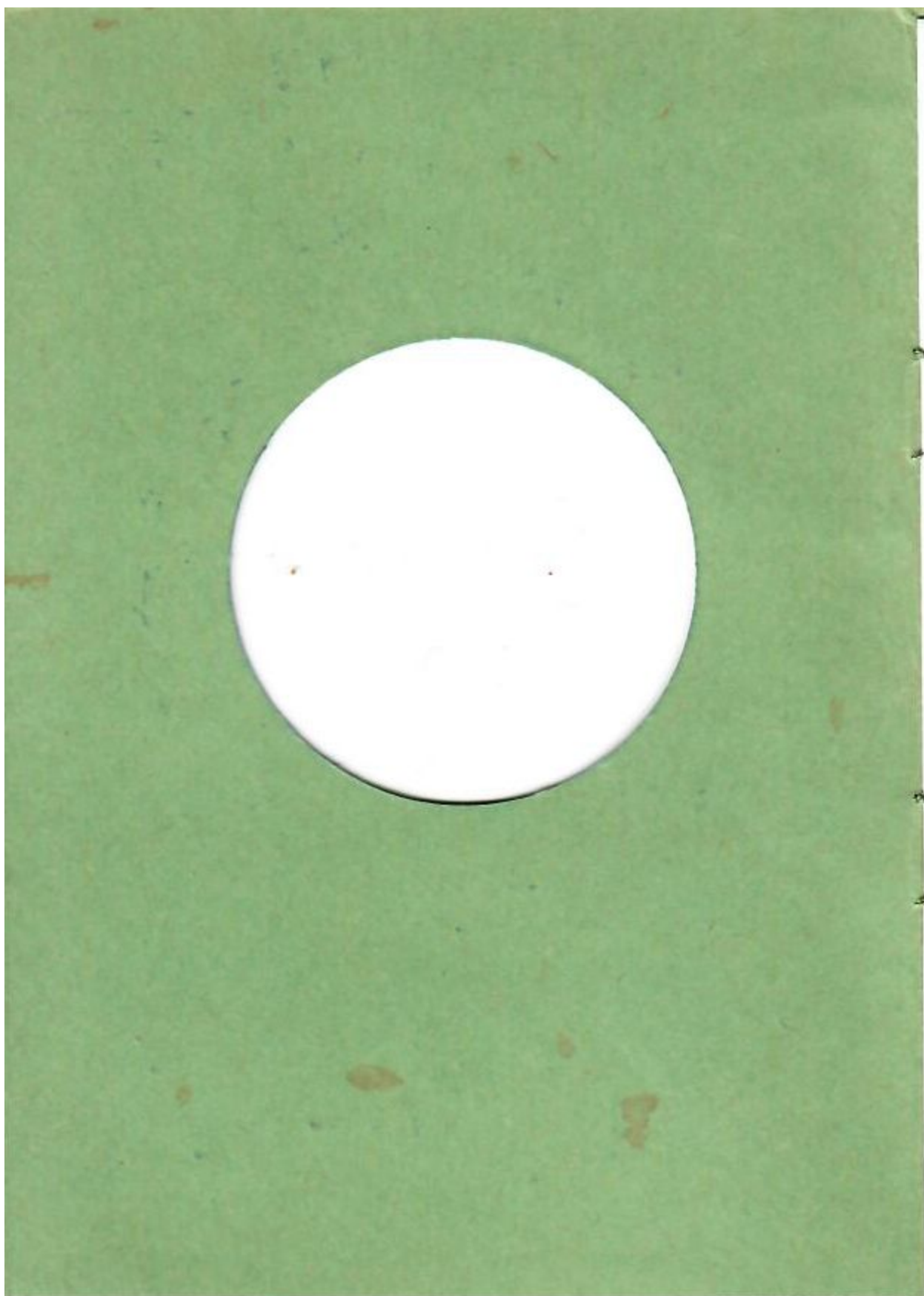


**ATARI STRIKE FORCE
PILOT'S LICENCE
CLASS 1**



ATARI STRIKE FORCE



Your Photo

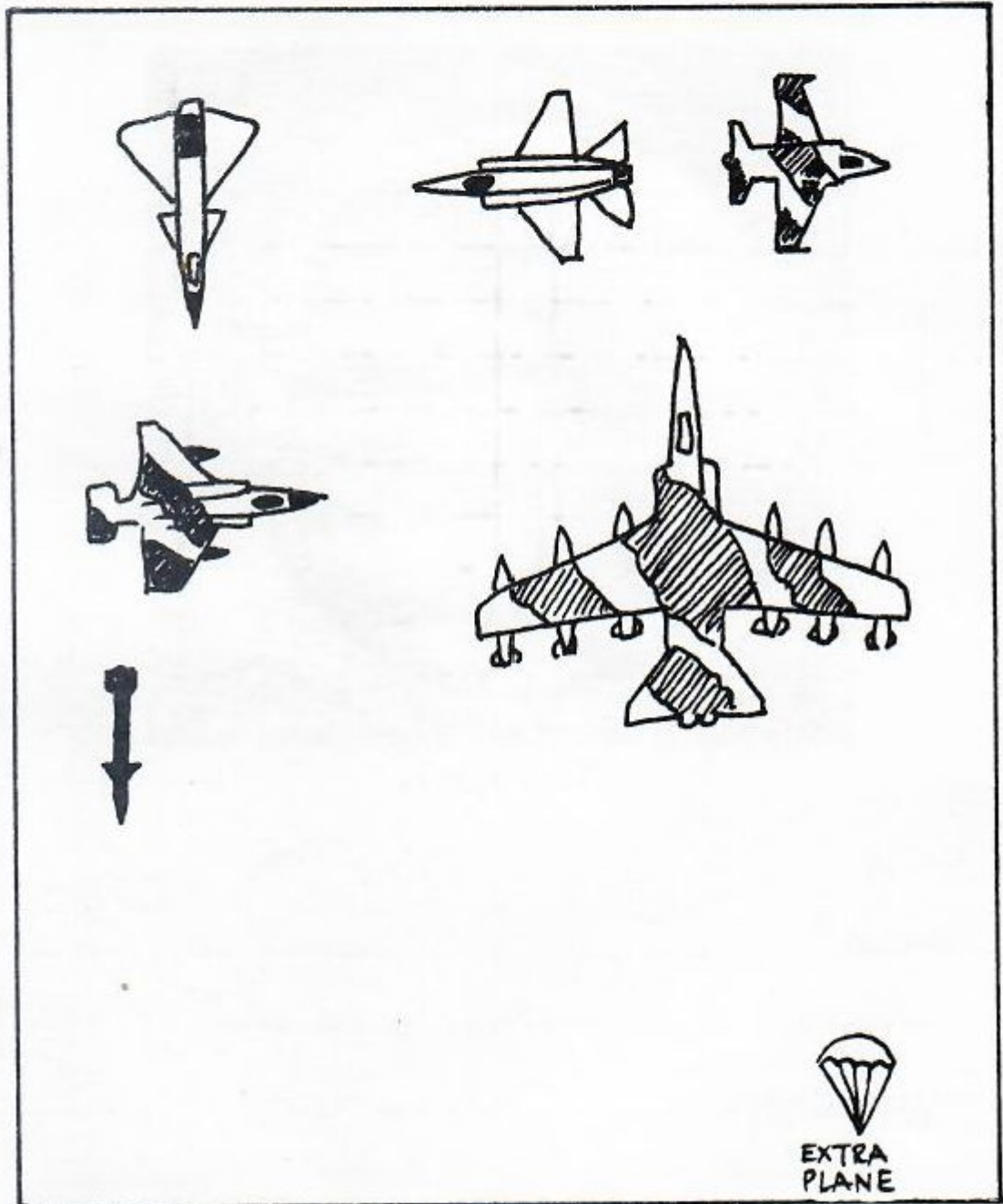
Name:

Address:

.....

Nationality: **Age:**

Enemy Identification **Chart** *Add to this for reference*



520ST STRIKE FIGHTER

STRIKE FIGHTER SPECIFICATIONS

Year first deployed: 1979

Type: Single-seat fighter

Power Plant: One Pratt & Whitney F100-PW-200 afterburning turbofan @ 25,000 lb thrust

Maximum Speed: Mach 2 @ altitude; 1.2 @ sea level

Range: 340 mi normal; 2300 mi ferry w/external tanks

Service Ceiling: 60,000 ft

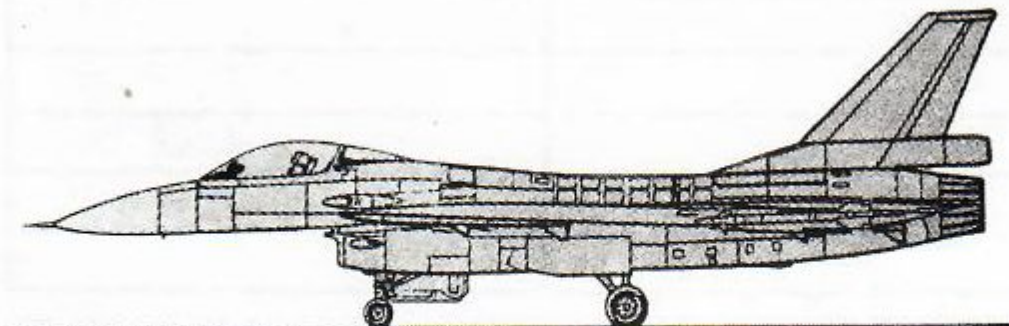
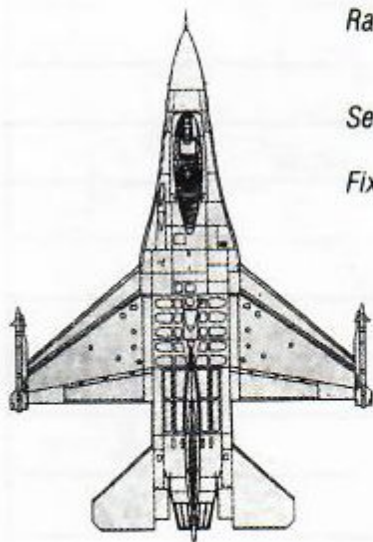
Fixed Armament: One General Electric M61 20mm cannon

Wingspan: 32 ft 10 in

Length: 49 ft 4 in

Height: 16 ft 8 in

Gross Weight: 35,400 lb

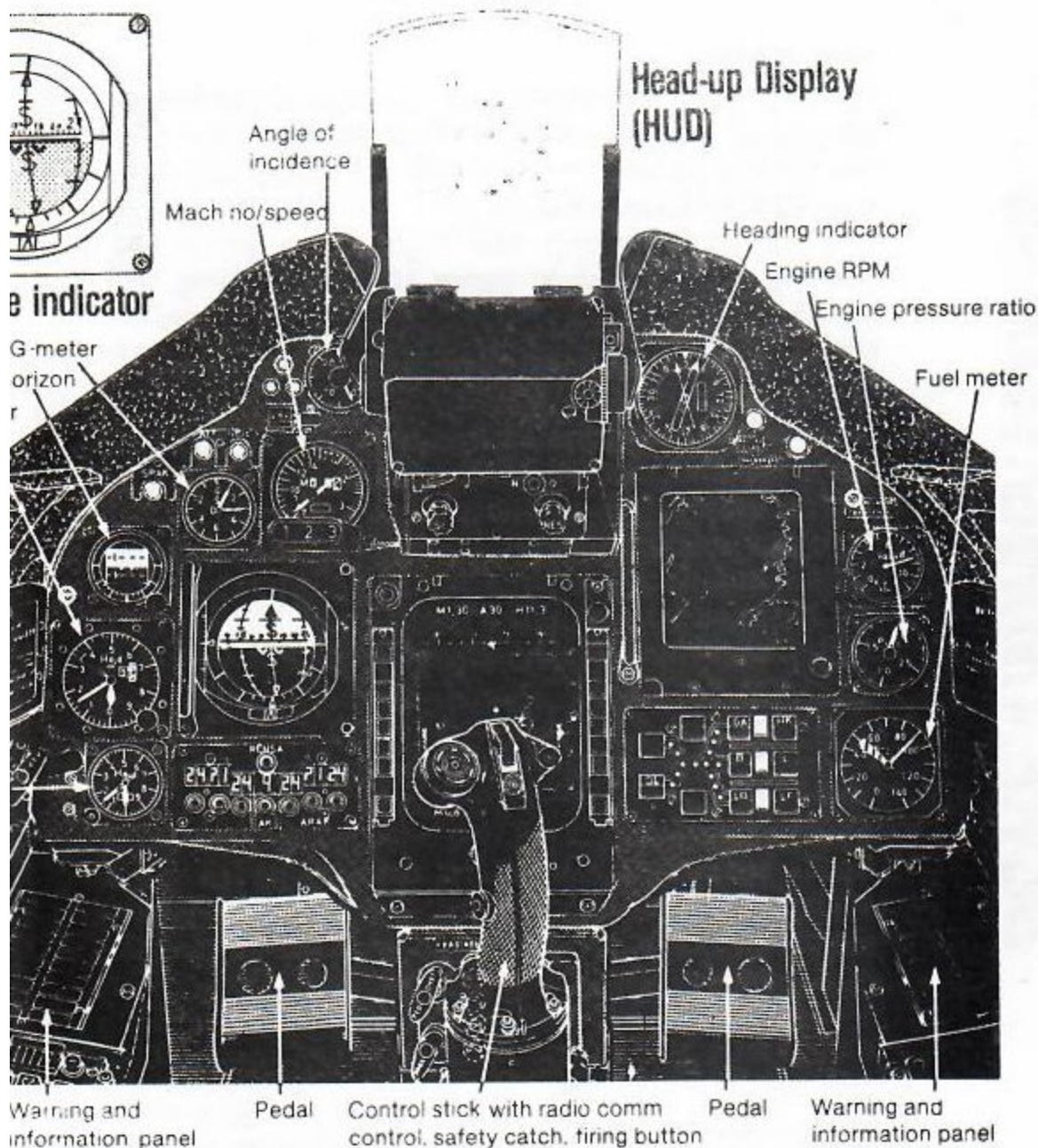


attityd

Back-up
Altimeter

Back-up
altimeter

520 ST STRIKE FIGHTER



COCKPIT LAYOUT

SCREAMING WINGS

SCREAMING WINGS ATARI ST Instructions

THE GAME

With the Pratt and Whitney jet engines screaming at full power, your heavily-armed jet fighter leaps from the runway pulling four G's and slamming you back against the padded seating.

The sun is a dazzling blur high in the azure sky. Coming straight at you, tracer cannons blazing, are the enemy. Defend your airbase — that's your orders. Kill or be killed. Your finger hovers over the fire-button, sweat glistens on your face — but your throat is dry with panic. There's no room in this sky for cowards — and no turning back.

The battle is starting... .. !

Instructions for play:

Attack enemy aircraft using a joystick. During the game you will be able to pick up various pods to equip you with shields (S), drone (D), rapid fire (R) and destructor bombs (B). Tap the spacebar to activate the equipment that doesn't come into use automatically.

MUSIC can be toggled on/off using the **M** key.

ESC pauses the game. Tap **spacebar** to resume.

At the end of each stage you will be presented with a readout of the bonus score attained before starting the next level.

Program by Colin Hughes © 1987
RED RAT SOFTWARE

SCREAMING WINGS

ATARI ST

Spielanleitung

DAS SPIEL

Die Pratt & Whitney Triebwerke heulen auf — Ihr schwerbewaffneter Düsenjäger hebt ab. 4 G lasten auf Ihnen und schleudern Sie zurück in die Polsterungen des Sitzes.

Die Sonne ist ein schillernder Fleck hoch im azurfarbenen Himmel. Direkt auf Sie zu kommt der Feind, mit blitzenden Läufen. Verteidigung des Luftwaffenstützpunkts — das ist Ihr Auftrag. Töte oder stirb. Ihr Finger schwebt über dem Drücker, Schweißperlen stehen auf Ihrer Stirn — aber Ihre Kehle ist trocken vor Todesangst. In diesem Himmel gibt es keinen Platz für Feiglinge — und auch kein Zurück!

Die Schlacht beginnt... .. !

Spielanweisungen:

Greifen Sie die Feinflugzeuge mit Hilfe des Joysticks an. Im Verlauf des Spiels können Sie verschiedene Behälter aufnehmen, die Abwehrschilde (S), Dronen (D), Schnellfeuer (R) und Bomben (B) enthalten. Zur Aktivierung von Ausrüstungsteilen, die sich nicht automatisch einschalten, die Leertaste verwenden.

MUSIK ein/aus: **M**-Taste

ESC unterbricht das Spiel. Zur Wiederaufnahme dient die Leertaste.

Am Ende einer Stufe werden Sie über Ihren Bonus-Punktstand informiert, ehe Sie zur nächsthöheren Ebene aufsteigen.

Programm von Colin Hughes © 1987 RED RAT SOFTWARE

SCREAMING WINGS

SCREAMING WINGS

SCREAMING WINGS ATARI ST Instructions

SITUATION

Les deux réacteurs Pratt & Whitney de votre chasseur armé jusqu'au dents tournent à pleine puissance. La force du décollage vous plaque contre le siège rembourré de votre cabine.

Le soleil vous éblouit dans le ciel bleu azur. Juste en face de vous, ces traces lumineuses représentent l'ennemi. Votre mission: défendre votre base. Tuer ou être tué. Votre main ne s'éloigne pas du bouton de tir, la sueur commence à ruisseler sur votre visage — mais vous avez la gorge sèche. Il n'y a pas de place pour les lâches dans le ciel — et il n'est pas possible de faire demi-tour.

La bataille commence... .. !

REGLES DU JEU:

Attaquer les avions ennemis à l'aide de la manette de jeu. Pendant la partie, vous pouvez récupérer différentes nacelles vous fournissant des boucliers (S), des avions télécommandés (D), une fonction de tir rapide (R) et une bombe destructrice (B). Pour sélectionner les équipements qui ne sont pas activés automatiquement, appuyez sur la barre d'espacement.

Vous pouvez activer/désactiver la musique en frappant la touche M.

ESC suspend le jeu. Pour le reprendre, frappez la barre d'espacement.

A la fin de chaque étape, vous accédez à un écran de bonus avant de passer au niveau suivant.

Programme de Colln Hughes © 1987 RED RAT SOFTWARE