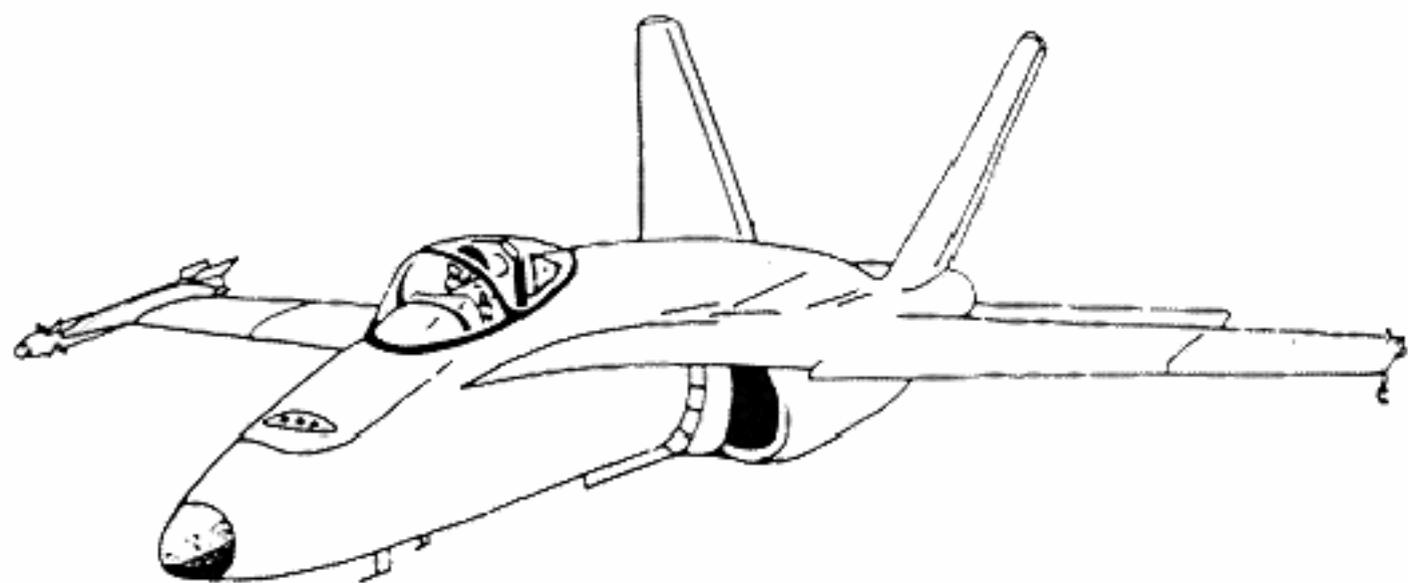
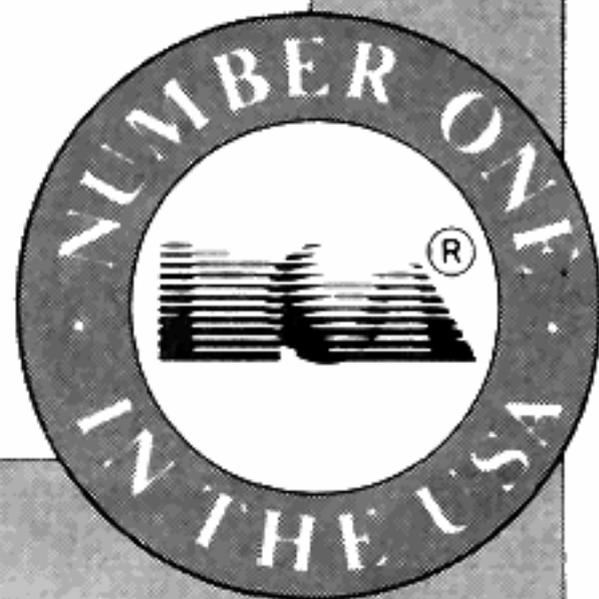


MANUAL

F/A-18 INTERCEPTOR™ INTERCEPTOR



ACE
934
RATED



FRANCAIS

ELECTRONIC ARTS™

INTERCEPTOR MANUAL

Table des matières

Généralités	1
Préparation	1
Tout d'abord	2
Comment utiliser l'ordinateur de vol F/A-18.	2
Référence de l'appareil	3
Contrôle du Joystick.	3
Contrôles de l'appareil.	4
Contrôles de simulation.	5
Contrôles du champ de vision.	6
Contre-mesures électroniques (CME).	7
Armes disponibles.	7
Vol	8
Vol de routine.	9
Vol libre, sans confrontation avec l'ennemi.	9
Formation: Comment manoeuvrer.	10
Formation: Pratique des Manoeuvres.	10
Qualification.	13
Mission d'action avancée immédiate.	14
Missions au Choix.	15
Carnet de vol.	15
Conseils d'un vétéran du combat.	16
Appendice A - Spécifications de l'appareil.	18



Généralités

Testez votre aptitude au combat aérien aux commandes d'un chasseur turboréaction super-moderne contre les avions 'bandits' meurtriers. L'action se déroule dans un environnement aérien réaliste dans lequel vous parcourez la Baie, ou vous élancez vers le ciel au-dessus de la Péninsule de San Francisco ou encore, vous exécutez une opération sur l'Océan Pacifique. Vous scrutez l'horizon à partir de la cabine de pilotage d'un Frelon F/A-18 de la Marine ou d'un Falcon de Combat F-16 de l'Armée de l'Air.

Veillez lire la section Préparation pour commencer à jouer et étudier la section Référence de l'appareil pour vous familiariser avec les commandes de contrôle du Joystick et du Clavier pour le *F/A-18 Interceptor*. La cabine de pilotage et les commandes de contrôle sont les mêmes pour le F-16 et le F/A-18. Après avoir visionné le vol de routine et avoir effectué le vol libre, il est vital que vous vous entraîniez à manoeuvrer si vous voulez un combat couronné de succès. Ensuite, vous vous qualifierez pour partir en mission spéciale, pratiquerez les missions de combat sélectionnées, et enfin commencerez le réel combat contre les bandits.

Préparation

Vous pouvez jouer *Interceptor* sur un Amiga Version 500, 1000 ou 2000. Avant de commencer, protéger votre disquette en écriture puis faites une copie de sauvegarde qui vous servira pour le jeu (cf Manuel d'utilisation de votre Amiga pour instructions sur le formatage et la copie des disquettes). *Interceptor* se joue à l'aide du clavier ou d'un joystick.

Note aux nouveaux utilisateurs d'Amiga: *F/A-18 Interceptor* nécessite au moins 512K octets de mémoire (si votre ordinateur possède 512K octets, débranchez l'unité externe pour que le son soit meilleur.) Il est recommandé d'avoir un moniteur couleur RGB ainsi qu'un méga-octet de mémoire pour augmenter la capacité du volume et pour être capable de bien visionner le vol de routine.

Tout d'abord:

1. Allumez votre ordinateur et votre moniteur.
2. Branchez la souris dans le Port 1 et le Joystick dans le Port 2.
3. Introduisez la copie de sauvegarde. Utilisateurs d'Amiga 1000, servez-vous de Kickstart 1.2, puis introduisez votre copie de sauvegarde lorsque sur l'écran s'affiche un message demandant que le Workbench apparaisse. Déplacez le pointeur sur l'icône de programme, puis effectuez un double clic sur le bouton de la souris tout d'abord et sur l'icône de l'Interceptor au milieu de l'écran ensuite.
4. L'écran de titre et de remerciements apparaît ; lorsqu'il vous l'est demandé, tapez un indicatif d'appel pour partir en mission spéciale complète. Puis appuyez sur RETURN (voir Note ci-dessous).
5. Lorsque l'écran de sélection de Missions apparaît, appuyez sur le numéro de l'option avec laquelle vous désirez commencer le jeu.

Note: Lorsque vous permettez l'écriture à votre disquette, 'R' comme Rookie apparaît en tant qu'indicateur d'appel. Le Rookie est un pilote qui a achevé avec succès les trois premières missions du *F/A-18 Interceptor* ; Ainsi, l'utilisation de l'indicateur 'R' vous permet de sélectionner une plus grande variété de missions de suite. Si vous désirez utiliser votre propre indicatif (effaçant ainsi sans arrêt le Rookie), sélectionnez **8** ('Votre actuel carnet de vol') puis mettez le carnet de vol à jour en appuyant sur **SHIFT + 2**. Tapez **1** pour transférez le nouveau carnet de vol sur la disquette. Un message apparaît, vous demandant d'introduire votre propre indicatif. Vous avez aussi la possibilité de retirer le programme et d'introduire une disquette vierge et initialisée en **DF0**. Un autre message apparaît vous demandant de nouveau d'introduire votre propre indicatif. Vous pouvez choisir de **ne pas** partir en mission spéciale. Cependant, vous devez réussir la **Qualification** afin de voler pour des missions de combat.

Comment utiliser l'ordinateur de vol F/A-18

Pour pouvoir jouer *F/A-18 Interceptor*, il faut que vous introduisiez un code de sécurité après avoir choisi l'une des options de Vol (voir Vol). Sur le message-écran, vous utiliserez votre F/A-18 Flight Computer (ordinateur de vol F/A-18) pour aligner les 4 lettres et/ou nombres, puis vous taperez le code approprié visible dans la fenêtre au-dessus de la dernière lettre ou du dernier nombre.



1. La première lettre ou le premier nombre correspondent à la plus petite combinaison possible de la lunette. Cherchez la.
2. Cherchez le deuxième caractère sur la lunette du milieu puis alignez-le juste au-dessus du premier.
3. Cherchez le troisième numéro sur la grande lunette extérieure. Alignez-le avec les deux premiers caractères.
4. Regardez maintenant sur la lunette du plus petit numéro, et cherchez le quatrième caractère (une fenêtre se trouve au-dessus de chacun d'eux). Tapez le code numérique visible dans la fenêtre au-dessus du quatrième caractère. Appuyez sur RETURN.
5. A ce moment-là, vous devez recevoir confirmation d'exécuter la mission. Cependant, si vous introduisez un code incorrect, vous avez 2 chances de plus de trouver le code de sécurité avant que le programme ne vous demande de recommencer à zéro.

Note: Faites très attention lorsque vous sélectionnez les personnages sur l'ordinateur de vol ; un '8' peut ressembler à un 'B', ou un '0' à un 'D'. Pour vous entraîner à l'utilisation de l'ordinateur de vol du *F/A-18 Interceptor*, cherchez le numéro de combinaison 9E5F. Vous êtes sur la bonne piste si la réponse est 057247.

Référence de l'appareil

Lorsque vous vous apprêtez à prendre l'air, vous volez avec l'un des deux intercepteurs — soit le classique Falcon de combat dynamique F-16 ou le Frelon F/A-18 McDonnell Douglas/Northrop. Entre vos mains, le Falcon et le Frelon sont à la fois arme et bouclier. Référez-vous à l'**appendice A- Spécifications de l'appareil**, pour plus d'informations sur les deux appareils.

Contrôle du Joystick

Pour contrôler votre avion en vol, utilisez le clavier ou le joystick. Aidez-vous du Joystick lorsque votre avion se déplace lentement le long de la piste au moment du décollage. Une fois que vous êtes à une vitesse de décollage d'environ 200 noeuds, tirer sur le Joystick pour vous envoler. En vol, dirigez le Joystick pour amener votre appareil dans la direction désirée.

Le bouton 'feu' du Joystick déclenche l'arme choisie sur la cible choisie, et transforme la prochaine manoeuvre de l'instructeur en **Training: Missions** (Préparation: Missions).

Contrôles de l'appareil

Il est important que le pilote du *F/A-18 Interceptor* soit familiarisé avec les commandes de contrôle de la cabine de pilotage du Falcon F-16A ainsi que du Frelon F/A-18. Les fonctions prédominantes de la cabine de pilotage sont le collimateur de pilotage (système de pilotage), le système radar et armement, et les indicateurs de niveau du kérosène, d'altitude et de vitesse relative. Le collimateur de pilotage qui apparaît sur la verrière au-dessus du tableau de bord, comprend un désignateur de cible, un réticule de visée, une lunette de tir, un indicateur de sélection des armes, un dispositif de cible longue portée, un détecteur de cible, un compteur-G (mesure de la charge). Référez-vous aux illustrations du système de pilotage pour vous familiariser avec ces fonctions.

Note: Référez-vous aux illustrations du tableau de bord de la cabine de pilotage et du clavier lorsque vous passerez la liste des commandes suivantes en revue:

F1-F10 *Poussée.* Contrôlent l'accélération par crans de 10%.

Note: Si vous appuyez sur F1 deux fois et si votre allure est supérieure à 10%, le moteur s'arrête. Si vous appuyez sur F10 et que votre force d'accélération est de 100%, la chambre de post-combustion se met en route.

= *Poussée.* Augmente la vitesse d'un cran

- *Poussée.* Réduit la vitesse d'un cran

Retour vers l'arrière

Freins. Freine ou fait sortir les trains d'atterrissage (cela dépend de votre position au moment du freinage). L'indicateur de 'freins' sur le côté gauche du tableau de bord s'allume lorsque vous freinez.

Touche , *Contrôle de la gouverne.* Gouverne de gauche, tourne à gauche ('lacet')

Touche . *Contrôle de la gouverne.* Gouverne de droite, tourne à droite ('lacet')

Commandes du curseur

Mouvement de l'appareil. La flèche *du haut* fait piquer du nez l'avion, celle du bas le redresse, la flèche de gauche le fait tanguer vers la gauche et celle de *droite* le fait tanguer vers la droite.

G *Mécanisme.* Fait lever ou baisser le levier d'atterrissage.

A *Crochet de sécurité.* Rallonge le crochet de sécurité du F/A-18 pour les atterrissages sur le porte-avions.



Contrôles de simulation

- P** *Pause.* Arrête le jeu un instant. Appuyez pour reprendre l'action.
- Esc** *Rétablissement de la mission.* Vous ramène au début de la mission en cours.
- Shift + ESC**
Quitte la mission en cours. Vous ramène à l'écran de sélection de Missions.
- H** *Collimateur de pilotage.* Active/désactive l'affichage du système de pilotage. Tout s'affiche sauf qu'une arme sélectionnée disparaît lorsque vous désactivez le système et réapparaît lorsque vous la resélectionnez.
- J** *Brouillage du CME (Compteur de mesures électro-niques).* Active/désactive le CME. 'ECM' clignote sur le côté droit du tableau lorsque vous le sélectionnez.
- C** *Mitrailleuse.* Provoque une rapide contre-attaque pour brouiller le système de surveillance électronique des avions-ennemis ainsi que des missiles à tête chercheuse.
- F** *Bombe éclairante.* Fournit une bombe éclairante moyenne portée pour dévier le missile moyenne portée.
- M** *Carte.* Affiche la carte aérienne ainsi que votre position sur l'indicateur de position horizontale)
- R** *Portée.* Contrôle la résolution du radar (2, 10 ou 40 miles).
- T** *Sélection d'objectif.* Associe le contact radar à une cible. Navigue entre les cibles possibles si vous appuyez sur T à plusieurs reprises.
- Retour** *Sélection d'armes.* Appuyez à plusieurs reprises pour naviguer entre les armes disponibles. L'arme sélectionnée est désignée par un clignotant rouge dans la fenêtre des armes sur le tableau de bord.
- Barre d'espace**
Tir. Fait tirer l'arme sélectionnée sur la cible choisie.
- Shift + F** *Active les caissons de secours.* Libère les caissons de secours lors de certaines missions.
- Shift E** *Ejecte.* Appuyez pour vous éjecter d'un avion touché.

Contrôles du champ de vision

Touche ENTER

Met en marche le mode d'observation en perspective de la première personne se trouvant à l'intérieur de la cabine de pilotage à la troisième personne se trouvant hors de la cabine.

Appuyez de nouveau sur **Enter** pour repénétrer dans la cabine de pilotage. Appuyez sur **Enter** pour sauter 'la loupe' qui suit la sélection de chacun des scénarios. Ainsi, vous entrerez directement dans la cabine de pilotage.

Shift + Enter

Vous amène vers la tour de contrôle la plus proche de votre position.

[or] **Zoom**. Parenthèse gauche = grossissement du zoom ; celle de droite = diminution du zoom.

Les touches suivantes sur le clavier numérique entrent en fonction lorsque votre observation se fait de *l'intérieur* de l'avion:

- 4 Tourne votre tête vers la gauche
- 6 Tourne votre tête vers la droite
- 5 Immobilise votre tête dans la position du moment
- 2 Tourne votre tête pour vue arrière (vérifiez votre '6')
- 1 Vue directe vers le bas
- 7 Vue directe vers le haut
- 8 Rétablit le champ de visibilité avant

Note: Le programme vous ramène automatiquement vers l'axe latéral en avant après 4 secondes. Pour empêcher cela, appuyez sur 5 (voir ci-dessus) afin de rester dans la position d'observation du pilote que vous avez sélectionnée.

Lorsque vous appuyez sur **Enter**, le clavier numérique du mode d'observation reste effectif. Cependant, le champ de vision qui est offert par chacun des numéros correspond à la position de l'observateur hors de l'appareil. Défiler à travers les numéros du clavier numérique pour voir votre avion en vol sous tous les angles possibles, puis appuyez de nouveau sur **Enter** pour revenir au poste d'observation à partir de la cabine de pilotage. **Note:** En plus des 7 touches mentionnées ci-dessus, les touches 3 et 9 sont aussi effectives lorsque vous observez l'avion de l'extérieur (A ce moment-là, la touche 5 vous montre une vue de l'axe longitudinal de l'appareil.) De plus, le point décimal vous offre une vue symétrique.



CME (Contre-mesures électroniques)

Vous pouvez utiliser le Contre-mesures électroniques pour brouiller le radar de l'ennemi, éviter d'être détecté et contrecarrer une attaque éventuelle. Le CME présente à la fois une forme active, telle que brouiller le radar ennemi électroniquement, et une forme passive, telle que larguer des bombes, composées de petits morceaux de métal ou d'aluminium. Les actes de bombardement servent d'appât, troublant le radar de l'attaquant — dirigeant même le missile vers la mauvaise cible. Lorsque le pilote fera face à une attaque éventuelle, il lui faudra souvent employer le CME en même temps qu'effectuer une manoeuvre de déroboement.

Le Falcon F-16A tout comme le Frelon F/A-18 sont équipés de nacelles CME standard. Sur le côté droit du tableau de bord de votre cabine de pilotage se trouve un indicateur CME. S'il est en action, un clignotant jaune s'allumera. L'utilisation du CME réduit la portée et l'efficacité des missiles ennemis mais cependant, votre position en cours est en danger.

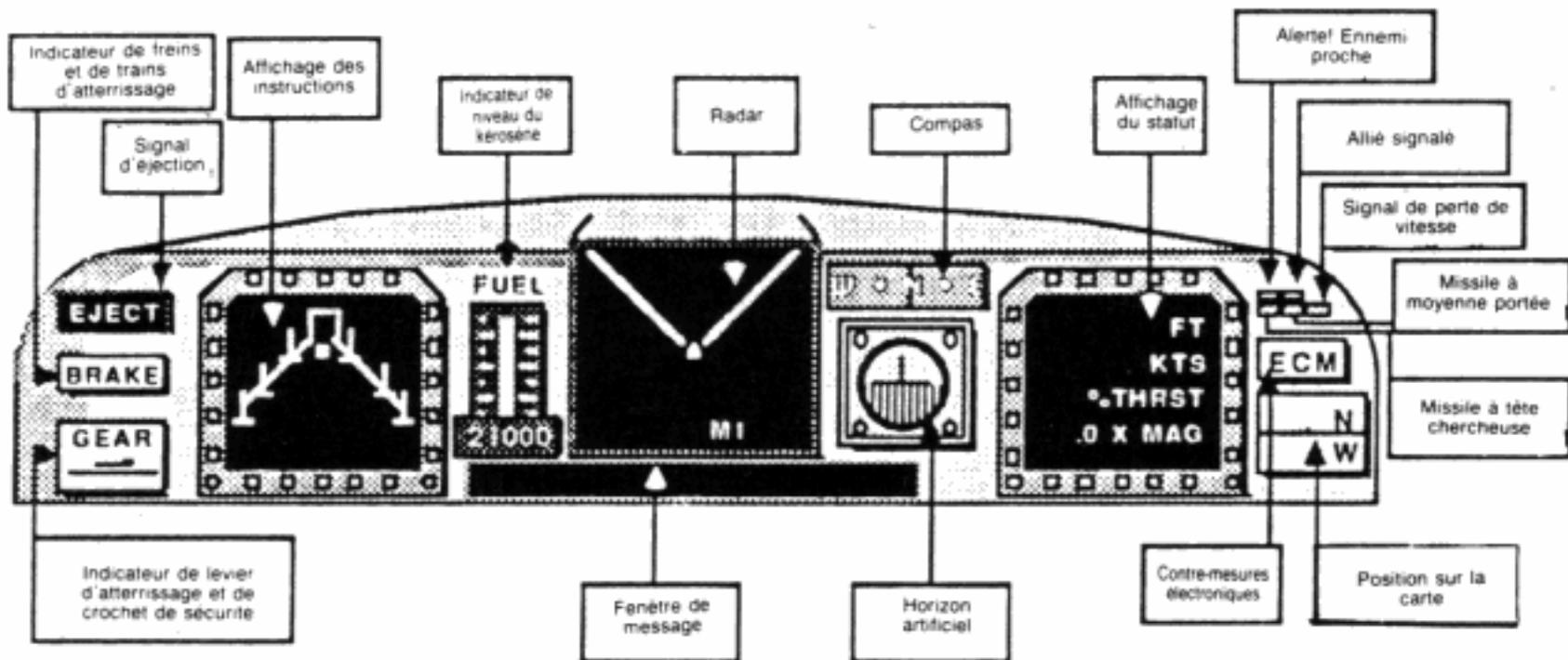
Armes disponibles

Chaque appareil est glorifié de missiles à moyenne et à courte portée ainsi que d'un canon à courte portée. L'AIM-120A AMRAAM correspond au missile air-air *moyenne portée* de chaque appareil. C'est une arme de destruction extrêmement précise. L'AMRAAM a une portée effective de plus de 30 miles ; son système de guidage le laisse dans une position d'attache et d'inertie jusqu'à ce qu'il approche de la cible. Ensuite, l'AMRAAM met en marche une tête chercheuse lorsqu'il frôle la cible.

Le missile à *courte portée* qui se présente au pilote du *F/A-18 Interceptor* s'appelle le missile anti-aérien AIM-9L Sidewinder.

Le Sidewinder offre une portée de 11 miles et atteint une vitesse de Mach 3. Un pilote manoeuvrant à 6 G peut encore lancer un Sidewinder sur sa cible. Le Sidewinder peut être lancé lorsque l'appareil ennemi ne se trouve pas plus loin que 1,000 pieds. L'AIM-9 est au meilleur de sa performance lorsqu'il est largué de l'arrière avec une combustion incandescente, mais sa capacité 'tout angle' lui permet d'être aussi larguer de l'avant.

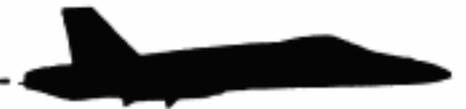
Le GE-M61 est un canon à courte portée, un canon de 20 mm qui tire 570 à 6000 coups par minute. De nos jours, un canon courte portée a plus de valeur s'il se trouve au milieu d'un combat de chasseurs.



Vol

Maintenant que vous avez terminé la brève vérification de chaque appareil, vous êtes donc prêt à partir en solo. Votre point de départ doit toujours être l'écran de Sélection de Missions, sur lequel vous choisissez le vol qui vous convient.

Si vous sélectionnez **Demonstration Flight**, vous vous habituerez alors au mécanisme de base du vol du point de vue du passager — ainsi qu'à quelques points de repères vitaux de la Baie de San Francisco.



Optez plusieurs fois pour **Free Flight** si vous êtes débutant et désirez connaître les sensations aériennes puis **Training: Demo of Maneuvres** pour faire connaissance des manoeuvres de base du combat. Pour vous entraîner à manoeuvrer derrière un instructeur professionnel pilotant un F-16, sélectionnez **Training: Practice Maneuvres**, et effectuez les différentes manoeuvres (descriptions plus loin dans Formation: Pratique des Manoeuvres). Choisissez **Qualification** pour vous qualifier pour le combat ; maintenant, positionnez-vous sur **Next Active Advanced Mission**. Vous serez envoyé sur le statut actif et devrez faire face à l'une des 6 missions. Lorsque vous les avez toutes achevées, vous pouvez revivre la gloire du passé en sélectionnant une mission accomplie précédemment dans **Selectable Missions**.

Vol de routine

Lorsque vous avez sélectionné **Demonstration Flight** (introduisez **1** sur l'écran **Mission Selection**), faites un zoom sur le porte-avions Enterprise (CVN 65). Vous pouvez alors apercevoir le 'cheval de labour' de la Marine décoller du pont du porte-avions, en allumant la chambre de post-combustion. Lorsque vous êtes en statut de vol de routine, vous ne pouvez pas prendre les commandes de l'avion. L'avion de démonstration vous donne rapidement goût au vol, puis atterrit sur la station aéronavale d'Alameda. La démonstration se prolonge tant que vous ne quittez pas le mode **Mission Selection** en appuyant sur **Shift + Esc**. Lorsque vous vous sentez prêt à prendre les commandes, continuez avec Free Flight.

Vol libre, sans confrontation avec l'ennemi

Le mode **Free Flight, no Enemy confrontation** est l'occasion parfaite de vous familiariser avec les qualifications requises pour construire une solide base afin de devenir un pilote de combat. Une fois que vous avez sélectionné Free Flight, introduisez le code de sécurité (voir instructions dans la section Préparation de ce manuel), puis choisissez votre position de départ entre San Francisco International (1), Station Aéronavale d'Alameda (2), Station Aéronavale Moffett Field (3), et un porte-avions sur la côte de San Francisco (4). Vous avez la possibilité de voler soit avec le Frelon F/A-18 ou le Falcon 16 (si vous choisissez le porte-avions comme point de départ, on vous assignera automatiquement un F/A-18.) Contrôlez que la position de votre avion pour le décollage soit bien précise, puis votre tableau de bord et enfin, vérifiez que tous les systèmes soient sur 'la mise en route'. Pour décoller, appuyez simplement sur F10 pour que votre accélération vous donne une 'puissance militaire'. Lorsque votre vitesse de croisière est de 200 noeuds, levez le joystick pour décoller.

En mode **Free Flight**, vous ne faites face à aucun ennemi et vous n'avez aucun objectif en vue. Cependant, vous pouvez explorer les possibilités de vol, pratiquer vos décollages et vous familiariser avec les systèmes de contrôle et les caractéristiques de vol de votre appareil. Le mode Free Flight préserve aussi les sons tels que le vrombrissement du moteur lorsque vous accélérez pour le décollage, le son grinçant de votre levier de vitesse au moment de l'atterrissage, le coup de puissance supersonique lorsque vous allumez la chambre de post-combustion.



Note: si vous vous écrasez au sol lors d'une mission *F/A-18 Interceptor*, vous retournez alors à votre position initiale, prêt au décollage une fois de plus. Cependant, si vous êtes en mission spéciale, s'écraser au sol signifie que vous ne gagnerez aucun crédit de la mission accomplie sur votre carnet de vol. (voir **Carnet de vol**).

Formation: Vol de routine

En mode **Training: Demo of Maneuvers**, vous occupez la place du passager pendant que l'instructeur de vol fait une démonstration de plusieurs manoeuvres aériennes de base. Lorsque vous sélectionnez le mode Training Demo de l'écran de Sélection de missions, il vous sera demandé d'introduire le code de sécurité. Vous décollez et êtes ainsi prêt à observer les 7 premières manoeuvres. Le pilote vole avec une vitesse d'accélération de 80 % lors de la démonstration ; il peut grimper à une altitude dépassant 14,000 pieds et voler à une allure d'au moins 650 noeuds.

En tant que passager, vous n'avez pas le droit de prendre les commandes de l'appareil. Cependant, si vous voulez éviter l'une des manoeuvres ou bien interrompre une manoeuvre en cours pour jouer avec celles qui suivent, appuyez sur Return (il vous est possible d'appuyer plusieurs fois sur Return si vous voulez sauter plusieurs manoeuvres.) Une fois la série de manoeuvres complétée (voir **Formation: Pratique des manoeuvres pour liste des manoeuvres**), vous devez quitter ce mode si vous ne voulez pas que la série se répète automatiquement. Profitez du mode de Vol de routine ; il vous donne un plus pour effectuer vous-même les manoeuvres en mode **Formation: Pratique des manoeuvres**.) Pour quitter ce mode et revenir à l'écran de Sélection de Missions, appuyez sur **Shift + Esc**.

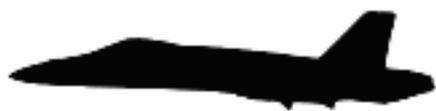
Formation: Pratique des manoeuvres

En mode **Training: Practice Maneuvers**, les manoeuvres sont les mêmes que celles du mode Vol de routine et vous les accomplissez dans le même ordre. Une fois que vous avez sélectionné le mode **Training: Practice Maneuvers**, introduisez le code de sécurité, puis lisez les instructions sur l'écran. A partir de ce moment-là, vous vous placez sur la piste d'envol, juste derrière l'avion de l'instructeur qui vous attend pour décoller. Poussez votre accélération à 80 % ; lorsque vous atteignez une vitesse de 200 noeuds, prenez votre envol. Essayez de garder l'instructeur en vue lorsqu'il s'élance pour se mettre en position pour la première manoeuvre. Suivez attentivement l'instructeur et effectuez chaque manoeuvre de suite après lui. Si vous perdez l'instructeur dès qu'il commence à manoeuvrer, vous pouvez reprendre votre position derrière son appareil en appuyant sur **Return** (une fois votre position retrouvée, assurez-vous de rester dans le champ d'action de l'instructeur sans toutefois le dépasser.)



Utilisez votre expérience dans le mode **Formation: Vol de Routine** et suivez l'instructeur lorsqu'il fait des loopings ou des tonneaux, ou lorsqu'il fait un décrochage ou encore lorsqu'il vole sur le dos. Si l'une des manoeuvres se révèle être trop difficile, vous pouvez toujours déclencher automatiquement la prochaine manoeuvre. Assurez-vous de maintenir le nez de l'appareil en vue de l'avion de tête, puis appuyez sur le bouton du joystick lorsque l'instruction demandant de déclencher apparaît au bas du tableau de bord. L'instructeur manoeuvre d'abord, et vous essayez de le suivre. Pour sauter une manoeuvre, appuyez sur **Return**. Pour laisser une traînée de fumée derrière l'avion de l'instructeur, appuyez sur **S**. De la même façon que dans le mode **Formation: Démonstration de Manoeuvres**, les manoeuvres se répètent automatiquement jusqu'à ce que vous quittiez le mode. Appuyez sur **Shift + Esc** pour revenir à **Sélection de missions**.

Ci-dessous, vous trouverez la description détaillée des 7 manoeuvres que vous pratiquerez lors de l'entraînement:



Renversement

Pour effectuer un renversement, poussez le manche sur le côté. L'avion fait demi-tour et son axe décrit un cercle à l'horizon. En combat, utilisez le renversement pour vous préparer à grimper, plonger et tourner.

Le plongeon

Utilisez le plongeon lorsque l'attaquant approche et que vous vous trouvez dans le 'cône de vulnérabilité' de l'ennemi. Pour cela, décrochez dans la direction de l'attaque, volez avec votre aile défléchie vers le bas, puis à droite. Le but est d'activer 'l'angle d'ascension' et de briser l'angle de l'agresseur en lui faisant dépasser le but.

Le looping

Pour effectuer un looping, grimpez rapidement et décrochez. Votre tête est symétrique au looping et vous recevez des G positifs. Cela ressemble un peu à une pirouette en arrière mais dans l'air. Effectuez cette manoeuvre pour trouver votre position par rapport à un proche adversaire.

Le Split-S

Lors du Split-S, le défendant se met sur le dos et plonge verticalement, se plaçant ainsi dans la direction opposée à son adversaire. L'idée est de forcer l'adversaire à manquer son but, vous mettant en position de renversement et détruisant en même temps l'angle d'attaque de l'attaquant.

Semi-looping vertical

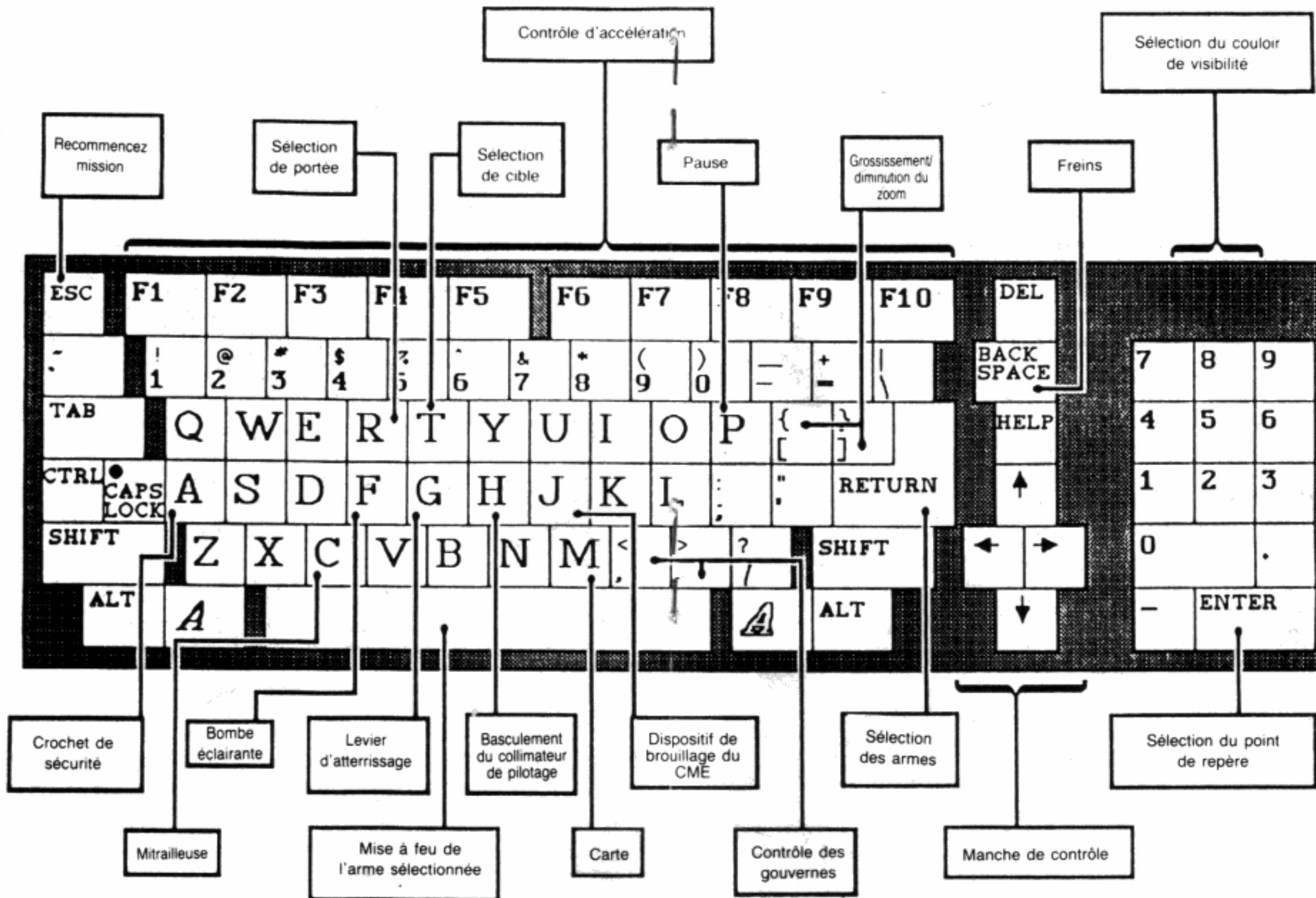
Lors d'un semi-looping vertical, vous tirez sur le manche, puis allez vers le haut de la boucle, et enfin volez horizontalement sur le dos. Remettez votre avion en position verticale. Faisant partie des manoeuvres Immelman, le semi-looping vous permet de gagner de l'altitude et de changer de direction.

Le tonneau

Pour faire un tonneau, le défendant augmente d'abord le régime, puis amorce un virage gauche ou droite dans la direction opposée. Le tonneau implique une forte perte de vitesse et est plus intéressant lorsque l'attaquant se trouve en position d'angle haut car vous pouvez ainsi prendre le dessus. Si vous exécutez cette manoeuvre convenablement, l'adversaire devrait vous survoler.

Vol sur le dos

Le vol sur le dos est l'une des bases des manoeuvres aériennes. Pour l'accomplir, tirer sur le manche jusqu'à ce que vous soyez retourné, maintenez votre direction, puis volez sur le dos. Essayez de rester au niveau horizontal si vous le pouvez.



Shift-E = Ejection
 Shift-Esc = Menu Principal
 Shift-Enter = Tour de contrôle
 Shift-F = Caisson de secours



Qualification

Lorsque votre formation et votre orientation sont terminées, rendez-vous à Qualification sur l'écran de Sélection de missions. De suite, vous entendez le vrombrissement des puissants réacteurs du F/A-18 et vous observez de la fenêtre de la cabine de pilotage du Frelon, le pont de l'Enterprise au milieu de l'océan. Après avoir introduit le code de sécurité, lisez les instructions sur l'écran pour vous qualifier.

En mode **Qualification**, vous devez successivement décoller du pont du porte-avions, survoler puis atterrir sans problème sur le pont du porte-avions. Vous devez aussi être prêt à affronter d'éventuels ennemis au-dessus du Pacifique ; N'oubliez pas que vos ennemis ne sont pas concernés par vos missions et n'hésiteront pas à vous harceler impunément. Essayez de faire face aux avions non identifiés (bogeys) s'ils apparaissent et retourner vers le porte-avions. Prenez un point de repère sur le bateau, réduisez votre vitesse à 150 noeuds, descendez et foncez sur le pont aéronaval. Freinez, baisser votre levier d'atterrissage et sortez votre crochet de sécurité, puis inversez les réacteurs pour stopper totalement l'appareil.

Si vous réussissez la Qualification, vous êtes autorisé à partir en service (un message apparaît sur l'écran confirmant votre avancement.)

Escape vous repositionne sur le pont du porte-avions ; **Shift + Esc** vous renvoie à la Sélection de Missions.

Mission d'action avancée immédiate

Lors de la sélection de **Next Active Advanced Mission**, vous acceptez de défier les bandits à l'occasion de plusieurs missions. Une fois le mode sélectionné et le code introduit, vous partirez pour la première des différentes missions. Chacune d'elle exige une tâche spécifique à exécuter (voir Descriptions de 4 des missions ci-dessous.) Pour réussir dans le mode de Mission d'action avancée immédiate, vous devez être trempé dans toutes les phases du combat actif — savoir diriger l'appareil, détecter l'ennemi sans être détecté soi-même, à l'aide des mesures électroniques et visuelles, se rapprocher pour une attaque, sélectionner et préparer les armes, tenter de toucher, manoeuvrer pour quitter le combat.

Note: Les voyants lumineux se trouvant dans le coin en haut à droite du tableau de bord de la cabine de pilotage clignotent de différentes couleurs lorsque les situations suivantes se révèlent:

- 1 Un avion allié dans les parages = vert
- 2 Un ennemi dans les parages = rouge
- 3 Un signal de perte de vitesse = rouge
- 4 Un missile à tête chercheuse se dirigeant vers vous = blanc
- 5 Un missile à moyenne portée se dirigeant vers vous = blanc

De plus, un message explicatif apparaît au bas du tableau de bord pour chacun des 'événements'.

Confirmation visuelle

Lors de cette première mission de combat, vous décollez de San Francisco International à bord d'un Falcon F-16 ou d'un Frelon F/A-18. Votre devoir est de trouver et d'identifier un appareil (il est quelque part dans les environs!) et de revenir à SFO indemne! L'appareil que vous devez identifier peut être un ami comme un ennemi. En mode de Confirmation visuelle, vous faites face au danger d'être attaqué. Tout votre armement est opérationnel aussi amorcez vos armes si vous 'renifler' un avion non identifié. Ne tirez que si l'on fait feu sur vous. Il vaut mieux éviter un traquenard. Un message vous fait savoir si votre mission est terminée. Retournez tranquillement à la maison et garez-vous.

Opération Défensive Urgente

Lorsque la Confirmation visuelle est achevée, vous êtes paré pour l'Opération Défensive Urgente. Si vous la sélectionnez, vous décollez du pont du porte-avions ancré sur la côte de San Francisco, aux commandes d'un Frelon F/A-18. Votre mission est claire et difficile: 'Un appareil hostile vole dans votre secteur. Air Force One en direction de San Francisco'. Cela signifie que le Commandant en Chef est totalement ignorant de la tentative d'assassinat contre lui et compromet fatalement la sécurité américaine. Dans cette mission de protection, votre rôle est d'intercepter et de détourner l'attention des agresseurs, laissant ainsi le temps à l'Air Force One d'atterrir sans problème à San Francisco (un message vous informe lorsque l'avion du Pacha est posé.) Décollez d'urgence vers l'endroit de l'attaque, détournez ou détruisez l'ennemi, et revenez vers le porte-avions pour atterrir. L'Opération Défensive d'Urgence est un défi pour le pilote de combat, un défi de première grandeur — nécessitant une aptitude à surmonter la position de l'attaque, à être plus habile que votre adversaire, et à le désarmer si besoin est.

Interception d'un appareil volé

Deux Falcons F-16 de l'U.S Air Force ont déserté vers le camp adverse, aidés dans leur tentative de fuite par deux éclaireurs non identifiés. Votre tâche ici est de décoller du porte-avions, de trouver les possibles déserteurs et leurs acolytes, et faire face aux bandits de la façon la plus convaincante possible. Placez-vous devant les soi-disant Benedict Arnolds pour les informer que le petit jeu est terminé. S'ils acceptent de revenir, escortez-les ; s'ils n'obéissent pas à votre demande de se rendre, empêchez alors leur fuite à tout prix.



Opération de Recherche et de Secours

Lors de l'Opération de Recherche et de Secours, vous devez trouver et venir à l'aide d'un pilote allié dont l'avion a été abattu. Décollez de l'Enterprise et cherchez le pilote disparu, en utilisant votre radar et votre vue de lièvre. De nouveau, les bandits sont là pour vous empêcher d'exécuter votre mission. Lorsque vous avez localisé le pilote touché, déployez le caisson de secours et mettez-le à sa portée. Un message vous informe si le droppage a réussi. Une fois le pilote touché en sécurité, votre mission est accomplie — vous n'avez plus qu'à retourner sur le porte-avions et sans problème.

Missions au choix

Si vous optez pour Missions au choix après votre Mission d'action avancée immédiate, vous avez le choix entre toutes les missions que vous avez accomplies en mode Mission d'action avancée immédiate. A chaque fois que vous achevez une mission dans Missions au choix, un nouveau scénario vous est proposé que vous pouvez choisir sur l'écran de Sélection de missions. En vous envolant lors de chaque mission, vos instruments ainsi que vos armes sont opérationnels. Votre avion est en attente. Enfilez votre combinaison anti-G et montez à bord. Missions au choix vous permet de pratiquer les scénarios de combat avant de continuer par un combat actif.

Note: Il existe d'autres missions qui ne sont pas décrites ici. Dès que vous avez achevé une mission d'action, vous avez la possibilité de la recommencer. Toutefois, la deuxième fois, il se peut que vous ayez à combattre avec un déploiement d'adversaires plus rudes.

Votre carnet de vol

Votre carnet de vol vous permet de noter votre évolution lorsque vous partez en **mission spéciale** (n'oubliez pas de permettre l'écriture à votre disquette avant de vous enrôler.) Sur l'écran de Sélection de missions, choisissez **Votre carnet de vol**. Un résumé s'affiche comprenant les choses suivantes:

- 1 Nombre de missions commencées
- 2 Missions successivement accomplies
- 3 Montant des armes utilisées et des coups tirés
- 4 Temps de vol cumulé
- 5 Total des écrasements au sol — non compris les éjections
- 6 Coups dûs aux missiles ennemis

Après chaque mission accomplie, votre carnet de vol est mis à jour. Pour sauvegarder la mise à jour sur disquette, appuyez sur **1**. Chacune des missions que vous avez terminées sont ajoutées à votre crédit. par exemple, si vous avez accompli les deux premières missions apparaissant dans le mode Missions au choix, vous pouvez alors commencer la troisième dès que vous le désirez. Au fur et à mesure que vous partez en mission, vous mettez votre carnet de vol à jour, sans oublier de suivre vos progrès tout le long du jeu.

Si vous voulez remettre le carnet de vol à zéro et garder des statistiques depuis le début, appuyez sur **Shift + 2**. Cela effacera le carnet de vol en cours et remettra toutes les statistiques à zéro. Lorsque vous remettez le carnet de vol à zéro, vous effacez aussi le crédit obtenu par chaque mission accomplie. N'oubliez pas d'introduire un nouvel indicatif d'appel.

Note: Il faudra aussi que vous vous requalifiez pour voler.

Pour quitter le mode de Carnet de vol et revenir à Sélection de Missions, appuyez sur **Esc**.

Les conseils d'un vétéran du combat

Connaître le mécanisme des chasseurs de combat d'aujourd'hui est un élément-clé de l'art du pilotage. Non seulement il doit savoir où se trouvent toutes les commandes en touchant simplement mais aussi il se doit de considérer son appareil comme la merveille de la technologie aérospatiale dont il fait partie. Vos appareils *F/A-18 Interceptor* et *F-16* sont les meilleurs machines volantes que la Marine et l'Armée de l'Air puissent lancer dans les airs. Ils sont le résultat de milliers d'heures de conception et d'ingénierie, et sont entretenus de façon excellente par des mécaniciens au sol attentifs et bien formés. Entre vos mains, le *F-16* et le *F/A-18* se transforment en instruments précis et le pilote formé en chirurgien de l'air.

L'art du combat aérien repose sur une combinaison de qualités différentes. L'expérience est bien sûr le meilleur professeur de tout pilote — il n'existe aucun substitut pour remplacer les longues heures passées à perfectionner les manoeuvres de base, les principes de l'attaque et les dégagements. Les qualités requises pour un pilote de premier ordre doivent inclure le courage, la détermination, le goût du risque, et une foi mesurée dans son aptitude à faire le travail sans fanfare. Le voile du pilote est garanti toutes les deux missions — un voyage rapide dans l'au-delà, ou trop de pratique, le séparant de la réalité et provoquant une retombée vertigineuse sur Terre.



Un bon pilote se construit par étapes, soutesant les défis au bon moment — de façon élégante et non complaisante. Cela signifie se qualifier à l'entraînement, aller de Vol libre à Formation, à Qualification, puis à Missions au Choix pour terminer en Mission d'action avancée immédiate. Il se doit d'appliquer les principes de base tels que contrecarrer, détecter, prendre le dessus de l'attaque, enfermer et utiliser les armes. Un pilote professionnel entre une large variété de manoeuvres dans son répertoire, les pratiquant jusqu'à ce qu'elles deviennent une seconde nature. Une préparation habile aide à acquérir une attitude calme, une attitude de battant dans les affrontements aériens les plus vigoureux.

Bienvenue dans le monde des pilotes de combat!



Appendice A - Spécifications de l'appareil

Le Chasseur de combat Falcon F-16 est une oeuvre d'art: au poids léger, c'est un chasseur de combat aérien aux rôles multiples avec une capacité d'anticiper sur les attaques. Le F-16 est un appareil monoplace à queue unique verticale, équipé de d'ailerons et d'ailes semi-fixés, de volets de direction et de volets de bord de fuite.

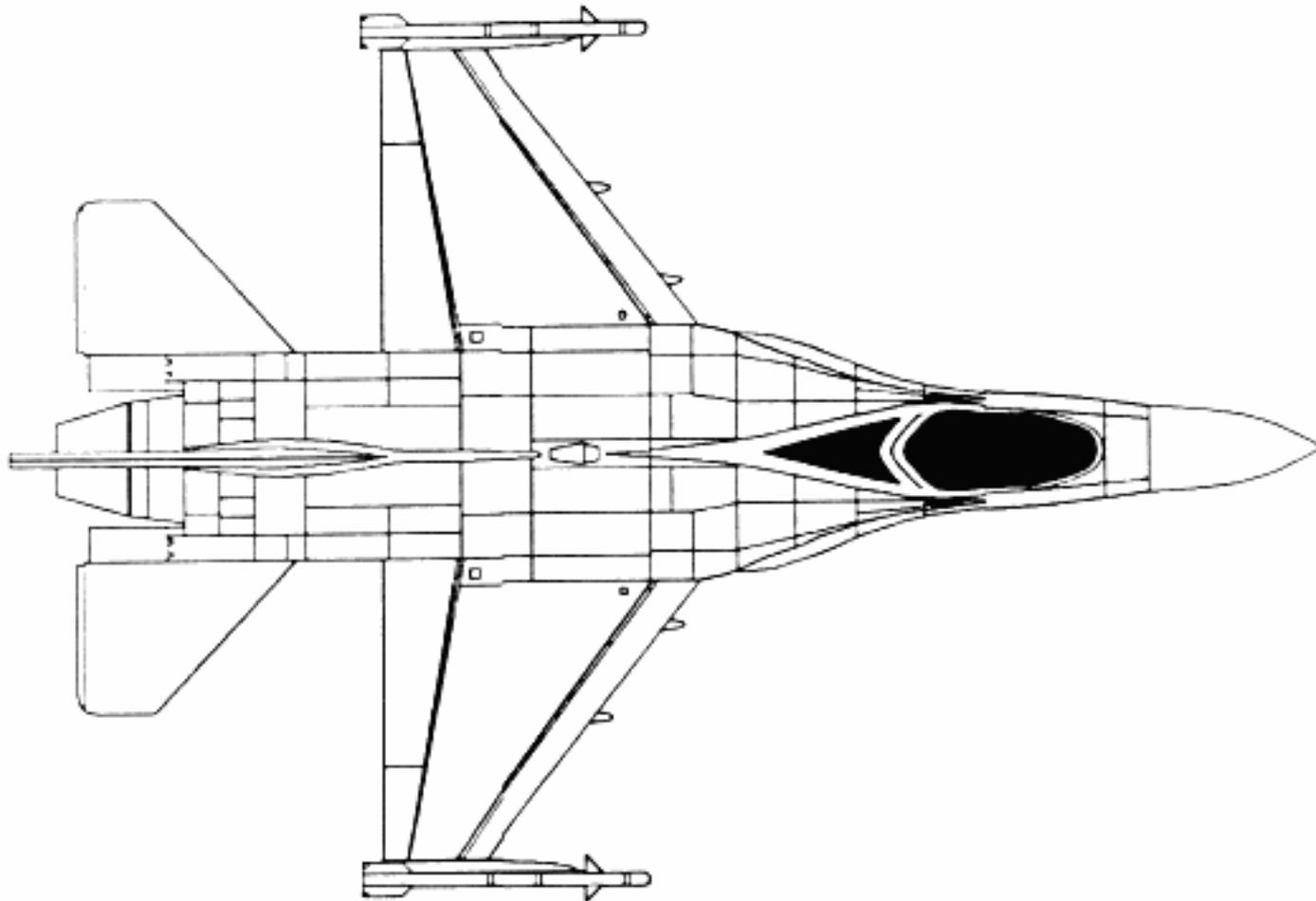
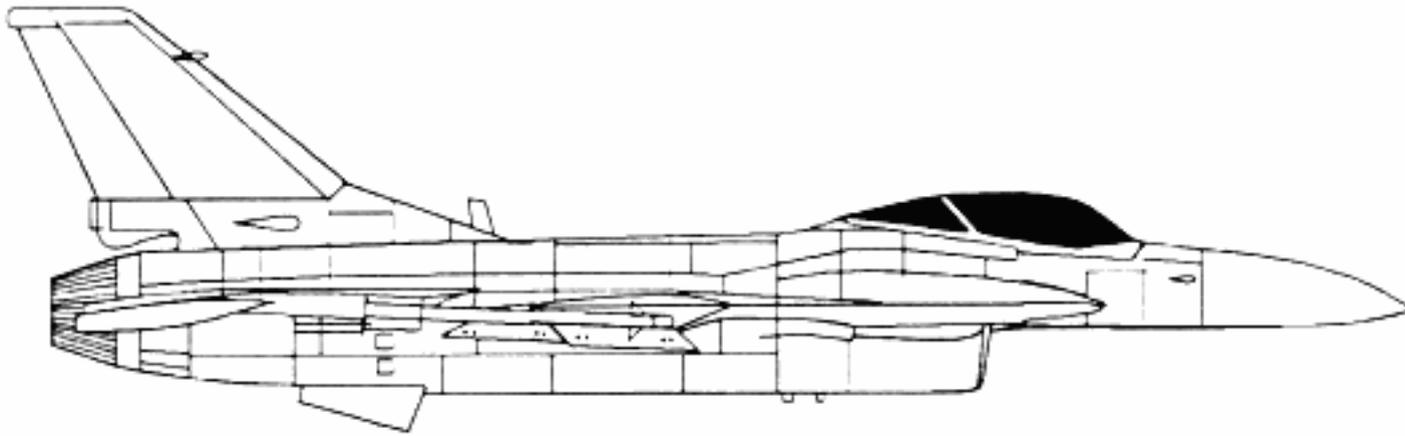
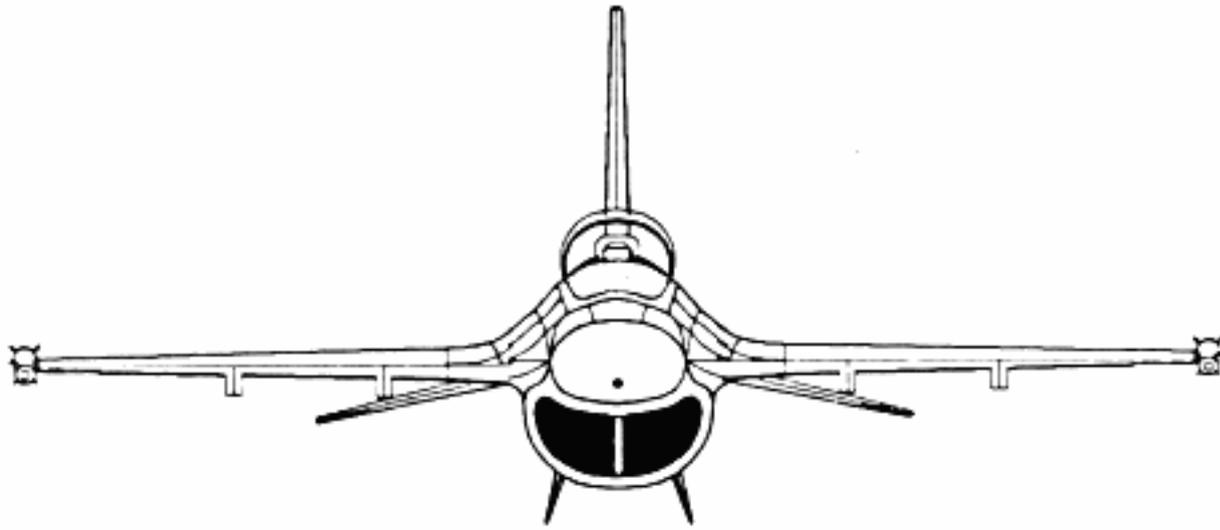
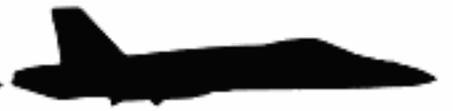
Moteur	Le F-16 est équipé d'un moteur turbopropulseur Pratt Whitney F100-PW-100 avec une poussée statique de 23,830 livres.
Dimensions	L'envergure de l'appareil est de 31 pieds et sa longueur de 47 pieds.
Poids	Net: 16,794 livres ; Poids de décollage: 37,500 livres maximum.
Navigation	Le système de navigation principal du Chasseur de combat Falcon est un Singer-Kearfott SKN-2400 INS avec un dispositif de brouillage standard ALQ-131 CME.
Radar	Son radar comprend un système de fréquence radio et de dépistage. Portée: 2,10 ou 40 miles. Le champ de vision du Falcon permet la détection de cibles à plus de 30 miles- y compris le sommet des arbres
Artillerie	Le F-16 peut transporter une charge d'armes supérieure à 20,450 livres. Avec deux missiles Sidewinger thermoguidés à courte portée (11 miles), 4 missiles anti-aériens AMRAAM à moyenne portée (30 miles), et une mitrailleuse intra-fixée GE M61 A-1 capable de tirer 500 balles anti-char à une portée maximum de 500 mètres, le F-16 est une arme de défense aérodynamique et meurtrière.
Vitesse	Le Falcon peut atteindre une vitesse maximum d'environ 1350 miles/h (Mach 2.05) à une altitude de 40,000 pieds ; au niveau de la mer, le F-16 atteint une vitesse d'environ 915 miles/h (Mach 1.2).

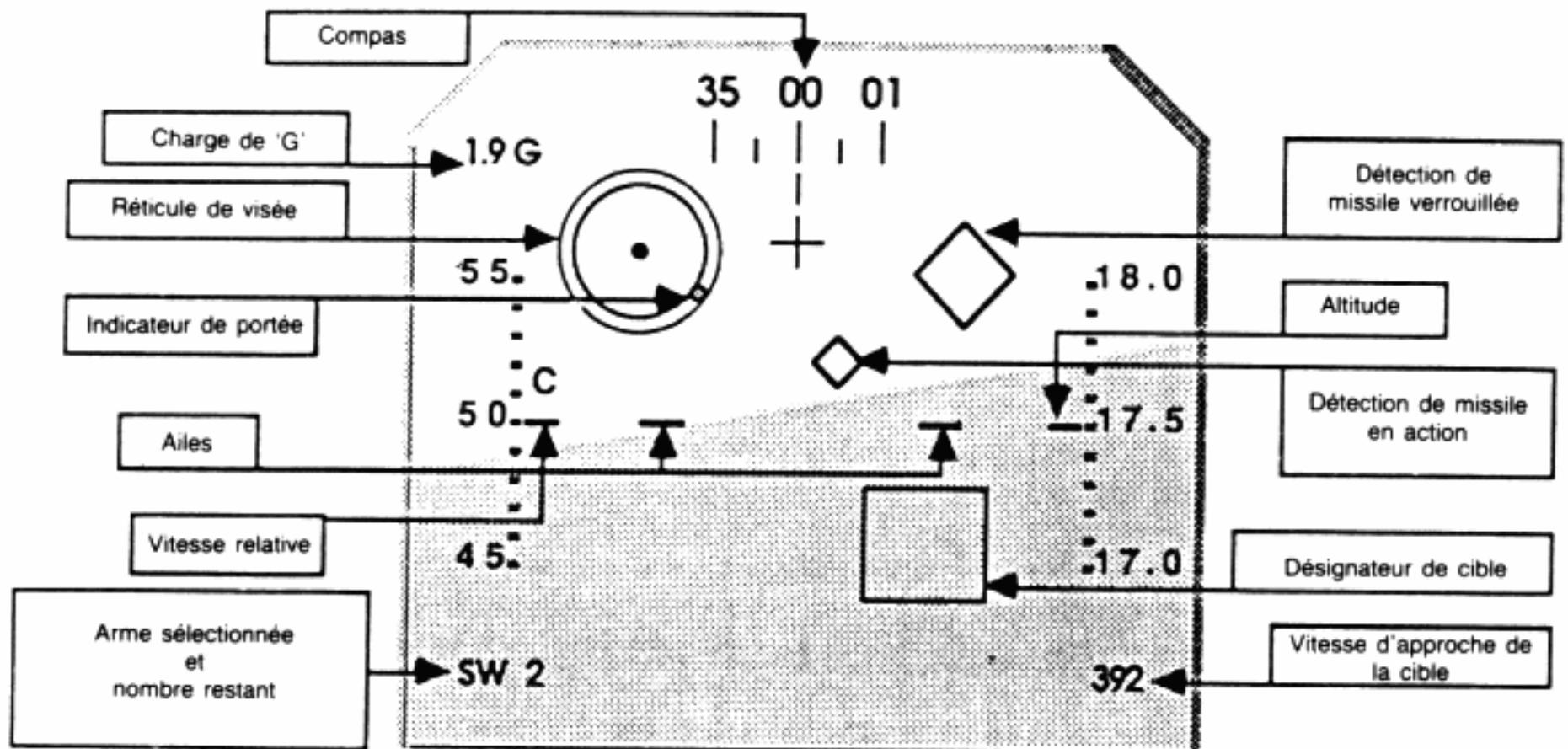
Rayon de combat

Le rayon de combat tactique du Falcon, avec un plein de kérosène est de 340 miles.

Autonomie L'autonomie du chasseur est de 2415 miles.

Le pilote de combat peut être assuré d'un vol tranquille et d'une vue de la cabine de pilotage exceptionnelle lorsqu'il amène son Falcon en vol de routine. Les commandes de contrôle sont un manche et une pédale, tous deux placés de façon à être le plus efficace possible. La vitesse et la portée du Falcon F-16 garantissent une performance de première dans plusieurs domaines de combat.





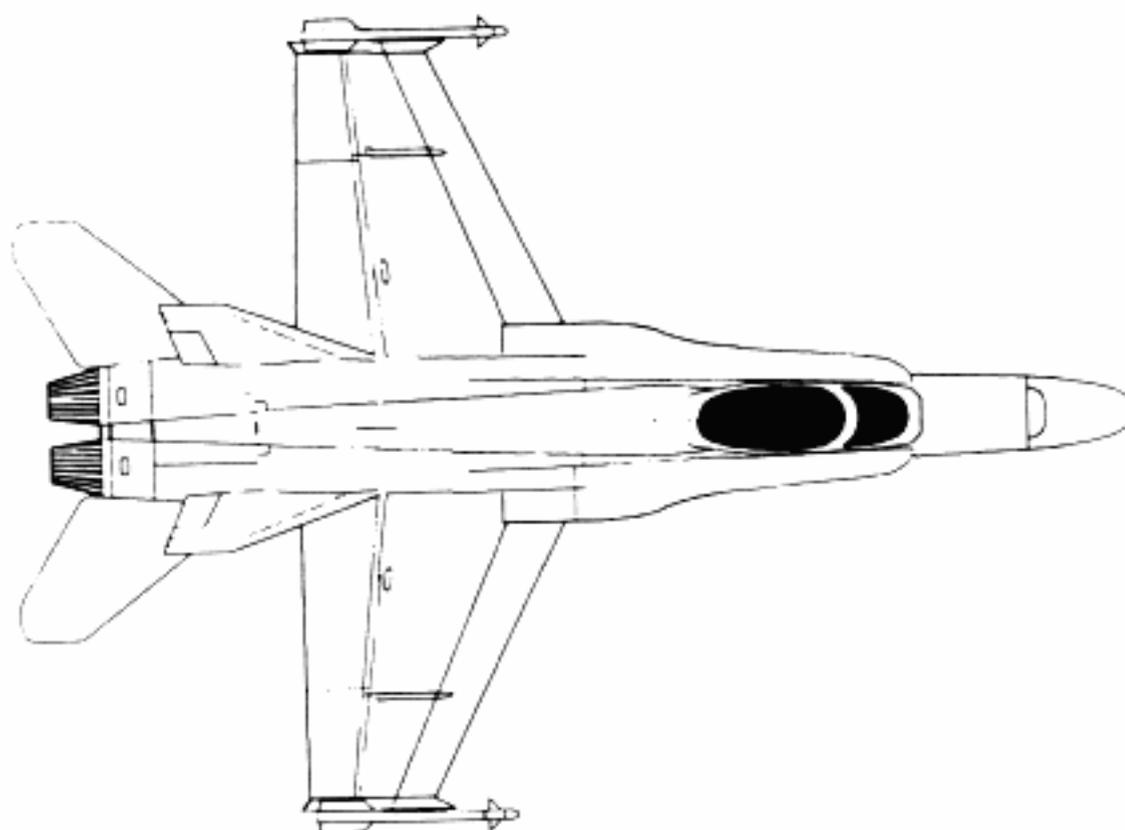
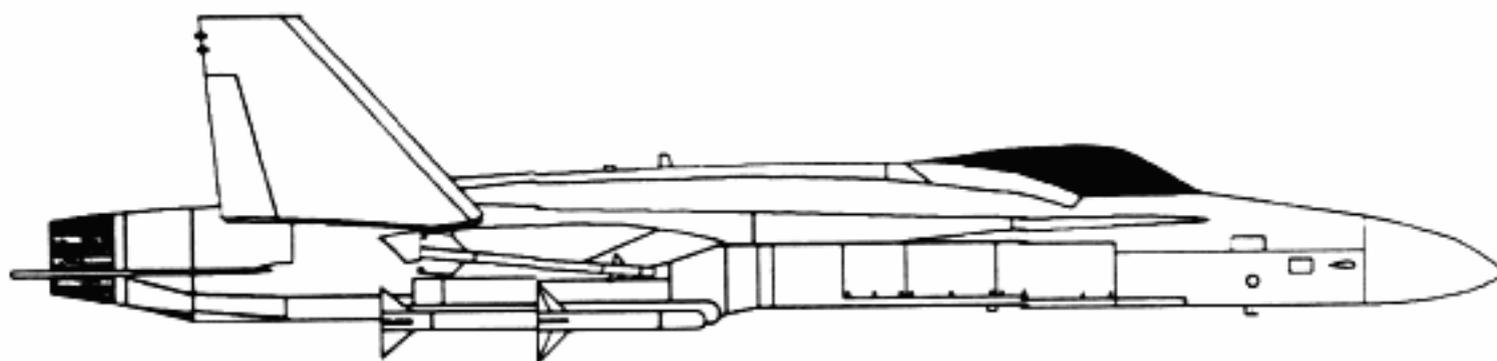
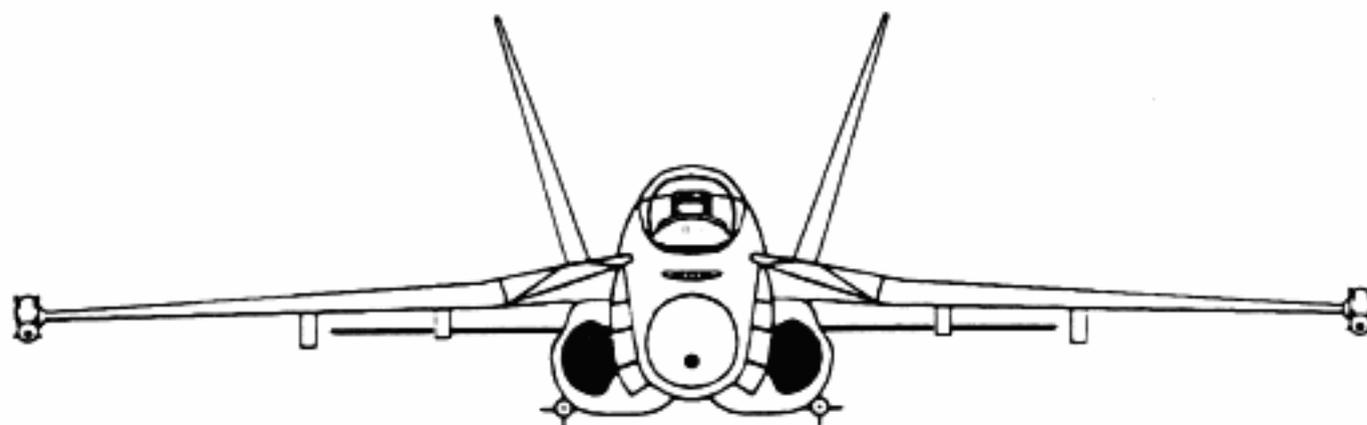
F-16

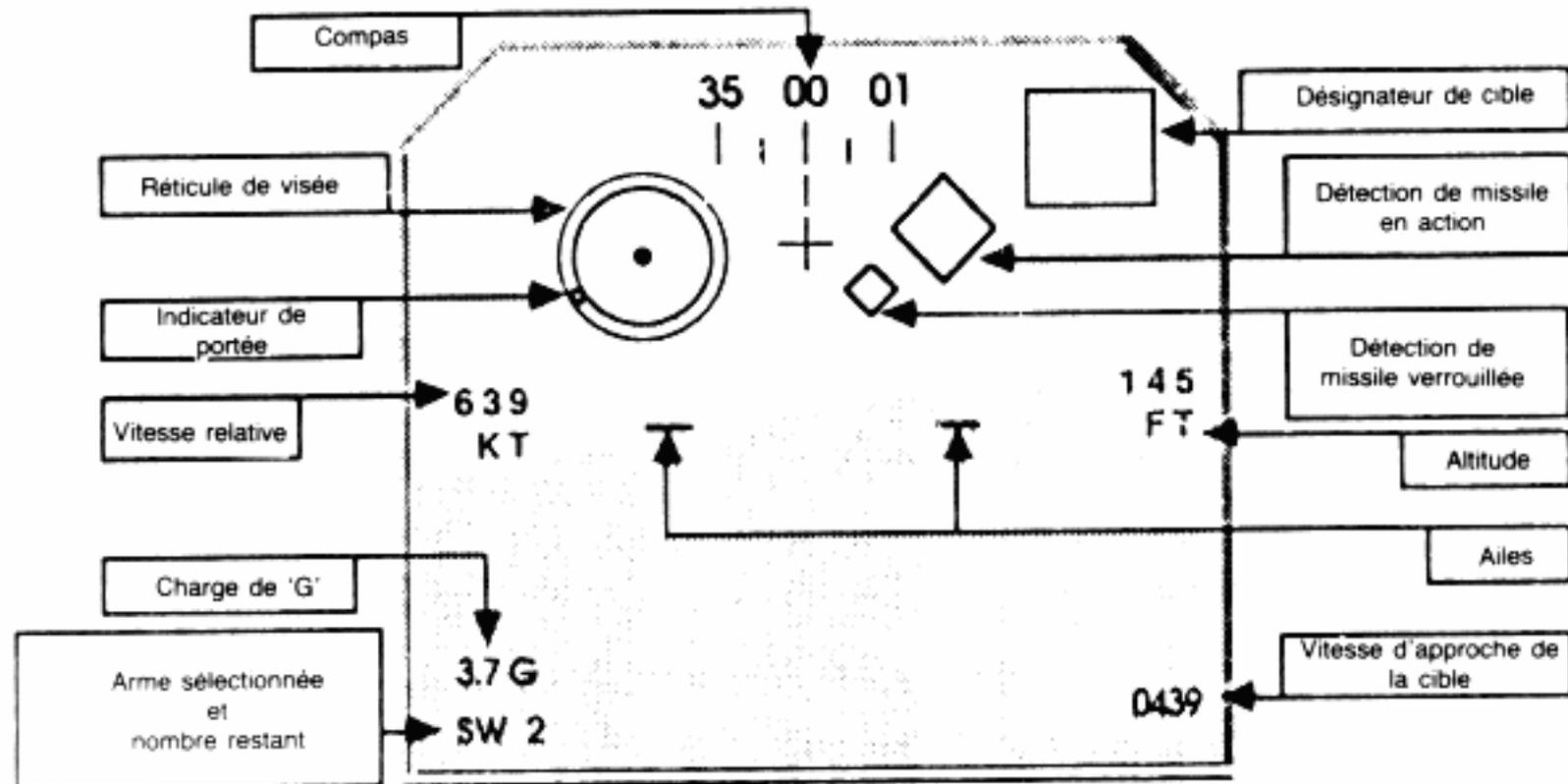


Appendice A—Spécifications de l'appareil

Le Frelon aéronaval McDonnell Douglas F/A-18 est un cheval de la Marine américaine, étant à la fois un bon combattant et un bon attaquant. Conçu pour remplacer l'éternel Phantom II F4 et le versatile Corsair A7, le F/A-18 a comblé un besoin stratégique critique dans l'arsenal de combat de la Marine.

-
- Moteur**.....Le Frelon est équipé de deux moteurs GE F404-6E 400, chacun avec une poussée statique de 16,000 livres.
- Dimensions**.....L'envergure de l'appareil est de 37 pieds 1/2, sans missiles et supérieure à 40 pieds avec missiles.
- Poids**.....Net: 23,050 livres; Son poids lorsqu'il est chargé pour une mission de combat est de 36.710 livres.
- Radar**.....Son radar comprend un système de recherche et de précision, un système de captage et de passe partout.
- Artillerie**..... Il y a 9 points d'armement externes sur l'appareil, en plus de 4 missiles AMRAAM moyenne portée, 2 missiles Sidewinder à courte portée et un canon GE M61 (20 mm) capable de tirer jusqu'à 570 balles.
- Vitesse**.....Le F/A-18 peut atteindre une vitesse maximum (nette) d'environ 1190 miles/h (Mach 1.08) et garder un plafond de manoeuvre de combat supérieur à 40,000 pieds.
- Rayon de combat**..Le rayon de combat tactique du Frelon (sans ajout de kérosène) peut aller jusqu'à 461 miles.
- Autonomie**.....L'autonomie du chasseur est de 2300 miles.
-





F/A-18

NOTICE

ELECTRONIC ARTS RESERVES THE RIGHT TO MAKE IMPROVEMENTS IN THE PRODUCT DESCRIBED IN THIS MANUAL AT ANY TIME AND WITHOUT NOTICE.

THIS MANUAL, AND THE SOFTWARE DESCRIBED IN THIS MANUAL, IS COPYRIGHTED. ALL RIGHTS ARE RESERVED. NO PART OF THIS MANUAL OR THE DESCRIBED SOFTWARE MAY BE COPIED, REPRODUCED, TRANSLATED OR REDUCED TO ANY ELECTRONIC MEDIUM OR MACHINE-READABLE FORM WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF ELECTRONIC ARTS LIMITED, 11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ENGLAND.

ELECTRONIC ARTS MAKES NO WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, WITH RESPECT TO THIS MANUAL, ITS QUALITY, MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. THIS MANUAL IS PROVIDED "AS IS." ELECTRONIC ARTS MAKES CERTAIN LIMITED WARRANTIES WITH REGARD TO THE SOFTWARE AND THE MEDIA FOR THE SOFTWARE. PLEASE SEE THE ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY ENCLOSED WITH THIS PRODUCT.

MANUAL © 1988 ELECTRONIC ARTS. ALL RIGHTS RESERVED



ELECTRONIC ARTS®

Home Computer Software

ELECTRONIC ARTS LIMITED

11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ENGLAND



ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

E02411FM