasen van een missie eenmaal voltooid hebt, krijg je een bericht op je Com-Link Display om de aanval op de vijandelijke vesting in je A.O. te beginnen. Deze vestingen worden voorgesteld door een flitsend ikoon op de lange-afstands radarkaart, ze worden zwaar verdedigd door grote concentraties van vijandelijke

wapens en aanvalshelikopters. Om de strijdkrachten van een vijandelijke vesting uit te schakelen, moet je op de lichtflitsen van hun geschut richten. Gebruik elk gewenst wapen dat je ter beschikking staat, en ga door met vuren, totdat al het vijandelijk vuur ophoudt.



STRATEGIE VOOR DE AANVAL OP EEN VESTING

- Bewaar tenminste één bezoek aan het bevoorradingsdepot tot vlak voor je laatste aanval.
- Gebruik een rookschermbom om je tank tijdelijk aan het oog te onttrekken. Daardoor wordt de nauwkeurigheid van het vijandelijk vuur drastisch verminderd, terwijl de lichtflitsen van hun geschut zichtbaar blijven, zodat je er op kunt richten.

"Sony Electronic Publishing garandeert de originele koper van het Sony Electronic Publishing produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Game Pak geen materiaaldefect of fabricagefouten vertoont en verplicht binnen deze periode om naar goeddunken het produkt te repareren of vervangen zonder enige kosten in rekening te brengen. Zend het produkt port betaald en met een gedateerd aankoopbewijs naar onderstaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig als het defect aan dit Sony Electronic Publishing produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY IMAGESOFT OF VERPLICHTEN SONY IMAGESOFT ERGENS TOE. GEIMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUKT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELEINDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDER HEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY IMAGESOFT VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY IMAGESOFT IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUKT. IN GEEN GEVAL IS SONY IMAGESOFT AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUKT.

Sommige landen laten geen tijdslimiet toe betreffende de geldigheid van de garantie bepalingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht niet op...u van toepassing. De voornoemde garantie bepalingen geven u bepaalde wettelijke rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen."

DISTRIBUTED BY

Sony Electronic Publishing Ltd.
Under exclusive license from
Absolute Entertainment Inc.

THE NETHERLANDS

Columbia Tristar Home Video
Postbus 685
1200 AR Hilversum
The Netherlands

BELGIUM

Columbia Tristar Home Video
Opperstraat 38, rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

DESCRIZIONE DEL PRINCIPALE CARRO DA COMBATTIMENTO M1A2

Peso: 63 tonnellate

Dimensioni: lunghezza 6.09 m,
larghezza 3,54 m, altezza 2,34
m

Arma principale: cannone ad
anima liscia M-68E1 da 120 mm
che spara proiettili M-728
anticorazza con una portata
effettiva di 4.000 m (2,5 miglia).

Arma secondaria: Mitragliatrice
Phalanx General-Purpose da
7,62 mm ad alta velocità.

Motore: a gas sovralimentato a
turbine, che sviluppa 1500 hp
Velocità massima: 67,5 Km/h (42
mph)

Autonomia: 463 Km (288
miglia)

LISTA DI CONTROLLO PRIMA DEL PATTUGLIAMENTO

1. Accertati che l'interruttore della console del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ sia SPENTO (OFF).
2. Inserisci la cartuccia di SUPER BATTLETANK 2 come descritto nel manuale del Super NES.
3. ACCENDI l'interruttore (ON).

PAROLE D'ORDINE



Alla fine di tutt'e quattro le missioni riceverai una parola d'ordine. Prendine nota, poiché ti permetterà di riprendere il gioco dal punto in cui ti eri fermato. Nella videata dell'invio della parola d'ordine (Password Entry Screen) utilizza il pulsante direzionale per muoverti tra le lettere e il PULSANTE B per confermare la tua selezione. Quindi seleziona enter (invio) sulla griglia delle lettere e premi il PULSANTE B.

COME CONTROLLARE L'M1A2

Esamina il seguente schema e impara i vari comandi necessari per controllare l'M1A2.

Per girare il carro: Premi il PULSANTE IN ALTO A SINISTRA o IN ALTO A DESTRA.

Per accelerare: Tieni premuto il PULSANTE X.

Per frenare: Tieni premuto il PULSANTE Y.

Per andare in retromarcia: Tieni premuto il PULSANTE Y quando il carro è fermo.

Per visualizzare la carta-radar a lungo raggio: Premi il PULSANTE B.

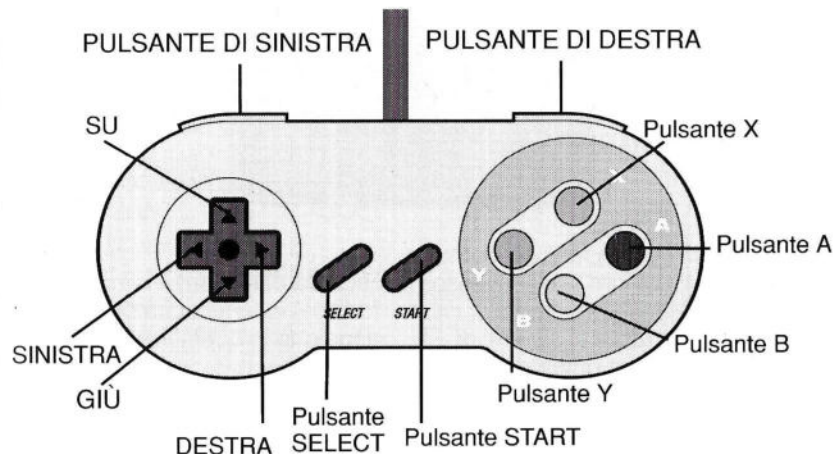
Per selezionare una nuova arma: Premi SELECT.

Per far sparare un'arma: Premi il PULSANTE A.

Per abbassare il mirino del cannone o delle armi: Premi SU.

Per alzare il mirino del cannone o delle armi: Premi GIÙ.

Per mettere il gioco in pausa o per riprendere a giocare: Premi START.



COME RICEVERE GLI ORDINI DI MISSIONE

Ogni missione prevede una serie di obiettivi nemici che l'M1A2 deve localizzare e distruggere. Ci sono in tutto 16 missioni, alcune delle quali terminano in assalti a fortezze nemiche estremamente protette (vedi pag. 49).

Se conosci già gli ordini che ti sono stati assegnati, potrai saltarli premendo START o il PULSANTE A.

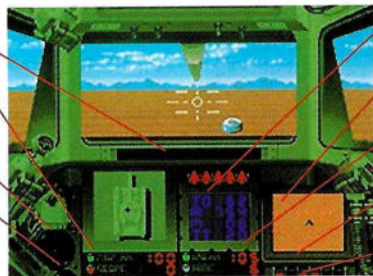
IL PANNELLO DI CONTROLLO DELL'ABITACOLO (COCKPIT CONTROL PANEL)

VISUALIZZATORE
COMUNICAZIONI

INDICATORE
STATUS ARMI

TACHIMETRO

INDICATORE DEL
CARBURANTE



VISUALIZZATORE
COMPUTER
ABITACOCO

CARTA RADAR
TATTICA

COLPI RESIDUI
DELL'ARMA

INDICATORE DEL
DANNO

INDICATORE DEI
DANNI MINIMI

VISUALIZZATORE COMUNICAZIONI (COM-LINK DISPLAY)

Mostra importanti informazioni sulla condizione dell'attrezzatura e dei danni subiti dall'M1A2. Vengono inoltre visualizzati le comunicazioni con il quartier generale e il tuo punteggio.

CARTA RADAR TATTICA (TACTICAL RADAR MAP)

Mostra la posizione di tutte le unità nemiche nel raggio di portata del tuo armamento. Il tuo carro appare sempre al centro di questa carta, rappresentato da un triangolo aperto che mostra la direzione in cui è rivolto.

Ricorda che i campi minati e le fortificazioni nemiche non appaiono in questa carta.

INDICATORI DEL DANNO (DAMAGE INDICATOR LIGHTS)

Ogni spia indica un forte colpo subito dall'M1A2 in seguito all'attacco del fuoco nemico. La corazza può sostenere cinque colpi prima che il carro venga distrutto.

INDICATORE DEI DANNI MINIMI (FRACTIONAL DAMAGE METER)

Visualizza il danno minimo accumulabile inflitto alla corazza dalle mitragliatrici o dalle granate. Quando questo contatore sarà pieno, si illuminerà un altro indicatore del danno.

TACHIMETRO (SPEEDOMETER)

Visualizza la velocità in miglia all'ora. Quando starai facendo retromarcia, l'ago si muoverà in senso antiorario oltre lo zero.

INDICATORE DEL CARBURANTE (FUEL GAUGE)

L'ago posizionato completamente sulla destra indicherà la massima disponibilità di carburante.

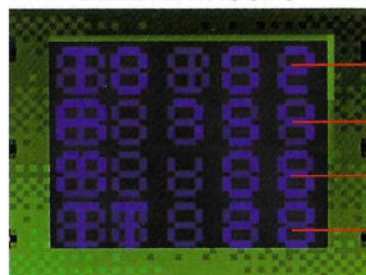
INDICATORE STATUS ARMI (WEAPONS STATUS INDICATOR)

Indica la condizione dell'arma attualmente in uso. Una luce verde indica che il sistema funziona perfettamente. Una luce lampeggiante indica che l'arma deve essere ricaricata o è surriscaldata. Una luce rossa indica che il sistema non funziona o è senza munizioni.

COLPI RESIDUI DELL'ARMA (WEAPONS SHOTS REMAINING)

La quantità di munizioni disponibile per una determinata arma.

IL VISUALIZZATORE DEL COMPUTER DELL'ABITACOLO



(COCKPIT COMPUTER DISPLAY - CCD)

Il visualizzatore offre una serie di importanti informazioni sulla posizione e il numero delle unità nemiche (chiamati Obiettivi possibili - "Targets of Opportunity") nel corso della missione.

**OBIETTIVI POSSIBILI
(TARGETS OF OPPORTUNITY
- TO)**

Il numero di unità nemiche mostrate sulla Carta radar tattica.

PORTATA (RANGE - R)

La distanza (in metri) di un nemico individuato dal carro. Questa informazione può essere fornita soltanto quando un'arma ha acquisito un obiettivo possibile (T.O.).

OBIETTIVI POSSIBILI

PORTATA

NUMERO MISSIONE

OBIETTIVI TOTALI

**NUMERO MISSIONE (MISSION
NUMBER -M)**

Il numero della missione che stai eseguendo in quel momento.

**OBIETTIVI TOTALI RIMASTI
(TOTAL TARGET REMAINING -
TT)**

Questo è il numero delle unità nemiche rimaste nella tua area di azione o A.O. (l'area mostrata sulla Carta radar a lungo raggio (vedi pag. 45).

LA CARTA RADAR A LUNGO RAGGIO (LONG-RANGE RADAR MAP)

Questa mostra le informazioni fornite dal satellite di navigazione NavStar. Ti permette di localizzare velocemente tutti gli obiettivi nemici, i campi minati e le basi alleate nel tuo raggio d'azione

(A.O.) e quindi di dirigere il carro verso di loro.

Per accedere alla Carta radar a lungo raggio:

* Premi il **PULSANTE B**

Il carro lampeggiante sulla carta radar a lungo raggio rappresenta il tuo M1A2. Puoi muovere l'M1A2 su questa carta utilizzando i normali comandi. Ricorda che quando accenderai alla carta il gioco non si fermerà. Vedi pagina 48 per un glossario delle icone presenti su questa carta.

ARMI E SISTEMI DI DIFESA

L'M1A2 è equipaggiato con le armi più sofisticate e i più avanzati sistemi di difesa:

SISTEMI DI ATTACCO

- Mitragliatrice da 7,62 mm
- Mitragliatrice Phalanx ad alta velocità
- Cannone da 120 mm
- Missili guidati dal laser
- Dispositivo per la visione notturna

SISTEMI DI DIFESA

- Cortine fumogene
- Supporto aereo
- Missili di difesa aerea PATRIOT

Premi **SELECT** per scorrere i sistemi disponibili e il **PULSANTE A** per sparare o selezionare il sistema. Il sistema attualmente selezionato può essere individuato dall'Indicatore status armi.

SISTEMI DI ATTACCO

MITRAGLIATRICE DA 7,62 MM

Utile contro gli attacchi aerei e le mine anticarro e quando le munizioni del cannone da 120 mm sono scarse. Viene sfruttata al meglio nei colpi corti e mirati, poiché il fuoco prolungato la surriscalda.

MITRAGLIATRICE PHALANX AD ALTA VELOCITÀ

Questa potente mitragliatrice ha un numero limitato di munizioni ma è abbastanza efficace contro la corazza. La Phalanx è la mitragliatrice utilizzata nella modalità torretta contro le imboscate. Tende a surriscaldarsi se viene utilizzata per periodi prolungati.

CANNONE DA 120 MM

In tutte le missioni la quantità principale di munizioni verrà assegnata al cannone da 120 mm. Deve essere prestata particolare attenzione all'angolo di elevazione del cannone: più la canna sarà alzata più i proiettili saranno veloci.

MISSILI GUIDATI DAL LASER (LGM)

Quando quest'arma sarà allineata con un T.O., comincerà a lampeggiare per indicare che ha individuato e colpito il bersaglio. Gli LGM sono molto efficaci soprattutto contro gli elicotteri.

DISPOSITIVO PER LA VISIONE NOTTURNA

Il dispositivo per la visione notturna è disponibile per limitati periodi di tempo nel corso di combattimenti notturni. Ogni volta che verrà attivato durerà 30 secondi, tuttavia visualizzando la carta radar a lungo raggio il cronometro si fermerà. Le cortine fumogene non possono essere lanciate quando questo dispositivo è in uso.

SISTEMI DI DIFESA

CORTINE FUMOGENE

Le cortine fumogene forniscono una straordinaria copertura difensiva. Serve a nascondere il tuo carro dalle unità nemiche che smetteranno di sparare. I piloti di carri esperti approfittano di questo momento di tregua per muovere il mirino sullo schermo fino a che la luce sul pannello di controllo non si illumina; ciò indica che il bersaglio è nel suo raggio di portata e può essere colpito con precisione.

SUPPORTO AEREO

Nel caso in cui il carro stia per essere sopraffatto dal nemico, potrai chiamare il supporto aereo dai vicini squadroni F-15. Nel corso di una campagna di 16 missioni potrai chiamare fino a cinque supporti aerei. Per chiamare un supporto aereo:

- Premi e tieni premuto SELECT per TRE SECONDI e quindi premi il PULSANTE A.

Missili di difesa aerea PATRIOT

Se nel corso di una missione viene effettuato un attacco di missili SCUD su un deposito alleato di approvvigionamenti, potranno essere utilizzati i missili PATRIOT per intercettare lo SCUD e questo è possibile se il nemico effettuerà un secondo contatto radar per triangolare la direzione dei missili. Per fare questo:

- Seleziona il PATRIOT scorrendo tra le armi con SELECT.
- Posiziona il tuo carro nello stesso quadrante dell'icona missile SCUD sulla carta radar a lungo raggio.
- Ordina all'equipaggio del PATRIOT di lanciare l'artiglieria premendo il PULSANTE A.

IMPARARE A CONOSCERE IL TUO NEMICO:

un glossario delle icone della carta radar a lungo raggio

Carro T-72 sovietico

Veloce e facilmente manovrabile, questa è l'arma principale del nemico.



Semicingolato

Pesantemente corazzato ma relativamente poco armato.



Elicottero MI-24 HIND sovietico

Un carro-killer veloce e pesantemente corazzato. Le armi più adatte per attaccarlo sono i LGM o la mitragliatrice Phalanx.



Lanciamissili SCUD

Questi sono lenti, poco precisi ed estremamente vulnerabili, di conseguenza raramente non sono protetti.



Elicottero corazzato d'assalto

Pesantemente armato e corazzato, difficile da abbattere.



Campi minati anticarro

Facilmente visibili sul terreno, le mine possono essere neutralizzate con le mitragliatrici.



ALTRI LUOGHI IMPORTANTI DA VISITARE

DEPOSITO ALLEATO DI APPROVVIGIONAMENTI

Rappresentato da una bandiera degli Stati Uniti sulla carta radar a lungo raggio, ogni deposito può essere visitato una volta nel corso di una missione. Nel corso di ciascuna visita verranno riparati tutti i danni alla corazza e verranno ripristinati il carburante e le munizioni. Quando apparirà il messaggio di completamento sulla videata Deposito (Depot Screen), potrai uscire dalla base premendo START o il PULSANTE A.



FORTEZZE NEMICHE

Dopo aver completato le fasi iniziali della missione, sul visualizzatore Com-Link ti verrà ordinato di iniziare l'assalto alla fortezza nemica nella tua area d'azione (A.O.). Queste fortificazioni, rappresentate nella carta radar a lungo raggio con un'icona lampeggiante, sono ben difese da una grossa concentrazione di mezzi corazzati ed elicotteri d'attacco

nemici. Per neutralizzare i sistemi di difesa di una fortezza nemica, dovrai mirare ai lampi dei loro fucili. Utilizza tutte le armi a tua disposizione e continua finché il fuoco nemico non cesserà.



STRATEGIA D'ASSALTO ALLA FORTEZZA

- Tieni a disposizione almeno una visita al Deposito di approvvigionamento da utilizzare prima del tuo assalto finale.
- Utilizza una cortina fumogena per nascondere temporaneamente il tuo carro. Questo diminuirà drasticamente la precisione del fuoco nemico, mentre i lampi dei loro fucili rimarranno visibili offrendoti la possibilità di colpirli.

GARANZIA LIMITATA

"Sony Electronic Publishing garantisce all'acquirente originale di questo prodotto Sony Electronic Publishing, per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto, che questo Game Pak è libero da difetti di materiale e manodopera e consente, entro tale periodo e a sua scelta, di ripararlo o sostituirlo gratis. Spedisci il prodotto con le spese di spedizione a tuo carico, insieme alla prova d'acquisto datata, all'indirizzo indicato qui sotto. Questa garanzia non sarà applicabile e sarà nulla se il difetto in questo prodotto Sony Electronic Publishing è stato causato da abuso, uso non ragionevole, trattamento improprio o negletto.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE GARANZIE E SONY IMAGESOFT NON SARA' RESPONSABILE O OBBLIGATA PER NESSUN 'ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RICHIESTA DI QUALSIASI NATURA. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA APPLICABILE A QUESTO PRODOTTO IMAGESOFT, E GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIALITA' E IDONEITA' AD UNO SCOPO PARTICOLARE E' LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI SPECIFICATO QUI SOPRA. SOGGETTO A QUANDO ESPOSTO PRECEDENTEMENTE, QUESTO PRODOTTO SONY IMAGESOFT E' VENDUTO "COME E', SENZA ALCUNA GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA DI NESSUN TIPO SONY IMAGESOFT NON E' RESPONSABILE PER NESSUNA PERDITA O DANNO DI QUALSIASI TIPO RISULTANTE DALL'USO DI QUESTO PRODOTTO. IN NESSUN CASO, SONY IMAGESOFT SARA' RESPONSABILE PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI RISULTANTI DAL POSSESSO, USO O MALFUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO DI SOFTWARE.

Alcuni paesi non permettono limiti sulla durata della garanzia e/o sulle esclusioni o sui limiti dei danni consequenziali, per cui i limiti e/o esclusioni su esposti potrebbero non essere applicabili a te. Questa garanzia ti dà un diritto legale specifico, e potresti avere altri diritti che variano da paese a paese."

DISTRIBUITO DA:

Sony Electronic Publishing Ltd.
Sotto licenza esclusiva della
Absolute Entertainment, Inc.

ITALY

Columbia Tristar Home Video
SPA
Via Flaminia 872
00191 Rome
Italy

Hotline:

CTHV (ITALY) Hotline
33 36 359

M1A2 TUNG STRIDSVAGN, TEKNISKA DATA

Vikt: 63 ton

Yttermått: Längd 20 fot, bredd 11 fot 8 tum, höjd 7 fot 8 tum

Huvudsaklig beväpning:

Kanon typ M-88E, 120mm kaliber slätborrad, avfyrande granater typ M728 pansarbrytande med en effektiv skottvidd om ca 4 000 meter (2,5 miles)

Sekundär beväpning:

Kulspruta kaliber 7,62 mm och kulspruta med hög eldhastighet, typ Phalanx allmål

Maskin: Gasturbin, 1 500 hkr

Topp hastighet: 67,5 km/t (42 mph)

Maximal aktionsradie med fyllda tankar: 463 km (288 miles)

CHECKLISTA FÖRE UPPDRAG

1. Se till att strömbrytaren på SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM är i läge "OFF".
2. Stick in kassetten med SUPER BATTLETANK 2 på det sätt som beskrivs i handboken till Super NES.
3. Slå på strömmen

LÖSENORD



Efter vart fjärde fullbordat uppdrag får du ett lösenord. Du bör skriva upp det eftersom det låter dig starta om spelet från den punkten. När skärmbilden "Password Entry" visas använder du styrplattan till att flytta markören runt bland bokstäverna. Välj markerad bokstav genom att trycka på B-KNAPPEN. När du skrivit in hela lösenordet markerar du "Enter" och trycker på B-KNAPPEN.

SÅ HÄR STYR DU M1A2

Studera diagrammet nedan och bekanta dig med de kontroller som styr M1A2.

Styr stridsvagnen: ÖVRE HÖGRA eller ÖVRE VÄNSTRA KNAPPEN

Öka farten: Håll X-KNAPPEN nedtryckt

Minska farten: Håll Y-KNAPPEN nedtryckt

Backa: Håll Y-KNAPPEN nedtryckt när stridsvagnen stannat

Titta på den strategiska radarkartan: Tryck på B-KNAPPEN

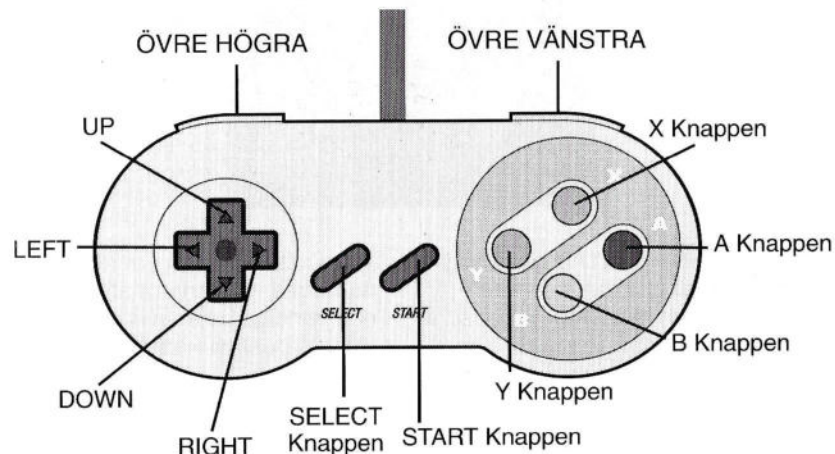
Välj ett annat vapen: Tryck på SELECT

Avfira ett vapen: Tryck på A-KNAPPEN

Sänk kanonens eldrör eller ett vapensikte: Tryck på UP

Höj kanonens eldrör eller ett vapensikte: Tryck på DOWN

Ta paus i eller återuppta pågående spel: Tryck på START

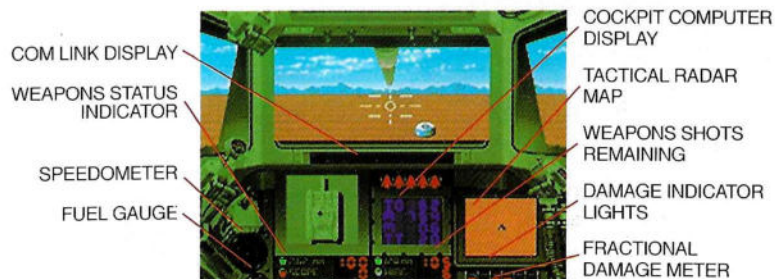


ORDERGIVNING FÖRE UPPDRAG

I varje uppdrag får du ett antal fientliga föremål som du med hjälp av stridsvagn M1A2 ska återfinna och förstöra. Det finns sammanlagt 16 uppdrag. I vissa av dem ingår som slutavsnitt att anfalla väl befästa fientliga positioner (Se sid 59)

Om du redan känner till dina order kan du hoppa över detta stadium genom att trycka på START eller A-KNAPPEN.

FÖRARENS INSTRUMENTPANEL



Förarplatsen i M1A2 ger direkt tillgång till alla datoriserade vapen- och styrsystem. Dessa är enligt följande:

COM-LINK DISPLAY (Kommunikationer)

Här visas viktig information om status för utrustning och eventuella skador samt meddelanden från fälthögkvarteret och din poängsumma.

TACTICAL RADAR MAP (Taktisk radarkarta)

Här visas positionen för samtliga fientliga enheter inom skottvidd för dina vapensystem. Din stridsvagn visas, symboliserad av en triangel, alltid i centrum av denna karta.

Triangeln är öppen i den riktning du färdas. Observera att minfält och fientliga befästningar inte visas på denna karta.

DAMAGE INDICATOR LIGHTS (Varningslampor för svåra skador)

Varje tänd lampa anger att stridsvagnen har blivit träffad med ett tungt vapen. Fem träffar innebär att stridsvagnen är förstörd.

FRACTIONAL DAMAGE METER (Mätare för lätta skador)

Denna mätare visar smärre skador på stridsvagnen som uppstår av granatsplitter och kulspruteeld. När denna mätare går i botten tänds en varningslampa för svårare skada.

SPEEDOMETER (Hastighetsmätare)

Här visas din hastighet i mph (miles per hour). Om du backar stridsvagnen går nålen motsols över nollpunkten.

FUEL GAUGE (Bränslemätare)

Fulla tankar utmärks av att mätarnålen är i skalans högerkant.

WEAPONS STATUS INDICATOR (Statusindikator för vapensystem)

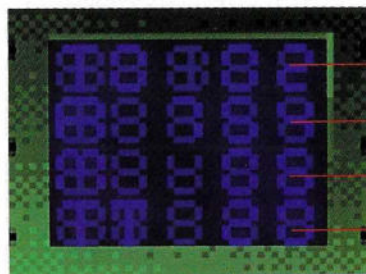
Denna anger status för det vapen som är i bruk. Grön lampa med fast sken anger att vapnet

är fullt funktionsdugligt. Blinkande grön lampa anger att vapnet antingen laddas om eller är tillfälligt överhettat. Röd lampa innebär att vapnet inte längre är funktionsdugligt, eller att ammunitionen är slut.

WEAPONS SHOTS REMAINING (Kvarvarande ammunition)

Här anges hur mycket ammunition som finns för detta vapen.

COCKPIT COMPUTER DISPLAY (CCD)



(FÖRARPLATSENS DATASKÄRM)

Här visas under uppdragets gång en mängd viktig information om fientliga enheter, position och antal (kallade "Targets of Opportunity" [Möjliga mål]).

TARGETS OF OPPORTUNITY (TO) [Möjliga mål]

Antalet fientliga enheter på den taktiska radarkartan.

RANGE (R) [Avstånd]

Avståndet från stridsvagnen till siktat mål. Denna information visas endast när ett vapensystem har låst på ett mål.

MISSION NUMBER (M) [Uppdragsnummer]

Numret på det uppdrag du för tillfället utför.

TARGETS OF OPPORTUNITY

RANGE

MISSION NUMBER

TOTAL TARGETS

TOTAL TARGETS REMAINING (TT) [Antal kvarvarande mål]

Här visas antalet fientliga enheter i ditt operativa territorium. Detta är det område som visas på den strategiska radarkartan. (se sidan 55)

STRATEGISKA RADARKARTAN

Denna visar information som tillhandahålls av NavStar navigationssatelliter. Den gör det möjligt för dig att snabbt lokalisera fientliga måltavlor, minfält och allierade baser i ditt operativa territorium så att du kan styra stridsvagnen till dem.

Så här tittar du på den strategiska radarkartan:

- Tryck på B-KNAPPEN

Den blinkande stridsvagnssymbolen på den strategiska radarkartan visar var din M1A2 befinner sig. Du kan flytta runt på denna karta med de vanliga kontrollerna. Observera att spelet inte tar paus medan du tittar på denna karta. På sidan 58 finns en förklaring till symbolerna på denna karta.

OFFENSIVA OCH DEFENSIVA VAPEN

M1A2 har försetts med de mest avancerade vapensystem som finns, både för anfall och försvar. Dessa är följande:

OFFENSIVA VAPEN

- Kulspruta 7,62 mm
- Phalanx höghastighetskulspruta
- Kanon 120 mm
- Laserstyrda robotar
- Nattkikare

DEFENSIVA VAPEN

- Rökläggning
 - Flygunderstöd
 - PATRIOT luftmålsrobotar
- Välj vapen genom att först trycka på SELECT, vilket bläddrar igenom de tillgängliga vapensystemen, och sedan A-KNAPPEN för att avfira eller

aktivera systemet. Det vapensystem som för tillfället används utmärks av att dess indikatorlampa är tänd.

OFFENSIVA VAPENSYSTEM

Kulspruta 7,62 mm

Effektiv mot luftmål och stridsvagnsminor. Bra att ha när kanonens ammunition börjar ta slut. Används bäst i korta eldskurar med markerade pauser eftersom långvarig eldgivning gör att vapnet överhettas.

PHALANX HÖGHASTIGHETSKULSPRUTA

Denna högeffektiva kulspruta har begränsad ammunition ombord men är ganska effektiv mot bepansrade mål. Phalanx är det vapen som används i tornläget för att slå ut från bakhåll. Phalanx riskerar överhettning vid långvarig eldgivning.

KANON 120 MM

För samtliga uppdrag gäller att den huvudsakliga ammunitionstilldelningen går till kanonen. Var mycket uppmärksam på eldrörets höjdnriktning eftersom granatens flyglängd ökar med stigande höjdnriktning.

LASERSTYRDA ROBOTAR (LGM)

När detta vapensystems sikte fångar in ett mål börjar det blinka. Detta anger att vapnet är låst på målet. Detta är ett högeffektivt vapen mot helikoptrar.

NATTKIKARE

Denna finns tillgängligt för begränsade perioder under nattstrid. Varje aktivering räcker i 30 sekunder. Om du tittar på den strategiska radarkartan under denna period stannar timern. Du kan inte lägga ut rök samtidigt som nattkikaren används.

DEFENSIVA VAPENSYSTEM

RÖKLÄGGNING

Detta ger bra skydd. Röken förhindrar att stridsvagnen observeras av fienden som då upphör med eldgivningen. Erfarna stridsvagnsförare använder sig av denna respit för att gå runt skärmen med vapensiktet till dess att avståndslampan tänds. Detta anger att ett mål finns inom effektivt avstånd och därmed kan bekämpas med precision.

FLYGUNDERSTÖD

Om din stridsvagn stöter på mer motstånd än vad du kan klara av själv kan du begära

flygunderstöd från närbelägna divisioner med F15. Du kan maximalt begära flygunderstöd fem gånger under de 16 uppdragen. Gör så här för att begära flygunderstöd:

- Tryck på SELECT och håll knappen nedtryckt under TRE SEKUNDER och tryck sedan på A-KNAPPEN.

PATRIOT LUFTMÅLSROBOTAR

Under ett uppdrag kan ett anfall med SCUD-robotar komma att utföras mot en allierad förrådsbas (Se sidan 59). PATRIOT kan användas för bekämpning av dessa men endast under förutsättning att de har en andra radarkontakt för triangulering av styrsystemet. Gör så här för att använda PATRIOT:

- Bläddra genom vapnen genom att trycka på SELECT och välj PATRIOT.
- Ta fram den strategiska radarkartan och placera din stridsvagn i samma kvadrant som symbolen för SCUD-roboten.
- Signalera till besättningen för PATRIOT att avfira roboten genom att trycka på A-KNAPPEN.

IDENTIFIERA FIENDEN

- en förklaring av symbolerna på den strategiska radarkartan

Stridsvagn T-72

Snabb och manövrerbar. Detta är fiendens huvudsakliga vapen.



Halvbandsfordon

Väl bepansrat men relativt underbepansat.



Helikopter MI-24 HIND

Snabb, väl bepansrad stridsvagnsbekämpare. Anfalls med bästa effekt av laserstyrda robotar och Phalanx.



Startplattform för SCUD-robotar

Eftersom denna är långsam, klumpig och mycket sårbar är den sällan obebvakad.



Bepansrad attackhelikopter

Tung beväpning och kraftigt pansar gör denna helikopter svår att bekämpa.



Fält med stridsvagnsminor

Minorna ligger synliga på marken och kan röjas med kulspruteeld.



ANDRA INTRESSANTA PLATSER

ALLIERAD FÖRRÅDSBAS

Denna visas med en USA-flagga på den strategiska radarkartan. Varje bas kan besökas endast en gång under ett uppdrag. Vid varje besök repareras samtliga skador på stridsvagnen och avfyrad ammunition ersätts. När meddelande om att arbetet är fullbordat visas på bildskärmen för basen kan du lämna denna genom att trycka på A-KNAPPEN eller START.



BEFÄSTA FIENTLIGA POSITIONER

Efter det att de inledande delarna i ett uppdrag utförts får du ett meddelande på din kommunikationsskärm om att du ska anfalla den befästa fientliga positionen i ditt uppdragsområde. Denna position visas som en blinkande ikon på den strategiska radarkartan. Dessa positioner är väl försvarade med starka koncentrationer av fientligt pansar och attackhelikoptrar. Du bekämpar styrkorna vid den

fientliga positionen genom att sikta på deras mynningsflammar. Använd samtliga tillgängliga vapen och fortsätt striden till dess att all fientlig eld upphör.



TIPS FÖR ANFALL AV BEFÄSTA POSITIONER

- Spara minst ett besök av förrådsbas till just innan ett anfall.
- Lägg ut rök så att du tillfälligt döljer stridsvagnen. Detta minskar dramatiskt träffsäkerheten i den fientliga eldgivningen samtidigt som du kan se deras mynningsflammar och sikta mot dem.

BEGRÄNSAD GARANTI

"Sony Electronic Publishing garanterar den ursprungliga köparen av denna Sony Electronic Publishing-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig om defekten hos denna Sony Electronic Publishing-produkt orsakats av missbruk, oresonligt bruk, misshandel eller slarv.

DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR SONY IMAGESOFT. ALLA IMPLICITA GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARU-PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖR ETT SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMNDAS, SÄLJS DENNA SONY IMAGESOFT PRODUKT "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH SONY IMAGESOFT ÄR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÄR SONY IMAGESOFT ANSVARIGA FÖR TILLFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

Vissa länder tillåter loka tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land."

DISTRIBUTED BY

Sony Electronic Publishing Ltd.
Under exclusive license from
Absolute Entertainment Inc.

SWEDEN

Sony Music Entertainment
(Sweden)
Mariehallsvägen 40
Bromma
Sweden

NORWAY

Sony Music Entertainment
(Norway) AS
Ostre Aker Vei 19
0581 Oslo
Norway

M1A2 TAISTELUTANKIN TÄRKEIMMÄT TEKNISET TIEDOT

Paino: 63 tonnia

Mitat: 20' pitkä, 11.8' leveä, 7.8' korkea

Tärkein aseistus: 120mm M-68E1 rihlaton tykki, joka ampuu panssarin lävistäviä, M-728 ammuksia, kantomattan oilessa 2.5 mailia.

Vähemmän tärkeä aseistus: Nopea Phalanx. Monikäyttöinen 7.62mm konekivääri.

Moottori: 1,500 hevosvoiman kaasuturpiini. Huippunopeus: 42 m/t.

Maksimi toiminta-alue täydellä polttoainetankilla: 288 mailia.

PARTIOTA EDELTÄVÄ TARKISTUSLISTA:

1. Varmista, että SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM konsolin virta ei ole päällä.
2. Aseta SUPER BATTLETANK 2 pelikasetti laitteeseen Super NES ohjekirjan mukaan.
3. Kytke virta.

SALASANAT



Joka neljannen tehtävän lopussa saat salasanan. Tämä pitäisi kirjoittaa muistiin, koska sen avulla voit aloittaa pelin uudelleen tuolta kohdalta. Käytä ohjauslaippaa salasanan kirjoitusruudussa liikkuaksesi kirjainristikon ympäri ja B-NÄPPÄINTÄ vahvistaaksesi valintasi. Lopuksi valitse 'enter' kirjainristikosta ja paina B-NÄPPÄINTÄ.

M1A2 TANKIN OHJAAMINEN

Käytä alla olevaa listaa tutustuaksesi M1A2 käyttöön tarvittaviin säätimiin.

Tankin ohjaaminen: Paina TOP LEFT tai TOP RIGHT NÄPPÄIMIÄ.

Nopeuden lisääminen: Pidä X-NÄPPÄINTÄ alaspainettuna.

Nopeuden vähentäminen: Pidä Y-NÄPPÄINTÄ alaspainettuna.

Suunnan vaihtaminen: Pidä Y-NÄPPÄINTÄ alaspainettuna tankin ollessa pysähdyksissä.

Pitkän matkan tutkakartan katsominen: Paina B-NÄPPÄINTÄ.

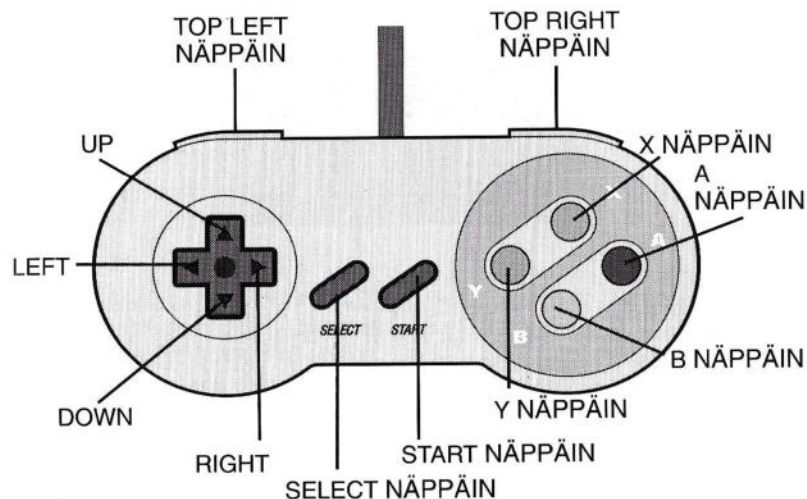
Uuden aseiden valitseminen: Paina SELECT-NÄPPÄINTÄ.

Aseiden laukaiseminen: Paina A-NÄPPÄINTÄ.

Tykin tai aseiden tähtäimen alentaminen: Paina UP-NÄPPÄINTÄ.

Tykin tai aseiden tähtäimen nostaminen: Paina DOWN-NÄPPÄINTÄ.

Pelin pysäyttäminen tai jatkaminen: Paina START-NÄPPÄINTÄ.

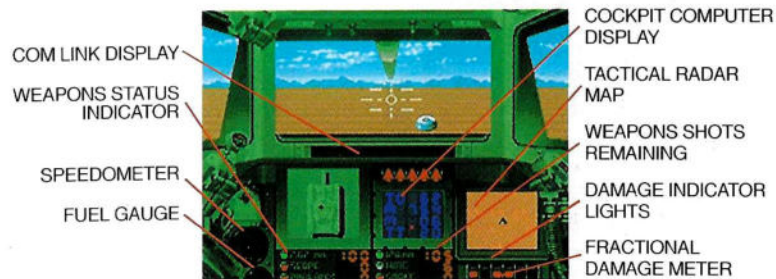


MÄÄRÄYKSIEN SAAMINEN

Kussakin tentävässä M1A2 tahkkisi saa muutamia. viholliskohteita paikannettaviksi ja tuhottaviksi. Tehtäviä on yhteensä 16, joista jotkut huipentuvat hyökkäyksiin hyökkäyksiin hyvin vahvistettuihin vihollisen tukikohtiin (katso sivu 69).

Jos olet aiemmin perehtynyt määräyksiisi, voit jättää ne väliin painamalla START- tai A-NÄPPÄINTÄ.

OHJAAMON VALVONTATAULU



M1A2 tankin kuljettajalla on suoraan käytettävissään kaikki tietokoneella varustetut ase- ja ohjaussysteemit. Seuraavassa on luettelo välineistöstä:

TIETOYHTEYSNÄYTTÖ:

Siitä näkyy M1A2 tankkisi varuste- ja vauriostatusta koskevia ratkaisevia tietoja. Siinä on myös viestit kenttäpäämajasta ja pisteesi.

TAKTINEN TUTKAKARTTA:

Siitä näkyy aseittesi kantomatkan päässä olevien kaikkien vihollisyksikköjen sijainti. Tankkisi näkyy aina tämän kartan keskellä, avonaisena kolmiokuvakkeena osoittaen, mihin päin olet kääntyneenä. Pane merkille, ettei tällä kartalla ole miinakenttiä eikä vihollisen linnoituksia.

VAURION OSOITINVALOT:

Kukin valo osoittaa M1A2 tankkisi vihollistulituksessa saaneen huomattavan osuman. Tankin runko pystyy ottamaan viisi osumaa ennen kuin tankkisi tuhoutuu.

PIENEN VAURION MITTARI:

Siitä näkyy rungon konetykki- ja srappnellitulesta saamat pienemmät vauriot kasvavana osoittimena. Tämän mittarin täytyessä uusi vaurion osoitinvalo syttyy.

NOPEUSMITTARI:

Siitä näkyy nopeutesi mailleissa per tunti. Tankkisi peruuttaessa neula liikkuu vastapäivään nollakohdan ohi.

POLTTOAINEMITTARI:

Polttoainetankki on täynnä neulan ollessa äärimmäisen oikealla.

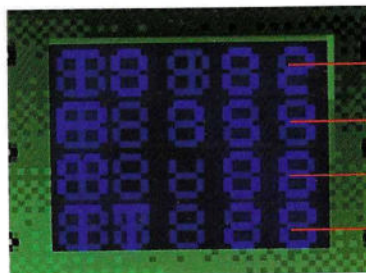
ASETILANTEEN OSOITIN:

Siitä näkyy käytössä olevan aseistuksen tila. Vihreä valo osoittaa, että systeemi on täysin toimintakuntoinen. Vilkuva vihreä valo merkitsee uudelleen lastausta tai ylikuumenemista. Punainen valo osoittaa, että systeemi ei ole kunnossa tai ammukset ovat lopussa.

AMMUKSIA JÄLJELLÄ:

Tietyn aseisen jäljellä olevat ammukset.

OHJAAMON TIETOKONENÄYTTÖ (CCD)



TARGETS OF OPPORTUNITY

RANGE

MISSION NUMBER

TOTAL TARGETS

Tästä näytöstä saat paljon ratkaisevia tietoja vihollisyksiköiden (kutsumme niitä 'Sopiviksi kohteiksi') sijainnista ja lukumäärästä tehtävän kuluessa.

SOPIVAT KOHTEET (TO):

Taktisesta tutkakartasta näkyvien vihollisyksikköjen lukumäärä.

ETÄISYYS (R):

Havaitun vihollisen etäisyys (metreissä) tankistasi. Tämä tieto voidaan antaa vain silloin, kun asesysteemi on hankkinut TO:n.

TEHTÄVÄN NUMERO (M):

Nykyhetkellä suorittamasi tehtävän numero.

KOHTEITA JÄLJELLÄ (TT):

Tämä on operaatioalueellasi tai A.O.:lla (pitkän matkan tutkakartalla näkyvä alue, katso sivu 65) jäljellä olevien vihollisyksikköjen lukumäärä.

PITKÄN MATKAN TUTKAKARTTA

Tästä näkyy NavStar suunnistussatelliitin antamia tietoja. Sen avulla voit nopeasti paikantaa nykyisellä operaatioalueellasi olevat kaikki viholliskohteet, miinakentät ja liittoutuneiden tukikohdat, sekä suunnata tankkisi niitä kohti.

Päästäksesi pitkän matkan tutkakartalle:

- Paina B-NÄPPÄINTÄ.

Pitkän matkan tutkakartalla vilkkuva tankki edustaa M1A2 tankkiasi. Voit liikuuttaa M1A2 tankkiasi tämän kartan ympäri tavallisilla säätimillä. Pane merkille, ettei pitkän matkan tutkakartan esiinkutsu pysäytä peliä. Sivulla 68 on selitys tämän kartan kuvakkeista.

ASE- JA PUOLUSTUSSYSTEEMIT

M1A2 tankki on varustettu erittäin pitkälle kehitetyillä ase- ja puolustussysteemeillä.

HYÖKKÄYSJÄRJESTELMÄT

- 7.62mm konekivääri
- Phalanx nopea konekivääri
- 120mm tykki
- laser-ohjattuja ohjuksia
- yönäköpiiri

PUOLUSTUSJÄRJESTELMÄT

- * savuverhoja
- * ilmatuki
- * PATRIOT IT-ohjuksia

Paina SELECT-NÄPPÄINTÄ kiertääksesi läpi mahdolliset systeemit ja A-NÄPPÄINTÄ käyttääksesi systeemiä. Nykyhetkellä valitun systeemin tunnistaa ase- ja puolustussysteemien statuksen osoitinvalosta.

HYÖKKÄYSASESYSTEEMIT

7.62MM KONEKIVÄÄRI

Siitä on apua ilmahyökkäyksiä ja panssaritorjuntamiinoja vastaan, sekä kun 120mm tykin ammuksiset ovat vähissä. Sitä on paras käyttää lyhyinä keskeytettyinä sarjoina, koska pitkälinen tulitus johtaa ylikuumenemiseen.

PHALANX NOPEA KONEKIVÄÄRI

Tähän mahtavaan konekivääriin on ammuksia rajoitetusti, mutta se on melko tehokas panssarointia vastaan. Phalanx on ase, jota käytetään ylimmässä tykkitorni-tilassa väijytyksiä vastaan. Sillä on myös taipumusta kuumentua liikaa pitemmän aikaa ammuttaessa.

120MM TYKKI

Kaikissa tehtävissä M1A2 tankkisi 120mm tykki saa suurimman osan ammuksista. Sinun on oltava erittäin tarkkana tykin korotuskulman kanssa: ammus kulkee kauemmas, mitä enemmän piippua nostetaan.

LASER-OHJATUT OHJUKSET (LGM)

Kun tämän aseennähtäin asetetaan suoraan linjaan TO:n kanssa, se alkaa vilkkua, ollen

merkkinä siitä, että se on lukkiutunut kohteeseensa. LGM-ohjukset ovat erittäin tehokkaita etenkin helikoptereita vastaan.

YÖNÄKÖPIIRI

Yönäkopiiriä voi käyttää rajoitetusti öiseen taisteluun. Kukin aktivointi kestää 30 sekuntia, mutta pitkän matkan tutkakartan katsominen pysäyttää tämän kellon. Savuverhoja ei voi vapauttaa tämän piirin ollessa käytössä.

PUOLUSTUSASESYSTEIMIT

SAVUVERHO

Savuverhot antavat erinomaisen puolustussuojan. Ne auttavat verhoamaan tankkisi pois näkyvistä ja vihollisyksiköt lopettavat tulituksen täysin. Kokeneet tankkikomentajat käyttävät tätä taukoa hyväkseen ja siirtävät aseensa tähtäintä ympäri ruutua, kunnes välineistötaulussa oleva kantomatkavalvo syytyy. Tämä tarkoittaa, että kohde on kantomatkan päässä ja sitä voi ampua tarkkuudella.

ILMATUKI

Tankkisi joutuessa vihollisten valtaan voit kutsua ilmatukea läheiseltä F-15 lentolaivueelta. Olet rajoitettu viiteen

ilmatukikutsuun 16 tehtävän sotaretkesi kuluessa. Kutsuaksesi ilmatukea:

- Paina SELECT-NÄPPÄINTÄ ja pidä sitä alaspainettuna KOLME SEKUNTIA, ja sitten paina A-NÄPPÄINTÄ.

PATRIOT IT-ohjukset

Tehtävän kuluessa saattaa tapahtua SCUD-ohjus hyökkäys liittoutuneiden varikkolle (katso sivu 69). PATRIOT ohjuksilla voidaan torjua SCUD, mutta vain jos niillä on toinen tutkayhteys niiden ohjaussysteemien kolmioimiseksi. Tehdäksesi tämän:

- Valitse PATRIOT kiertämällä läpi asesytemisi SELECT-NÄPPÄIMELLÄ.
- Sijoita tankkisi samaan neljännekseen kuin SCUD-ohjuksen kuvake pitkän matkan tutkakartalla.
- Anna merkki PATRIOTIN miehistölle tykistön laukaisemiseksi painamalla A-NÄPPÄINTÄ.

TUNNE VIHOLLISESI

- selitys pitkän matkan tutkakartan kuvakkeista

Neuvostoliittolainen T-72 tankki

Nopea ja helposti ohjattava; tämä on vihollisen pääase.



Puolitelavaunu

Raskaasti panssaroitu, mutta suhteellisen riittämättömästi aseistettu.



Neuvostoliittolainen M1-24 HIND helikopteri

Nopea ja raskaasti panssaroitu tankin tuhoaja. LGM-ohjukset tai Phalanx konekivääri ovat parhaat sen kimppuun hyökätessä.



SCUD ohjuksen heitin

Nämä ovat hitaita, kömpelöitä ja erittäin helposti haavoittuvia - senpää takia ne ovatkin harvoin vartioimatta.



Panssaroitu hyökkäyshelikopteri

Raskaasti aseistettu ja panssaroitu, niitä ei ole helppo pudottaa.



Panssaritorjunta miinakentät

Helposti näkyvissä maassa, itse miinat voi tehdä vaarattomiksi konekivääritulituksella.



MUITA MIELENKIINTOISIA PAIKKOJA

LIITTOUTUNEIDEN VARIKKO

Sitä edustaa Yhdysvaltojen lippu pitkän matkan tutkakartalla. Kullakin varikolla voi käydä vain kerran tehtävän kuluessa. Kullakin käynnillä kaikki rungon saamat vauriot korjataan ja polttoainetta ja ammuksia lisätään. kun "namä hommat an suoritettu, varikkoruutuun ilmestyy viesti ja voit poistua, voit poistua tukikohdalta painamalla START- tai A-NÄPPÄINTÄ.



LUJITETUT VIHOLLISEN TUKIKOHDAT

Suorittuasi tehtävän alkuvaiheet saat viestin tietoyhteysnäyttösi välityksellä ryhtyä hyökkäykseen operaatioalueellasi olevaa vihollisen tukikohtaa vastaan. Näitä linnoituksia edustaa vilkkuva kuvake pitkän matkan tutkakartalla, ja suuret määrät aseita ja hyökkäyshelikoptereiden keskitykset puolustavat niitä. Tuhotaksesi vihollisen tukikohdan joukot sinun on

tähdättävä heidän aseiden välähdyksiä. Käytä mitä tahansa hallussasi olevaa asetta ja jatka, kunnes kaikki vihollisen tulitus lakkaa.



TUKIKOHDAN HYÖKKÄYSSTRATEGIA:

- Säästä ainakin yksi varikkovierailu juuri ennen viimeistä hyökkäystä.
- Käytä savuverhoa piilottaaksesi tankkisi väliaikaisesti. Tämä pienentää huomattavasti vihollistulituksen tarkkuutta, kun taas heidän aseiden välähdykset pysyvät näkyvissä ja sinun tähdättävissä.

RAJOITETTU TAKUU

"Sony Electronic Publishing takaa tämän Sony Electronic Publishing tuotteen alkuperäiselle ostajalle yhdeksänkymmenen (90) päivän ajaksi ostopäivästä, että tämä pelikasetti on vapaa materiaali ja työn laatuviolista ja hyväksyy, sen ajanjakson sisällä ja sen optiossa, joko korjata tai vaihtaa se maksuttomasti. Lähetä tuote postimaksutta, yhdessä ostopäivätkuun kanssa, alapuolella mainittuun osoitteeseen. Tämä takuu ei ole sovellettavissa ja on mitätön, jos vika tässä Sony Electronic Publishing tuotteessa on aiheutunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsitteystä tai huolimattomuudesta johtuen.

TÄMÄ TAKUU ON KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN SIJASTA JA EI MINKÄ HYVÄNSÄ LUONTEISEN MITKÄÄT MUUT ESITTÄMISEN TAI VAATIMUKSET TULE SITOMAAN TAI VELVOITTAMAAN SONY IMAGESOFTIA, MITKÄ TAHANSA IMPLIKOIDUT TAKUUT SOVELLETTAVISSA TÄHÄN PEHMOTUOTTEeseen, SISÄLTÄEN KAUPPAVALMIUDEN JA SOPIVUUDEN TAKUUT MÄÄRÄTYLLE TARKOITUKSELLE, OVAT RAJOITETUT YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOLLE KUTEN EDELLÄ TÄSMENNENNY. KOHDE EDELLISEEN, TÄMÄ SONY IMAGESOFT TUOTE ON MYYTTY "KUTEN SE ON", ILMAN MINKÄÄNLAISTA ILMENTÄVÄÄ TAI IMPLIKOITUA TAKUUTA, JA SONY IMAGESOFT EI OLE VASTUUSSA MINKÄÄNLAISIIN MILLAISIIIN MENETYKSIIN TAI VAHINKOIHIN TAHANSA, JOTKA OVAT TULOKESENÄ TÄMÄN TUOTTEEN KÄYTÖSTÄ, SONY IMAGESOFT EI TULE MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLEMAAN VELVOLLINEN TÄMÄN PEHMOTUOTTEEN SATUNNAISISTA TAI OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI TOIMINTAHÄIRIÖSTÄ OLEVISTA SEURAUKSISTA JOHTUVISTA VAHINGOISTA.

Muutamat meut eivät salii rajoituksia kuten, miten kauan takuu on voimassa ja/tai polkkeuksia tai rajoituksia johtuen vahingoista, joten edellä mainitut vastuun rajoitukset ja/tai polkkeukset eivät saata soveltua sinulle. Edellä mainittu takuu antaa sinulle erityisen laillisen oikeuden, ja sinuilla saattaa myös olla muita oikeuksia, jotka vaihtelevat maasta toiseen."

DISTRIBUTED BY

Sony Electronic Publishing Ltd.
Under exclusive license from
Absolute Entertainment Inc.

FINLAND

Sony Music Entertainment OY
Ahventie 4b (PL 12)
02171 Espoo
Finland

DENMARK

Sony Music Entertainment A/S
Vognmagergade 7
1120 Copenhagen K
Denmark

