

F14 TOMCAT

The most versatile weapon system in use in Naval Aviation today is the F14 TOMCAT. Born to kill and bred to be alert, this awesome airplane has become the backbone of the NAVY Airborne Operations and as such a deterrent against the MIG FULCRUM and other suspected airborne enemy killers. The TOMCAT kicks where it counts, in the teeth...!

CATAPULT OFFICER

In charge of take-off operations is the Cat-Officer. Usually both the twin bow catapults as well as the waist catapults on a carrier are in use during airborne operations, enabling to launch no less than 4 aircraft in two minutes... Breathtaking action and splitsecond decisions... Only the best survive...!

VICTORY!

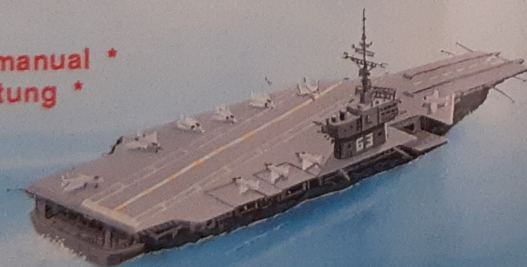
Proudly the conqueror sails off to yet another challenge. Unknown tasks lay ahead as Powers that Be throw another bone to crack your way... Yes, I know, it isn't fair... but our job is TO SERVE AND PROTECT.

FINAL COUNTDOWN

The unimaginable has happened: terrorists have threatened to blow up New York if the USA does not meet their demands: the release of condemned terrorists as well as 500 million dollars in gold.

It is your task to find the terrorists base and destroy it. An aircraft carrier is at your disposal completely equipped with reconnaissance and dog-fighting aircraft.

*Comprehensive
manual inside
this packaging.*



© 1988 METHODIC SOLUTIONS

FINAL
COUNTDOWN

8934

FINAL COUNTDOWN



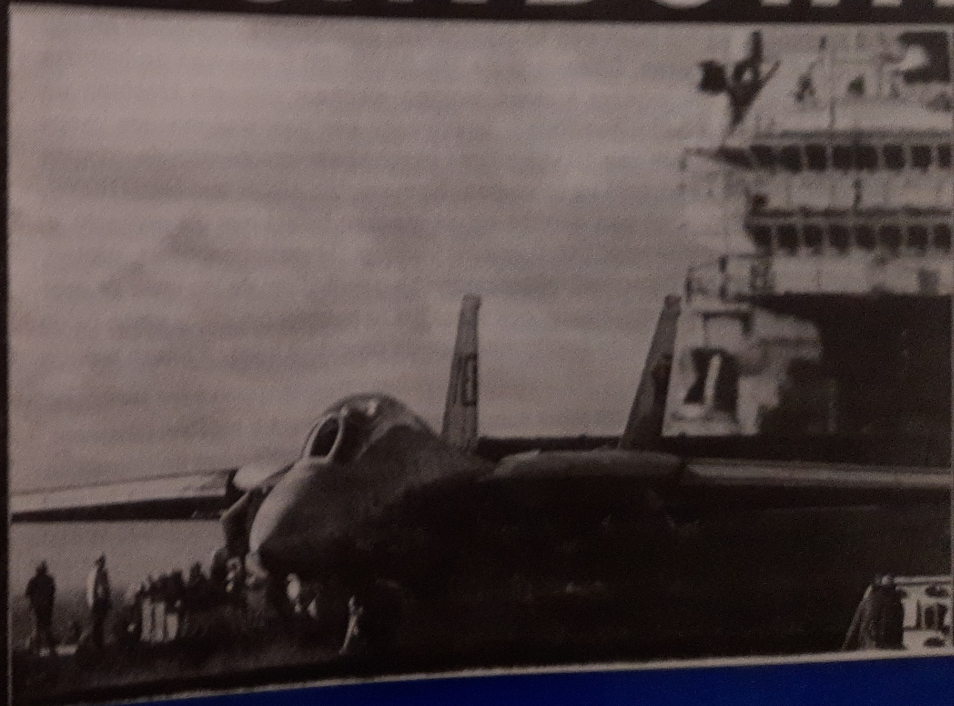
Disk

MSX 2
128 KVRAM



* Nederlandse handleiding * English manual *
* Manuel Français * Deutsche Anleitung *
* Manuêlo Español *

FINAL COUNTDOWN



FINAL COUNTDOWN

Een onvoorstelbare ramp heeft zich aangekondigd: nucleaire terroristen dreigen NEW YORK op te blazen als de USA niet instemmen met hun verwaasde eisen, de vrijlating van een aantal veroordeelde terroristen en een bedrag van 500 miljoen dollar in goud. In het witte huis is een crisiscentrum ingericht waar vertegenwoordigers van de Senaat, het Pentagon, de CIA en FBI, maar ook de politieke leiders uit de bedreigde gebieden samen trachten de naderende ramp af te wenden. Door deze samenwerking van 's werelds omvangrijkste en verfijndste veiligheidsdiensten is vastgesteld dat de uitvalsbasis van de terroristen waarschijnlijk ligt in het stille zuidzeegebied, waar zojuist het vliegdekschip US INVINCIBLE verblijft.

De Invincible, een vliegdekschip uit de HART-klasse, is meer dan een modern drijvend kasteel; want het heeft een fenomenabele slagkracht en reikwijdte en kan op zeer korte tijd reageren. Daarom is de US INVINCIBLE een van de first-line readiness schepen die ingezet kunnen worden wanneer duistere krachten de westerse samenleving bedreigen. Helaas is vanwege een zeer inspannende vorige actie slechts één task-force van 10 vliegtuigen beschikbaar om de door de hoogste ambtsdrager gegeven opdracht uit te voeren. Namelijk "SEARCH and DESTROY!", zoek en vernietig. Nog nooit was de druk op de mensen belast met die opdracht zo groot! Slechts 6 uur resten voor het ultimatum verloopt. Mission controllers, piloten, het lanceer en technisch personeel, allemaal zijn ze gebriefd om de job waar ze voor getraind hebben uit te voeren, zonder ook maar tijd te hebben om stil te staan bij de enorme consequenties. Zoals de boodschap van de president luidde: "Alleen winnen telt!"

Het loodzware gewicht ligt nu op jouw schouders; jij zult de actie moeten uitvoeren, waarbij je met veel gevoel voor tactiek en kennis van de prestaties van de betrokken vliegtuigen en hun bemanningen de missie moet gaan leiden, het schip in een bereikbare maar toch veilige positie te manoeuvreren en de verschillende acties in een goede volgorde te laten verlopen.

Veel succes, en dat zul je nodig hebben!

De toestellen van TASK FORCE "GARY" zijn:

- | | | |
|---|--------------|--------------------------|
| 4 | F14 TOM CATS | : Gevechtsvliegtuigen |
| 4 | F4 PHANTOMS | : Verkenningsvliegtuigen |
| 2 | AE6 INTRUDER | : Bommenwerpers |

Jouw taak is het om de terroristenbasis die waarschijnlijk op het eiland verborgen is, op te sporen en te vernietigen. Dit bereik je door het eiland te laten fotograferen door een F4, dit toestel terug te laten keren naar het vliegdekschip, te laten landen, waarna de geschoten films worden ontwikkeld en de verkregen resultaten kunnen worden geanalyseerd. Hierna zal er een gedetailleerde kaart van het eiland worden geprojecteerd op het eilandscherm, dat door middel van het indrukken van de F3-toets kan worden getoond. Nu zal de lokatie van de terroristenbasis bekend zijn, waarna je met inzet van je AE6 bommenwerpers (2) de basis kan uitschakelen. Van de zijde van de terroristen kan worden verwacht dat men deze luchtoperaties zal trachten te verstoren door het inzetten van eigen vliegtuigen en het afvuren van de gevreesde EXORCET raketten op het vliegdekschip. Tegen de vijandige vliegtuigen kan men de F14 TOMCATS inzetten, de beste verdediging tegen de EXORCET raketaanvallen is voldoende afstand van het eiland te houden. Ook moet de mission controller rekening houden met de toch beperkte reikwijdte van de vliegtuigen vanwege hun brandstoftanks, en de verschillen in snelheid tussen F14's en AE6'en. Tevens speelt de weersituatie een belangrijke rol bij landen en opstijgen. D.m.v. ultramoderne weersatellieten kun je zien aankomen dat er zwaar weer op komst is met harde wind uit onstabiele richtingen, waardoor de koers van het vliegdekschip tijdens de actie nog niet vast ligt.

Bediening

Scherms: Vliegdekschip (1ste)

Op het eerste scherm zijn de indicatoren afgebeeld die inzicht geven in:

- scheepsrichting en -snelheid;
- windrichting en -snelheid;
- de kruiswind over het lanceerdeks.

De scheepsrichting en -snelheid zijn te beïnvloeden door de speler, doordat deze met de cursortoetsen up/down kan kiezen voor sneller/langzamer of links/rechts voor de richting. De windindicator geeft de heersende windkracht en -richting aan. De resultante is de kruiswind over het lanceerdeks, waarbij voor een veilige lancering de kruiswind moet liggen binnen 20 graden + of - van de vaarrichting, aangegeven door een groen gearceerd deel op de wijzerplaat.

Vliegtuigen worden geselecteerd door het indrukken van hun toestelnummers. De aldus geselecteerde vliegtuigen komen in volgorde van selecteren omhoog via de achterste vliegtuiglift. Eenmaal boven aangekomen worden de opgeklapte vleugels uitgeklappt en rijden de vliegtuigen naar hun dekpositie om hun lanceringsbeurt af te wachten.

Toetsen 1,2,3 en 4 staan voor de F14 TOMCATS

Toetsen 5,6,7 en 8 staan voor de F4 PHANTOMS en

Toetsen 9 en 0 geven de AE-6 INTRUDERS.

Het eerst geselecteerde toestel wordt door het dekpersoneel naar de boegcatapultpositie gedirigeerd en vast gemaakt aan de boegcatapult. Nadat het toestel op de take-off positie staat zal na het indrukken van de spatiebalk/vuurknop de catapult officer in beeld komen om de lancering te leiden. Nogmaals een druk op

de vuurknop/spatiebalk laat de cat-officer met zijn rechterhand het teken geven "gas open en catapult-bediening opgelet!". Nadat je jezelf ervan hebt overtuigd dat een veilige start mogelijk is wordt de spatiebalk/vuurknop opnieuw ingedrukt en zal de start volgen. We zien dan het toestel van het dek afschieten en opstijgen. De overige geselecteerde vliegtuigen schuiven nu een plaats op naar de volgende startpositie. Door nu weer de spatiebalk/vuurknop in te drukken verschijnt de cat-officer opnieuw en kan een volgend toestel vertrekken. Het opstijgen kan alleen slagen als de X-wind naar BOW gedraaid is anders zal het vliegtuig te veel door de wind gehinderd worden en neerstorten.

Scherms: Kaart (2e)

Scherms 2 wordt geselecteerd door F2 in te drukken. In dit scherm is het mogelijk de vliegoperaties te leiden door het in verschillende richtingen dirigeren van vliegtuigen. Tegelijkertijd kan d.m.v. het linkerschermdeel een inzicht worden verkregen over de status van alle vliegtuigen, d.w.z. beschikbaar op vliegdekschip, vliegend of verloren, maar ook resterende vliegtijd. Het rechter display verschaft inzicht in de status van een eventueel geselecteerd vliegtuig, de vliegrichting, de beschikbare bewapening en de nog resterende vliegtijd. Het centrale schermdeel toont een overhead display van de luchtoperatiekaart, waarop te zien zijn de posities van het schip, het eiland, de eigen vliegende vliegtuigen en de vijandelijke vliegtuigen, welke zwart gekleurd zijn. Eventuele door de vijand afgevuurde raketten zijn op dit scherm ook zichtbaar. Ten alle tijde kan men heen en weer schakelen tussen de verschillende schermen door de respectievelijke F-toetsen in te drukken. De getoonde vliegoperatiekaart geeft tegelijkertijd de rijkwijdte van de eigen vliegtuigen aan; toestellen die buiten de "kaart" komen, zijn verloren.

Dirigeren van vliegbewegingen in scherm 2.

Om een vliegbeweging te kunnen uitvoeren moet men het desbetreffende vliegtuig selecteren. Dit geschiedt door de selectiecursor, welke zich als een zwart vierkant toont, over het gewenste vliegtuig te bewegen met de cursortoetsen/joystick. De eigenlijke selectie vindt plaats door het indrukken van de spatiebalk of de vuurknop. Een rapportering over welk toestel nu precies is geselecteerd wordt gegeven door het rechterdisplay, waar een plaat en type aanduiding van de geselecteerde kist wordt getoond. Er verschijnt dan een tweede cursor die rood gekleurd is. Deze cursor kan worden bewogen in de richting waarin de vliegbeweging moet gaan en wordt ten uitvoer gebracht door de spatiebalk/vuurknop weer in te drukken. Op het vliegtuigdisplay wordt de nieuwe richting nu getoond in het kompas. De richting waarin de verschillende vliegtuigen gezonden kunnen worden hangt natuurlijk sterk samen met de rol die de speler het vliegtuig wil laten vervullen. Soms kan het beter zijn een toestel terug te laten keren naar het vliegdekschip, bijvoorbeeld omdat het einde van een missie is bereikt, of omdat de brandstof dreigt op te raken. Om dit te bereiken wordt het vliegtuig geselecteerd en de richtingcursor geplaatst over het vliegdekschip. Het vliegtuig is nu niet meer beschikbaar voor andere vliegoperaties. Wanneer het vliegtuig over het vliegdekschip cirkelt, kan men de landingssituatie selecteren door F4 in te drukken. (zie verder LANDEN)

De status indicatoren tonen:

vliegend	:	zwarte nummers op een rode achtergrond
beschikbaar op vliegdekschip	:	witte nummers op een zwarte achtergrond
vernietigd/verloren	:	alles zwart

Een geselecteerd toestel laat een *knipperend* licht zien. Onder in het centrale deel verschijnen berichten die aanwijzingen geven over de verschillende ontwikkelingen tijdens de missie.

Schermb: Eiland (3e)

Op het eilandscherm kan de speler zowel de rol van mission-controller spelen, alsook plaatsnemen in de stoel van de piloot en zelf een missie uitvoeren (vliegen). Men schakelt van de controller functie naar de piloot functie door de cursor boven het gewenste vliegtuig te plaatsen. De eigenlijke selectie geschiedt door het indrukken van de SELECT toets. Het weer vrijgeven van een geselecteerd toestel geschiedt door het weer indrukken van de SELECT toets. Als een vliegtuig geselecteerd is kan m.b.v. de spatiebalk of de vuurknop de bewapening worden geactiveerd, dus bij de F14 en F4 de ingebouwde VULCAN snelvuurkanonnen, of bij de AE6 Intruder de bommen worden afgeworpen. Let wel op, de voorraad ammunitie is beperkt.

Een van de voornaamste missie taken is het opsporen van de lokatie van de terroristenbasis. Dit kan worden bereikt door een F4-Phantom over het eiland te laten vliegen, waarvan vervolgens een gewone en een infra-rode scan gemaakt wordt. Nu is het alleen nog maar zaak het toestel te laten terugkeren naar het vliegdekschip. Na een succesvolle landing zal de kaart van het eiland worden geprojecteerd in het eilandscherm, waarna verdere actie ondernomen kan worden.

Op het eilandscherm zijn de eigen maar ook de vijandelijke toestellen zichtbaar zodat heel directe informatie over de gevechtssituatie beschikbaar is. De status balk en de informatie van het gekozen vliegtuig tonen dezelfde details als op het scherm: KAART. Het rechterdeel en het linkerdeel van het display geven dezelfde informatie over de vliegtuigen als op het scherm KAART. Onder in het centrale deel verschijnen berichten die aanwijzingen geven over de verschillende ontwikkelingen tijdens de missie.

Scherm: Landen

Als een vliegtuig boven het vliegdekschip cirkelt, verschijnt er een bericht waarin staat dat het vliegtuig wil landen. Om de landingscyclus te activeren drukt de speler de F4 toets in. De landingscyclus bestaat uit het vliegen van een aanvliegroute, het zogenaamde landingspattern; de line-up en de eigenlijke landing. Het eerste deel, het zgn. landingspattern, is een route die volgens het model van een enigszins verbogen paperclip verloopt van ongeveer 5 mijl achter het vliegdekschip, via een koers links parallel aan het vliegdekschip naar een linkerbocht ongeveer 2 mijl voor het vliegdekschip, waarna weer een parallelle route wordt gevlogen, nu terug langs de linkerzijde van het vliegdekschip tot ongeveer 2 mijl achter het schip weer een linkerbocht wordt gedraaid tot het aanvliegende toestel zich recht achter het landingsdek bevindt. Gedurende deze aanvliegroute worden aanwijzingen over koers en hoogte gegeven door het vliegdekschip en haar ATC (Air Traffic Controller). Deze aanwijzingen kunnen worden opgevolgd door met cursortoetsen/joystick links/rechts en/of omhoog/omlaag te sturen. De indicatoren in het rechterdeel van het scherm vertellen de werkelijk gevlogen koers en hoogte. Als er geen te grote afwijking is op de opgegeven koers zal ATC de final approach toestaan, anders wordt de landing afgebroken en moet een nieuw landingspattern worden gevlogen. Als het aanvliegen wegens onbekendheid nog te moeilijk verloopt kan eventueel het **ILS (Instrument landing system)** worden ingeschakeld door de **A** in te drukken. Hierna verloopt de landing automatisch. Als het landingspattern correct is gevlogen zal de ATC toestemming geven om ook het laatste deel van de landing uit te voeren; de **FINAL**. Hierbij moet de piloot zijn aanvliegroute laten bepalen door het **Light Landing Device**, ook wel **MEATBALL** genaamd. In vliegerstermen spreekt men dan van "call the ball". Het toestel bestaat uit een holle spiegel waarin onder een hoek een licht en een rij vaste lichten straalt. Het middelste licht geeft aan of de hoek van aanvliegen juist is; d.w.z. als het middelste licht te laag is, is de aanvlieghoek te laag; als het middelste licht te hoog is, zal de landing te ver voor op het dek plaatsvinden en dan zal waarschijnlijk doorstarten nodig zijn. Als het middelste licht op dezelfde hoogte staat met de zijdelingse lichten is de aanvlieghoek goed om het vliegdek te raken net voor de over het dek gespannen draden, die het vliegtuig tot stilstand brengen.

Nadat het toestel tot stilstand is gekomen, wordt het gelandde toestel naar de eerste vliegtuiglift gedirigeerd door het dekpersoneel, zodat in de onderdekse hangar kan worden getankt en het opnieuw kan worden bewapend, waarna het weer op de statuslijn verschijnt en voor verdere actie beschikbaar is.

Score

Punten (in de vorm van tijd) zijn:

Punten eraf voor	:	Geslaagde take-off
	:	Neerschieten vijandelijk vliegtuig
	:	Vijandelijke basis vernietigen
	:	Geslaagde landing (zonder ILS)
Punten erbij voor	:	Vliegtuig neergeschoten door vijandelijk vliegtuig
	:	Slechte take-off
	:	Raketten raken vliegdekschip
	:	Slechte landing

Aan het einde van het spel is degene met de minste punten de winnaar.

Druk op "STOP"-toets	:	spel stopt op ieder gewenst moment
Druk op "ESC"-toets	:	spel eindigt.

FINAL COUNTDOWN

Eine unvorstellbare Katastrophe hat sich angekündigt: Terroristen drohen New York zu sprengen, wenn die USA nicht ihre verrückten Anforderungen, nämlich die Freilassung einiger verurteilter Terroristen und einen Betrag von 500 Millionen Dollar in Gold, erfüllt. Im weißen Haus ist ein Krisenzentrum eingerichtet, wo Abgeordnete des Senats, des Pentagons, der CIA, des FBI und politische Führer aus den betroffenen Gebieten versuchen die nahende Katastrophe abzuwenden. Die größten Sicherheitsdienste der Welt haben festgestellt, daß die Terroristenbasis wahrscheinlich im Pazifik liegt. Dort hält sich auch gerade der Flugzeugträger US INVINCIBLE auf.

Der INVINCIBLE, ein Flugzeugträger aus der HART-Klasse, ist mehr als ein modernes treibendes Kastell. Er hat eine phänomenale Schlagkraft und Reichweite und kann in kürzerer Zeit reagieren. Der US INVINCIBLE ist ein der First-Line Schiffe, das man einsetzt, wenn düstere Kräfte die westliche Gesellschaft bedrohen. Weil die vorige Aktion sehr anstrengend war, steht nur ein Task Force von zehn Flugzeugen zur Verfügung, um den vom Präsidenten gegebenen Auftrag auszuführen. Nämlich "SEARCH AND DESTROY", suche und vernichte. Noch nie war der Druck auf die Menschen, die den Auftrag ausführen müssen, so groß! Nur sechs Stunden sind übrig, bevor das Ultimatum endet. Mission controllers, Pilote und Techniker sind aufgefordert worden, den Auftrag auszuführen, ohne an die Konsequenzen zu denken. Die Nachricht des Präsidenten lautet: "Nur der Sieg ist wichtig!"

Jetzt tragen Sie die Verantwortung. Sie müssen die Mission mit viel Taktik und Kenntnisse der Leistungen der Flugzeuge und ihrer Besatzung ausführen, und das Schiff in eine erreichbare und sichere Position manövrieren. Es ist wichtig, daß die verschiedenen Missionen in guter Reihenfolge erledigt werden.

Viel Erfolg!

Die Maschinen von TASK FORCE "GARY" sind:

- | | | |
|---|---------------|------------------|
| 4 | F14 TOM CATS | : Kampfflugzeuge |
| 4 | F4 PHANTOMS | : Aufklärer |
| 2 | AE6 INTRUDERs | : Bomber |

Ihr Auftrag ist es, die Terroristenbasis, die wahrscheinlich auf einer Insel versteckt ist, zu lokalisieren und zu vernichten. Lassen Sie einen F4 die Insel fotografieren, zum Flugzeugträger zurückkehren und landen. Dort werden die Filme entwickelt und die Resultate analysiert. Danach wird eine detaillierte Karte der Insel auf Schirm 3 projiziert. Durch einen Druck auf die F3-Taste erscheint diese Karte. Sie können die Basis mit Ihren AE6 Bombern ausschalten, weil die Lokation der Terroristenbasis jetzt bekannt ist. Die Terroristen werden versuchen diese Luftoffensiven zu stören, indem sie Flugzeuge einsetzen und die gefürchteten EXORCET Raketen auf den Flugzeugträger abschießen. Gegen die feindlichen Flugzeugen können Sie die F14 TOM CATS einsetzen. Die beste Verteidigung gegen die EXORCET RAKETEN ist, um genug Abstand vom Insel zu halten. Der Mission Controller muß die begrenzte Reichweite der Flugzeuge wegen ihrer Treibstofftanks und die verschiedenen Geschwindigkeiten der Flugzeugen berücksichtigen. Auch die Wetterlage spielt bei der Landung und dem Aufstieg eine grosse Rolle. Mittels ultramodernen Wettersatalliten kann man sehen, wann schweres Wetter mit starkem veränderlichem Wind im Anzug ist. Wegen die unbeständigen Wetterverhältnisse liegt den Kurs des Flugzeugträgers noch nicht fest.

Bedienung

Schirm 1: Flugzeugträger

Auf diesem Schirm erscheinen die Indikatoren, die Anskruft geben über:

- die Richtung und Geschwindigkeit des Schiffes;
- die Windrichtung und-geschwindigkeit, und
- den Seitenwind über den Deck.

Mit den Cursorasten up/down können Sie die Richtung links/rechts und die Geschwindigkeit schneller/langsamer regeln. Der Windindikator zeigt die Windkraft und -richtung. Die resultante ist der Seitenwind. Für einen sicheren Start muß der Seitenwind innerhalb 20 Grad + oder - von der Fahrriichtung liegen. Dies wird durch eine grüne Schaffierung auf dem Zifferblatt gezeigt. Flugzeuge werden selektiert, indem Sie auf die Nummer des Flugzeugs drücken. Die selektierten Flugzeuge kommen in Reihfolge via den Flugzeuglift nach oben.. Die Flügel werden ausgeklappt und die Flugzeuge fahren zu ihrer Position an Deck. Dort warten sie ihren Start ab.

Tasten 1,2,3 und 4 sind für die F14 TOM CATS;

Tasten 5,6,7 und 8 sind für die F4 PHANTOMS und

Tasten 9 und 0 für die AE 6 INTRUDERS.

Das Selektierte Flugzeug wird von Technikern zum Katapult gebracht und daran festgemacht. Steht das Flugzeug auf der Take-off Position, dann erscheint durch einen Druck auf die Leertaste oder den Feuerknopf der Cat-Offizier. Er führt den Start. Nochmals ein Druck auf die Leertaste oder den Feuerknopf und der Cat-Offizier gibt das Handzeichen "Gas und Achtung!" Wenn Sie von einen sicheren Start überzeugt sind, drücken Sie auf die Leertaste oder den Feuerknopf. Jetzt wird das Flugzeug vom Deck abgeschossen und es steigt auf. Die übrigen Flugzeugen rücken eine Stelle zur nächsten Startposition auf. Drücken Sie wieder auf die

Leertaste oder den Feuerknopf, dann erscheint der Cat-Offizier aufs neue und ein nächstes Flugzeug wird gestartet. Der Aufstieg gelingt nur, wenn der Wind nach BOW dreht, denn sonst hindert der Wind das Flugzeug und stürzt es ab.

Schirm 2: Karte

Durch einen Druck auf die F2-Taste erscheint Schirm 2. Mit Hilfe dieses Schirms können Sie die Flugoperation führen, weil es möglich ist, Flugzeuge in verschiedene Richtungen zu dirigieren. Gleichzeitig gibt das linke Display Auskunft über alle Flugzeuge, d.h. verfügbar auf dem Flugzeugträger, ob sie fliegen oder abgeschossen sind und auch die übrige Flugzeit. Das rechte Display gibt Auskunft über das selektiertes Flugzeug, die Flugrichtung, die verfügbaren Waffen und die übrige Flugzeit. Die Mitte des Displays zeigt die Position des Schiffs, der Insel, unserer Flugzeuge und der feindlichen Flugzeuge, die schwarzfarbig sind. Die eventuellen vom Feind abgeschossenen Raketen sind auch auf diesem Schirm zu sehen. Durch einen Druck auf eine F-taste können Sie zwischen den verschiedenen Schirmen hin- und herschalten. Die Flugkarte zeigt auch die Reichweite der Flugzeuge. Maschinen, die außerhalb der Karte kommen, sind verloren.

Dirigieren von Flugbewegungen auf Schirm 2

Sie müssen ein bestimmtes Flugzeug selektieren, damit Sie Flugbewegungen ausführen können. Setzen Sie mit den Cursortasten oder dem Joystick den Select-Cursor, ein schwarzes Quadrat, über das selektierte Flugzeug. Das Flugzeug wird erst selektiert, wenn Sie auf die Leertaste oder den Feuerknopf drücken. Das rechte Display gibt Auskunft über das selektierte Flugzeug. Mit einem zweiten Cursor, der rotfarbig ist, können Sie die Flugrichtung angeben. Dies wird ausgeführt, indem Sie wieder auf die Leertaste oder den Feuerknopf drücken. Auf dem Flugzeugdisplay wird die neue Richtung auf dem Kompaß gezeigt. Die Flugrichtung der verschiedenen Flugzeuge hängt natürlich von der Rolle, die das Flugzeug erledigen soll, ab. Manchmal ist es ratsam, das Flugzeug zum Flugzeugträger zurückkehren zu lassen. Z.b. weil das Ende der Mission erreicht ist, oder wenn der Treibstoffvorrat leer ist. Die Rückkehr wird ermöglicht, durch den Richtungscursor über den Flugzeugträger zu setzen.

Das Flugzeug ist jetzt nicht mehr für andere Operationen verfügbar. Wenn das Flugzeug über dem Flugzeugträger kreist, müssen Sie auf die F4-Taste drücken, damit es landen kann. (Siehe LANDEN)

Die Indikatoren zeigen:

- | | |
|----------------------------------|--|
| fliegend | - schwarze Nummer auf einem roten Hintergrund |
| verfügbar auf dem Flugzeugträger | - weiße Nummer auf einem schwarzen Hintergrund |
| vernichtet/verloren | - alles schwarz |

Ein selektiertes Flugzeug gibt ein Lichtsingal. Unten in der Mitte des Displays erscheinen Nachrichten über die verschiedenen Entwicklungen während der Mission.

Schirm 3: Insel

Der Spieler kann sowohl an die Stelle Mission Controllers, als die Stelle des Pilots treten und selbst eine Mission ausführen. Sie können von der Controller Funktion auf die Pilot Funktion umschalten, indem Sie den Cursor über das selektierte Flugzeug setzen. Durch einen Druck auf die SELECT-Taste wird die Selektion festgelegt. Nochmals ein Druck auf die SELECT-Taste und die Selektion wird wieder ungeschehen gemacht. Wenn das Flugzeug selektiert ist, kann die Bewaffnung mit Hilfe der Leertaste oder dem Feuerknopf aktiviert werden. Also, bei den F14 und F4 die VULCAN Schnellfeuerkanonen oder bei den AE6 die Bomben. Achtung! Der Munitionsvorrat ist beschränkt.

Ein der wichtigsten Aufträge ist die Lokalisierung der Terroristenbasis. Lassen Sie ein F4-Phantom über der Insel fliegen und ein gewohnes und infrarotes Foto machen. Lassen Sie danach das Flugzeug zum Flugzeugträger zurückkehren und landen. Jetzt wird die Karte der Insel auf dem Inselschirm projiziert und können Sie den Auftrag weiter ausführen.

Auf dem Schirm sehen Sie sowohl die eigenen als auch die feindlichen Flugzeuge. Dies gibt direkte Information über die Kampfsituation. Das rechte und linke Display geben dieselbe Auskunft als auf Schirm 2.

Schirm 4 : Landen

Wenn das Flugzeug über dem Flugzeugträger kreist, erscheint eine Nachricht, worin mitgeteilt wird, daß das Flugzeug landen will. Der Spieler drückt auf die F4-Taste, damit die Landung anfangt. Die Landung besteht aus der Einfugschneise, der Line-up und der Landung. Der erste Teil ist die Einfugschneise, die ungefähr fünf Meile hinter dem Flugzeugträger anfangt. Das Flugzeug fliegt via einen Kurs links parallel vom Flugzeugträger. Ungefähr zwei Meile vor dem Flugzeugträger nimmt es eine Linkskurve. Dann fliegt es wieder parallel zur linken Seite des Flugzeugträgers zurück, bis ungefähr zwei Meile hinter das Schiff. Das Flugzeug nimmt wieder eine Linkskurve, bis die Maschine sich recht hinter dem Landeplatz befindet. Während dieser Einfugschneise werden durch den Flugzeugträger und ihren ATC (air traffic controller) Hinweise über den Kurs und die Höhe gegeben. Diese Hinweise können Sie mittels Cursortasten/Joystick links/rechts und/oder nach oben/nach unten folgen. Die Indikatoren im rechten Display zeigen die wirkliche Flugrichtung und die Höhe. Wenn die Einfugschneise nicht zu viel vom auftragenden Kurs abweicht, dann gestattet ATC den Final Approach, sonst wird die Landung unterbrochen, und muß eine neue Einfugschneise geflogen werden. Sie können eventuell ILS (instrument landing system) einschalten, wenn der Einflug wegen Unkenntnis zu schwierig ist. Die Landung verläuft jetzt automatisch. Haben Sie die Einfugschneise korrekt geflogen, dann gibt ATC Zuschtimming um auch den letzten Teil der Landung, den Final, auszuführen. Der Pilot muß seine Einfugschneise durch LIGHT LANDING DEVICE, auch MEATBALL genannt, bestimmen lassen. Der Ausdruck im Flugwesen dafür ist: "call the ball". Light Landing Device ist ein Hohlspiegel, worin ein Licht und noch eine Lichtreihe strahlt. Das mittlere Licht zeigt, ob die Einflugecke richtig ist; d.h. ist das mittlere Licht zu niedrig, dann ist auch die Einflugecke zu niedrig; ist das mittlere Licht zu hoch, dann wird zu weit vorn auf dem Deck gelandet und müssen Sie durchstarten. Steht das mittlere Licht auf der gleichen Höhe wie die seitlichen Lichte, dann ist der Einflugecke richtig. Das Flugzeug landet jetzt gerade für die Seile, die über den Deck gespannt sind, um das Flugzeug zum Stehen zu bringen.

Wenn das Flugzeug stillsteht, wird es von den Technikern zur Lift dirigiert. In einem Hangar unter dem Deck wird getankt und wird das Flugzeug aufs neue mit Waffen ausgerüstet. Danach wird das Flugzeug wieder nach oben gebracht, und ist wieder einsatzfähig.

Score

Punkte(in Form von Zeit) sind:

Pluspunkte für:	:	Gute Take-off
	:	Abschuß feindlicher Flugzeuge
	:	Vernichtung feindlicher Basis'
	:	Gute Landung (ohne ILS)
Minuspunkte für:	:	Abschuß einiger Flugzeuge
	:	Schlechte Take-off
	:	Raketen treffen Flugzeugträger
	:	Schlechte Landung

Am Ende des Spiel ist derjenige mit den wenigsten Punkten der Sieger.

Druck auf die STOP-Taste: Spiel stoppt.

Druck auf die ESC-Taste: Spiel endet.

FINAL COUNTDOWN

Une catastrophe inimaginable s'est annoncée : des terroristes nucléaires feront sauter New York, si les Etats-Unis ne satisfont pas à leurs revendications absurdes, la libération d'un nombre de terroristes condamnés et une somme de 500 millions dollars en or. Dans la Maison-Blanche on a installé un poste de commandement où les représentants du Sénat, du Pentagone, du CIA, du FBI, mais aussi les dirigeants politiques des régions menacées cherchent ensemble à détourner la catastrophe imminente. Après des recherches minutieuses les services de sécurité, célèbres dans le monde entier, ont déterminé que la base des terroristes se trouve probablement dans l'océan Pacifique où notre porte-avions US INVINCIBLE vient d'arriver.

L'INVINCIBLE, un porte-avions de la classe-Hart, et un château flottant ultramoderne. A côté d'une grande capacité de réagir il est doté d'une cobativité et d'une portée extraordinaires. Par ces qualités excellentes, l'US INVINCIBLE, un des bâtiments de guerre first line readiness, est capable de combattre les forces sinistres qui viennent menacer le monde occidental. Il n'y a pas longtemps une action violente a causé des pertes énormes; Il ne reste qu'une seule task-force de 10 avions pour accomplir la mission donnée par le président des Etats-Unis et ainsi formulée... 'Search and Destroy!', cherchez et détruisez. Les personnes chargées de cette tâche n'ont jamais connu une telle pression! Il ne leur reste que 6 heures avant que l'ultimatum expire. Les mission controllers, les pilotes, les techniciens et ceux qui dirigent le lancement ont été appelé au travail. Ils n'ont pas eu le temps de réfléchir aux conséquences énormes. Comme on peut lire dans le message du président: "Seulement la victoire est importante".

Toute responsabilité pèse maintenant sur vos épaules; c'est à vous de passer aux actes et de mener la mission à bonne fin. Vous devez manoeuvrer le bâtiment dans une position accessible, mais hors de portée de l'ennemi. Il est important d'exécuter les actions différentes dans un ordre précis.

Beaucoup de succès, vous en aurez besoin!

Les appareils de TASK FORCE "GARY" sont:

4	TOM CATS F14	: des avions de combat
4	PHANTOMS F4	: des avions de reconnaissance
2	INTRUDERS AE6	: des avions de bombardement

Votre tâche consiste à découvrir et à détruire la base des terroristes qui se trouve probablement à un endroit secret dans l'île. Pour atteindre ce but un F4 doit photographier l'île et ensuite retourner et atterrir sur le porte-avions pour faire développer les pellicules. Une analyse détaillée des photos suivra. Ensuite une carte détaillée de l'île sera projetée sur l'écran. On peut afficher cette carte en appuyant sur la touche F3. Maintenant vous savez où se trouve la base des terroristes. Essayez de détruire cette base en utilisant des avions de bombardement AE6. Du côté des terroristes on cherchera à déranger ces opérations aériennes en mettant en service leurs avions et en lançant leurs redoutables missiles Exocet sur le porte-avions. Pour combattre les avions ennemis on peut envoyer les Tom Cats F14; La meilleure défense contre les attaques des missiles est de ne pas trop s'approcher de l'île. La mission controller doit aussi tenir compte de la portée légèrement limitée des avions à cause de leurs réservoirs de carburant. Souvent aussi il faut tenir compte des différences de vitesse, par exemple entre les F14 et les AE6. En plus les conditions atmosphériques jouent un rôle important à l'atterrissage et au décollage. A l'aide des satellites météorologiques ultramodernes on peut déjà prévoir du mauvais temps accompagné de vents forts et instables. Donc on ne peut pas encore déterminer la route précise du porte-avions.

La Commande

Ecran (1) : Le Porte-avions

Le premier écran montre des indicateurs qui vous informent sur :

- la direction et la vitesse du navire
- la direction et la vitesse du vent
- le vent de travers sur le pont de lancement

Le joueur peut influencer la direction et la vitesse du porte-avions en choisissant avec les touches curseur up/down pour plus vite/plus lentement ou avec à gauche/à droite pour la direction. L'indicateur du vent montre la force et la direction du vent. Pour un lancement sans danger le vent de travers sur le pont de lancement doit se trouver à l'intérieur de 20 degrés + ou - (la partie verte sur le cadran) de la route du bâtiment.

On peut sélectionner des avions en appuyant sur leurs numéros d'appareil. Les avions montent l'un après l'autre par un grand ascenseur qui se trouve sur le pont arrière. Arrivés en haut ils déploient leurs ailes repliables et ils se dirigent vers leur position sur le pont en attendant leur lancement.

Les Touches 1,2,3 et 4 sont les TOMCATS F14
Les Touches 5,6,7, et 8 sont les PHANTOMS F4
Les Touches 9 et 0 sont les INTRUDERS AE6

Le personnel de pont dirige le premier avion vers la catapulte et l'attache à cette machine de lancement. Quand l'appareil se trouve sur la position take-off, à l'aide de la barre d'espacement/du bouton de tir, on peut afficher l'officier-cat. Encore un pressement sur le bouton de tir/la barre d'espacement fait que l'officier-cat donne un signe de la main droite ce qui veut dire: "ouvrez le gaz et personnel de la catapulte, faites attention!". Après avoir tout contrôlé, il faut de nouveau appuyer sur la barre d'espacement/le bouton de tir et le départ suivra immédiatement. L'appareil quitte le pont et s'élève dans l'air. Les autres avions sélectionnés avancent d'une place vers la position de départ. En appuyant de nouveau sur la barre d'espacement/le bouton de tir l'officier-cat réapparaît et l'avion suivant peut être lancé. Le décollage ne peut réussir que si le vent-X s'est tourné vers BOW, autrement l'avion, trop gêné par le vent, s'écrasera.

Ecran (2) : La Carte

On peut sélectionner l'écran 2 en appuyant sur F2. Cet écran permet la réalisation des opérations aériennes. Vous pouvez diriger les avions dans des directions

différentes. En même temps la partie gauche de l'écran montre les données de tous les avions: présents sur le porte-avions, en vol, perdus, les heures de vol écoulées. La partie droite donne des informations sur un avion sélectionné: la direction du vol, les munitions, les heures du vol écoulées. La partie centrale montre la carte des opérations aériennes où sont indiqués les positions du porte-avions, l'île, nos avions en vol et ceux de l'ennemi (colorés et noir). Les missiles lancés par l'ennemi sont également visibles sur cet écran. Il est toujours possible de passer à un autre écran en appuyant sur la touche-F correspondante. La carte des opérations aériennes montre aussi la portée de nos avions; les appareils qui se rendent à l'extérieur de la carte sont perdus.

Diriger les mouvements de vol sur l'écran 2

Pour pouvoir exécuter un mouvement de vol, il faut d'abord sélectionner un avion. Cela se fait à l'aide des touches curseur/du joystick qui positionne le curseur de sélection, un petit carré noir, sur l'avion voulu. Pour valider ce choix il faut appuyer sur la barre d'espacement ou le bouton de tir. La partie droite de l'écran donne une image de l'avion sélectionné. Un deuxième curseur (rouge) devient visible. En appuyant de nouveau sur la barre d'espacement/le bouton de tir on peut déplacer ce curseur dans la direction que l'avion doit prendre. Cette direction est montrée sur le compas. La sélection de la direction dépend fortement du rôle attribué à l'avion. Parfois il est désirable de faire retourner un appareil vers le porte-avions; la fin de la mission est proche ou les munitions s'épuisent. Pour cela il faut sélectionner cet avion et mettre le curseur de direction sur le porte-avions. Maintenant l'avion ne peut plus participer au combat. Quand l'avion circule au-dessus du porte-avions on peut sélectionner "atterrir" en appuyant sur F4. (voir plus loin Atterrissage)

Les indicateurs montrent:

en vol	:	des numéros noirs sur un fond rouge
présent sur le porte-avions	:	des numéros blancs sur un fond noir
détruit / perdu	:	tout est noir

Un appareil sélectionné montre un feu clignotant.

La partie centrale en bas de l'écran affiche des informations sur le déroulement de la mission.

Ecran (3) : l'île

Sur cet écran le joueur peut aussi bien assumer le rôle de mission-contrôler que celui de pilote (voler). On passe de la fonction-controller à la fonction-pilote en positionnant le curseur sur l'appareil voulu. Pour valider ce choix il faut appuyer sur la touche SELECT. En appuyant de nouveau sur la touche SELECT on peut annuler ce choix. Après le sélectionnemenent d'un appareil on peut activer les munitions à l'aide de la barre d'espacement ou du bouton de tir. Les F14 et les F4 mettent en action les canons à tir rapide, les AE6 lancent des bombes. Faites attention, le stock de munitions est limité.

Une de vos tâches les plus importantes consiste à vous informer de la base des terroristes. En survolant la base un Phantom-F4 peut faire des photos normales et infrarouges. Après le retour et l'atterrissage de l'avion la carte de l'île sera projetée sur l'écran. Ensuite on peut procéder à une autre action. L'écran montre en même temps nos avions et ceux de l'ennemi. De cette façon nous recevons des informations directes sur le combat. L'écran-Ile et l'écran -Carte donnent les mêmes informations sur les avions. La partie centrale montre en bas le déroulement du combat.

Ecran : Atterrir

Si un avion circule au-dessus d'un porte-avions, il apparaît une nouvelle où on peut lire que l'avion veut atterrir. Pour activer le cycle d'atterrissage le joueur doit appuyer sur la touche F4. Le cycle d'atterrissage consiste à parcourir le trajet d'arrivée, c'est -à -dire les opérations d'approche; le line up et l'atterrissage proprement dit. La première partie, l'approche, est une route qui se fait selon le modèle d'une attache légèrement déformée. L'avion commence 5 miles derrière le porte-avions, vole parallèlement au bâtiment du côté gauche, tourne à gauche 2 miles devant le porte-avions, retourne du même côté jusqu'à 2 miles derrière le bâtiment, ensuite l'avion tourne de nouveau à gauche jusqu'à ce qu'il se trouve tout droit derrière le pont d'atterrissage. Pendant l'approche le porte-avions et son ATC (air traffic controller) donnent des indications sur la route et la hauteur. On peut obéir à ces

indications en mettant les touches curseur/ le joystick à gauche/ à droite et / ou en haut / en bas. Les indicateurs de la partie droite affichent la direction et la hauteur de votre avion. Si l'avion ne s'écarte pas trop de la route donnée, l'ATC permettra le final approach, autrement l'appareil doit refaire le cycle d'atterrissage. Si vous ne savez pas encore comment atterrir, vous pouvez mettre en action l'ILS (instrument landing system.) en appuyant sur A. L'atterrissage se fait automatiquement. Si l'avion a bien effectué les opérations d'approche, l'ATC permettra d'exécuter la dernière partie de l'atterrissage, le FINAL. Pour les approches le pilote doit se servir du Light Landing Device, nommé parfois MEATBALL. (call the ball). L'appareil se compose d'un miroir concave et un système de feux réfléchis par ce miroir. L'angle sous lequel vous devez arriver est déterminé par le feu central. Quand le feu central est trop bas, l'angle d'arrivée est trop bas. Si le feu central est trop haut, l'avion arrive trop loin sur l'avant-pont. Pour un atterrissage correct le feu central doit se trouver à la même hauteur que les feux latéraux. Dans ce cas vous atterrissez juste devant les câbles qui stoppent l'avion. Après l'atterrissage le personnel dirige l'avion vers le premier ascenseur pour prendre du carburant et des munitions dans un hangar souterrain. Après cela il peut de nouveau servir.

Score

Diminuer le score	:	un take-off réussi
	:	descendre un avion ennemi
	:	détruire une base ennemi
	:	un atterrissage réussi (sans ILS)
Augmenter le score	:	un avion descendu par un avion ennemi
	:	un mauvais take-off
	:	des missiles touchent le porte-avions

A la fin du jeu le vainqueur est celui a le score le plus bas.

Appuyez sur la touche-"STOP"	:	pour interrompre le jeu
Appuyez sur la touche-"ESC"	:	pour terminer le jeu