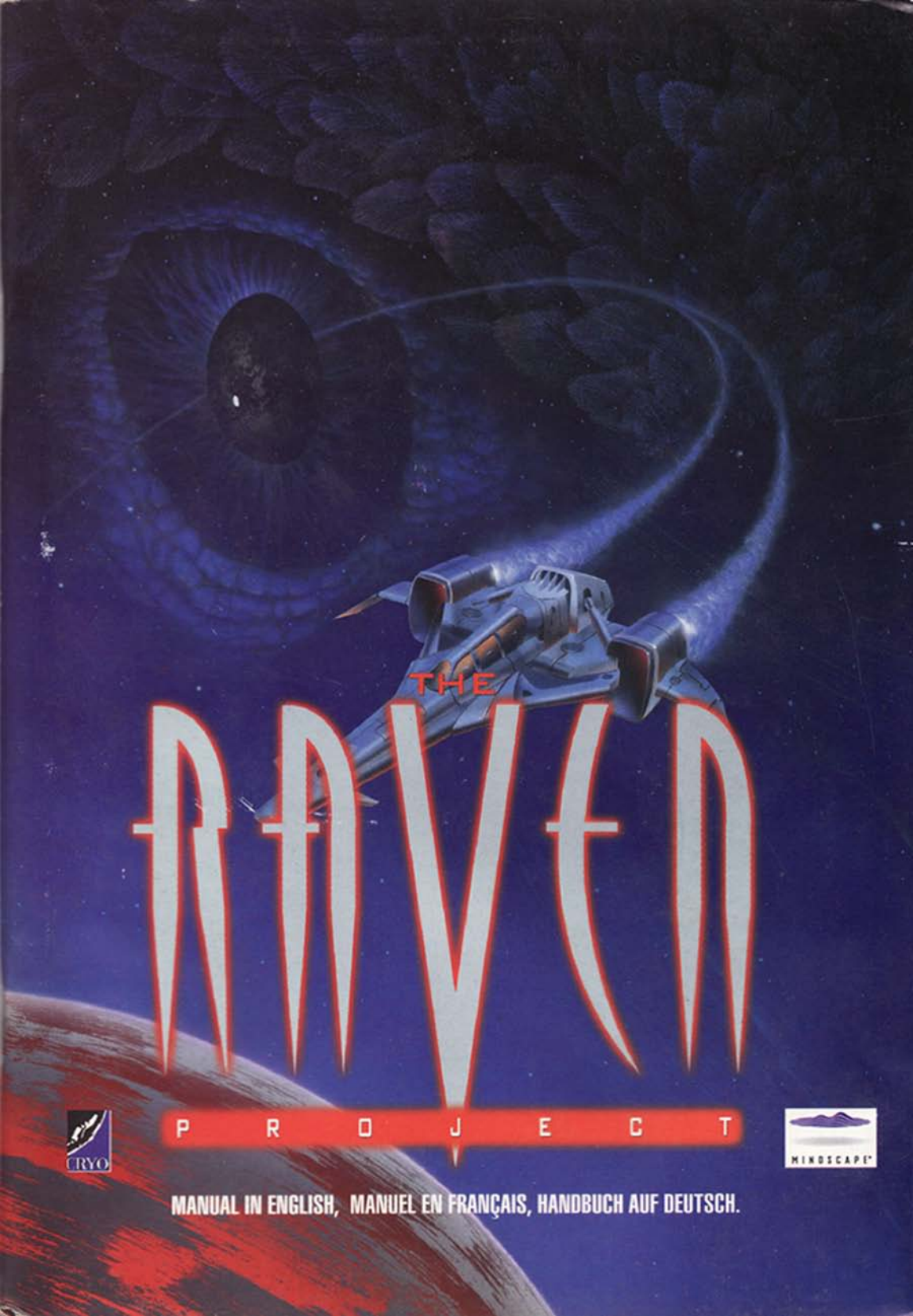


MANUAL IN ENGLISH, MANUEL EN FRANÇAIS, HANDBUCH AUF DEUTSCH.



Le Vieux Manuel

Copyright © 1995 Cryo Interactive Entertainment. Copyright © 1995 Mindscape, Inc. All rights reserved. Mindscape is a registered trademark, and its logo and The Raven Project are trademarks of Mindscape, Inc. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders.

Table of Contents

Introduction 3

Missions 4

Mission Modes 4
- Space Mode 4
- Land Mode 5
- Interactive Ride Mode 7

Cockpit Controls 8

Playing the Game 9
- Mission One 9
- Debriefing 11
- Hangar 11
- The Raven 12
- Saving/Loading Games 14

Background 14

Platforms & Weapons 15

Cast of Characters 16

Le vieux Manuel

Introduction

It's Earth Year 2278, and you've been commandeered by Earth's Rebel Forces as humanity's last and best hope. Earth is on the brink of annihilation by the Armids, an alien race of conquerors, who've long eyed the planet's rare and rich resources. A once powerful society, the humanoid Armids are in a state of decline. Their ruling aristocracy has succumbed to decadence and corruption, led by a pitiless leader bent on conquest.

In a savage strike, the Armids have launched an offensive against Earth. Superior Armid firepower and massive incursions have left Earth reeling, looking to the armed forces to drum up a counteroffensive strong enough to stave off the encroaching aliens. But the Armids have a secret weapon. Gordon Dark, head of Dark Corporation, the Earth's leading manufacturer of large-scale weaponry, is a powerful Armid ally, willing to divert crucial arms from the flagging Earth forces into the hands of the alien invaders.

Dark's masterpiece, The Raven, is key to Earth's control. A massive, space-based weapons platform, The Raven houses dozens of troops and fighters, functioning as a strike base or a nearly impenetrable mobile compound. Fitted with a state-of-the-art research lab and medical facility, this flying fortress is the quintessential military stronghold.

In a last desperate manoeuvre, Earth's Rebel Forces plot to take The Raven and engage the Armid deployments in a final battle for control of Earth. Your orders are to carry out specific missions in a series of land and space campaigns planned by the Rebel High Command, using a variety of surviving fighters and warrior mechs. You'll have to fight well, and you'll have to fight hard, because after you, there's no one else...

Le Vieux Manuel

Missions

During the course of the game, you battle the Armids in a variety of challenging environments.

You begin on Earth, where you fight in the cities, the deserts, and even the sea. Once on the Raven, however, you can be taken anywhere-from the orbit of the Moon to the surface and mines of Mars. Whatever the case, only the most versatile pilots survive.

Mission Modes

Depending both on the specific environment and the type of mission you are performing, you operate in one of three modes: Space Mode, Land Mode, or the Interactive Ride Mode.

The mission controls vary slightly depending on which of three modes are active. So, pay close attention to the controls below.

Space Mode

You are flying in Space Mode when you take on the Armids in the orbits of Earth, Mars, and the Moon. Only the Lancer, Vampire and Scavenger crafts are available here.

These are the functions that work in Space Mode:

Direction

←	Left
→	Right
↑	Up
↓	Down

Throttle

+	Speed Up (Number Pad)
—	Speed Down (Number Pad)
C	Chase (Matches Enemy Speed)
F1	25% speed

Le Vieux Manuel

F2	50% speed
F3	75% speed
F4	100% speed

Weapons

Spacebar	Fire
Backspace	Cycle through Weapon
1	Select Rockets
2	Select HS2800 (Guided)
3	Select Laser Gun
4	Select Photon Cannon
5	Select Wingman
6	Select Punch (Shepherd Mech Only)

Radar

S	Radar Lock (Go To Next Target)
T	Radar Lock (Nearest Target)
F11	Increase Radar Range (10...to...0) largest area of detection
F12	Decrease Radar Range (0...to...10) smallest area of detection

Other Controls

Tab	Display Mission Objective
Esc	Abort Mission (or Skip Animations)
P	Pause

Land Mode

You find yourself in Land Mode where your mission takes place in the deserts of Earth, or on the planet surfaces of Mars and the Moon. All five vehicles in your Rebel arsenal are available in this mode. On the ground though, you mostly pilot your Mechs (a Shepherd or Lynx).

These functions are for Land Mode:

Direction

←	Left
→	Right

Le Vieux Manuel

Throttle

ships

+	Speed Up (Number Pad)
–	Ship Speed Down (Number Pad)

Battle Mechs

↑	Speed Up (Number Pad)
↓	Speed Down (Number Pad)

Note: for the Lancer, Scavenger, and Vampire in Land Mode, these up/down keys are hover altitude controls. The +/- keys control speed for these crafts.

C	Chase (Matches Enemy Speed)
F1	25% speed
F2	50% speed
F3	75% speed
F4	100% speed

Weapons

Spacebar	Fire
Backspace	Change Weapon (Toggle)

Or, you can select a desired weapon by pressing its hotkey assignment:

1	Select Rockets
2	Select HS2800 (Guided)
3	Select Laser Gun
4	Select Photon Cannon
5	Select Wingman (Communications)
6	Select Punch (Shepherd Mech Only)

Radar

S	Radar Lock (Go To Next Target)
T	Radar Lock (Nearest Target)
F11	Increase Radar Range (10...to...0) largest area of detection
F12	Decrease Radar Range (0...to...10) smallest area of detection

Le vieux Manuel

Other Controls

Tab	Display Mission Objective
Esc	Abort Mission (or Skip Animations)
P	Pause

Interactive Ride Mode

In this mode, you could be operating in any environment, and you could be at the helm of any of your five military platforms. Here, you enjoy some limited auto-pilot capability. That is, much of your craft's flight path is preprogrammed into the onboard navigational computer.

At some points though, you are presented with the option to turn left, right, or continue straight forward. If you elect to by-pass these choices as they appear, the navigational computer makes such decisions for you randomly.

These functions are unique for Interactive Ride Mode:

Direction

←	Left Path
→	Right Path
↑	Continue Straight Path

Other Controls

M	Street Map and Mission Stats
Tab	Display Mission Objective
Esc	Abort Mission (or Skip Animations)

Mouse Buttons

left-click	Fire
right-click	Select/Lock Targets

Remember:

To succeed in your ultimate goal of repelling the Armids from the Earth's solar system, you need to be equally as comfortable in all modes and able to navigate within any environment. So, learn the above controls thoroughly.

Le Vieux Manuel

Cockpit Controls

The cockpits of each of your five crafts are unique. Mostly, you will be operating the Armed Forces' chief fighter, the Lancer. But, as a rebel soldier, you must be adept at piloting all five of these weapon platforms. So, study each carefully.

CRT (Cathodic Ray Tube)
Gives the pilot important target information. Such as:

-DIST
Displays the distance between you and the selected target.

-SPD
Shows the speed of your selected target.

-Target ID
Tells you the make and model of the selected target.

Note: The current damage level of your targeted enemy is measured in RED. The target is destroyed when it shows up all red on the CRT screen.

Speed
Shows your speed

Fuel Gauge
Measures the fuel remaining in your craft.

Laser Meter
Depicts the current heat level of your lasers.
Note: When you use your guns profusely, they have a tendency to overheat. If this occurs, give them a few seconds to cool and recharge before using them again.

Le Vieux Manuel

Shield
Alerts you to the remaining strength of your shields.

Altitude Meter
For ground missions, your ship is fitted with a device that reads your altitude.

Weapons Select
Your craft's current weapon type (and remaining ammo) is always displayed in the upper left-hand corner of the cockpit. For more on weapons, see Platforms and Weapons.

Playing the Game
You are called on to perform such tasks as reconnaissance, escort duty, seek and destroy runs, salvage jobs, and decoy actions.

Some of these missions seem simple, like blasting a small handful of enemy Armid radars. Other missions, however, require superior pilot skills and the highest level of concentration in combat. For instance, you might be required to protect another craft from an onslaught of well-armed enemy destroyers.

For a brief walk through the first mission, follow the instructions and hints below. Also, use this tutorial to familiarise yourself with the basic pilot and combat controls, as well as the general game environment.

Mission One
The first mission takes place in Earth's Mojave Desert at night. You take off from your rebel base in a Lancer, with orders to destroy a couple of enemy Armid radars, their missile defenses, and whatever other targets of opportunity you may encounter.

Le Vieux Manuel

Environment	Mojave Desert (Night)
Mission	Seek and destroy all enemy radar installation.
Conclusion	Lancer survives to land at the rebel Base Delta.

1. Locate the enemy radars. Do this by adjusting your radar range (F11 to increase range; F12 to decrease range) until the red blips show up on your radar display.

2. Power your Lancer up to speed. Choose one of the incremental throttle keys (F1--F4), or use the more precise +/- keys to adjust your craft's speed.

3. Lock your attack radar on to the nearest target by pressing T, (or toggle from one target to another by using the S key). Note: The selected target is displayed as the 'brightest' red blip on your radar screen.

4. As you are speeding towards the selected target, familiarise yourself with the terrain and the pilot controls. With the up/down arrow keys, you can adjust your Lancer's hover height. To avoid detection and stay clear of the line of enemy fire, you can dip below hills or glide safely to the targets in a protected valley. But, be careful. When you fly low and fast, you can damage your craft by crashing into a hill or colliding with some other earth barrier.

5. Once at the target(s), select the appropriate weapon and blast away. Press backspace to toggle from weapon to weapon, or use the desired weapon's hot key (number key 1 to 6). For the easy kill, you should select the HS2800 missiles (press 2). With this weapon, you can get radar lock from a distance, rise up or manoeuvre to where there is a clear shot and FIRE (press spacebar). You can then retreat back out of enemy site, as the HS2800 heat-seeking missile hones in on it's target. The more dexterous combat pilots, though, can accomplish this

Le Vieux Manuel

mission with any weapon. So, if you feel up to the task, take the enemy on with lasers or photon cannons at close range. Watch out, though! The treacherous Armids will be firing back.

6. Once you have dusted the enemy radars, the Earth Controller will summon you on your ship's com screen and call you back to Base Delta. Good job!

Debriefing

After each mission that you survive, you are dispatched to the debriefing room. From there, the screen displays your mission evaluation. The debriefing screen lists the mission statistics and tells you whether or not you successfully accomplished your objectives.

If you fail to accomplish the specific objectives of your mission, you are called on to run the mission again. You are not allowed to advance in your current campaign until you succeed.

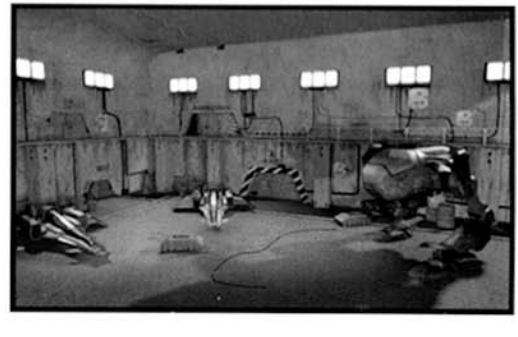
To free the Earth from Armid bondage, you must achieve victory on every mission your rebel planners send you on.

After your debriefing, you are usually returned to the Hangar.

Hangar

In the hanger you have the following options:

Option Room
New Game
Load
Save
Quit (Return to Hangar)



Le Vieux Manuel

Briefing Room

Before each mission, pilots may visit here to get their mission orders. George, the Briefer Robot, informs you about the current mission's important elements.

Start Mission

Point to each vehicle with your mouse. When the text block pops up 'start mission' click mouse to begin.

Exit to DOS.

You'll be back!

The Raven

Elevator

There are five levels that can be accessed from the Raven's elevator.

Level

0 Hangar
1 Training Room
2 Tech Room
3 Options
4 Exit DOS

Hangar

From the hangar, pilots access the mission briefing room, and board their craft to start the current mission.



Le Vieux Manuel

Training Room



The training room provides pilots a means to hone their combat skills.

To load a training simulation:

1. Click on the Combat Simulation Computer.
2. Select Location (Space or Land).
3. Select Your Ship (all five rebel platforms are available).
4. Select Enemies (choose from the six most prevalent Armid crafts). You may select more than one type of enemy for each simulation.
5. Choose the number of enemies for each type of chosen craft by clicking the + or - symbols next to the listed enemy ship.
6. Select Run to launch the practice mission.

Tech Room

The Tech Room allows interested pilots to study the technology and military hardware in both the Armid arsenal and the Rebel inventory.

Scroll alphabetically through the database by clicking the directional icons on the library's computer station.

Options Room

In the Raven's Options Room, pilots can save their current campaigns, load previously saved games, view mission statistics for that game, start a new game or exit to main menu.

See you next time.

Le Vieux Manuel

Saving/Loading Games

It is recommended that you save your games following each successful mission, because you never know when the Armids might blast you.

Save

To save a game:

1. Access the Options room through the hangar or elevator, and then select SAVE.
2. Type the filename of your saved game and press Enter.
3. Quit (Exit back to the hangar)

LOAD

To load a game:

Access the Options room through the hangar or elevator, click LOAD. Double-click on the saved game you want to load.

Quit (Exit back to hangar)

Background

Before immersing yourself in the world of The Raven, it is certainly advisable to peruse some helpful background information. Take note of the various platforms and weapons in your Rebel inventory, especially the five vehicles you are required to pilot throughout this adventure. It always helps to know what you're up against, so familiarise yourself with the enemy arsenal too. Also, for a taste of the Raven story's general flavour, pore over the brief descriptions in the Cast of Characters below.

Le Vieux Manuel

Platforms and Weapons

Platforms

Friends

Lancer
Scavenger
Vampire
Sheperd
Lynx
Guppy
Raven

Foes

Hermes
Kronos
Nyx
Hades
Heracles
Enyo
Atlas
Olympus
Kraken
Perseus

Weapons

Photon Cannon
Laser Gun
Missiles
- Short Range Rockets
- Guided (HS2800s)

Punch (Shepherd Only)
Wingman

Note: when Wingman is listed in your weapons select display, pressing the FIRE button effectively instructs your mission partner to 'attack' the enemy you are currently targeting:

Le Vieux Manuel

Cast of Characters

Raven Crew

Senior Officers:



Admiral Archer Seymour Grant
Rebel Commander, 54-years old. A reserved and temperate man who is well-liked by his soldiers. The inspirational rebel leader is a an old friend of your father. The two fought alongside each other in previous battles.



Captain Sandor Adamek
Raven's Executive Officer, 40-years old. He is Admiral Grant's second-in-command. Adamek is a cold and reserved character. His military discipline and unwavering sense of duty earns him great respect, but few like the heartless soldier.



Captain Frank Murphy
Raven's Operations Officer, 44-years old. 'Murph' commands the pilots on the Raven, planning all their missions. A loud and enthusiastic officer, he is loved by his pilots for the strong loyalty he exhibits towards them. As a former pilot (Callsign 'Anytime'), Murphy was crippled in a flying incident years ago.

Le Vieux Manuel



BRIDGE OFFICERS:

LIEUTENANT COMMANDER EMILIO CHAVEZ
NAVIGATOR, 31-YEARS OLD, EMILIO IS AN EASY-GOING CHARACTER, BUT HE IS QUITE CYNICAL. GENERALLY, HE DOES NOT LIKE PEOPLE, ESPECIALLY ADAMEK AND MURPHY. BEHIND HIS BACK, THE OTHERS JOKE ABOUT THE FACT THAT CHAVEZ IS A LONER.



LIEUTENANT LAWRENCE PETRONIS
SYSTEMS OFFICER, 26-YEARS OLD. HE IS AN EARNEST MAN AND A FAITHFUL SOLDIER, WHO IS QUITE GOOD AT HIS JOB. LARRY IS OFFENDED AND OFTEN RILED BY CHAVEZ'S CYNICISM. PETRONIS ADMIRES AND IS A LOYAL DEFENDER OF CAPTAIN ADAMEK.



PILOTS:

DANNY KELLER (YOU) (CALLSIGN 'AX-MAN'),
THE HERO, 27-YEARS OLD. ONCE A HOTHEAD, NOTED FOR STANDING UP AGAINST AUTHORITY AND DOING THINGS HIS OWN WAY, KELLER NOW DOES HIS BEST TO STAY IN LINE FOR THE SAKE OF THE REBEL CAUSE. UNSATISFIED AND RESTLESS, DANNY CAN STILL BE SOREHEADED ON OCCASION.
HE COMES FROM A MILITARY FAMILY, BUT HIS FREE-SPIRITEDNESS DOES NOT SUIT HIM FOR MILITARY LIFE. KELLER IS FURTHER MOTIVATED TO FIGHT BY THE FACT THAT HIS FATHER (WHO FOUGHT ALONGSIDE ADMIRAL GRANT) WAS KILLED IN BATTLE AGAINST THE ARMIDS. HE BEARS A GRUDGE AGAINST PILOT KANE, WHO SUPPOSEDLY BETRAYED HIM IN THE PAST.

Le Vieux Manuel



Leroy Kane (callsign 'Shimmer')
32-years old. Kane is a real lone wolf, detached and unimpressed by hierarchy and the military life. He resigned from the armed services some years ago to pilot freighters around the solar system for the Dark Corporation. Kane and Keller are old friends, but have drifted apart because of a controversial incident years ago. His independent and gung-ho attitude serves to reawaken Keller's rebellious instincts and fighting spirit.

OTHERS:



Gordon Dark
Head of the Dark Corporation, and now the World President. He sold out to the Armid invaders for the promise of unimaginable power, and the prospect of expanding his vast business dealings throughout all of inhabited space. He cooperated with the
invading aliens by withholding valuable military hardware from the Earth's armed forces, (notably the Raven). Dark justifiably fears the Armids, and he realises that if Admiral Grant and his army are not decimated, his own position and life are in jeopardy.

Dark's Secretary Robot.
An office model HLP 470. The Secretary Robot is a long-suffering machine with a motherly voice. Dark confides in the HLP 470 and verbally abuses the poor robot on a regular basis.

Le Vieux Manuel



Selena Hudson
Raven's de facto Science Officer, 40-years old. Selena was rescued from a lunar scientific facility. She is renowned for her whirlwind attitude. The cavalier scientist is not concerned with the military regiment she finds herself in on the Raven.



Earth Briefer (George)
Model CMi 2400 all-purpose Briefing Robot. Briefers are the machines that provide information to the pilots before each mission. This out-dated model has a caring nature (surprising for a machine). The robot likes to be called "George," and because of . . . . . it's seemingly human personality, Keller considers the hunk of metal his friend.

Julie Laporte Earth Controller
Rebel Communications Officer, 23-years old. This attractive female is known to all pilots as the woman who they see broadcasting on their comscreens at the end of each mission. Everybody loves her.

Key Armid Figures:
Zartuk



Armid leader, age unknown. Zartuk is the cousin of an Armid King. To gain favour from this cousin, who has always ignored Zartuk, he is anxious to bring back the stolen spoils of his Earth conquest. Zartuk is not a talented military commander, so he delegates many functions to second-in-command Bolgoz.

Le Vieux Manuel

he prefers to indulge in the pleasures of Armid life from the comfort of his quarters aboard the Armid mothership. He is petulant and sulky, and he easily loses his temper. The Armid leader cannot understand why Bolgoz is incapable of crushing the human rebels.



Bolgoz

Armid second-in-command, age unknown. Bolgoz is a professional military officer, a position of high repute in the Armid world. He despises and is frustrated by Zartuk, but Armids always obey orders and always submit faithfully to their superiors. He is quite ruthless, and his way of venting this frustration is to be exceptionally severe on his underlings. Bolgoz speaks English, but with a pronounced Armidian accent.



Izhdur

Armid officer, age unknown. Izhdur is a professional military officer who is immediately below Bolgoz in the chain of command. Like all Armids, he always looks for an opportunity to advance.

Le vieux Manuel

Technical Support

Should you experience any technical problems with this software, such as it failing to operate, please contact our Technical Services Department:

Address: Technical Services, Mindscape, Priority House, Charles Avenue, Maltings Park, Burgess Hill, West Sussex, RH15 9TQ,

Telephone: From inside the UK: 01444 239600
From outside the UK: (international code) 44 1444 239600

Fax: From inside the UK: 01 444 248996
From outside the UK (international code) 44 1444 248996

Hours of business: 09.30 to 13.00hrs and 14.00 to 16.30hrs Monday to Friday

We regret that we cannot offer game hints and tips, as the service is provided for technical difficulties only.

Le Vieux Manuel

Le Vieux Manuel



Le Vieux Manuel

Copyright © 1995 Cryo Interactive Entertainment. Copyright © 1995 Mindscape, Inc. Tous droits réservés. Mindscape est une marque déposée et son logo et The Raven Project sont des marques de Mindscape, Inc. Toutes les autres marques et marques déposées appartiennent à leurs détenteurs respectifs.

Table des Matières

Introduction 3

Missions 4

Modes de Mission 4

- Mode Spatial 4
- Mode Terrien 5
- Mode Interactif 7

Commandes du Cockpit 8

Jouer 9

- Mission Un 9
- Compte-Rendu 11
- Hangar 11
- Le Raven 12
- Enregistrer/Charger des Parties 14

Histoire 14

- Plates-formes et Armes 15
- Liste des Personnages 16

Le Vieux Manuel

INTRODUCTION

Nous sommes en l'An Terrien 2278 et vous représentez la seule et dernière chance de l'humanité pour les Forces Rebelles de la Terre. La Terre est au bord de l'anéantissement par les Armids, une race alienne de conquérants qui ne souhaite que s'approprier les ressources rares de la planète. Jadis une société puissante, les Armids humanoïdes sont en plein déclin. L'aristocratie qui les gouverne a succombé à la décadence et à la corruption, sous le contrôle d'un chef impitoyable et avide de conquêtes.

Avec toute la brutalité qui les anime, les Armids ont lancé une attaque contre la Terre. La puissance de feu supérieure des Armids et les raids massifs ont porté un coup presque fatal à la Terre, qui ne dépend plus que de ses forces armées pour préparer une contre-offensive suffisamment importante pour repousser les aliens importuns. Mais les Armids disposent d'une arme secrète. Gordon Dark, chef de la Corporation des Ombres, le plus grand fabriquant d'armes de la Terre, est un puissant allié des Armids, qui n'hésite pas à détourner l'armement des forces terrestres déprissantes pour les remettre aux envahisseurs aliens.

Le chef d'œuvre de Dark, le Raven, est la clé du contrôle de la Terre. Une gigantesque plate-forme spatiale d'armes, le Raven abrite des douzaines d'escadrons et de chasseurs, fonctionnant comme une base d'attaque ou un complexe mobile quasiment impénétrable. Equipée d'un laboratoire de recherche et d'une installation médicale sophistiqués, cette forteresse volante est un bastion militaire essentiel.

Dans un dernier assaut désespéré, les Forces Rebelles de la Terre ont l'intention de prendre le contrôle du Raven et d'attaquer les forces Armids dans un ultime combat pour le contrôle de la Terre. Votre mission consiste à effectuer des tâches spécifiques dans des campagnes sur terre et dans l'espace, préparées par le Haut Commandement Rebelle, à l'aide d'un certain nombre de chasseurs encore disponibles et de machines de guerre. Vous devrez vous battre avec adresse et sans répit, car il n'y a personne d'autre que vous...

Le Vieux Manuel

Missions

Au cours du jeu, vous combattez les Armids dans un certain nombre d'environnements difficiles.

Vous commencez votre mission sur la Terre, où vous vous battez dans les villes, les déserts et même la mer. Par contre, une fois sur le Raven, vous pouvez être transporté n'importe où, depuis l'orbite de la Lune à la surface et aux mines de la planète Mars. Quelle que soit la situation, seuls les pilotes les plus adroits pourront survivre.

Modes de Mission

Selon l'environnement spécifique et le type de mission que vous effectuez, vous disposez de trois modes: Mode Spatial, Mode Terrien ou Mode Interactif.

Les commandes de la mission changent légèrement en fonction du mode qui est actif. Examinez bien les contrôles ci-dessous.

Space Mode (Mode Spatial)

En Mode Spatial, vous attaquez les Armids dans les environs de la Terre, de Mars et de la Lune. Vous ne disposez que des vaisseaux Lancer, Vampire et Scavenger pour le faire.

Voici les fonctions que vous pouvez utiliser en Mode Spatial

Direction

←	Gauche
→	Droite
↑	Haut
↓	Bas

Manette des Gaz

+	Accélérer (Clavier Numérique)
—	Ralentir (Clavier Numérique)
C	Poursuivre (Adopter Vitesse Ennemi)
F1	25% de vitesse

Le vieux Manuel

F2	50% de vitesse
F3	75% de vitesse
F4	100% de vitesse

Armes

Barre d'espacement	Tir
Retour Arrière	Passer Armes en Revue
1	Sélectionner Roquettes
2	Sélectionner HS2800 (Guidé)
3	Sélectionner Canon Laser
4	Sélectionner Canon à Photons
5	Sélectionner Ailier
6	Sélectionner Coup de Poing (Machine Shepherd Uniquement)

Radar

S	Verrouillage Radar (Passer à la Cible Suivante)
T	Verrouillage Radar (Cible la Plus Proche)
F11	Augmenter Porte Radar (10.....0) zone de détection la plus large
F12	Réduire Porte Radar (0.....10) zone de détection la plus petite

Autres Commandes

Tab	Afficher Objectif de Mission
Echap	Abandonner Mission (ou Passer Animations)
P	Pause

Mode Terrien

En Mode Terrien, votre mission se déroule dans les déserts de la Terre ou sur les surfaces de Mars et la Lune. Les cinq véhicules de votre arsenal rebelle sont disponibles dans ce mode. Néanmoins, sur le sol, vous pilotez principalement vos machines (Shepherd ou Lynx).

Le Vieux Manuel

Voici les fonctions du Mode Terrien:

Direction

←	Gauche
→	Droite

Manette des Gaz

vaisseaux

+	Accélérer (Clavier Numérique)
–	Ralentir (Clavier Numérique)

Machines de Combat

↑	Accélérer (Clavier Numérique)
↓	Ralentir (Clavier Numérique)

Remarque: en Mode Terrien, les touches haut/bas sont les commandes de l'altitude du vol plan pour le Lancer, Scavenger et Vampire. Les touches +/- contrôlent la vitesse de ces vaisseaux.

C	Poursuivre (Adopter Vitesse Ennemi)
F1	25% de vitesse
F2	50% de vitesse
F3	75% de vitesse
F4	100% de vitesse

Armes

Barre d'espacement	Tir
Retour Arrière	Changer Arme (Activer)

ou vous pouvez sélectionner une arme en appuyant sur la touche qui lui correspond:

1	Sélectionner Roquettes
2	Sélectionner HS2800 (Guid)
3	Sélectionner Canon Laser
4	Sélectionner Canon à Photons

Le vieux Manuel

5	Sélectionner Ailier (Communications)
6	Sélectionner Coup de Poing (Machine Shepherd Uniquement)

Radar

S	Verrouillage Radar (Passer à la Cible Suivante)
T	Verrouillage Radar (Cible la Plus Proche)
F11	Augmenter Porte Radar (10.....0) zone de détection la plus large
F12	Réduire Porte Radar (0.....10) zone de détection la plus petite

Autres Commandes

Tab	Afficher Objectif de Mission
Echap	Abandonner Mission (ou Passer Animations)
P	Pause

Interactive Ride Mode (Mode Interactif)

Dans ce mode, vous pouvez vous trouver dans n'importe quel environnement et aux commandes de n'importe laquelle de vos cinq plates-formes militaires. Vous disposez également d'une option limitée de pilotage automatique; une bonne partie de la trajectoire de vol de votre vaisseau est programmée dans l'ordinateur de navigation interne.

Vous avez, cependant, l'option, à différents moments, de tourner à gauche, à droite, ou de continuer tout droit. Si vous préférez ignorer ces choix qui vous sont donnés, l'ordinateur de navigation prendra les décisions pour vous de façon aléatoire.

Voici les fonctions uniques du Mode Interactif:

Direction

←	Trajectoire à Gauche
→	Trajectoire à Droite
↑	Continuer Tout Droit

Le Vieux Manuel

Autres Commandes

m	Plan des Rues et Statistiques de Mission
Tab	Afficher Objectif de Mission
Echap	Abandonner Mission (ou Passer Animations)

Boutons de la Souris

cliquer avec le bouton gauche	Tir
cliquer avec le bouton droit	Sélectionner/Verrouiller Cibles

Remarque:

Si vous voulez réussir dans votre mission de repousser les Armids du système solaire de la Terre, vous devez faire vos preuves de la même façon dans les trois modes et être capable de naviguer dans n'importe quel environnement. Par conséquent, nous vous conseillons de bien apprendre les commandes ci-dessus.

Commandes du Cockpit

Le cockpit de chacun de vos cinq vaisseaux est unique. Vous piloterez principalement le premier chasseur des Forces Armes, le Lancer. Néanmoins, en tant que soldat rebelle, vous devez avoir la capacité de piloter les cinq plates-formes de tir. Nous vous conseillons de les étudier avec soin.

CRT (Tube Cathodique)

Il fournit au pilote des renseignements importants sur les cibles, comme ce qui suit:

-DIST

affiche la distance entre vous et la cible sélectionnée.

-SPD

affiche la vitesse de la cible sélectionnée.

-Target ID

vous donne la marque et le modèle de la cible sélectionnée.

Le vieux Manuel

Remarque: le niveau de dommages actuel de l'ennemi ciblé est mesuré en ROUGE. La cible est détruite lorsqu'elle apparaît entièrement en rouge sur le tube cathodique.

Speed (Vitesse)
Ceci vous indique votre vitesse.

Fuel Gauge (Jauge de Carburant)
Elle mesure la quantité de carburant restant dans votre vaisseau.

Laser Meter (Compteur Laser)
Il vous indique le niveau de chaleur actuel de vos lasers. Remarque: lorsque vous utilisez beaucoup vos canons, ils ont tendance à surchauffer. Si cela se produit, attendez quelques secondes qu'ils refroidissent et se rechargent avant de continuer de vous en servir.

Shield (Bouclier)
Il vous indique la force qu'il reste à vos boucliers.

Altitude Meter (Altimètre)
Pour les missions au sol, votre vaisseau est équipé d'un dispositif vous indiquant votre altitude.

Weapons Select (Sélection d'Armes)
Le type d'arme actuel de votre vaisseau (et les munitions restantes) est toujours affiché dans le coin supérieur gauche du cockpit. Pour plus de renseignements sur les armes, voir la rubrique Plates-formes et Armes.

Jouer
Les rebelles ont fait appel à vous pour que vous entrepreniez des missions de reconnaissance, d'escorte, de recherche et d'attaque, de sauvetage et de leurre.

Le Vieux Manuel

Certaines de ces missions sont plutôt simples en apparence, comme la destruction d'un petit nombre de radars ennemis Armids. Néanmoins, d'autres missions impliqueront une adresse de pilote considérable et un niveau de concentration extrême au combat. Par exemple, on vous demandera peut-être de protéger un autre vaisseau contre l'assaut de destroyers ennemis lourdement armés.

Pour une brève présentation de la première mission, suivez les instructions et conseils ci-dessous. Vous pouvez également utiliser ce guide pour vous familiariser avec les commandes de base de pilotage et de combat, ainsi que l'environnement général du jeu.

Mission Un

La première mission se déroule dans le désert Mojave de la Terre, la nuit. Vous décollez de votre base rebelle à bord d'un Lancer, avec pour mission de détruire deux radars ennemis Armids, leurs lance-missiles et toutes les autres cibles que vous pourriez trouver.

Environnement	Désert Mojave (la nuit)
Mission	Trouver et détruire toutes les installations radar de l'ennemi.
Conclusion	Le Lancer s'en sort et atterrit sur la base rebelle Delta.

1. Trouvez les radars ennemis. Vous le faites à l'aide du réglage de la porte radar (F11 pour augmenter la porte; F12 pour la réduire), jusqu' ce que les échos rouges apparaissent sur votre écran radar.

2. Augmentez la vitesse de votre Lancer. Choisissez l'une des touches d'augmentation de la manette des gaz (F1—F4) ou servez-vous des touches plus précises +/- pour régler la vitesse de votre vaisseau.

Le vieux Manuel

3. Verrouillez votre radar d'attaque sur la cible la plus proche en appuyant sur T (ou passez d'une cible à l'autre à l'aide de la touche S). Remarque: la cible sélectionnée est représentée par l'écho rouge le plus "vif" sur votre écran radar.

4. Pendant que vous vous rapprochez rapidement de la cible sélectionnée, familiarisez-vous avec le terrain et les commandes de pilotage. Vous pouvez régler l'altitude du vol plané de votre Lancer à l'aide des touches flèches haut/bas. Pour éviter d'être détecté et rester à distance de la ligne de tir de l'ennemi, vous pouvez plonger derrière des collines ou planer tranquillement jusqu'aux cibles dans des vallées protéges. Mais soyez prudent! Lorsque vous vous déplacez à basse altitude et vite, vous pouvez endommager votre vaisseau en vous écrasant sur une colline ou en entrant en contact avec tout autre barrière naturelle de la Terre.

5. Une fois sur votre/vos cible/s, sélectionnez l'arme voulue et tirez. Appuyez sur la touche Retour Arrière pour passer d'une arme à l'autre ou utilisez la touche correspondant à l'arme voulue (touche numérique de 1 à 6). Pour vous faciliter la tâche, vous pouvez sélectionner les missiles HS2800 (appuyez sur 2). Cette arme vous permet d'obtenir un verrouillage radar à distance, de monter ou de vous rendre à un endroit plus approprié, et de TIRER (appuyez sur la Barre d'Espacement). Vous pouvez alors quitter la zone ennemie puisque le missile thermo-guidé HS2800 poursuit sa cible. Les pilotes de combat plus expérimentés peuvent accomplir cette mission avec n'importe quelle arme. Ainsi, si vous vous sentez à la hauteur, attaquez l'ennemi avec vos canons laser ou à photons, à distance rapprochée. Faites quand même attention! Les maudits Armids tireront pour se défendre.

6. Lorsque vous avez anéanti les radars ennemis, la Contrôleuse Terrienne vous contactera sur l'écran de communication de votre vaisseau et vous rappellera à la Base Delta. Excellent travail!

Le Vieux Manuel

Compte-Rendu

Après toutes les missions auxquelles vous avez survécu, vous êtes emmené à la salle de compte-rendu de mission. C'est là que vous consultez l'évaluation de votre mission. L'écran de compte-rendu énumère les statistiques de mission et vous indique si oui ou non vous avez atteint vos objectifs.

Si vous ne réussissez pas à atteindre vos objectifs de mission, on vous demande de recommencer la mission. Vous n'êtes pas autorisé à passer à l'échelon suivant de la campagne avant d'avoir réussi.

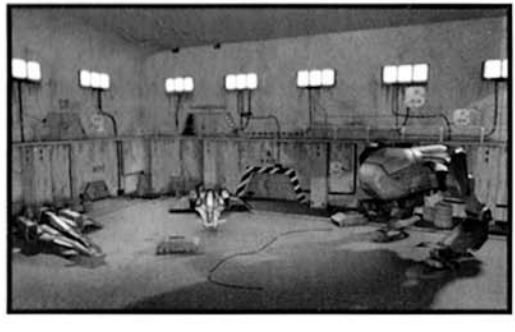
Pour libérer la Terre des griffes Armids, vous devez réussir toutes les missions que vous donnent les stratèges rebelles.

Après le compte-rendu de mission, vous retournez généralement au Hangar.

Hangar

Vous disposez des options suivantes dans le Hangar:

Option Room (Salle d'Options)
New Game (Nouvelle Partie)
Load (Charger)
Save (Enregistrer)
Quit Return to Hangar (Quitter - Retourner au Hangar)



Briefing Room (Salle de Briefing)

Avant chaque mission, les pilotes peuvent se rendre dans cette salle pour obtenir leurs ordres de mission. George, le Robot Responsable, vous informe des éléments importants de votre mission actuelle.

Le vieux Manuel

Start Mission (Commencer Mission)
Pointez sur chaque véhicule avec votre souris. Lorsque vous voyez apparaître le texte "start mission" (commencer la mission), cliquez avec la souris pour commencer.

Exit to DOS (Retourner au DOS)
Vous reviendrez!

Le Raven

Elévateur

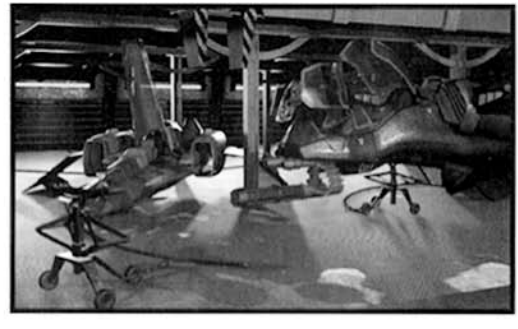
L'élévateur du Raven vous sert à atteindre cinq niveaux.

Niveau

0 Hangar
1 Salle d'Entraînement
2 Salle Technique
3 Options
4 Retour au DOS

Hangar

C'est à partir du hangar que les pilotes accèdent à la salle de briefing de mission et qu'ils montent à bord de leur vaisseau pour commencer la mission actuelle.



Le Vieux Manuel

Training Room (Salle d'Entraînement)



La salle d'entraînement permet aux pilotes d'améliorer leurs techniques de combat.

Pour charger une simulation d'entraînement:

1. Cliquez sur Combat Simulation Computer (Ordinateur de Simulation de Combat).
2. Sélectionnez un site (Space (Espace) ou Land (Terre)).
3. Sélectionnez votre vaisseau (les cinq plates-formes rebelles sont disponibles).
4. Sélectionnez vos ennemis (choisissez parmi les six vaisseaux Armids les plus courants). Vous pouvez sélectionner plus d'un type d'ennemi par simulation.
5. Choisissez le nombre d'ennemis pour chaque type de vaisseau choisi, en cliquant sur les symboles + ou - près du vaisseau ennemi cité.
6. Sélectionnez Run (Exécuter) pour lancer la mission d'entraînement.

Tech Room (Salle Technique)

La Salle Technique permet aux pilotes intéressés d'étudier la technologie et le matériel militaire de l'arsenal Armid, ainsi que de l'inventaire des Rebelles.

Passez la base de donnes en revue, par ordre alphabétique, en cliquant sur les icônes directionnelles de la station électronique de la bibliothèque.

Options Room (Salle d'Options)

Dans la Salle d'Options du Raven, les pilotes peuvent enregistrer les campagnes qu'ils effectuent, charger des parties enregistrées au préalable, voir les statistiques de

Le vieux Manuel

mission de la partie, commencer une nouvelle partie ou retourner au menu principal.
A la prochaine!

Enregistrer/Charger des Parties

Il est conseillé d'enregistrer vos parties à chaque fois que vous réussissez une mission, parce que vous ne pouvez jamais savoir quand les Armids vont vous attaquer.

Enregistrer

Pour enregistrer une partie:
1. Rendez-vous dans la salle d'Options en passant par le hangar ou par l'élévateur, puis sélectionnez SAVE (ENREGISTRER).
2. Tapez le nom de fichier de votre partie enregistrée et appuyez sur Entrée.
3. Quittez (pour retourner au hangar)

Charger

Pour charger une partie:
Rendez-vous dans la salle d'Options en passant par le hangar ou par l'élévateur, puis cliquez sur LOAD (CHARGER). Cliquez deux fois sur la partie enregistrée que vous voulez charger. Quittez (pour retourner au hangar)

Histoire

Avant de vous plonger dans le monde du Raven, nous vous conseillons fortement de lire les renseignements fournis sur l'histoire. Prenez note des différentes plates-formes et des armes dans votre inventaire de rebelle et, plus particulièrement, des cinq véhicules que vous êtes censé piloter dans vos aventures. Il est également utile que vous sachiez à quoi vous attendre, alors apprenez également à connaître l'arsenal ennemi. Pour avoir encore une meilleure idée de ce qui se passe dans Raven, consultez les descriptions brèves de la Liste des Personnages ci-dessous.

Le Vieux Manuel

Plates-formes et Armes

Plates-formes

Alliés

Lancer
Scavenger
Vampire
Shepherd
Lynx
Guppy
Raven

Ennemis

Hermes
Kronos
Nyx
Hades
Heracles
Enyo
Atlas
Olympus
Kraken
Perseus

Armes

Canon à Photons
Canon Laser
Missiles
Roquettes de Courte Porte
Guidés (HS2800)
Coup de Poing (Shepherd Uniquement)
Ailier (Wingman)

Remarque: lorsque Wingman (Ailier) est cité dans l'affichage de sélection des armes, appuyez sur le bouton de TIR pour ordonner votre partenaire de mission d'"attaquer" l'ennemi que vous ciblez actuellement.

Le Vieux Manuel

Liste des Personnages

Equipage du Raven

officiers superieurs:



Amiral Archer Seymour Grant
Commandant Rebelle, 54 ans. C'est un homme calme et réservé, aimé de ses soldats. Ce chef modèle des rebelles est un vieil ami de votre père. Ils ont combattu côte à côte au cours de nombreux combats.



Capitaine Sandor Adamek
Officier en Chef du Raven, 40 ans.

Il est le bras droit de l'Amiral Grant. Adamek est un personnage froid et réservé. Sa discipline militaire et son sens du devoir inbranlable lui ont gagné un grand respect, mais peu de gens aiment ce soldat impitoyable.



Capitaine Frank Murphy
Officier des Opérations du Raven, 44 ans. "Murph" commande les pilotes sur le Raven et prépare leurs missions. Un officier bruyant et enthousiaste, il est adoré des pilotes pour la loyauté dont il leur fait preuve. Ancien pilote,(code d'appel "Anytime-Toujours Prêt"), Murphy fut estropi au cours d'un incident de vol, il y a de nombreuses années.

Le vieux Manuel



OFFICIERS DE PONT:
Capitaine de Corvette Emilio Chavez
Navigateur, 31 ans, Emilio est un type sympathique, mais plutôt cynique. En général, il n'aime pas les gens, en particulier Adamek et Murphy. Les autres se moquent du fait que Chavez soit un solitaire, mais seulement derrière son dos.



Lieutenant Lawrence Petronis
Officier des Systèmes, 26 ans. C'est un type sérieux et un soldat loyal, qui est doué dans ce qu'il fait. Larry n'aime pas le cynisme de Chavez et ça le met souvent en colère. Petronis admire et défend toujours le Capitaine Adamek.



PILOTES:
Danny Keller (Vous) (Code d'appel "Ax-Man"-Dur à Cuire), LE HEROS, 27 ans. Du genre plutôt insolent, connu pour son opposition à toute autorité et son goût pour faire les choses à sa façon, Keller s'efforce maintenant de rester dans les rangs pour la cause rebelle. Insatisfait et impatient de nature, Danny n'arrive parfois pas à contrôler son humeur râleuse.
Il vient d'une famille de militaires, mais son attitude libérale ne se marie pas exactement à sa vie de soldat. Ce qui motive particulièrement Keller à se battre est le fait que son père (qui se battit aux côtés de l'Amiral Grant), fut tué dans un combat contre les Armids.Il en veut particulièrement au pilote appelé Kane, qui est supposé l'avoir trahi dans le passé.

Le Vieux Manuel



Leroy Kane (code d'appel "Shimmer"-Brillant)
32 ans. Kane est un vrai solitaire, détaché et indifférent à la hiérarchie et à la discipline militaires. Il démissionna des forces armeés, il y a quelques années, afin de piloter des vaisseaux de transport dans le système solaire pour la Corporation des Ombres. Kane et Keller sont de vieux amis, mais se sont perdus de vue à cause d'un incident douteux, quelques années plus tôt. Son indépendance et son enthousiasme naïf ravivent en Keller son instinct de rebelle et son esprit de combattant.



AUTRES:
Gordon Dark
Chef de la Corporation des Ombres et actuellement Président du Monde. Il s'allia aux envahisseurs Armids en échange de la promesse d'une puissance inimaginable et de la possibilité d'étendre ses affaires commerciales dans l'ensemble de l'espace habité. Il coopéra avec les aliens conquérants en cachant du matériel militaire des forces armées de la Terre (en particulier, le Raven). Dark craint évidemment les Armids et il est conscient du fait que si l'Amiral Grant et son armée ne sont pas anéantis, sa position et sa vie sont en péril.

Robot Secrétaire de Dark
C'est un modèle de bureau HLP 470. Le Robot Secrétaire est une machine d'une patience toute preuve, parlant de façon très maternelle. Dark se confie au HLP 470 et insulte régulièrement le pauvre petit robot.

Le Vieux Manuel



Selena Hudson
Officier des Sciences du Raven, 40 ans. Selena fut secourue d'une installation lunaire scientifique. Elle est réputée pour sa vivacité. La scientifique désinvolte se moque bien de la discipline militaire régnant à bord du Raven.



Robot Responsable (George)
C'est un Robot Responsable de modèle CMi 2400 tous-usages. Les Responsables sont des machines fournissant des renseignements aux pilotes avant chaque mission. Ce modèle obsolète est d'une nature plutôt affectueuse (étonnant pour une machine). Le robot aime qu'on l'appelle "George" et compte tenu de sa personnalité particulièrement humaine,
Keller considère ce bloc de métal comme son ami.

Julie Laporte Contrôleuse Terrienne
Officier des Communications Rebelle, 23 ans. Cette femme plutôt jolie est connue de tous les pilotes puisqu'elle apparaît sur leurs écrans de communication à la fin de chaque mission. Tout le monde l'adore.

Le vieux Manuel



Personnages Armids Importants:
Zartuk
Chef Armid, âge inconnu. Zartuk est le cousin d'un roi Armid. Pour obtenir les faveurs de son cousin, qui l'a toujours ignoré, Zartuk n'a qu'une idée en tête, c'est de ramener les richesses dérobées à sa conquête terrienne. Zartuk n'est pas un bon commandant militaire,

c'est pour ça qu'il délguée la plupart de ses fonctions à son officier en second Bolgoz.
Il préfère se consacrer aux plaisirs de la vie Armid, dans le confort de ses quartiers du vaisseau-mère Armid. Il est irritable et maussade, et se met facilement en colère. Le chef Armid n'arrive pas à comprendre pourquoi Bolgoz est incapable d'écraser les rebelles humains.



Bolgoz
Officier en second des Armids, âge inconnu. Bolgoz est un officier de carrière, poste très en vue dans le monde des Armids. Il méprise Zartuk et bout de frustration, mais les Armids obéissent toujours aux ordres et se soumettent fidèlement à leurs supérieurs. Il est impitoyable et se libère de sa frustration en étant particulièrement sévère avec ses subalternes. Bolgoz parle notre langue avec un fort accent armidian.



Izhdur
Officier Armid, âge inconnu. Izhdur est aussi un militaire de carrière juste au-dessous de Bolgoz dans la hirarchie militaire. Comme tous les Armids, il est toujours à l'affût de la possibilité d'un avancement.

Le Vieux Manuel

Assistance Technique

Pour tous vos problèmes techniques avec ce logiciel, comme son non fonctionnement, veuillez contacter notre Service Technique:

Adresse: Technical Services, Mindscape, Priority House, Charles Avenue, Maltings Park, Burgess Hill, West Sussex, RH15 9TQ,

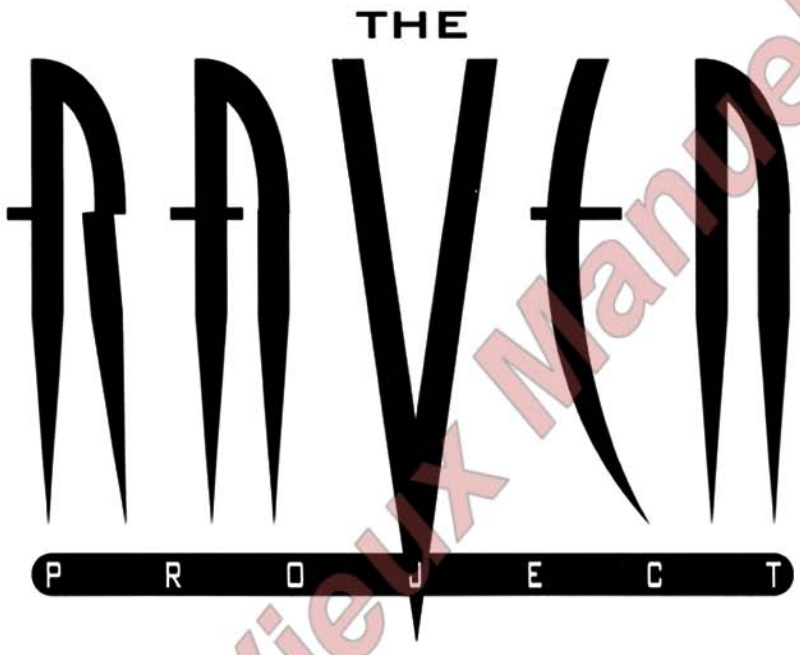
Téléphone: Depuis le Royaume-Uni: 01444 239600
Depuis l'étranger: (code international) 44 1444 239600

Télécopie: Depuis le Royaume-Uni: 01 444 248996
Depuis l'étranger (code international) 44 1444 248996

Heures d'ouverture: du lundi au vendredi de 09h30 à 13h00 et de 14h00 à 16h30 Heure Britannique (GMT).

Nous regrettons de ne pouvoir vous donner de conseils de jeu, puisque ce service n'est fourni que pour les problèmes d'ordre technique.

Le Vieux Manuel



Le Vieux Manoel

Copyright © 1995 Cryo Interactive Entertainment. Copyright © 1995 Mindscape, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Mindscape ist ein eingetragenes Warenzeichen, und sein Logo sowie The Raven Project sind Warenzeichen der Mindscape, Inc. Alle anderen Warenzeichen und eingetragenen Warenzeichen sind im besitz ihrer entsprechenden Eigentümer.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung 3

Missionen 4

Missionsmodi 4
- Raum-Modus 4
- Land-Modus 5
- Interaktiver Modus 7

Steuermöglichkeiten im Cockpit 8

Das Spiel 9
- Mission eins 9
- Auswertung 11
- Hangar 11
- Die Raven 12
- Spiele speichern/laden 14

Hintergrund 14
- Plattformen und Waffen 15
- Spielfiguren 16

Le Vieux Manuel

Einleitung

Wir zählen das Erdenjahr 2278, und die Irdischen Widerstandskräfte haben Sie als die letzte und beste Hoffnung der Menschheit rekrutiert. Die Erde steht kurz vor der Auslöschung durch die Armiden, ausserirdische Eroberer, die schon lange ein Auge auf die seltenen und reichen Ressourcen der Erde geworfen haben. Die humanoiden Armiden hatten eine mächtige Gesellschaft aufgebaut, befinden sich aber derzeit im Niedergang. Ihre herrschende Aristokratie versinkt in Dekadenz und Korruption, und sie wird von einem gnadenlosen Leader geführt, der nur auf Eroberungen erpicht ist.

Mit einem brutalen Schlag haben die Armiden eine Offensive gegen die Erde begonnen. Die überlegene armidische Feuerkraft sowie massive überraschungsangriffe lassen die Erde taumeln, doch die Erdenbewohner hoffen, dass ihre Streitkräfte einen Gegenangriff auf die Beine stellen, der stark genug ist, um die ausserirdischen Eindringlinge abzuwehren. Allerdings haben Armiden leider eine Geheimwaffe in Gestalt von Gordon Dark. Und dieser ist ausgerechnet Chef der Dark Corporation, des führenden Waffengrossproduzenten der Erde. Er ist ein mächtiger Verbündeter der Armiden und will wichtige Waffen statt an die geschwächten Irdischen Verteidigungkräfte an die ausserirdischen Eindringlinge liefern.

Darks Meisterwerk, die Raven, ist der Schlüssel zur Beherrschung der Erde. Die Raven ist eine massive, raumbasierte Waffenplattform. Sie bietet Raum für eine zweistellige Besatzung sowie Kämpfer, dient als Angriffsbasis und ist eine so gut wie nicht verletzbare mobile Einheit. Die mit einem supermodernen Forschungslabor und Medizinkomplex ausgerüstete fliegende Festung ist der Inbegriff eines militärischen Bollwerks.

In einem letzten verzweifelten Manöver wollen die Irdischen Widerstandskräfte die Raven einnehmen und den armidischen Kräften eine Schlacht liefern, die über die Beherrschung der Erde entscheiden soll. Sie haben Befehl, Sondermissionen in

Le Vieux Manuel

einer Reihe von Land- und Raumfeldzügen auszuführen, die das Oberkommando der Irdischen Widerstandskräfte geplant hat. Dazu setzen Sie eine Vielzahl überlebender Kämpfer sowie Kampfmaschinen ein. Sie müssen gut kämpfen, und Sie müssen hart kämpfen, denn nach Ihnen kommt keiner mehr...

Missionen

Während des Spiels bekämpfen Sie die Armiden in einer Vielzahl herausfordernder Umgebungen.
Sie beginnen auf der Erde und kämpfen in Grossstädten, Wüsten und auch auf See. Später sind Sie in der Raven und können mit ihr überall hin, von einer Mondumlaufbahn bis zur Marsoberfläche mit ihren Bergwerken. Aber nur die geschicktesten Piloten werden überleben.

Missionsmodi

Je nach der spezifischen Umgebung und dem jeweiligen Missionstyp handeln Sie in einem von drei Modi: Space Mode (Raummodus), Land Mode (Landmodus) oder Interactive Ride Mode (Interaktiver Modus).

Je nach dem, welcher Modus aktiv ist, sind die Steuermöglichkeiten bei den Missionen etwas unterschiedlich.

Space Mode (Raummodus)

Sie fliegen im Raummodus, wenn Sie die Armiden auf der Umlaufbahn um die Erde, den Mars oder den Mond bekämpfen. Dazu stehen Ihnen nur die Fahrzeuge Lancer, Vampire und Scavenger zur Verfügung.

Folgende Funktionen stehen im Raummodus zur Verfügung:

Richtung	
←	Links
→	Rechts
↑	Oben
↓	Unten

Le Vieux Manuel

Geschwindigkeit

+	Beschleunigen (numerische Tastatur)
–	Abbremsen (numerische Tastatur)
C	Verfolgen (gleiche Geschwindigkeit wie Feind)
F1	25% Geschwindigkeit
F2	50% Geschwindigkeit
F3	75% Geschwindigkeit
F4	100% Geschwindigkeit

Waffen

Leertaste	Feuer
Rücktaste	Waffen durchschalten
1	Ungelenkte Raketen auswählen
2	HS2800 (Lenkraketen) auswählen
3	Laserkanone auswählen
4	Photonenkanone auswählen
5	Flügelmann anuàhlen
6	Schlag auswählen (nur mit Kampfmaschine Shepherd)

Radar

S	Radaraufschaltung (auf folgendes Ziel)
T	Radaraufschaltung (auf nächstes Ziel)
F11	Radarreichweite erhöhen (10...bis...0) grösster Erfassungsbereich
F12	Radarreichweite verringern (0...bis...10) kleinster Erfassungsbereich

Andere Steuermöglichkeiten

Tab	Missionsziel anzeigen
Esc	Mission abbrechen (oder Einführung überspringen)
P	Pause

Landmodus

Im Landmodus finden Ihre Missionen in Wüstengebieten der Erde oder auf der Mars- oder Mondoberfläche statt. In diesem Modus stehen Ihnen alle fünf Fahrzeuge des Arsenals

Le Vieux Manuel

der Irdischen Widerstandskräfte zur Verfügung. Auf dem Boden werden Sie meistens Ihre Kampfmaschinen steuern (Shepherd oder Lynx).

Folgende Funktionen stehen im Landmodus zur Verfügung:

Richtung

←	Links
→	Rechts

Geschwindigkeit

Schiffe

+	Beschleunigen (numerische Tastatur)
–	Schiff abbremsen (numerische Tastatur)

Kampfmaschinen

↑	Beschleunigen (numerische Tastatur)
↓	Abbremsen (numerische Tastatur)

Hinweis für Lancer, Scavenger und Vampire im Landmodus: Mit den Tasten oben/unten wird die Schwebhöhe gesteuert. Mit den Tasten +/- wird die Geschwindigkeit dieser Fahrzeuge gesteuert.

C	Verfolgen (gleiche Geschwindigkeit wie Feind)
F1	25% Geschwindigkeit
F2	50% Geschwindigkeit
F3	75% Geschwindigkeit
F4	100% Geschwindigkeit

Waffen

Leertaste	Feuer
Rücktaste	zwischen Waffen hin- und herschalten

Sie können die gewünschte Waffe auch durch Drücken der zugeordneten Taste (Schnelltaste) auswählen:

Le Vieux Manuel

1	Ungelenkte Raketen auswählen
2	HS2800 (Lenkraketen) auswählen
3	Laserkanone auswählen
4	Photonenkanone auswählen
5	Flügelmann anwählen (Kommunikation)
6	Schlag auswählen (nur mit Shepherd-Kampfmaschine)

Radar

S	Radaraufschaltung (auf folgendes Ziel)
T	Radaraufschaltung (auf nächstes Ziel)
F11	Radarreichweite erhöhen (10...bis...0) grösster Erfassungsbereich
F12	Radarreichweite verringern (0...bis...10) kleinster Erfassungsbereich

Andere Steuermöglichkeiten

Tab	Missionsziel anzeigen
Esc	Mission abbrechen (oder Einführung überspringen)
P	Pause

Interactive Ride Mode (Interaktiver Bewegungsmodus)
In diesem Modus können Sie in einer beliebigen Umgebung handeln, und Sie können eine Ihrer fünf militärischen Plattformen steuern. Ein Autopilot übernimmt einen Teil Ihrer Arbeit. Dies bedeutet, dass ein grosser Teil der Flugstrecke Ihres Fahrzeugs im Bordnavigationscomputer vorprogrammiert ist.

An bestimmten Punkten können Sie aber wählen, ob Sie nach links, rechts oder geradeaus weiterfliegen möchten. Wenn Sie diese Auswahl umgehen, trifft der Navigationscomputer solche Entscheidungen für Sie nach dem Zufallsprinzip.

Le Vieux Manuel

Folgende Funktionen gibt es nur im interaktiven Modus:

←	Richtung
→	Linke Flugstrecke
↑	Rechte Flugstrecke
	Geradeausflug fortsetzen
Andere Steuermöglichkeiten	
M	Strassenkarte und Missionsstatistik
Tab	Missionsziel anzeigen
Esc	Mission abbrechen (oder Einführung überspringen)
Maustasten	
Linksklick	Feuer
Rechtsklick	Ziele auswählen/auf Ziele aufschalten

Wichtiger Hinweis:
Um Ihr Endziel zu erreichen und die Armiden aus dem irdischen Sonnensystem zu vertreiben, müssen Sie sich in allen Modi gleichermassen zu Hause fühlen und in allen Umgebungen gut steuern können. Machen Sie sich also ausgiebig mit den oben angegebenen Steuermöglichkeiten vertraut.

Steuermöglichkeiten in den Cockpits

Die Cockpits Ihrer fünf Fahrzeuge sind jeweils einzigartig ausgerüstet. Meistens werden Sie Lancer einsetzen, die Hauptkampfplattform der Widerstandskräfte. Doch als Kämpfer der Irdischen müssen Sie in der Lage sein, alle fünf Waffenplattformen zu steuern. Machen Sie sich daher eingehend mit ihnen vertraut.

CRT (Kathodenstrahlröhre)
Gibt dem Piloten wichtige Zielinformationen, wie:

-DIST
Zeigt den Abstand zwischen Ihnen und dem ausgewählten Ziel.

Le Vieux Manuel

-SPD
Zeigt die Geschwindigkeit des ausgewählten Ziels.

-Target ID
Gibt Marke und Modell des ausgewählten Ziels an.

Hinweis: Der Beschädigungsgrad des Feindziels wird in ROT gemessen. Das Ziel ist zerstört, wenn es auf dem CRT-Bildschirm ganz in rot erscheint.

Speed (Geschwindigkeit)
Zeigt Ihre Geschwindigkeit an.

Fuel Gauge (Brennstoffmesser)
Misst den im Fahrzeug verbliebenen Brennstoff.

Laser Meter (Lasermeter)
Zeigt die derzeitige Erhitzung Ihrer Laser.
Hinweis: Wenn Sie Ihre Kanonen im übermass einsetzen, können sie sich überhitzen. Sollte dies eintreten, müssen Sie bis zum nächsten Einsatz ein Paar Sekunden warten, damit sie sich abkühlen und nachladen können.

Shield (Schild)
Weist auf die verbliebene Stärke Ihrer Schilde hin.

Altitude Meter (Höhenmesser)
Für Bodenmissionen ist Ihr Schiff mit einem Gerät ausgestattet, das die Höhe feststellt.

Weapons Select (Waffenauswahl)
Der derzeitige Waffentyp Ihres Fahrzeugs (und die Restmunition) wird immer in der oberen linken Ecke des Cockpits angezeigt. Weitere Informationen über Waffen finden Sie unter Plattformen und Waffen.

Le Vieux Manuel

Das Spiel

Sie sollen Aufgaben erfüllen wie z.B. Aufklärung, Begleitung, Zielsuche, Zielzerstörung, Rettung und Bergung sowie Köderaktionen.

Manche Missionen, wie etwa die Zerstörung einiger weniger Feindradaranlagen der Armiden, scheinen einfach zu sein. Andere hingegen erfordern eine hohe Steuerkunst und höchste Konzentration im Gefecht, z.B. wenn Sie ein anderes Fahrzeug vor einem starken Angriff eines gut bewaffneten feindlichen Zerstörers schützen sollen.

Befolgen Sie bei einem kurzen Durchgehen der ersten Mission die unten gegebenen Anweisungen und Hinweise. Machen Sie sich dabei auch mit den Grundlagen der Steuerung der Fahrzeuge und Waffen sowie mit der allgemeinen Spielumgebung vertraut.

Mission eins

Die erste Mission findet nachts auf der Erde in der Wüste Mojave statt. Sie starten von Ihrer Widerstandsbasis in einer Lancer und haben Befehl, einige armidische Feindradaranlagen, ihre Raketenverteidigungsstellungen sowie andere Ihnen begegnende Ziele zu zerstören.

Umgebung	Wüste Mojave (Nacht)
Mission	Suche und Zerstörung aller Feindradaranlagen
Abschluss	Lancer überlebt und landet auf der Widerstandsbasis Delta.

1. Feindradaranlagen orten. Dazu ändern Sie Ihre Radarreichweite (mit F11 erhöhen bzw. mit F12 verringern), bis die roten Radarsignale auf Ihrer Radaranzeige erscheinen.

2. Lancer beschleunigen. Wählen Sie eine der Leistungsstufentasten (F1—F4), oder stellen Sie die

Le Vieux Manuel

Geschwindigkeit Ihres Fahrzeugs mit den Tasten +/- präziser ein.
3. Schalten Sie Ihren Angriffsradar auf das nächste Ziel auf, indem Sie T drücken (oder schalten Sie mit der S-Taste zwischen den Zielen hin- und her). Hinweis: Das ausgewählte Ziel erscheint als "hellstes" rotes Radarsignal auf dem Radarbildschirm.

4. Bei der Annäherung an das gewählte Ziel machen Sie sich mit dem Terrain und den Steuermöglichkeiten des Fahrzeugs vertraut. Mit den Tasten oben/unten können Sie die Schwebhöhe Ihres Lancer variieren. Um der Ortung zu entgehen und nicht in die Linie des Feindfeuers zu geraten, können Sie sich hinter Hügeln verbergen oder in einem geschützten Tal sicher in Richtung Ziel gleiten. Doch, Vorsicht!. Wenn Sie tief und schnell fliegen, können Sie gegen einen Hügel oder ein anderes Erdhindernis stossen und Ihr Fahrzeug beschädigen.

5. Wenn Sie das oder die Ziele erreicht haben, wählen Sie die geeignete Waffe aus und feuern sie ab. Drücken Sie die Rücktaste, um zwischen den Waffen hin- und herzuschalten, oder benutzen Sie die Schnelltaste der gewünschten Waffe (1 bis 6 auf der numerischen Tastatur). Um sicherzugehen, sollten Sie die gelenkten Raketen HS2800 wählen (2 drücken). Mit dieser Waffe können Sie aus einiger Entfernung das Radar aufschalten und dann hochsteigen oder manövrieren, bis Sie eine klare Feuermöglichkeit haben, und dann FEUER (Leertaste drücken). Danach verlassen Sie die das feindliche Terrain, während die Infrarotzielsuchrakete präzise Ihr Ziel ansteuert. Der geübte Kampfpilot kann diese Mission aber mit jeder Waffe erfüllen. Wenn Sie sich dem gewachsen fühlen, bekämpfen Sie den Feind mit Laser- oder Photonenkanonen aus kurzer Entfernung.
Aber seien Sie auf der Hut! Die tückischen Armiden feuern zurück.

6. Wenn Sie die Feindradaranlagen in Staub verwandelt haben, fordert Sie der Einsatzleiter auf dem Kommunikationsbildschirm Ihres Schiffs auf, zur Basis Delta zurückzukehren. Guten

Le Vieux Manuel

Einsatz!

Auswertung

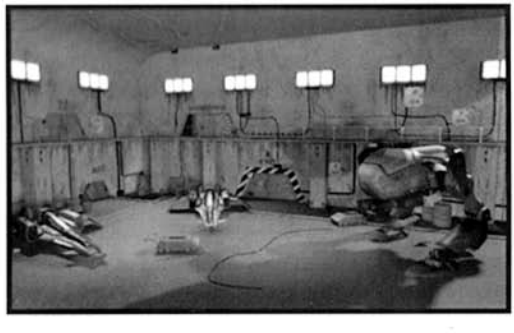
Nach jeder überlebten Mission kommen Sie in den Auswertungsraum. Hier erfahren Sie die Bewertung Ihrer Mission. Der Auswertungsbildschirm zeigt die statistischen Daten der Mission und gibt an, ob Sie Ihre Ziele erfüllt haben.

Wenn Sie die spezifischen Ziele der Mission nicht erreicht haben, werden Sie aufgefordert, die Mission noch einmal zu wagen. Erst wenn Sie Erfolg haben, können Sie in Ihrem derzeitigen Feldzug weiter vorankommen.

Um die Erde vom armidischen Joch zu befreien, müssen Sie in allen Missionen siegreich sein, die Ihnen die Einsatzplaner der irdischen Widerstandskräfte übertragen.

Nach der Auswertung kehren Sie gewöhnlich zum Hangar zurück.

Hangar



Im Hangar können Sie:
wählen zwischen
Option Room (Optionsraum)
New Game (Neues Spiel)
Load (Laden)
Save (Speichern)
Quit (Zurück zum Hangar)

Briefing Room (Einweisungsraum)
Vor jeder Mission erhalten die Piloten hier ihre Missionsbefehle. George, der Einweisungsroboter, informiert Sie über die wichtigen Elemente der derzeitigen Mission.

Start Mission (Mission beginnen)
Zeigen Sie mit der Maus auf jedes Fahrzeug. Wenn der Textblock "start mission" (Mission beginnen) erscheint, klicken Sie die Maustaste, um die Mission zu starten.

Le vieux Manuel

Zurück zu DOS.
Sicher spielen Sie bald wieder!

Die Raven

Lift

Mit dem Lift der Raven erreichen Sie fünf verschiedene Stufen.

Level

0 Hangar
1 Trainingsraum
2 Tech. Raum
3 Optionen
4 Zurück zu DOS

Hangar

Vom Hangar erreichen die Piloten den Missionseinweisungsraum und begeben sich in Ihr Fahrzeug, um die derzeitige Mission zu starten.



Le Vieux Manuel



Trainingsraum

Im Trainingsraum können die Piloten ihre Gefechtskünste vertiefen.

Um eine Trainingssimulation zu laden:

1. Klicken Sie auf Combat Simulation Computer (Gefechtssimulationscomputer).
2. Wählen Sie das Terrain (Space/Land - Raum oder Land).
3. Wählen Sie Ihr Schiff (alle fünf Plattformen der Irdischen sind verfügbar).
4. Wählen Sie die Feinde (unter den sechs besten armidischen Fahrzeugen). Pro Simulation können Sie mehr als einen Feindfahrzeugtyp wählen.
5. Wählen Sie die Zahl der Feinde pro Fahrzeugtyp, indem Sie neben dem aufgelisteten Feindschiff auf das Symbol + oder - klicken.
6. Wählen Sie Run, um die Praxismission zu starten.

Tech Room (Tech. Raum)

Im Tech. Raum können die Piloten die Technologie und die militärische Hardware sowohl der Armiden als auch der Irdischen Widerstandskräfte studieren.

Rollen Sie die alphabetische Datenbank ab, indem Sie auf die Richtungssymbole der Bibliothekscomputerstation klicken.

Options Room (Optionsraum)

Im Optionsraum der Raven können die Piloten ihre derzeitigen Feldzüge abspeichern, gespeicherte Spiele laden, die Missionsstatistik für das betreffende Spiel einsehen, ein neues Spiel starten oder zum Hauptmenü zurückkehren.

Bis zum nächsten Mal.

Le vieux Manuel

Spiele speichern/laden

Nach jeder erfolgreichen Mission sollten Sie Ihre Spiele abspeichern, denn man kann nie wissen, wann die Armiden Sie doch erwischen.

Speichern

Um ein Spiel abzuspeichern:

1. Begeben Sie sich über den Hangar oder den Lift in den Optionsraum, und wählen Sie SAVE (Speichern).
2. Geben Sie den Namen des zu speichernden Spiels ein, und drücken Sie die <Eingabetaste>.
3. Wählen Sie Quit (Zurück zum Hangar)

Laden

Um ein Spiel zu laden:
Begeben Sie sich über den Hangar oder den Lift in den Optionsraum, und klicken Sie auf LOAD (Laden). Doppelklicken Sie auf das Spiel, das geladen werden soll.
Wählen Sie Quit (Zurück zum Hangar)

Hintergrund

Ehe Sie in die Welt der Raven eintauchen, ist es sicherlich ratsam, aufmerksam einige hilfreiche Hintergrundinformationen zu lesen. Notieren Sie sich die verschiedenen Plattformen und Waffen der Irdischen Widerstandskräfte, und insbesondere die fünf Fahrzeuge, die Sie in diesem abenteuerlichen Unternehmen steuern werden. Es ist immer gut, wenn man weiss, gegen wen es geht. Machen Sie sich deshalb auch damit vertraut, was der Feind so alles in seinem Arsenal hat. Um ein wenig auf den Geschmack der Raven-Story zu kommen, sehen Sie sich einmal die unten gegebene Kurzbeschreibung der handelnden Spielfiguren an.

Le Vieux Manuel

Plattformen und Waffen

Plattformen

Eigene

Lancer
Scavenger
Vampire
Shepherd
Lynx
Guppy
Raven

Feinde

Hermes
Kronos
Nyx
Hades
Heracles
Enyo
Atlas
Olympus
Kraken
Perseus

Waffen

Photonenkanone
Laserkanone
Raketen
- Kurzstreckenraketen
- Lenkraketen (HS2800)

Stoss (Punch): (nur Shepherd)
Flügelmann (Wingman)

Hinweis: Wenn in Ihrer Waffenauswahlanzeige Wingman angezeigt wird, greift Ihr Missionspartner den Feind an, den Sie gerade im Visier haben, wenn Sie die FEUER-Taste drücken.

Le Vieux Manuel

Spielfiguren

Besatzung der Raven

Stabsoffiziere:



Admiral Archer Seymour Grant
Befehlshaber der Irdischen, 54 Jahre. Er ist zurückhaltend und gemässigt. Seine Kämpfer mögen ihn. Der inspirierende Leader der Irdischen ist ein alter Freund Ihres Vaters. Die beiden haben frühere Kämpfe gemeinsam bestritten.



Kapitän Sandor Adamek
Kommandant der Raven, 40 Jahre.
Admiral Grants Stellvertreter. Adamek ist kühl und zurückhaltend. Seine militärische Disziplin und sein unerschütterliches Pflichtbewusstsein bringen ihm grossen Respekt ein, doch nur wenige mögen den herzlosen Soldaten.



Kapitän Frank Murphy
Einsatzoffizier der Raven, 44 Jahre. "Murph" befehligt die Piloten der Raven und plant alle ihre Einsätze. Er ist laut und enthusiastisch, und bei den Piloten ist er wegen seiner Haltung ihnen gegenüber beliebt. Murphy war Pilot (Rufzeichen "Anytime") und wurde vor Jahren durch einen Flugunfall behindert.

Le Vieux Manuel



BRÜCKENOFFIZIERE:
KAPITÄNLEUTNANT EMILIO CHAVEZ
NAVIGATOR, 31 JAHRE. EMILIO IST UNKOMPLIZIERT, ABER RECHT ZYNISCH. ER MAG MENSCHEN NICHT, INSBESONDERE ADAMEK UND MURPHY. HINTER SEINEM RÜCKEN MACHEN DIE ANDEREN SCHERZE,WEIL ER EINZELGÄNGER IST.



LEUTNANT LAWRENCE PETRONIS
SYSTEMOFFIZIER, 26 JAHRE. LARRY IST ERNST, EIN TREUER SOLDAT UND GUT IN SEINEM JOB. CHAVEZ ZYNISMUS VERLETZT UND ÄGERT IHN OFT. PETRONIS BEWUNDERT UND VERTEIDIGT KAPITÄN ADAMEK.



PILOTEN:
DANNY KELLER (SIE) (RUFZEICHEN "AX-MAN"), DER HELD, 27 JAHRE. EINST WAR KELLER EIN HITZKOPF, DER GEGEN DIE AUTORITÄT AUFSTAND UND ALLES MACHTE, WIE ER WOLLTE. JETZT TUT ER ALLES FÜR DIE RETTUNG DER IRDISCHEN SACHE. DANNY IST UNZUFRIEDEN UND RASTLOS
UND BEKOMMT GELEGENTLICH IMMER NOCH EINEN HEISSEN KOPF.ER ENTSTAMMT EINER OFFIZIERSFAMILIE, DOCH DURCH SEINEN FREIGEIST EIGNET ER SICH NICHT FÜR DAS MILITÄRISCHE LEBEN.EINE KAMPFMOTIVATION FÜR KELLER BESTEHT DARIN, DASS SEIN VATER (DER NEBEN ADMIRAL GRANT KÄMPFTE) IM KAMPF GEGEN DIE ARMIDEN FIEL. ER HEGT GROLL GEGEN DEN PILOTEN KANE, DER IHN FRÜHER EINMAL VERRATEN HABEN SOLL.

Le Vieux Manuel



Leroy Kane (Rufzeichen "Shimmer")
32 Jahre. Kane ist ein echter Steppenwolf, den Hierarchie und militärisches Leben nicht beeindrucken. Vor Jahren verliess er die bewaffneten Kräfte, und steuerte für die Dark Corporation Frachter durch das Sonnensystem. Kane und Keller waren alte Freunde, haben sich aber wegen einer Kontroverse vor Jahren auseinanderbewegt. Seine unabhängige und enthusiastische Haltung lassen auch in Keller rebellische Instinkte und Kampfgeist wiedererwachen.



ANDERE:
Gordon Dark
Chef der Dark Corporation und jetzt auch Weltpräsident. Er verkaufte sich an die armidischen Eindringlinge, die ihm dafür unvorstellbare Macht und die Aussicht versprachen, seine grossen Geschäfte auf den gesamten unbewohnten Raum auszudehnen. Er kollaborierte mit den ausserirdischen Eindringlingen, indem er den Irdischen Widerstandskräften wertvolle militärische Hardware vorenthielt (insbesondere die Raven). Dark fürchtet die Armiden, weiss aber auch, dass seine Position und sein Leben in Gefahr sind, wenn Admiral Grant und seine Armee nicht entscheidend geschlagen werden.

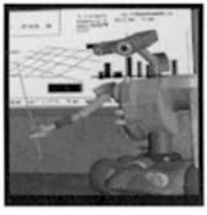
Darks Sekretärinnenroboter
Büromodell HLP 470. Der Sekretärinnenroboter hat schon viel hinter sich, und er hat eine mütterliche Stimme. Dark verlässt sich auf den HLP 470 und missbraucht den armen Roboter regelmässig verbal.

Le vieux Manuel



Selena Hudson

De facto der wissenschaftliche Offizier der Raven, 40 Jahre. Selena wurde von einer wissenschaftlichen Einrichtung auf dem Mond gerettet. Sie ist als Wirbelwind bekannt. Der Wissenschaftlerin macht das militärische Regime auf der Raven nichts weiter aus.



Irdischer Einweiser (George)

Allzweck-Einweisungsroboter Modell CMI 2400. Einweiser sind Maschinen, die den Piloten vor jeder Mission Informationen geben. Dieses veraltete Modell sorgt sich (überraschend für eine Maschine). Der Roboter lässt sich gerne "George" nennen, und da er wie eine menschliche Person erscheint, betrachtet Keller den Metallkasten als seinen Freund.

Julie Laporte Irdischer Leitoffizier

Nachrichtenoffizier der Irdischen, 23 Jahre. Alle Piloten kennen diese attraktive Frau, die am Ende jeder Mission auf ihren Kommunikationsbildschirmen erscheint. Alle lieben sie.



Hauptfiguren der Armiden:

Zartuk

Leader der Armiden, Alter unbekannt. Zartuk ist der Cousin eines armidischen Königs. Um die Gunst seines Cousins zu erringen, der ihn immer ignoriert hat, will Zartuk reichlich Kriegsbeute von der Erderoberung zurückbringen. Zartuk ist kein talentierter Militärbefehlshaber, und so delegiert er viele Funktionen an seinen Stellvertreter Bolgoz.

Le vieux Manuel

Er geniesst die Freuden des armidischen Lebens im Komfort seines Quartiers auf dem armidischen Mutterschiff. Er ist launisch und verdrossen, und er verliert leicht die Geduld. Zartuk ist es unverständlich, weshalb Bolgoz die irdischen Rebellen nicht vernichtend schlagen kann.



Bolgoz

Zweithöchster Armide, Alter unbekannt. Bolgoz ist Berufsoffizier und daher bei den Armiden hoch angesehen. Er verachtet Zartuk und ist frustriert, doch Armiden führen immer ihre Befehle aus und ordnen sich ihren Vorgesetzten stets in Treue unter. Er ist ziemlich rücksichtslos, und seine Frustration lässt er durch ausserordentliche Härte an seinen Untergebenen aus. Bolgoz spricht englisch, aber mit einem deutlichen armidischen Akzent.



Izhdur

Armidischer Offizier unbekannten Alters. Izhdur ist ein in der Befehlsstruktur direkt Bolgoz unterstellter Berufsoffizier. Wie alle Armiden hält er ständig nach Beförderungsmöglichkeiten Ausschau.

Le vieux Manuel

Technischer Support

Sollten technische Probleme mit dieser Software auftreten, d. h. sollte sie z.B. nicht laufen, wenden Sie sich bitte an unsere technische Serviceabteilung (Technical Services Department):

Anschrift: Technical Services, Mindscape, Priority House, Charles Avenue, Maltings Park, Burgess Hill, West Sussex, RH15 9TQ, England

Telefon: Von innerhalb des Vereinigten Königeichs: 01444 239600
Von ausserhalb des Vereinigten Königeichs: (international) +44 1444 239600

Fax: Von innerhalb des Vereinigten Königeichs: 01 444 248996
Von ausserhalb des Vereinigten Königreichs: (international) +44 1444 248996

Geschäftszeiten: Montags bis freitags 09.30 bis 13.00 Uhr sowie 14.00 bis 16.30 Uhr Ortszeit

Wir bedauern, keine Hinweise und Tips zum Spiel anbieten zu können, da dieser Service nur für technische Schwierigkeiten vorgesehen ist.

Le vieux Manuel



**PRIORITY HOUSE, CHARLES AVENUE, MALTINGS PARK,
BURGESS HILL, WEST SUSSEX, RH15 9TQ.**

MU260263

Copyright © 1995 Cryo Interactive Entertainment. Copyright © 1995 Mindscape, Inc. All rights reserved. Mindscape is a registered trademark, its logo, and The Raven Project are trademarks of Mindscape, Inc. IBM is a registered trademark of International Business Machines Corp. All other product names are trademarks or registered trademarks of their respective holders and are hereby acknowledged.