



1. ENROL TO THE U.S. AIRFORCE (inschrijven bij de Amerikaanse luchtmacht)
SELECTEER UW RANG : eerste luitenant, kapitein, majoor, luitenant-kolonel en kolonel.
Hoe hoger de rang, des te meer missies er beschikbaar zijn en punten er te verdienen zijn voor dezelfde missie, daar de moeilijkheidsgraad hoger is.
PUNTEN : eerste luitenant x 1, kapitein x 2, majoor x 3, luitenant-kolonel x 5, kolonel x 7. Punten krijgt men na elke missie en beloningen na elke gevechtsperiode (WAR UPDATE)
MEDAILLES : PURPLE HEART - na gewond of gedood te zijn tijdens de actie.
AIRMAN'S MEDAL (AM) - na gevechtsperiode 1.
DISTINGUISHED FLYING CROSS (DFC) - na gevechtsperiode 2.
SILVER STAR (SS) - na gevechtsperiode 3.
AIRFORCE CROSS (AFC) - na gevechtsperiode 4.
MEDAL OF HONOUR (MOH) - na gevechtsperiode 5.
2. CHOOSE YOUR SCENARIO (kies uw draaiboek)
Drie van de vier betrekken u in oorlogen welke op dat moment bezig zijn.
ARIZONA : u bent toegewezen aan het USAF testgebied in Arizona waar u te maken krijgt met de nieuwe ATF en de nieuwe F29. Het gebied beslaat ongeveer 1000 vierkante mijl en bevat verschillende doelen en op afstand bestuurde voertuigen. Dit is een goede simulatie van een vijandelijke omgeving.
THE MIDDLE EAST : verschillende F22's en F29's zijn geëxporteerd naar een (midden oosten) bevriende mogendheid welke in gevecht is met 2 andere landen. Zijn artillerie is in de meerderheid en technisch beter dan dat van de vijand. De oorlog vindt plaats op twee fronten, met grote tankslagen in het zuid-westen en artilleriegevechten bij de natuurlijke riviergrens in het zuid-oosten. Het ATF squadron (3 vliegtuigen) is ge-positioneerd bij de hoofdstad Tel-A-Von.
THE PACIFIC OCEAN (grote oceaan) : de strategisch belangrijke vulkanische eilanden van Solomos herbergen vitale olievoorraden voor Amerika en is de enige diepzeehaven voor 1000 mijl in de omtrek. Er bevindt zich een smalle landingsbaan met een squadron ATF's. Een vijandelijke militaire blokkade houdt alle bevoorradingen naar de eilanden tegen, bedreigt de olievoorraden en is klaar voor een invasie. Een Amerikaans marine-eskader nadert vanaf Guam met twee squadrons F22's, F18's en F29's.
EUROPE : de diplomatie heeft gefaald en de wereld staat aan de rand van een (europa) conventionele oorlog in het midden van Europa. Alle vliegvelden, installaties, fabrieken en steden zullen aangevallen worden met vele verliezen aan beide zijden. De NATO-strijdkrachten zijn gemobiliseerd, in opperste staat van paraatheid gebracht en alle squadrons zijn verspreid en uit de buurt van kwetsbare locaties. Er is toenemende vijandelijke activiteit bij de grens gesignaleerd waar naar schatting 9000 tanks en 3 miljoen manschappen zich verzameld hebben. Er wordt een massale aanval verwacht op sleutellocaties langs de grens, de vijandelijke luchtmacht zal tot diep in het land doordringen en de infrastructuur verminken. Twee vijandelijke tankdivisies hebben zich verzameld langs de grens met forse versterkingen vanaf de zijflank. De situatie wordt kritiek als ze er in slagen door de grensverdediging te breken, diep in het land door te dringen en de industrieële complexen van Huttgart, Nurgan en Coberg gaan bedreigen.
3. VIEW SIERRA HOTEL PILOTS
Toont de tien hoogste scores behaald door piloten. Deze scores worden automatisch opgeslagen.
4. VIEW PILOTS LOG (bekijk het logboek van een piloot)
5. LOAD PILOTS LOG (laad het logboek van een piloot)

6. ZULU ALERT (fase rood)

Een snelle methode om in het spel te komen.

U heeft onbeperkt wapens en begint midden in de lucht in het geselecteerde scenario een gevecht met een squadron vijandelijke vliegtuigen. U krijgt geen punten en er wordt niets in het logboek bewaard. Dit is meer bedoeld als oefening.

7. MISSION CONTROL (vluchtleiding)

Hier wordt u geconfronteerd met de laatste ontwikkelingen in de oorlogssituatie in uw gekozen scenario (behalve Arizona) met een gedetailleerde kaart voorstellende het oorlogsgebied en een beschrijving van deze ontwikkelingen. De oorlogssituatie wordt getoond na een stuk of vier missies, afhankelijk van het gekozen scenario.

1. SELECT PLANE (kies vliegtuig)

2. SELECT BASE (kies vliegbasis)

Wijs met de muis een vliegveld op de kaart aan. Een klik met de linkerknop geeft u links een beschrijving van deze basis en een tweede klik bevestigt uw voorkeur voor deze basis als thuisbasis c.q. startlocatie in het spel.

3. SELECT ARMAMENT (kies wapens)

(zie wapenbeschrijving) Maximum 11000 pond voor de ATF en 9000 voor de FSW. De beschikbaarheid is afhankelijk van uw basis, locatie en rang. Tekorten worden niet uitgesloten hoe verder men komt in de oorlogen.

4. CHOOSE MISSION (kies opdracht)

Een selectie missies, welk aantal afhankelijk is van rang, locatie en hoe lang men al aan de oorlog deelneemt.

5. ACCEPT MISSION (accepteer opdracht)

Deze keuze plaatst de speler direct in het gekozen scenario. Het is belangrijk dat vliegtuig, wapens en scenario vooraf gekozen zijn omdat de standaarduitrusting totaal onvoldoende zal zijn om de missies te volbrengen. Tijdens het bekijken van het beginplaatje heeft u de mogelijkheid om met 'ESC' terug te keren naar mission control.

EINDE VAN HET SPEL

Aan het einde van het spel (na lukken of mislukken van een missie, gedood of teruggetrokken te zijn) krijgt u een korte beschrijving van de missie en uw huidige status.

MISSIES

De vijandelijke voertuigen hebben een donkergrijze camouflage terwijl die van uzelf groen-bruin zijn. Vijandelijke schepen zijn ook donkergrijs. Om onderscheid te maken tussen vriend en vijand wordt alleen de vijand getoond op de radar. Ook wordt het door de apparatuur onmogelijk gemaakt om de eigen vliegtuigen te beschieten.

Een bataljon bestaat uit 3 tanks, en squadron uit 3 vliegtuigen.

Een missie wordt alleen dan als beëindigd beschouwd als men veilig geland is op een geschikte basis.

ARIZONA

1. Raak de twee canvas doelen in sector 7B

2. Een convoi vrachtwagens verplaatst zich over de oost-west snelweg. Vernietig ze allen in sector 8A t/m 8H.

3. Raak de goederentrein rijdend in sector 3A.

4. Vernietig de russische SAM-observatieposten en hun radar-controlestation in sector 5D.

5. Raak de brug in het Yuscon-gebied en vermijd de elektronische SAM-simulators in sector F8.

6. Benader de Drone MIG-29B Fulcrum jagers in uw nabijheid. Tenminste twee moeten er vernietigd worden.

7. Val de Mock-tankformaties aan welke de Nevada steppen doorkruisen in sector 3A.

8. Vernietig het industrieële complex in sector 1C.



9. Vernietig het vliegveld in sector 4C en de hoofdweg; er zijn Drone-jagers gesignaleerd op deze basis.
10. Vernietig het vijandelijk commandocentrum, maar vermijd het complexe SAM-netwerk in sector 1E. Dit is waarschijnlijk de moeilijkste missie in het Arizona testgebied.

PACIFIC (grote oceaan)

GEVECHTSPERIODE 1

1. SCRAMBLE. Twee vijandelijke jagers zijn gelocaliseerd in sector 4D en zij naderen uw eiland-basis. Benader en vernietig.
2. FIREBOLT. De vijand heeft een luchtaanval ingezet op de olieraffinaderij op het eiland Vejan (sector 8D). Drijf de vijand terug en vernietig tenminste 3 jagers.
3. DROP-IN. Er is een vijandelijk slagschip gesignaleerd in sector 4G. Lanceer een verrassingsaanval met MSRAM-raketten, vermijd zijn radarnetwerk en vernietig het schip.
4. PLUNGE. Raak de vijandelijke olie-opslagplaats op het eiland Zahiti. (sector 1D)

GEVECHTSPERIODE 2

1. SPLASH. De vijand heeft een grootschalige amfibische landing ingezet op de noordkust van Troy (sector 8E) met tenminste 10 landingsvaartuigen. Deze worden geëscorteerd door een squadron Fulcrum-jagers. U moet de vaartuigen vernietigen.
2. WARMUP. De inlichtingendienst meldt het naderen van twee vijandelijke fregatten vanuit het zuiden in sector 3B teneinde de rode vloot te versterken. Geef ze een warm welkom.
3. DEEP HEAT. Het Leonid Brezhnev vliegdekschip heeft zich teruggetrokken uit de vijandelijke vloot maar heeft een lange afstands strijdkracht gelanceerd welke de Solomos eilanden nadert in sector 4B. Benader alle drie de toestellen en vernietig ze.
4. BETA-1. De gigantische vijandelijke olietanker Azov moet verminkt worden in een verrassende vergeldingsactie in sector 4G. MIG's geven het schip luchtdekking.

GEVECHTSPERIODE 3

1. REVENGE. Het oorlogsschip New Jersey heeft zich in het gevecht gemengd doordat twee vijandelijke kruisers, de Kresta 2 en de Admiraal Zozulya, met haar slaags geraakt zijn. Verzorg luchtdekking tegen inkomende MIG's en beschiet de kruisers in sectie 7H.
2. ARC. De vijand heeft uiteindelijk een volledige aanval in het zuiden ingezet op Solomos met meer dan tien schepen, welke een spervuur aanleggen op de zuidkust. Vernietig de vier MIG's welke luchtdekking geven aan die vloot en raak een paar schepen.
3. STRIKE BACK. De Amerikaanse vloot is gearriveerd in sector 5H en vaart richting uw basiseiland aangevoerd door het vliegdekschip J.F. Kennedy. Lanceer een tegenaanval op de vijandelijke vloot en vermijd SAM's terwijl MIG's de US vloot aanvallen. Vernietig tenminste twee schepen en keer terug naar de basis.
4. STAMPS. U moet de vitale gasinstallatie- en raffinaderij op Zahiti in sector 1D aanvallen en vernietigen.

GEVECHTSPERIODE 4

1. KNOCK-OUT. De Leonid Brezhnev is gesignaleerd in sector 1G, met een begeleidend schip. Localiseer en vernietig.
2. FIGHT BACK. Een hevige vijandelijke tegenaanval heeft drie US-schepen tot zinken gebracht en bedreigt de J.F. Kennedy. Verzorg luchtdekking en vernietig de twee vijandelijke oorlogsschepen in sector 4F.

GEVECHTSPERIODE 5

HAND SHAKE. Er is een vredesontmoeting gearrangeerd op het vijandelijke slagschip de Leningrad in sector 4B. Verzorg een luchtpatrouille om een veilig gebied af te bakenen met een MIG, want de inlichtingendienst verwacht sabotage.



MIDDLE EAST (midden oosten)

GEVECHTSPERIODE 1

1. BRAVO. Vernietig de brigade van drie tanks welke de grens passeert in sector 5A.
2. BOGIE. Twee MIG's naderen uw basis vanuit sector 6F. Benader en vernietig
3. ALPHA. Vernietig het radar-opsporingsstation in sector 4D om een veilige luchtstrook te creëren.
4. FOXSTRIKE. Vernietig het viaduct in sector 3F om vijandelijke versterkingen te belemmeren.
5. LIZARD. Een bewapende vijandelijke colonne van tenminste zes vrachtwagens en vier tanks rijdt op de snelweg in sector 4C. Voorkom verdere nadering en vernietig.
6. CHARLIE. Lanceer een diepe aanval op het vijandelijke vliegveld in sector 2H.

GEVECHTSPERIODE 2

1. MOONSTRUCK. Raak het industrieterrein in sector 3B welke de arabieren voorziet van munitie.
2. ROGUE. Het krachtstation in sector 2F, ten oosten van de stad, moet vernietigd worden.
3. PINCER. Bekijk de 'War-Update' voordat u aan deze missie begint, want dan krijgt u info over twee grijze vijandelijke tankbataljons welke een aanval leiden. Vernietig deze zes tanks en keer terug naar uw basis.
4. TORCH. Vernietig het radarstation in sector 4A.
5. CROSSFIRE. Vernietig de vijandelijke olieraffinaderij in sector 1F met als hoofddoel de drie oliecontainers.

GEVECHTSPERIODE 3

1. MAYDAY. Drie vijandelijke jagers naderen uw hoofdstad. Sla de aanval af, vernietig de jagers en keer terug naar uw basis. Richt u op sector 5E.
2. LORD. Er vinden twee tankslagen plaats aan het front. Houd ze tegen. Raadpleeg de 'War-Update' voor de locaties.
3. TORTURE. U moet de spoorbrug in sector 3B localiseren en slopen.
4. ROMEO. Maak in sector F1 het tank-assembleercomplex met de grond gelijk.

GEVECHTSPERIODE 4

1. HEAT. Informatie is schaars op dit tijdstip, maar men vermoedt dat er zich een groot vijandelijk convooi bevindt in de buurt van sector 1D. Het bestaat uit meer dan tien trucks en tanks. Localiseer en vernietig.
2. JUNO. Een massale luchteenheid verplaatst zich over vijandelijk gebied richting uw hoofdstad. Hun doel is niet bekend, maar u moet vier jagers vernietigen en ze weghouden van uw basis. Vlieg richting sector 3G.
3. WARRIOR. Vernietig het chemische complex in sector 1C, waar men vermoedelijk chemische wapens produceert.
4. GOLD. De grootste tankslag van de oorlog vindt plaats (zie 'War-Update') en alle reserves worden aangesproken. Verzorg luchtversterking en vernietig tenminste acht tanks.

GEVECHTSPERIODE 5

1. AJAX. Mission Control heeft het verbod de vijandelijke hoofdstad en de omliggende installaties te bombarderen opgeheven en heeft het vliegveld in sector 2A als hoofddoel aangewezen. Vernietig de belangrijkste vliegstrook en keer terug naar uw basis.
2. DAWN. Vernietig in sector 1C de staalinstallaties ten zuid-westen van de stad, maar zorg ervoor het rode-kruishospitaal in de buurt niet te beschadigen.
3. ZEUS. De vijand heeft alles ingezet in een nieuwe aanval. Verse troepen zijn uitgezet langs het front (zie 'War-Update') en overspoelen uw uitgeputte divisies. Zorg voor luchtsteun en vernietig het leidende tankbataljon.
4. RED. Het wegen- en spoornet is zwaar beschadigd waardoor bevoorradingsroutes gestremd zijn. Tekorten aan het front bedreigen onze posities, dus u moet luchtdekking geven aan een groot convooi dat zich vanuit Tel-A-Von naar het front beweegt, vanwege een op hande zijnde aanval van MIG's. Dit

vindt plaats in patrouillesector 7G.

GEVECHTSPERIODE 6

1. STANDSTILL. De situatie is kritiek doordat in alle drie de landen de industrie plat ligt. De grote El Alamein fabriek is de enige die nog produceert. Vermijd de krachtige SAM-systemen en vernietig het complex.
2. VICE. Voor beide zijden wordt het een uitputtingsoorlog. Fanatieke vijandelijke tankbrigades in de relevante sector (zie 'War-Update') veroorzaken een ware verwoesting onder uw overgebleven grondtroepen. Vernietig de vier leidende tanks en de bevoorradingsvoertuigen.
3. THUNDER. De zwaar beladen vijandelijke luchtmacht heeft zich gegroepeerd vanaf onbekende vliegvelden en begint misschien wel de grootste lucht-aanval van deze oorlog. Vlieg zuid naar sector 4G en vernietig alle jagers (aantal onbekend).

GEVECHTSPERIODE 7

1. ABYSS. Op deze dag beleeft de oorlog zijn climax met een onbekende afloop. Deze laatste fase bestaat uit een geheime/speciale reeks missies...

EUROPE (europa)

GEVECHTSPERIODE 1

1. MIG CAP. 'Fase rood': twee MIG's naderen uw basis. Zoek, benader en vernietig.
2. BOMB CAP. Drie vijandelijke bommenwerpers komen laag uw basis tegemoet, met escorte. Vector 30 graden - benader en vernietig.
3. INTERCEPT. Twee SU27 Flankers overschrijden de grens en zig-zaggen richting Huttgart (sector 8A). Benader en vernietig.
4. TOM CAT. Meer dan drie jagers verlenen luchtsteun aan vorderende vijandelijke mobiele divisies langs de grens in sector 4D. Benader en vernietig.
5. AGGRESSOR. Verzorg nabije steun tegen tanks van het rode leger voor de legerplaats vlakbij Ziepen in sector 6D. Vernietig twee tankbrigades (zes tanks).
6. FIREHAND. Twee mobiele vijandelijke divisies naderen de britse zevende Centurion Tankdivisie in het noorden van het land. Belemmer de nadering en vernietig de leidende brigade in sector 8D.
7. IRONHAND. Verzorg een luchtbrug langs de zuidelijke grens door de drie vijandelijke SAM-installaties en hun radarstation te vernietigen bij de Stein-rivier in sector 3D.
8. BACKBREAKER. Om de vijandelijke terugtocht en bevoorradingen te belemmeren is uw hoofddoel de brug in sector 5E.
9. LIMELIGHT. De wegconvoeien over de brug naar het front vanuit Frunsroure moeten vernietigd worden.
10. LINEBACKER 3. Dit is een diepgaande vergeldingsactie gericht op de vliegbasis Tranevora, in het bijzonder op de belangrijkste vliegstrook en omgeving in sector 1G.

GEVECHTSPERIODE 2

1. JAWBREAKER. Vernietig de brug over de Stein-rivier in sector 6D.
2. FOUR STAR. Vernietig de vijandelijke opslagplaatsen in sector 2F.
3. BIG EAR. Vernietig de radarcontrolepost en de SAM's bij sector 7E.
4. DEEP THROAT. De vijand heeft zich verspreid over diverse regionale basis in hun land. Mission Control heeft een grote vijandelijke aanwezigheid gesignaleerd bij een vliegstrook in sector 3H. Vernietig alle jagers en de vliegstrook.
5. STRIKE OUT. De vijand is begonnen aan zijn grootste aanval op uw vliegvelden. Meer dan vijf jagers naderen over de grens - doel onbekend. Zie 'War-Update' voor locatie.
6. TIN CAN ALLEY. Verzorg nabije luchtsteun voor uw tanks tegen een massieve vijandelijke aanval. Vernietig de twee leidende tankbataljons (zes tanks) Zie 'War-Update' voor locatie.

GEVECHTSPERIODE 3

1. IRON. Vernietig de vitale wegkruising in sector 8C om te voorkomen dat vijandelijke voorraden het front bereiken.



2. TITAN. Grote vijandelijke convooien groeperen zich richting het front. Een massale hoeveelheid geschut beweegt zich westwaards in sector 8G, met pontons voor rivieroversteek. Vernietig het convooi en keer terug.
3. SNAKE EYE. Er vinden hevige tankslagen plaats in verscheidene sectoren (zie 'War-Update') met franse en britse tankdivisies. Verzorg luchtsteun tegen drie MIG's en vernietig de leidende vijandelijke tankbrigades in beide slagen.
4. GRIND. Het uitgebreide industrieële complex in sector 5H fabriceert machine-onderdelen voor het rode leger. Vernietiging van dit complex zal grote tekorten bij de vijand veroorzaken.
5. LIGHTS OUT. Vermink de kerncentrale in sector 5H, waardoor de koeltorens vernietigd worden en de vijandelijke productiviteit uiteengerukt wordt.
6. FLY-BY. Een grote hoeveelheid interceptors is neergehaald door een squadron MIG 29's. De drie uitblinkende jagers opereren vanuit de alpen in sector 1D. De opdracht spreekt voor zich.

GEVECHTSPERIODE 4

1. OPERATION WOLF. Een vers squadron MIG 29-C Fulcrums zig-zaggen over de grens richting Nurben. Onderschep ze in sector 5C en breek de formatie.
2. AVENGER. Een uitputtende reeks van veldslagen heeft plaatsgevonden langs het front en twee verse Warschau Pact tankdivisies naderen (zie 'War-Update' voor locatie). Stop de vijandelijke aanval en vernietig tenminste tien tanks.
3. OPERATION THUNDERBOLT. Vernietig de chemische fabriek en de twee opslag-tanks in sector 7H.
4. OPERATION BEAR. Val de wapenfabriek in sector 2H aan en vermijd de nabije SAM's.
5. EXPRESS. Om het uur arriveren er vrachttreinen over de spoorlijn in het oosten in de vijandelijke hoofdstad en het front. Vernietig de spoorlijn en de treinen in sector 4H.
6. UNTOUCHABLES. Een squadron vijandelijke bommenwerpers heeft verschillende van uw opslagplaatsen bij het front vernietigd en nadert het internationale vliegveld in sector 7A. Benader en vernietig.

GEVECHTSPERIODE 5

1. VENUS. De luchtmacht van het rode leger heeft het uitgeputte eerste legerkorps versterkt en lanceert de hevigste aanval tot nu toe, met zes squadrons jagers welke schade toebrengen aan de NATO-grondtroepen. Verzorg luchtdekking aan Huttgart rond sector 7B tegen drie naderende MIG's.
2. VENUS 2. Verzorg luchtdekking voor de industrie van Nurben tegen de dreigende aanval van een squadron MIG's in sector 4B.
3. COUNTER. De massieve NATO-grondtroepen beginnen te balen van de vijandelijke overmacht in de lucht. Verzorg luchtdekking voor het tweede US-tankkorps in de relevante sector (zie 'War-Update') en vernietig alle opringerige tanks.
4. BACKACHE. Richt een grote aanval op de laatste brug in sector 7H om terugtrekkende vijandelijke troepen te stoppen.
5. TRAX. De grote tankfabriek in sector 8H is het doel. Vernietig het hoofdgebouw.
6. FLAME. De grote opslagplaats in sector 8H, leuk gelegen tussen een hospitaal en een kerk, herbergt brandstof voor het Warschau Pact. Vernietig een opslagtank en keer terug.

GEVECHTSPERIODE 6

1. BURST. De moeilijkste missie tot nu toe: raak het midden van de internationale weg in sector 6H en benader alle vijandelijke jagers. Vermijd het dichte SAM-netwerk ten westen van de vliegbasis.
2. MERCURY. Een formatie jagers kruist de grens richting uw thuisbasis en de inlichtingendienst vermoedt het vervoer van kruisraketten. Onderschep en vernietig de jagers en haal alle gelanceerde raketten neer.
3. MAN HUNT. Twee overgebleven legers botsen in de relevante sector (zie 'War-Update'). Vernietig vijandelijk materieel in dit gebied.
4. ON-LINE. De vijandelijke kerncentrale ten zuid-oosten van de vijandelijk-



ke hoofdstad is het doel. Vernietig de koeltorens en het gebouw; vermijd de reactor. Hierdoor schakel je de vijand tijdelijk uit in sector 7H.

5. SATURN. Een trein met nieuwe tanks rijdt richting het front in sector 7H. Voorkom dat de tanks het strijdtoneel bereiken.
6. MARS. Een zwaar bewaakte vliegtuigfabriek in sector 8H is tot nu toe onbeschadigd en produceert grote aantallen vliegtuigen. Vernietig het gebouw.

GEVECHTSPERIODE 7

De drie missies zijn: SAVIOUR, RETALIATOR en HOUR GLASS. Deze missies zijn geheim. (zie 'War-Update')



LUCHT TOT LUCHT WAPENS :

- AIAAM : 130 MIJL LANGE AFSTAND RADAR
- AMRAAM : 26 MIJL MIDDEN AFSTAND RADAR
- SIDE WINDER : 11 MIJL KORTE AFSTAND INFRA-ROOD ZOEKER
- ASRAAM-N : 9 MIJL KORTE AFSTAND KLEINERE SIDE WINDER
- BACK WINDER : 6 MIJL KORTE AFSTAND ACHTERWAARDS OP VIJANDELIJKE RADAR

LUCHT TOT GROND WAPENS :

- MRASM : 370 MIJL LANGE AFSTAND KRUISRAKET O.A. TEGEN VliegVelden, ZOEKT IN RECHTE LIJN DOEL EN LEGT REEKS KRATERS
- ASALM : 700 MIJL LANGE AFSTAND STRATEGISCH TEGEN ALLE STERKE EN ZWAKKE GRONDDOELEN + AWACS
- MAVERICK : 25 MIJL KORTE AFSTAND STRATEGISCH INFRA-ROOD ZOEKER
- CSW : 30 MIJL KORTE AFSTAND KRUISRAKET O.A. TEGEN LUCHTDOELGESCHUT, VERSPREIDT 20 RAKETTEN DIE IEDER ZELF HUN DOEL UITZOEKEN

KEYBOARD :

ESC (2x INDRUKKEN) = SCHIETSTOEL

- F1 = COCKPIT
- F2 = ACHTER UITZICHT
- F3 = LINKS UITZICHT
- F4 = RECHTS UITZICHT
- F5 = SATELLIET ZICHT VANAF 80.000 VOET
- F6 = KIJK ZUID NAAR VIEGTUIG
- F7 = ZOOM IN
- F8 = ZOOM UIT
- F9 = KIJK IN VliegRICHTING NAAR VliegTUIG
- F10 = KIJK NOORD NAAR VliegTUIG
- 1 = LINKER SCHERM INFO OVER :
 - WAPENS : AANTAL, TYPES, KEUZE, AANTAL MISLEIDEND EN VERBLINDEND SPUL
 - RADAR : VOOR MIDDEN EN LANGE AFSTANDS-RAKETTEN BUITEN VISUEEL BEREIK
 - SYSTEEM : BRANDSTOF, STUWING, SNELHEID, HOOGTE
- 2 = MIDDEN SCHERM INFO OVER :
 - KAART : PLATTEGROND MET RICHTINGWIJZER
 - RADAR : GEDETAILLEERDE INFRA-ROODOPNAME VAN VIJAND MET INFO
 - HORIZONTALE INDICATOR : INFO VliegHOEK
 - VIDEO : TOONT WAT DE INFRA-ROODCAMERA'S VIA DE RAKETTEN ZIEN
- 3 = RECHTER SCHERM INFO OVER :
 - RADAR : BINNEN 40 MIJL (INSTELBAAR) INDICATIE VAN VIJANDELIJKE DOELEN
 - KAART : PLATTEGROND 40 MIJL RONDON
 - KAART : PLATTEGROND MET RICHTINGWIJZER
- 4 = WISSELEN SATELLIET ZICHT
- 5 = ZICHT VANAF WAPENS
- 6 = VRIJ ZICHT VANUIT COCKPIT
- 8 = OPKLIMMEN NAAR MAXIMALE STUWING
- = AFNAME STUWING ("RPM")
- + = TOENAME STUWING ("RPM")
- E = IN-UITSCHAKELEN RADAR STOOZENDER ("ECM")
- T = WISSELEN VAN DOELGRIP NAAR ANDER DOEL
- P = PAUSE
- A = IN-UITSCHAKELEN AUTOMATISCHE PILOOT ("AUTO")

*F5/T/M F10 2x INDRUKKEN
VOOR INFO BOVENIN*

- S = IN-UITSCHAKELEN RADAR OM ONOPGEMERKT TE BLIJVEN (AUTOMATISCH BIJ LAAG VliegEN) ("STEL")
- D = SCHAKELEN TUSSEN VER OF MIDDELMATIG GRONDZICHT
- F = IN-UITKLAPPEN VLEUGELKLEPPEN VOOR LANGZAAM VliegEN (ONDER 360 MIJL P.U.) EN REDUCEREN VAN GLIJ-SNELHEID ("FLAP", GROEN=ACTIEF, GEEL=PAS OP!, ROOD=BESCHADIGD)
- G = IN-UITKLAPPEN LANDINGSGESTEL VOOR LANDEN (SNELHEID ONDER 320 MIJL P.U.) ("GEAR", GROEN=ACTIEF, GEEL=PAS OP!, ROOD=BESCHADIGD)
- H = IN-UITSCHAKELEN RAAMSCHERM
- J=JOYSTICK, K=KEYBOARD, M=MUIS
- X = VERBREKEN VAN VIJANDELIJKE DOELGRIP
- C = BEVRIEZEN INSTRUMENTEN IN DE COCKPIT
- B = IN-UITSCHAKELEN LUCHTREMMEIN-UITSCHAKELEN WIELREMMEIN (STUWING ONDER 70 RPM) ("BRKS", GROEN=ACTIEF, ROOD=BESCHADIGD)
- R = INSTELLEN RADARBEREIK
- 'RETURN' = WAPENKEUZE
- 'DEL' = VERBREKEN VAN VIJANDELIJKE DOELGRIP
- 'HELP' = AUTOMATISCH HERSTELLEN VAN VREEMDE BUITELINGEN
- 'SPATIE' OF RODE VUURKNOP = VUREN
- 0 = LOSLATEN VERBLINDING
- . = LOSLATEN MISLEIDING



INSTRUMENTENBESCHRIJVING

1. **AUTO** (automatische piloot). Bij activering is het lampje groen. Hij vliegt u naar uw laatste bestemming, maar vermijdt geen heuvels of bergen.
2. **BRKS** (remmen, zie keyboardbeschrijving).
3. **FLAP** (vleugelkleppen, zie keyboardbeschrijving).
4. **GEAR** (landingsgestel, zie keyboardbeschrijving).
- 5 t/m 8 : **SYSTEEMANALYSE**
5. **ARM** (wapenbeschikbaarheid). Het lampje gaat branden als het wapen klaar is om afgevuurd te worden.
6. **STALL** (snelheidsverlies en afglijden). Dit wordt veroorzaakt door een te scherpe vlieghoek. Onstabiele lucht drijft over de vleugels en reduceert de opwaardse druk waardoor de neus zakt. Dit varieert onder verschillende omstandigheden, afhankelijk van de vlieghoogte en de stand van de kleppen. (de F22 en F29 herstellen dit automatisch - alles wat u moet doen is het vliegtuig weer in een normale positie brengen).
7. **P** (RPM-indicator). Geeft de hoeveelheid stuwning aan. Elk streepje is 10%. Meer stuwning verbruikt meer brandstof.
8. **F** (brandstof-indicator). Geeft de hoeveelheid brandstof aan in de drie interne tanks. Elk streepje is 1000 Lbs. (als er extra brandstoftanks meegevoerd worden wordt dit eerst opgebruikt en de lege tanks worden daarna afgestoten).
- 9 t/m 15 : **WAARSCHUWINGSLAMPJES**
9. **FIRE** (brand). Licht rood op als er een motorbrand is - dit is niet te herstellen en u moet springen.
10. **FUEL** (brandstof). Als het niveau onder de 2000 Lbs komt licht hij geel op. Onder de 500 Lbs knippert hij rood en onder de 200 Lbs blijft hij rood en verschijnt er een mededeling op uw raamscherm.
11. **ENG** (motoren). Dit lampje wordt geel als de stuwning onder de 50% komt of als er enige schade is aan de motoren. Als er zware schade is knippert hij rood en moet u springen. Gedeeltelijke schade laat u toe naar uw basis terug te keren maar kan erger worden als u het negeert. Een stabiel rood licht betekent volledige turbineschade.
12. **ALT** (vlieghoogte). Als u beneden 500 voet vliegt licht hij geel op; onder 200 voet rood.
13. **RD** (radar). Als de radar gedeeltelijk beschadigd is of foutief reageert, is hij geel. Bij volledige schade is hij rood.
14. **WEP** (wapens). Als het wapensysteem beschadigd is of vastzit, gaat het lampje branden.
15. **COM** (communicatie). Als er communicatiestoringen zijn, brandt hij geel. Bij totale en niet te repareren schade is hij rood. De F22 en F29 hebben een computergestuurd zelfdiagnostiserend systeem, dat soms in staat is schade op te sporen en te repareren als het lampje geel is (bij RAD, WEP en COM).
16. **MESSAGES** (berichten). Verschillend; het type jager dat nadert etc.
- 17 t/m 22 : **THREAT-PANEL** (gegevens over de vijand)
17. **LCK** (doelgrip). Dit lampje gaat branden als de vijand u op zijn radar vastheeft. U kunt deze grip proberen te verbreken door ECM of verblindingsmateriaal los te laten en uw radar uit te schakelen.
18. **LNCH** (lancering). Wanneer er een vijandelijke raket gelanceerd is gaat er een helder lampje knipperen.
19. **RWR** (waarschuwingsradar). Dit heeft een vast bereik van 24 mijl en laat alle dreiging (SAM's en vijandelijke raketten) zien. Het is een horizontale radar. Als er een voorwerp verschijnt en het bevindt zich achter u dan hoort u een signaal. De RWR functioneert ook als de radar uitgeschakeld is; hij ontvangt signalen maar zendt zelf niets uit.
20. **THREAT** (dreiging). Als de ECM-apparatuur signalen opvangt van Russische SAM's (afweergeschut), krijgt u een geel licht en een toon. Als u ontdekt bent en de vijand heeft grip, gaat het lampje knipperen en



en de toon wordt instabiel.

21. **STEL** (radar uitgeschakeld). Bij laag en langzaam vliegen met uitgeschakelde radar heeft u beperkt radarzicht en kunt onzichtbaar blijven voor vijandelijke radar. U kunt nog wel visueel opgemerkt worden, maar het is een stuk veiliger. (de radar- en kaartschermen hebben een bevroerstand, waardoor de gegevens zichtbaar blijven).
22. **ECM** (radar-stoorzender). De ECM verblindt radar-geleide wapens en voorkomt dat ze u vinden. Hij werkt het best op langere afstand.
23. **RUN** (starten). Als de motor gestart wordt brandt dit lampje tot ze een stuwing van 20% bereikt.

CONTROLE OVER UW TOESTEL

Hier volgt een beknopte beschrijving van het landen, opstijgen en, simpel gezegd, controle over het vliegtuig.

- VERTREKKEN** :
1. Start de motoren en verhoog de stuwing tot 50%.
 2. Ontkoppel de remmen en rijd langzaam over de startbaan.
 3. Verhoog de stuwing tot 80-90% voor een opstijgsnelheid van ongeveer 200 mijl per uur.
 4. Trek de stuurknuppel naar achteren, waardoor de neus omhoog komt. Trek, nadat het toestel los van de grond is, het landingsgestel in voordat u de 300 mijl p.u. bereikt.

HORIZONTAAL VLIEGEN : Duw de neus omhoog of omlaag totdat de streepjes in uw raamscherm nul graden aanwijzen.

OPWAARDSE DRUK : De hoeveelheid is afhankelijk van uw snelheid. Verminderde snelheid reduceert de druk, waardoor het toestel daalt - zonder de neus te laten zakken. Versnelling tilt het vliegtuig omhoog.

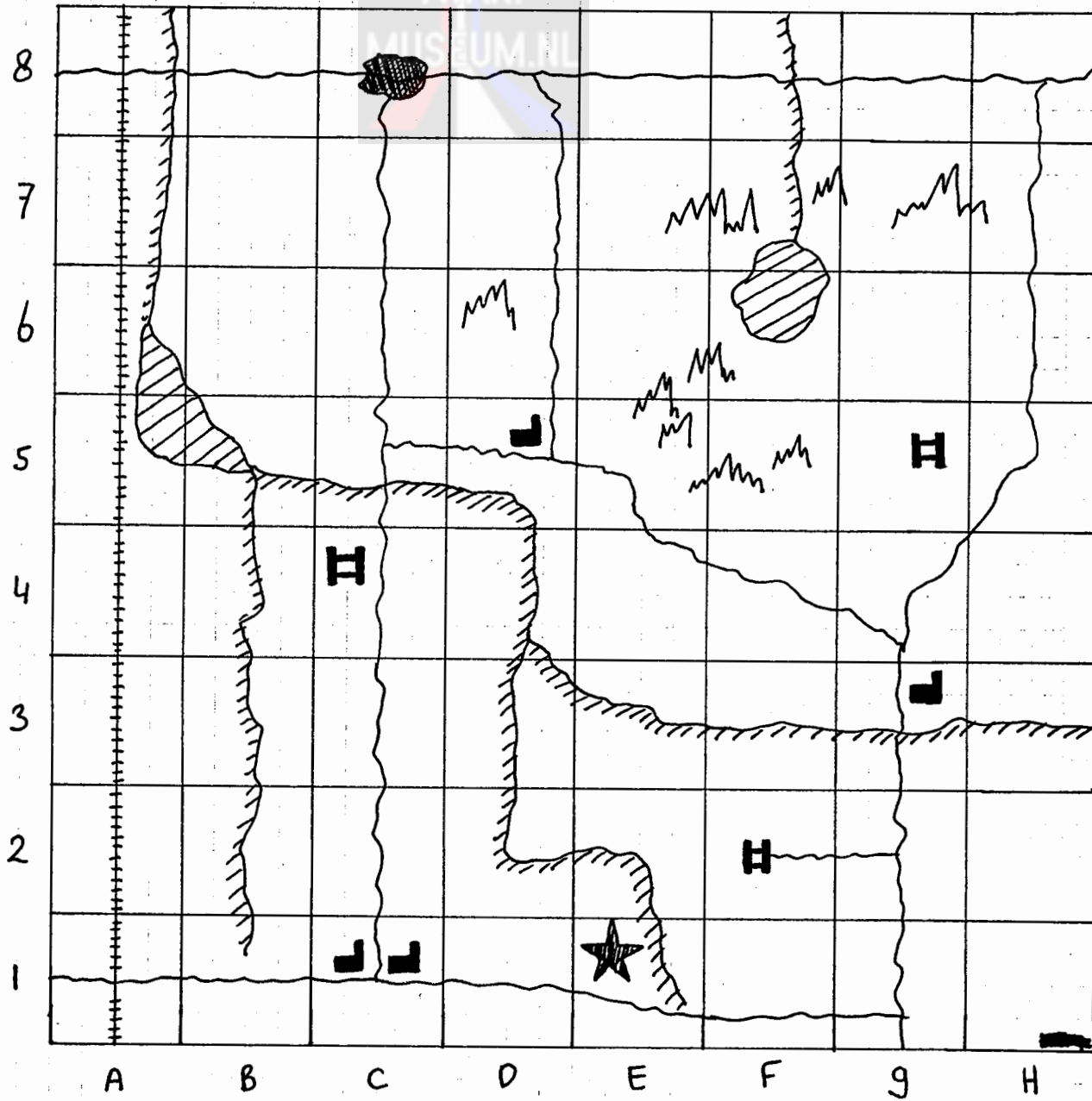
'G'-NIVEAU : Via uw raamscherm informeert dit getal u over de zwaartekracht die u en uw toestel te voortduren krijgen, welke afhankelijk is van snelheid en vlieghoek. Als het niveau boven de 8 uitstijgt, valt u flauw. Komt het onder de -3, wordt u ook niet goed doordat er teveel bloed naar uw hoofd stijgt. De meest gebruikte methode om deze effecten te bereiken is om zeer snelle en steile bochten te maken.

VLIEGHOOGTE : De maximum hoogte is 75000 voet (de hoogte van de spionage-satelliet). Om radar-onzichtbaar te worden, moet u tussen de 200 en 300 voet vliegen.

De horizontale strepen op uw raamscherm geven de vlieghoek in relatie tot de horizon aan. Elke streep is 10 graden.

- LANDEN** :
1. Breng uw vliegtuig in positie recht op de landingsbaan af. Behoud een snelheid van ongeveer 300 mijl p.u. en een hoogte tussen 1500 en 2000 voet. Richt de neus op voor een horizontale vlucht.
 2. Bij nadering van de basis daalt u naar ongeveer 300 voet, vermindert u de stuwing tot ongeveer 200 mijl p.u. en slaat de vleugels uit. Het wordt aangeraden op dit moment het landingsgestel uit de klappen. Denk eraan de landingsstrip recht voor u te houden.
 3. Als de wielen de grond raken, neemt u gas terug tot nul en duwt de neus naar beneden.
 4. Bij volledige stilstand trekt u de remmen aan; missie compleet.

ARIZONA



★
vrijandelijk
hoofdkwartier

└┘
fabriek/
industrie

H
vliegbasis

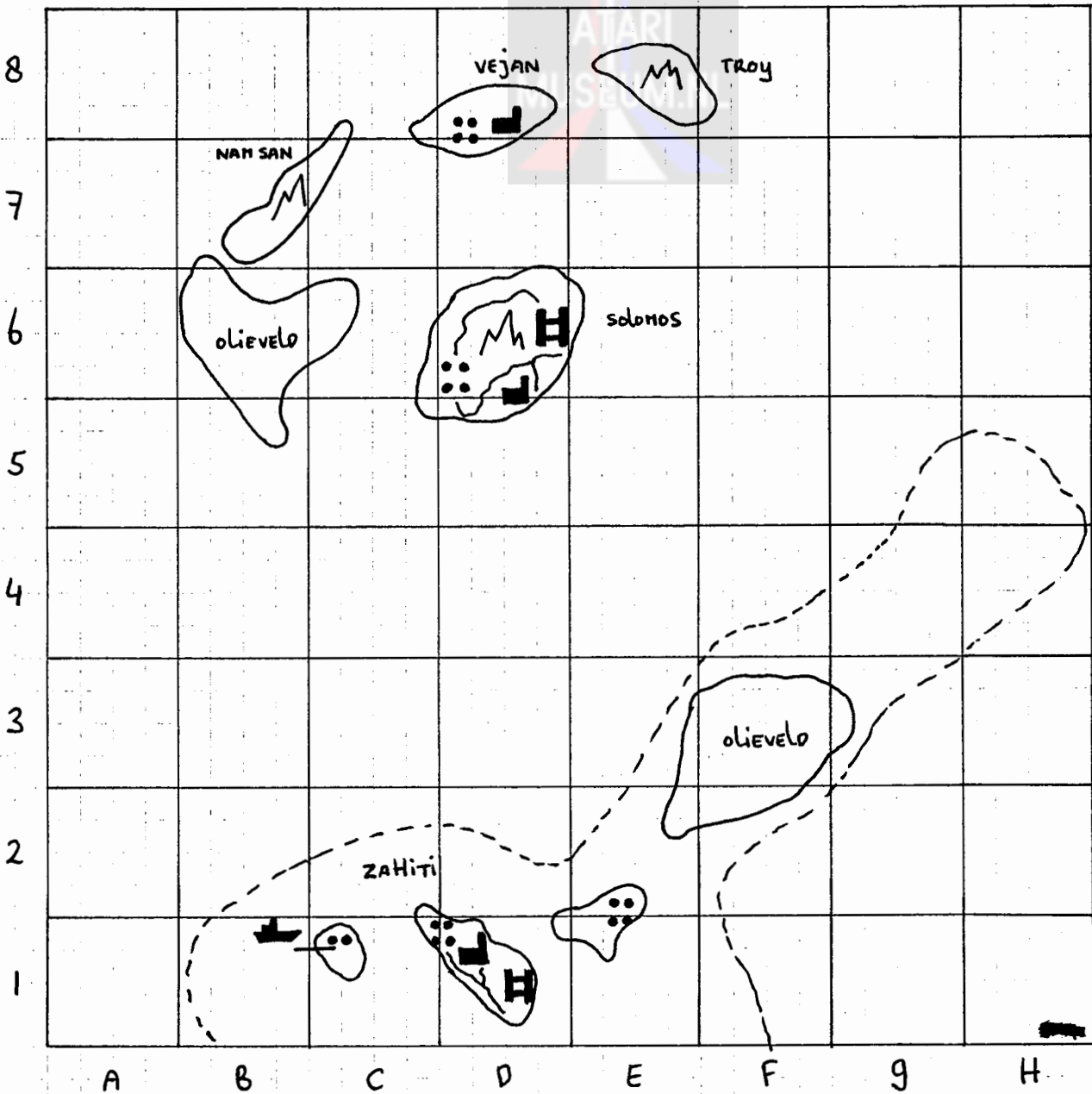
▨
rivier

—
weg

⋮
spoorweg

●
stad

GROTE OCEAAN



•••
•••
olie/gas
VOORRAVEN

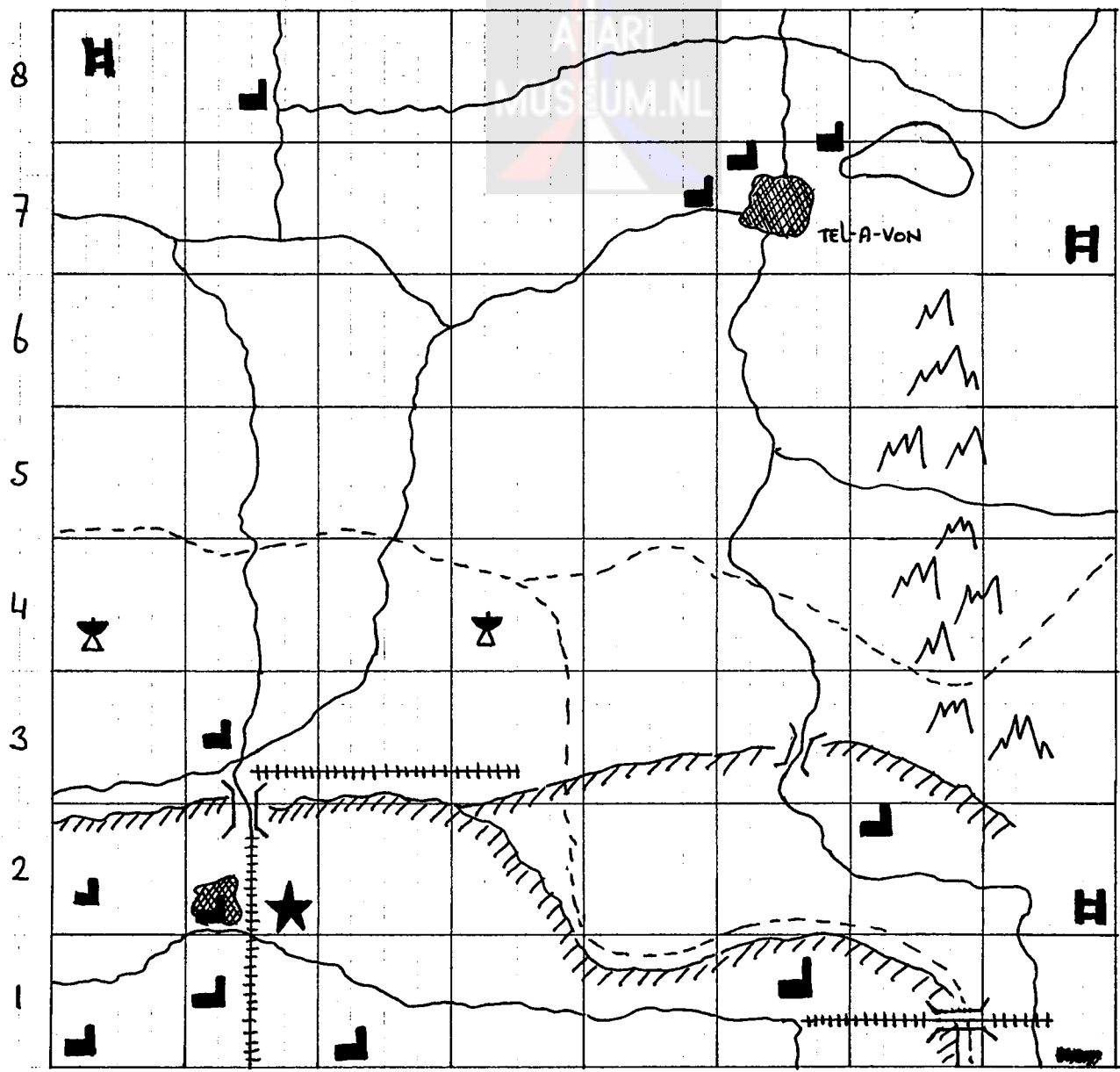
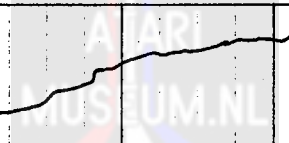
■
FABRIEK/
INDUSTRIE











⊞
vliegbasis

■
olietanker

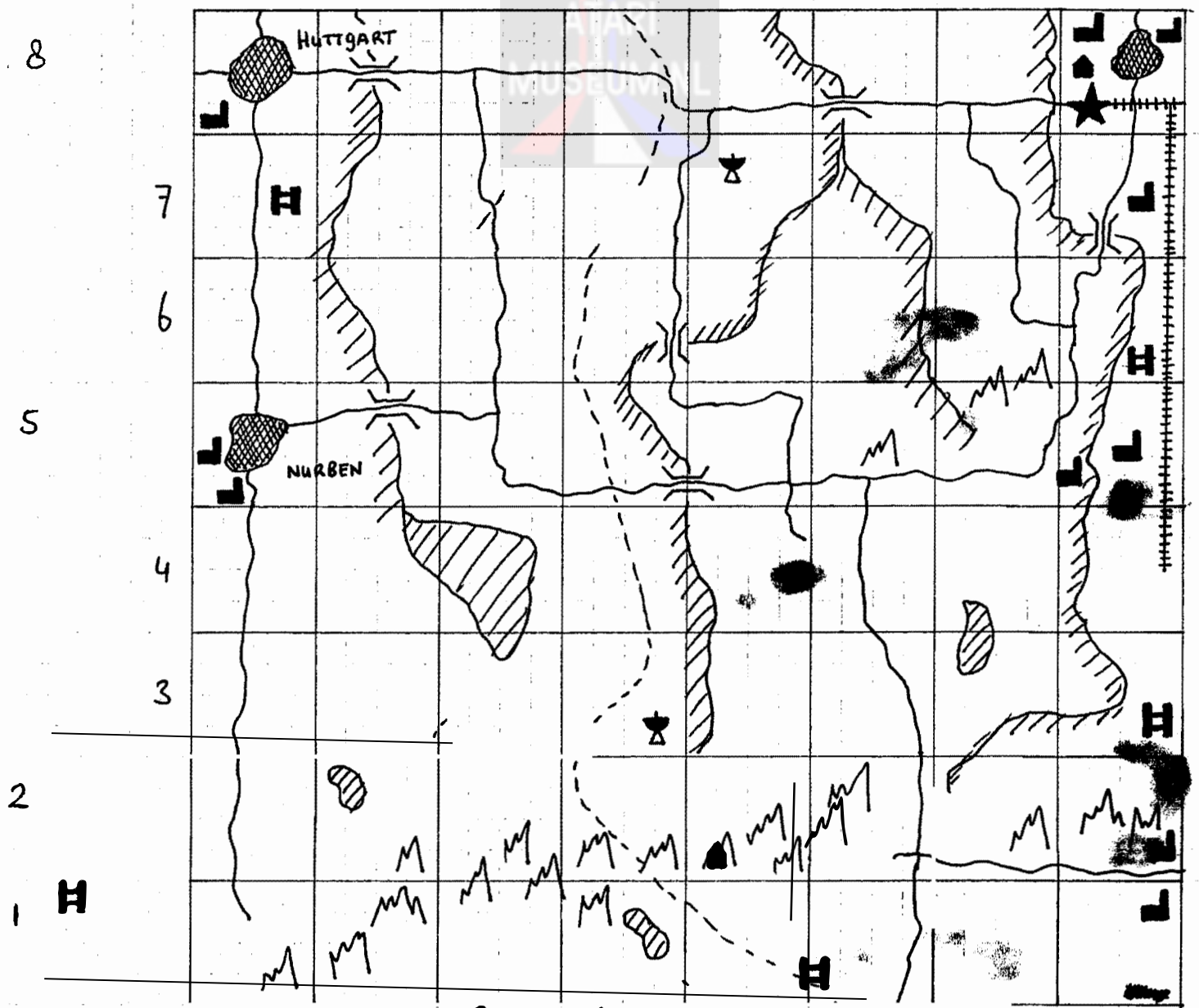
⋈
weg

- - -
GRENs



- 
 FABRIEK/
 INSTALLATIE
- 
 BRUG
- 
 RADAR-
 STATION
- 
 vliegbasis
- 
 WEG
- 
 SPOORWEG
- 
 RIVIER
- 
 GRENS
- 
 VYANDOLJK
 HOOFDQUARTIER
- 
 STAD

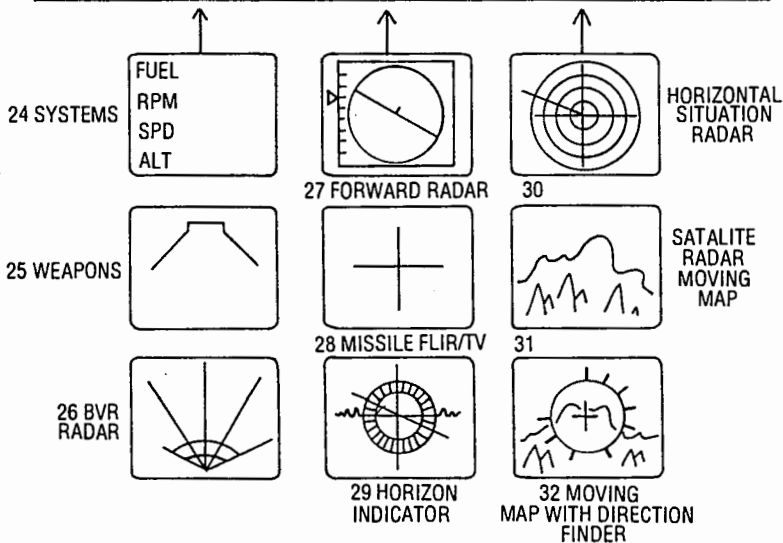
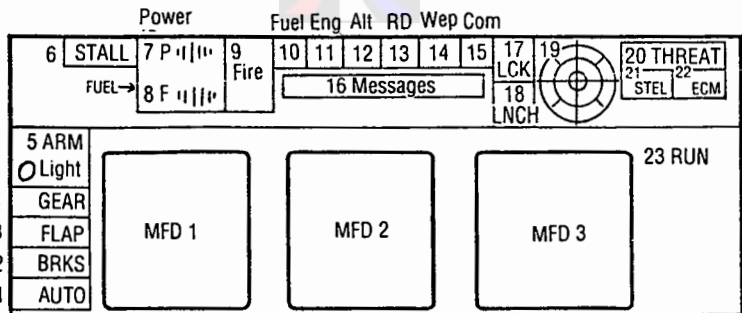
EUROPA



A B C D E F G H

WEG SPOORWEG FABRIEK INDUSTRIE RIVIER H VLIËGBASIS GRENS STAD VIJANDELIJK HOOFDKWARTIER RADARSTATION OPSLAGPLAATS

COCKPIT DISPLAY

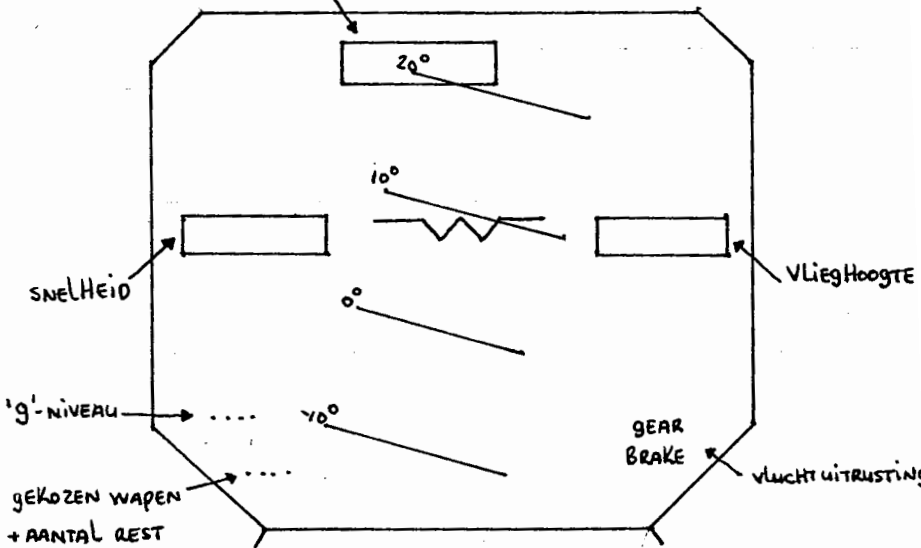


CONSOLE

RAANSCHERM

MUSEUM.NL

KOMPAS RICHING



ANDERE SYMBOLEN:

