

INSTRUCTION BOOKLET



ABSOLUTE™



Sony Electronic Publishing Limited
 13 Great Marlborough Street
 London W1V 2LP



ABSOLUTE™

PRINTED IN JAPAN

SUPER NINTENDO™
 ENTERTAINMENT SYSTEM



TURN AND BURN: NO-FLY ZONE IS A TRADEMARK OF ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
 © 1993 ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
 PUBLISHED BY ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. DISTRIBUTED BY SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD. UNDER EXCLUSIVE LICENSE

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

ATTENZIONE: LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE-CASSETTE O GLI ACCESSORI.

VARNING: VAR GOD LÄS NOGGRANT GENOM HÄFTET MED KUNDINFORMATION OCH VARNINGAR SOM FÖLJER MED DENNA PRODUKT INNAN DU ANVÄNDER DITT HÄRDVARUSYSTEM, DITT SPEL ELLER DITT TILLBEHÖR FRÅN NINTENDO®.

VAROITUS: LUE TARKKAAN TAMÄN TUOTTEEN MUKANA TOIMITETTU TIEDOTUS- JA VAROITUSLEHTINEN ENNEN KUIN KÄYTÄT NINTENDO®-LAITTEITA, -PELIKASSETTIA TAI -VARUSTEITA.



This seal is your assurance that Nintendo has approved the quality of this product. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Super Nintendo Entertainment System.

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec votre Super Nintendo Entertainment System.

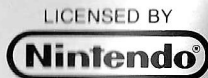
Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitsniveaus voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Super Nintendo Entertainment System.

Questo sigillo è la tua garanzia che Nintendo ha valutato ed approvato questo prodotto. Richiedilo sempre all'acquisto di giochi ed accessori per assicurare la completa compatibilità con il tuo Super Nintendo Entertainment System.

Detta märke är din garanti för att Nintendo har godkänt kvaliteten hos denna produkt. Titta alltid efter detta märke när du köper spel och tillbehör för att vara säker på att de är fullt kompatibla med ditt Super Nintendo Entertainment System.

Tämä sinetti on todistena siitä, että tämä tuote on laadultaan Nintendo:n hyväksymä. Tarkista aina pelejä ja varusteita hankkiessasi, että niissä on tämä sinetti varmistaaksesi niiden täyden yhteensopivuuden Super Nintendo Entertainment System -järjestelmän kanssa.

TURN AND BURN: NO-FLY ZONE IS A TRADEMARK OF ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© 1993 ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
PUBLISHED BY ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. DISTRIBUTED BY SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD. UNDER EXCLUSIVE LICENSE
NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,
The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.



| | |
|---------------------|-------|
| 1. English | 2-9 |
| 2. Deutsch | 10-17 |
| 3. Français | 18-27 |
| 4. Nederlands | 28-37 |
| 5. Italiano | 38-45 |
| 6. Svenska | 46-53 |
| 7. Suomi | 54-61 |

Mission Objectives

Naval aviators are required to enforce a "No-Fly" zone within the Mediterranean Area of Operations. All aircraft entering this air space will be assumed to have hostile intent and must be neutralised with maximum prejudice. Pilots will also be flying a number of missions against other targets of strategic importance.

Pre-flight Checklist

- 1 Make sure the power switch on the console of your Super Nintendo Entertainment System™ is OFF.
- 2 Insert the **TURN AND BURN: NO FLY ZONE™** Game Pak as described in your Super NES manual.
- 3 Turn the power switch ON.

Options screen

Customising the controller:

Cycle through the different configurations with the D-Pad. Press **BUTTON A** to confirm.

Novice/Ace mode:

In Ace mode the F-14 has less fuel and weapons and is more susceptible to enemy fire.

Continue

At the end of each mission, pilots receive a password which allows them to restart from that point. Enter the codes with the **A BUTTON** on this screen.

Note: A second player can join in as the navigator at any time by plugging in another joypad into Port 2. This player then has

access to all the F-14's computer and navigational systems.

Launch Procedures

- Increase thrust by holding down **BUTTON B** and **UP** simultaneously.
- At 210% thrust the ship's catapult mechanism will trigger, launching your F-14.

Basic Flight Control

Directional control: Use the D-Pad. The controls may be customised from the Options screen.

To increase thrust:

Press **BUTTON B** and **UP** on the Control Pad simultaneously.

To decrease thrust:

Press **BUTTON B** and **DOWN** on the Control Pad simultaneously.

To select a weapons system:

Press **BUTTON X**.

To fire a selected weapons system:

Press **BUTTON A**.

To cycle through the onboard computer displays:

Press **BUTTON Y**.

To cycle between cockpit and AWACS

Radar Grid:

Press **SELECT**.

For a rear view:

Press the **TOP RIGHT/LEFT BUTTONS** accordingly.

The Cockpit Control Panel



1 Enemy Lock-on Indicator.

This light illuminates when the F-14's targeting system has locked on to an enemy. Missiles fired at a target before lock-on rarely find their mark.

2 Damage Indicators.

These lights illuminate as the F-14 sustains damage. In Ace Mode 4 it can sustain 4 hits only. In Novice Mode it can take 5.

3 M61A1 Temperature Indicator.

Illuminates if the cannon overheats through sustained firing.

4 Weapons Status Display.

Shows currently selected weapon system and the number of rounds remaining

5 Cockpit Computer Display (CCD).

Displays all onboard computer systems.

6 Engine Thrust Gauge.

Shows the thrust produced by the engines as a percentage of the maximum possible. Above 100% the afterburners cut in to increase thrust up to 210%.

7 Horizontal Situation Display.

Shows the F-14's attitude in relation to the horizon.

8 Heads Up Display.

Shows the F-14's bearing.

9 Heads Up Display.

Shows the F-14's altitude

Basic Flight Information:

STAT 1 Display



- Press **BUTTON Y** and **LEFT** simultaneously to display primary flight information on the CCD.

- 1 Altitude (in feet above sea level).

- 2 Compass heading (as a compass direction or a three-digit numerical heading).
- 3 Thrust (as a percentage of the engine's maximum thrust power without afterburners).
- 4 Air speed (shown in Machs – a unit equal to the speed of sound).

STAT 2 Display



- Press **BUTTON Y** and **RIGHT** simultaneously to display secondary flight information on the CCD.
- 1 Fuel (in gallons).
If the F-14's fuel reserves go too low pilots may refuel in flight by docking with an A6 Intruder Tanker Aircraft.
 - 2 Wing sweep angle (varies automatically with airspeed).
 - 3 Angle of attack or pitch of the aircraft (use during landing).

Combat

Weapons Systems

M61A1 20mm Vulcan Cannon

Close range only. Should be fired in short bursts to avoid over-heating.

AIM-7 'Sparrow' radar-guided missiles

Medium range only. Manoeuvre the square-

shaped sight onto the target aircraft and press **BUTTON A** to launch. Guide the Sparrow to its mark by keeping the sight over the targeted aircraft until the missile detonation.

AIM-9 'Sidewinder' infra-red missiles

Self-guided, close to medium range. Manoeuvre the circular sight over the target and press **BUTTON A**.

AIM-54 'Phoenix' 'fire and forget' missiles

Self-guided, close to extreme range. Target a bogey on the AWACS Grid, return to the cockpit view and press **BUTTON A**.

Remember, it takes time for self-guided weapon systems to lock on to their targets. Keep the sight over the target until the series of short beeps becomes a steady beep tone, and the Lock-on light illuminates. The weapon is then ready for launch. Note also that the chances of a successful hit are increased by selecting the target first on the AWACS grid.

AWG-15 Load Display

- Press **BUTTON Y** to cycle through the CCD displays until the **AWG-15 LOAD** display appears.

This lists the number of missiles or rounds remaining for each weapons system.

Threat Systems Display

- Press **BUTTON Y** to cycle through the CCD displays until **THREAT SYS** appears.

The Threat System gives vital flight information on a bogey targeted on the AWACS Operational Radar Grid. It gives the altitude, compass heading and range (in nautical miles) and identifies it as either [Hostile] or [Carrier], the F-14's home base.

ECM (Electronic Countermeasures)

ECMs can also be used to confuse the guidance systems of enemy missiles once they have locked on to the F-14. There are two types of ECM: chaffs (electronic jamming devices), used to counter radar-guided missiles, and flares for use against heat-seekers.

- Press **BUTTON Y** to cycle through the CCD displays until **ECM SYS** appears. This screen shows the current number of ECM devices that remain available.

ECM display

Should an enemy missile 'lock on' to the F-14, the CCD will display the ECM computer screen, and a warning buzzer will sound. The blip on the ECM display represents the oncoming missile. Remember, even when there is no apparent threat from enemy aircraft, stay alert for SAM (Surface to Air) missiles fired from enemy surface vessels.

Avoiding Enemy Ordnance and Using ECMs

To avoid an enemy missile, pilots should fly a series of evasive flight manoeuvres while using ECMs.

To discharge an ECM device:

- Press either the **TOP RIGHT** or **TOP LEFT** button to bring up the rear views.
- Press **BUTTON A**. The AWG-9 System automatically selects the type of ECM required.

Radar Systems

Airborne Weapons Group Nine (AWG-9) Radar System

This highly advanced detection system automatically switches between the following four radar modes and displays them on the CCD.

Detail Data Display (DDD) Mode

This forward-scanning radar shows bogeys ahead of the F-14 in relation to the pilot's frontal cockpit view. It includes details of an enemy's altitude and horizontal positioning.

To access DDD mode

- Press **BUTTON Y** and **UP** to manually select.

Pulse Doppler Search (PDS) Mode

This displays a wide, long-range overhead view of the area in front of the F-14.

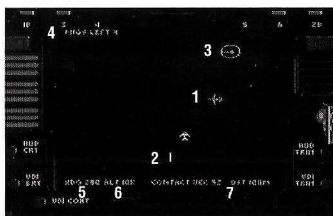
Track While Search (TWS) Mode

The Track While Search (TWS) Mode scans in the same manner as the PDS, but gives the pilot a close-up view of the immediate vicinity all around the aircraft. Although it has very short range it is particularly useful in dogfights.

To access the PDS or TWS Modes:

- Press **BUTTON Y** and **DOWN** simultaneously.
- Continue to press **BUTTON Y** and press **DOWN** repeatedly to cycle through them.

Advanced Warning and Control System (AWACS) Operational Radar Grid



- 1 F-14
- 2 Aircraft Carrier
- 3 Targeted bogey
- 4 The number of enemy planes remaining
- 5 The F-14's Heading
- 6 The F-14's Altitude
- 7 Targeted bogey's flight information – either an interception vector (the bearing from the F-14) or altitude and distance, as here.

This provides satellite (bird's eye) views of all strategic objects in the combat area. Bogeys at higher altitudes appear light blue; those within 1,000 feet appear green; those at lower altitudes appear dark blue. Use the AWACS Grid to guide the F-14 close enough to an enemy to begin tactical operations on the Cockpit Control Screen.

Pilots should 'target' any aircraft or other object they wish to intercept, including hostile MiG-29s, as well as friendly aircraft such as the A6 Tanker, on the AWACS Grid. To do this:

- Press **SELECT** to call up the Grid.

- Press **BUTTON X** to cycle through all the 'blips'.
- Threat Systems Display information on targeted aircraft will appear below.

To engage an aircraft on the AWACS Operational Control Grid:

- Use the Control Pad to steer the F-14 on the Grid
- Use **BUTTON B** and the Control Pad to increase or decrease the F-14's speed as normal.

To return to the Cockpit Screen:

- Press **SELECT**.

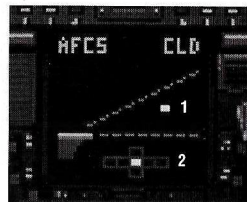
Landing Procedures

To land the F-14 on the flight deck of the carrier, either on completion of a mission or to replenish fuel and weapons supplies, pilots must adhere carefully to the following procedures:

To position the F-14 for final approach:

- Locate the carrier's position on the AWACS Operation Radar Grid and direct the F-14 into its vicinity.
- Match the carrier's heading.
- Throttle back engine thrust percentage to 30%.
- Descend to an altitude of 1,000 feet or less.

When the F-14 is in the correct position for final approach, the Computer Landing Display (CLD) will appear on the CCD.



1 The Landing Groove Display
The F-14 will be represented by the blip in the V-shaped wedge – or 'landing groove' – extending from the carrier deck on the CLD. The F-14 must be manoeuvred to keep the blip inside this wedge.

2 The Positioning Grid
This shows the horizontal and vertical drift of the F-14, represented by a blip, away from the ideal course. The F-14 must be manoeuvred so that the blip is kept in the centre box at all times.

Adjusting Computer Systems

Advanced pilots may want to take more manual control of F-14 operations and access systems and information on their own. To do this they need only access the appropriate system screen on the CCD and change its mode. These systems do not require adjustment for regular operations, although should the F-14 sustain damage some of them may need to be placed back on-line manually.

To change an onboard computer's mode setting (ON/OFF):

- Press and hold **BUTTON B** to enter the selection mode.
- Press **UP** or **DOWN** to cycle through the available system selections.
- Press **LEFT** or **RIGHT** to toggle the

highlighted system's status to the ON or OFF mode.

- Release **BUTTON B**.

Automatic Flight Control Systems (AFCS) System Display

Computer Signal Data Converter (CSDC)

Controls the display of AWG-9 radar modes. While in the ON mode, the most appropriate radar mode for the tactical situation is automatically displayed. In the OFF mode, the choice of radar mode is up to the pilot.

Central Air Data Converter (CADC)

This function alters the compass heading (C-HDG) directional reading displayed in the STAT 1 display. The ON mode displays the F-14's heading as a point of the compass (NORTH, NE, EAST, etc). In the OFF mode, this reading will be displayed as a three-digit numerical heading (000° = North, 180° = South, 090° = East, 270° = West).

Tactical Airborne Reconnaissance Pod System (TARPS)

This function controls the nose-mounted KS-87B frame camera. Toggling this to ON replays a full-motion video recording of the last kill.

Airborne Weapons Group (AWG) 15 System Display

Airborne Missile Control System (AMCS)

This function arms all of the air-to-air missiles carried by the F-14, and must be switched to the ON mode prior to engaging enemy aircraft in combat.

Interferometer Identification – Friend-Foe (IFF)

Controls the radar signature interpretation system which appears as 'hostile' or 'carrier'.

Electronic Countermeasures (ECM) System Display

If this is switched to the OFF mode, the ECM display will not automatically come up in the event that an enemy missile has 'locked on' to the F-14

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

WARRANTY

""Sony Electronic Publishing warrants to the original purchaser of this Sony Electronic Publishing product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Electronic Publishing product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY ELECTRONIC PUBLISHING BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusion or limitations of consequential damages, so the above limitations and/or exclu-

sions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country." warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country."

UK

Columbia Tristar Home Video UK
Fourth Floor
Horatio House
77-85 Fulham Palace Road
London W6 8JA

IRELAND

Columbia Tristar Home Video
Marshalsea Court
20/23 Merchants Quay
Dublin 8

AUSTRALIA

Sony Music Australia Limited
11-19 Hargrave Street
East Sydney, NSW 2010
Hotline: Sony Music (Australia) Hotline
0055 33153*
* 25c buys 21.4 secs.
Get parents OK to call.

Die Einsatzziele

Die Marineflieger sollen im Einsatzgebiet Mittelmeer eine Flugverbotszone ("No-Fly zone) durchsetzen. Alle Luftfahrzeuge, die in diesen Luftraum eindringen, werden als feindliche Objekte angesehen und müssen mit vollem Kräfteinsatz neutralisiert werden. Außerdem müssen die Piloten Einsätze gegen andere strategisch wichtige Ziele fliegen.

Flugvorbereitung

- 1 Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter an der Konsole Ihres Super Nintendo Entertainment System™ auf OFF steht.
- 2 Legen Sie das Game Pak **TURN AND BURN: NO FLY ZONE™** ein wie in Ihrem Super NES Handbuch beschrieben.
- 3 Stellen Sie den Netzschalter auf ON.

Optionsbildschirm

Den Controller konfigurieren:

Gehen Sie mit dem Steuerblock die verschiedenen Konfigurationen durch. Bestätigen Sie Ihre Wahl durch Drücken von **TASTE A**.

Anfänger-/Profi-Modus:

Im Profi-Modus hat die F-14 weniger Kraftstoff und Waffen an Bord und wird häufiger angegriffen.

Fortsetzen

Nach jedem Einsatz bekommen die Piloten ein Paßwort. Mit diesem können sie später an derselben Stelle wieder einsteigen. Geben Sie den Code mit der **TASTE A** in diesem Bildschirm ein.

Hinweis: Ein zweiter Spieler kann sich jederzeit als Navigator einschalten, indem er seinen Joypad an Port 2 anschließt. Daraufhin hat dieser Spieler Zugriff auf alle Computer und Navigationssysteme der F-14.

Starten

- Erhöhen Sie den Schub, indem Sie **TASTE B** und ≠ gleichzeitig drücken.
- Bei einem Schub von 210% wird das Startkatapult ausgelöst, so daß Ihre F-14 startet.

Grundregeln für die Flugzeug-Steuerung

Die Richtung steuern: Verwenden Sie den Steuerblock. Sie können die Steuerung über den Optionsbildschirm einstellen.

Den Schub erhöhen: Drücken Sie gleichzeitig **TASTE B** und auf dem Steuerblock.

Den Schub verringern: Drücken Sie gleichzeitig **TASTE B** und auf dem Steuerblock.

Ein Waffensystem wählen:

Drücken Sie **TASTE X**.

Ein ausgewähltes Waffensystem abfeuern:

Drücken Sie **TASTE A**.

Eine Bordcomputer-Anzeige anwählen:

Drücken Sie **TASTE Y**.

Zwischen Cockpit und AWACS-Radargitter umschalten: Drücken Sie **SELECT**.

Rückansicht: Drücken Sie die Taste **OBEN RECHTS** oder **OBEN LINKS**.

Die Cockpit-Steuertafel



1 Feindaufschaltungs-Anzeige. Leuchtet auf, wenn sich das Zielsystem der F-14 auf einen Gegner aufgeschaltet hat. Raketen, die vor dem Aufschalten abgefeuert werden, treffen selten ihr Ziel.

2 Schaden-Anzeige. Leuchtet auf, wenn die F-14 beschädigt worden ist. Im Profi-Modus 4 liegt das Limit bei 4 Treffern und im Anfänger-Modus bei 5.

3 M61A1-Temperatur-Anzeige. Leuchtet auf, wenn die Kanone durch ständiges Feuern zu heiß geworden ist.

4 Waffenstatus-Anzeige. Zeigt das aktuell ausgewählte Waffensystem an sowie die Anzahl der verbleibenden Schüsse.

5 CCD-Anzeige (Cockpit Computer Display). Zeigt alle an Bord verfügbaren Computer-Systeme an.

6 Maschinenschub-Anzeige.

Zeigt den vom Triebwerk erzeugten Schub als Prozentzahl des maximal erreichbaren Schubes. Bei 100% setzen die Nachbrenner ein und erhöhen den Schub auf bis zu 210%.

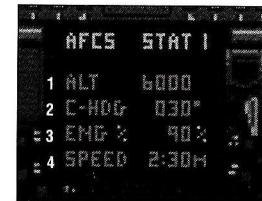
7 Fluglage-Anzeige. Zeigt die Fluglage der F-14 relativ zum Horizont.

8 Frontscheibenanzeige (HUD). Zeigt die Peilgenauigkeit der F-14.

9 Frontscheibenanzeige (HUD). Zeigt die Flughöhe der F-14.

Grundlegende Fluginformationen:

Anzeige STAT 1



- Drücken Sie gleichzeitig **TASTE Y** und

um die primären Fluginformationen auf dem CCD anzuzeigen.

- 1 Flughöhe (in Fuß über dem Meeresspiegel)
- 2 Steuerkurs (Himmelsrichtung oder dreistellige numerische Zahl)
- 3 Schub (Prozentsatz der maximalen Triebwerkleistung ohne die Nachbrenner)
- 4 Fluggeschwindigkeit (in Mach - Einheit, die der Schallgeschwindigkeit entspricht).

Anzeige STAT 2



- Drücken Sie gleichzeitig **TASTE Y** und um die sekundären Fluginformationen auf dem CCD anzuzeigen.
- 1 Kraftstoff (in Gallonen)
Wenn die Kraftstoff-Reserven der F-14 zu stark abgenommen haben, können die Piloten während des Fluges Kraftstoff nachfüllen, indem sie an ein Tankflugzeug (A6 Intruder Tanker) andocken.
 - 2 Flügelschwenkwinkel (ändert sich automatisch mit der Fluggeschwindigkeit)
 - 3 Positiver oder negativer Längsneigungswinkel des Luftfahrzeuges (zum Landen)

Kampf

Waffensysteme

20-mm-Vulcankanone M61A1

Nur für den Nahkampf. Sollte nur in kurzen Explosionsstößen abgefeuert werden, um Überhitzung zu vermeiden.

Radargesteuerte Rakete AIM-7 'Sparrow'

Nur für mittlere Zielentfernungen. Steuern Sie das Zielobjekt mit Hilfe des quadratischen Visiers an, und drücken Sie **TASTE A**, um die Rakete abzuschießen. Lenken Sie die 'Sparrow' zur ihrem Ziel, indem Sie das Zielobjekt im Visier behalten, bis die Rakete detoniert.

IR-Suchkopf-Rakete AIM-9 'Sidewinder'

Rakete für kurze und mittlere Zielentfernungen mit Selbststeuerung. Führen Sie das runde Visier auf das Ziel, und drücken Sie **TASTE A**.

'Fire and forget'-Rakete AIM-54 'Phoenix'

Rakete für kurze bis extreme Zielentfernungen mit Selbststeuerung ohne Folgehandlungen. Weisen Sie ein feindliches Objekt im AWACS-Gitter zu. Kehren Sie dann in die Cockpit-Ansicht zurück, und drücken Sie **TASTE A**.

Denken Sie daran, daß Waffensysteme mit Selbststeuerung einige Zeit benötigen, um sich auf ein Ziel aufzuschalten. Behalten Sie Ihr Ziel im Visier, bis aus den kurzen Tönen ein langer Ton wird und die Aufschaltungs-Anzeige aufleuchtet. Dann ist die Waffe abschußbereit. Bedenken Sie auch, daß sich die Treffsicherheit erhöht, wenn Sie das Zielobjekt erst im AWACS-Gitter zuweisen.

AWG-15 Load (Restmunitions)-Anzeige

- Drücken Sie **TASTE Y**, um die verschiedenen CCD-Anzeigefenster durchzugehen, bis die Restmunitions (**AWG-15 LOAD**)-Anzeige erscheint.

Diese enthält eine Liste der Raketen oder Schüsse, die für jedes Waffensystem noch verfügbar sind.

Threat Systems (Zielinformations)-Anzeige

- Drücken Sie **TASTE Y**, um die verschiedenen CCD-Anzeigefenster durchzugehen, bis die Zielinformationen (**THREAT SYS**)-Anzeige erscheint.

Dieses System liefert Ihnen wichtige Fluginformationen zu dem feindlichen Objekt, das Sie auf dem AWACS-Operations-Radargitter (luftgestütztes Warn- und Kontrollsystem) anvisieren. Es zeigt Ihnen Flughöhe, Steuerkurs und Entfernung (in Seemeilen) an und identifiziert das Objekt als feindlich [Hostile] oder Träger [Carrier], d. h. Basis der F-14.

ECM (Elektronische Gegenmaßnahmen)

ECMs können auch eingesetzt werden, um die Steuersysteme feindlicher Raketen zu stören, wenn diese sich auf die F-14 aufgeschaltet haben. Es stehen Ihnen zwei ECM-Typen zur Verfügung: "chaff" (Radarenergie reflektierendes Abwurfmaterial) zur Ablenkung radargesteuerter Raketen und "flares" (Leuchtpatronen zur Ablenkung von Raketen mit IR-Suchkopf).

- Drücken Sie **TASTE Y**, um die verschiedenen CCD-Anzeigefenster durchzugehen, bis die **ECM SYS**-Anzeige erscheint. Hier erfahren Sie die aktuelle Anzahl der verbleibenden ECM-Schüsse.

ECM-Anzeige

Wenn sich eine feindliche Rakete auf die F-14 aufschaltet, schaltet der CCD in das ECM-Computer-Anzeigefenster, und ein Warnton ertönt. Die Zacke im ECM-Anzeigefenster zeigt die sich nähernde Rakete. Denken Sie daran, daß Sie sich, auch wenn Sie augenblicklich durch kein feindliches Luftfahrzeug bedroht werden, vor Angriffen durch feindliche Boden-Luft-Raketen (SAM) in Acht nehmen müssen.

Feindlichen Raketen ausweichen und ECMs einsetzen

Um feindlichen Raketen auszuweichen, sollten die Piloten Ausweichmanöver fliegen und dabei ECM-Techniken einsetzen.

Ein ECM-System einsetzen:

- Drücken Sie die Taste **OBEN RECHTS** oder **OBEN LINKS**, um die Rückansicht anzuzeigen.
- Drücken Sie **TASTE A**. Das System AWG 9 wählt automatisch die geeignete ECM-Technik.

Radarsysteme

Airborne Weapons Group Nine (AWG-9) Radarsystem

Dieses hochmoderne Aufklärungssystem schaltet automatisch zwischen folgenden vier Radarsystemen um und zeigt sie auf dem CCD an.

Detail Data Display (Detaillierte Datenanzeige) DDD-Modus

Dieses in Flugrichtung abtastende Radarsystem stellt vor der F-14 fliegende feindliche Objekte relativ zur Front-Cockpitansicht des Piloten dar und liefert

die genauen Daten der Flughöhe und Position des feindlichen Objektes.

Um den DDD-Modus einzuschalten:

- Drücken Sie **TASTE Y** und um manuell zu wählen.

Pulse Doppler Search (Puls-Doppler-Radar) PDS-Modus

Zeigt auf der Frontscheibe einen großen Bereich vor der F-14 an.

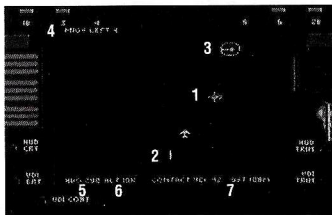
Track While Search (Zielverfolgung bei fortgesetzter Zielsuche) TWS-Modus

Im TWS-Modus wird der Bereich wie im PDS-Modus abgetastet, mit dem Unterschied, daß dem Piloten der Bereich in unmittelbarer Nähe rund um das Luftfahrzeug angezeigt wird. Trotz der geringen Reichweite ist dieser Modus in Luftkämpfen von besonderem Nutzen.

Um den PDS- oder TWS-Modus einzuschalten:

- Drücken Sie gleichzeitig **TASTE Y** und
- Halten Sie **TASTE Y** gedrückt, und drücken Sie mehrmals um umzuschalten.

Das AWACS-Operations-Radargitter (Advanced Warning and Control System - Luftgestütztes Warn- und Kontrollsystem)



1 F-14

- 2 Flugzeugträger
- 3 Feindliches Zielobjekt
- 4 Anzahl der verbleibenden feindlichen Flugzeuge
- 5 Steuerkurs der F-14
- 6 Flughöhe der F-14
- 7 Fluginformationen über das feindliche Zielobjekt – Abfangvektor (Steuerkurs von der F-14 aus) oder wie hier Flughöhe und Entfernung.

Hier sehen Sie in Satellitenansicht (Vogelperspektive) alle im Luftkampfraum befindlichen strategischen Objekte. Feindliche Objekte größerer Flughöhe werden hellblau, Objekte im Bereich von 1.000 Fuß werden grün und solche mit geringerer Flughöhe werden dunkelblau dargestellt. Verwenden Sie das AWACS-Gitter, um die F-14 so nah an den Feind heranzuführen, daß Sie auf der Cockpit-Steuertafel mit Ihren taktischen Operationen beginnen können.

Die Piloten sollten jedes Luftfahrzeug oder Objekt, das sie ansteuern wollen - auch feindliche MiG-29 sowie eigene Objekte wie zum Beispiel das A6-Tankflugzeug -, erst auf dem AWACS-Gitter anvisieren. Um dies zu tun:

- Drücken Sie **SELECT**, um das Gitter anzuzeigen.
- Drücken Sie **TASTE X**, um die Echozeichen durchzugehen.
- Darunter erscheinen in der Zielinformations-Anzeige die Daten des betreffenden Zielobjektes.

Um ein Luftfahrzeug auf dem AWACS-

Operations-Gitter anzuvisieren:

- Verwenden Sie den Steuerblock, um die F-14 auf dem Gitter anzusteuern.
- Verwenden Sie TASTE B und den Steuerblock, um die Fluggeschwindigkeit der F-14 wie gewöhnlich zu erhöhen bzw. zu verringern.

Um zum Cockpit-Bildschirm zurück-zukehren:

- Drücken Sie **SELECT**.

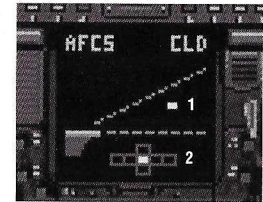
Landen

Um die F-14 bei Beendigung eines Einsatzes oder zum Auffüllen der Kraftstoff- und Waffenreserven auf dem Flugdeck des Flugzeugträgers zu landen, müssen sich die Piloten strengstens an folgende Anweisungen halten:

Um die F-14 für den Landeanflug zu positionieren:

- Ermitteln Sie die Position des Flugzeugträgers auf dem AWACS-Operations-Radargitter, und lenken Sie die F-14 in diese Richtung.
- Nehmen Sie den Steuerkurs des Trägers an.
- Drosseln Sie den Triebwerkschub auf 30%.
- Gehen Sie auf eine Flughöhe von maximal 1.000 Fuß hinunter.

Sobald die F-14 die korrekte Landeposition hat, erscheint auf dem CCD-Bildschirm die Lande-Anzeige (Computer Landing Display CLD).



1 Das Lande-V

Die F-14 wird in dem V-förmigen Keil (Lande-V), der in der CLD-Anzeige das Trägerdeck kennzeichnet, als Zacke dargestellt. Sie müssen die F-14 so steuern, daß die Zacke in diesem Keil bleibt.

2 Das Positionsgitter

In diesem wird der horizontale und vertikale Abtrieb der F-14 vom idealen Kurs als Zacke dargestellt. Sie müssen die F-14 muß so steuern, daß die Zacke das zentrale Feld nicht verläßt.

Computersysteme einstellen

Erfahrene Piloten möchten F-14-Operationen vielleicht zu einem größeren Teil manuell steuern und selbstständig auf Systeme und Informationen zugreifen können. Hierzu müssen sie im CCD nur in den betreffenden System-Bildschirm gehen und dort den Modus verändern. Bei regulären Operationen ist keine Einstellung erforderlich. Nur wenn die F-14 beschädigt wird, müssen einige Systeme manuell zurückgesetzt werden.

Um im Bordcomputer ein System ein- oder auszuschalten (ON/OFF):

- Halten Sie **TASTE B** gedrückt, um in den Wahl-Modus zu gelangen.
- Drücken Sie oder um die Systeme durchzugehen.

- Drücken Sie oder um das markierte System ein- oder auszuschalten (ON/OFF).
- Lassen Sie **TASTE B** wieder los.

AFCS-Systemanzeige (Automatic Flight Control Systems - Automatische Flugsteuer-Systeme)

Computer Signal Data Converter (Computersignaldaten-Konverter) CSDC

Steuert die Anzeige der AWG-9-Radarmodi. Bei ON (ein) wird der für die taktische Situation am besten geeignete Radarmodus automatisch angezeigt. Bei OFF (aus) liegt die Wahl des Radarmodus beim Piloten.

Central Air Data Converter (Flugdaten-Konverter) CADC

Ändert die Form, in der der Steuerkurs in der STAT 1-Anzeige dargestellt ist. Bei ON (ein) wird der Steuerkurs der F-14 als Himmelsrichtung angegeben (NORTH, NE, EAST etc.) und im OFF-Modus als dreistellige numerische Zahl (000° = North, 180° = South, 090° = East, 270° = West).

Tactical Airborne Reconnaissance Pod System (Taktisches Aufklärungssystem in externem Behälter am Flugzeug) TARPS

Steuert die an der Flugzeugnase montierte Kamera KS-87B. Bei ON (ein) wird eine Videoaufnahme des letzten Treffers abgespielt.

AWG 15-Systemanzeige (Airborne Weapons Group - Luftgestützte Waffengruppe)

Airborne Missile Control System (Luftgestütztes Raketen-Steuersystem) AMCS

Mit dieser Funktion werden alle an Bord der F-14 befindlichen Luft-Luft-Raketen scharfgemacht. Bevor ein feindliches Objekt

angegriffen werden kann, muß hier ON (ein) gewählt sein.

Interferometer Identification – Friend-Foe (Holographische Freund/Feind-Erkennung) IFF

Steuert das Radarcode-Identifizierungssystem. Dieses gibt die Antwort 'hostile' (Feind) oder 'carrier' (Träger).

ECM-Systemanzeige (Electronic Countermeasures - Elektronische Gegenmaßnahmen)

Bei OFF (aus) erscheint, wenn sich eine feindliche Rakete auf die F-14 'aufgeschaltet' hat, die ECM-Anzeige (siehe Seite XX28) nicht automatisch.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl,

Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

GARANTIE

Sony Electronic Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Electronic Publishing-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Electronic Publishing das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDERER GARANTIE, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY ELECTRONIC PUBLISHING BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEGLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER

QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANTEN FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY ELECTRONIC-PRODUKT "TM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY ELECTRONIC ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY ELECTRONIC FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

GERMANY

Sony Electronic Publishing
Zeil 13
60313 Frankfurt
Germany

AUSTRIA

Sony Music Entertainment GmbH
Erlachgasse 134-140
A-1101 Vienna

f.d. SCHWEISS s.S 26.

Objectifs de la mission

Une escadrille aéronavale a reçu pour mission de contrôler un espace "interdit" situé à l'intérieur de la zone méditerranéenne d'opérations militaires. Tous les avions franchissant ce périmètre sont présumés ennemis et doivent être détruits. Les appareils de surveillance sont également investis de missions stratégiques annexes.

"Check-list" d'avant-vol

- 1 Assurez-vous que la console de votre Super Nintendo Entertainment System™ est éteinte (OFF).
- 2 Insérez la cartouche **TURN AND BURN: NO FLY ZONE™** en suivant les instructions du manuel Super NES.
- 3 Allumez la console (ON).

Ecran d'options

Personnalisation du contrôleur :

Passez d'une configuration à l'autre à l'aide de la manette. Appuyez sur le **BOUTON A** pour confirmer votre choix.

Mode Débutant / Expert :

En mode Expert, le F-14 a une réserve de carburant réduite et peu de munitions. Il est davantage exposé aux tirs de l'ennemi.

Continuer

Au terme de chaque mission, les pilotes reçoivent un mot de passe qui leur permet de reprendre le jeu à cet endroit. Entrez les

codes sur cet écran à l'aide du **BOUTON A**.

Remarque : A tout moment, un deuxième joueur peut brancher une manette de jeu dans le Port 2 pour jouer le rôle du navigateur et contrôler l'instrumentation électronique du F-14.

Procédures de lancement

- Augmentez la poussée en appuyant simultanément sur le **BOUTON B** et la **FLECHE HAUT**.
- Lorsque la poussée-atteint 210%, le mécanisme de catapulte se déclenche et propulse votre F-14.

Principales commandes de vol

Contrôle directionnel : Utilisez le pavé numérique. Les touches de contrôle peuvent être personnalisées à l'aide de l'écran d'Options.

Pour augmenter la poussée : Appuyez simultanément sur le **BOUTON B** et la **FLECHE HAUT** du pavé numérique.

Pour diminuer la poussée : Appuyez simultanément sur le **BOUTON B** et la **FLECHE BAS** du pavé numérique.

Pour sélectionner une arme : Appuyez sur le **BOUTON X**.

Pour tirer avec une arme sélectionnée : Appuyez sur le **BOUTON A**.

Pour parcourir les instruments électroniques du cockpit :

Appuyez sur le **BOUTON Y**.

Pour passer du cockpit à la grille de radar AWACS :

Appuyez sur **SELECT**.

Vue arrière : Appuyez sur les **BOUTONS SUPERIEUR** ou **GAUCHE** selon le cas.

Le tableau de bord du cockpit



1 Indicateur d'accrochage de cible
Ce voyant s'allume lorsque le détecteur de cible du F-14 a accroché une cible. Tout missile tiré avant l'accrochage rate presque systématiquement sa cible.

2 Indicateurs d'avarie
Ces voyants s'allument lorsque le F-14 a été touché. En mode Expert, il peut être touché 4 fois ; en mode Débutant, 5 fois.

3 Indicateur de température M61A1
S'allume en cas de surchauffe de la mitrailleuse après une série de tirs.

4 Affichage de l'état des armes
Affiche l'arme sélectionnée et le nombre de salves restantes.

5 Instrumentation cockpit
Affiche l'ensemble des instruments du tableau de bord.

6 Jauge de poussée moteur
Affiche la poussée moteur mesurée en

pourcentage de la puissance maximale. Au-dessus de 100%, les dispositifs de réchauffe s'éteignent pour augmenter la poussée de 210%.

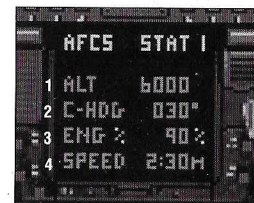
7 Indicateur de position horizontale
Affiche la position du F-14 par rapport à l'horizon.

8 Indicateur de cap
Affiche le cap du F-14.

9 Indicateur de cap
Affiche l'altitude du F-14.

Principales informations de vol :

Affichage STAT 1



- Appuyez simultanément sur le **BOUTON Y** et le **BOUTON GAUCHE** pour afficher les informations principales concernant l'instrumentation cockpit.

- Altitude (en pieds, au-dessus du niveau de la mer).
- Cap au compas (direction au compas ou cap numérique à trois chiffres).
- Poussée (mesurée en pourcentage de la puissance maximale sans l'aide des dispositifs de réchauffe).
- Vitesse (affichée en Machs – unité égale à la vitesse du son).

Affichage STAT 2



- Appuyez simultanément sur les **BOUTONS Y** et **DROIT** pour afficher les informations secondaires de vol sur l'instrumentation cockpit.

- Carburant (en gallons). Lorsque les réservoirs du F-14 sont presque vides, les pilotes peuvent se faire ravitailler en vol en s'arrimant à l'avion ravitailleur Intruder A6.
- Angle de flèche (varie automatiquement avec la vitesse).

- Angle d'attaque ou incidence de l'avion (utiliser pendant l'atterrissage).

Combat

Systèmes d'armement

M61A1 20 mm Vulcan Canon (Mitrailleur Vulcan 20mm M61A1)

Courte portée seulement. Les salves doivent être courtes pour éviter la surchauffe.

AIM-7 'Sparrow' radar-guided missiles (Missiles guidés par radar 'Sparrow' AIM-7)

Moyenne portée seulement. Ajustez le viseur carré sur l'avion cible et appuyez sur le **BOUTON A** pour lâcher le missile. Guidez le Sparrow jusqu'à sa cible en gardant l'avion dans le viseur jusqu'à l'explosion du missile.

AIM-9 'Sidewinder' infra-red missiles (Missiles infrarouges "Sidewinder" AIM-9)

Auto-guidés, moyenne portée. Positionnez le viseur circulaire sur la cible et appuyez sur le **BOUTON A**.

AIM-54 'Phoenix' 'fire and forget' missiles (Missiles à tête chercheuse 'Phoenix' AIM-54)

Auto-guidés, très longue portée. Ajustez un ennemi sur la grille AWACS, revenez à la vue du cockpit puis appuyez sur le **BOUTON A**.

Rappelez-vous que les armes auto-guidées mettent un certain temps à accrocher leur cible. Conservez le réticule sur la cible jusqu'à ce que la série de sons brefs se transforme en un signal long et que l'indi-

cateur d'accrochage s'allume. Le missile peut alors être lancé. N'oubliez pas non plus que vous aurez plus de chances d'atteindre votre cible si vous l'avez d'abord sélectionnée sur la grille AWACS.

AWG-15 Load Display (Indicateur de chargement du AWG-15)

- Appuyez sur le **BOUTON Y** pour parcourir l'instrumentation cockpit jusqu'à ce que l'indicateur **AWG-15 LOAD** (CHARGE-MENT du AWG-15) s'affiche.

Cette commande fournit la liste des missiles ou des salves encore disponibles pour chaque type d'armes.

Threat Systems Display (Indicateur du système de menace)

- Appuyez sur le **BOUTON Y** pour parcourir l'instrumentation cockpit jusqu'à l'affichage de **THREAT SYS**.

Le système Threat apporte des informations capitales sur tout ennemi repéré sur la grille radar opérationnelle AWACS. Il fournit des renseignements sur son altitude, son cap au compas, sa distance (en miles nautiques) et l'identifie comme étant [Ennemi] ou [Porte-avion], la base du F-14.

Electronic Countermeasures (Contre-attaques pilotées par ordinateur) (ECM)

Vous pouvez également recourir aux CAO pour désorganiser les systèmes de guidage des missiles ennemis lorsqu'ils ont accroché le F-14. Ces mesures sont de deux types : les systèmes de brouillage (commandés par ordinateur), utilisés pour s'opposer aux missiles guidés par radar, et

les fusées éclairantes contre les missiles thermo-guidés.

- Appuyez sur le **BOUTON Y** pour parcourir l'instrumentation cockpit jusqu'à faire apparaître **ECM SYS**. Cet écran affiche le nombre d'armes de CAO encore disponibles.

ECM display (Affichage du système de contre-attaques pilotées par ordinateur)

Si un missile ennemi accroche le F-14, l'instrumentation cockpit fait apparaître l'écran CAO, et un signal d'alerte se fait entendre. Le blip du radar représente le nouveau missile. Souvenez-vous que même s'il n'y a aucune menace apparente d'avion ennemi, vous devez rester en état d'alerte face aux missiles sol-air tirés des navires ennemis.

Avoiding Enemy Ordnance and Using ECMs (Manœuvres contre l'artillerie ennemie et utilisation des instruments de contre-attaque)

Pour éviter les missiles ennemis, les pilotes effectuent une série de manœuvres tout en utilisant les instruments de contre-attaque.

Pour actionner les instruments de contre-attaque :

- Appuyez sur le bouton **SUPERIEUR DROIT** ou **SUPERIEUR GAUCHE** pour obtenir des vues arrières.
- Appuyez sur le **BOUTON A**. Le système AWG-9 sélectionne automatiquement le type de contre-attaque requis.

Systèmes radar

Airborne Weapons Group Nine (AWG-9) Radar System (Système radar d'armes aéroportées groupe 9)

Ce système de détection perfectionné sélectionne un des quatre modes radar ci-dessous et les affiche sur l'instrumentation cockpit.

Detail Data Display Mode (Mode détail d'informations) (DDD)

Ce radar à antenne tournante repère l'ennemi se trouvant devant le F-14 par rapport au cockpit. Il comprend des renseignements sur l'altitude et la position ennemies. Pour accéder au mode détail d'informations

- Appuyez sur le **BOUTON Y** et la **FLECHE HAUT** pour une sélection manuelle.

Pulse Doppler Search Mode (Mode recherche Doppler à impulsions) (PDS)

Ce mode affiche une vue étendue et longue portée de l'horizon situé devant le F-14.

Track While Search Mode (Mode poursuite pendant recherche) (TWS)

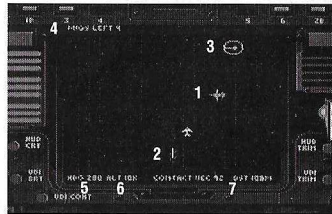
Le mode TWS effectue le même type d'analyse que le mode PDS, mais fournit au pilote une vue rapprochée de son environnement immédiat. Malgré une faible portée, il est très utile pour les combats aériens.

Pour accéder aux modes PDS ou TWS :

- Appuyez simultanément sur le **BOUTON Y** et la **FLECHE BAS**.
- Continuez à appuyer sur le **BOUTON Y** puis appuyez sur la **FLECHE BAS** plusieurs

fois pour passer de l'un à l'autre.

Advanced Warning and Control System (AWACS) Operational Radar Grid (Grille de radar opérationnelle du système avancé d'avertissement et de contrôle (AWACS))



- 1 F-14
- 2 Porte-avions
- 3 Ennemi visé
- 4 Nombre d'avions ennemis restants
- 5 Cap du F-14
- 6 Altitude du F-14
- 7 Informations de vol sur l'ennemi visé : il s'agit soit d'un vecteur d'interception (le relèvement à partir du F-14), soit de l'altitude et de la distance, comme ici.

Ce système fournit une vue satellite (ou vue de l'œil d'un oiseau) de tous les objets stratégiques de l'aire de combat. Les ennemis qui se trouvent à une altitude supérieure apparaissent en bleu clair, ceux à 1 000 pieds en vert, et ceux qui volent à une altitude inférieure en bleu foncé.

Utilisez la grille AWACS pour amener le F-14 assez près de l'ennemi et commencer les opérations tactiques sur le Cockpit Control Screen (écran de contrôle du cockpit).

Les pilotes doivent "viser", sur la grille AWACS, tous les avions ou autres objets qu'ils souhaitent intercepter, y compris les MIG-29 ennemis, ainsi que les avions alliés tels que les avions ravitailleurs A6. Pour cela :

- Appuyez sur **SELECT** pour appeler la grille.
- Appuyez sur le **BOUTON X** pour parcourir tous les "blips".
- Les informations du Threat Systems Display (Ecran des systèmes de menace) sur les avions ciblés apparaissent au bas de l'écran.

Pour faire apparaître un avion sur la grille de contrôle opérationnelle AWACS :

- Utilisez la manette multidirectionnelle pour diriger le F-14 sur la grille.
- Utilisez le **BOUTON B** et la manette multidirectionnelle pour accroître ou réduire la vitesse du F-14 comme à l'accoutumée.

Pour revenir au Cockpit Screen (écran du cockpit) :

- Appuyez sur **SELECT**.

Procédures d'atterrissage

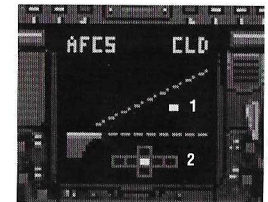
Pour faire atterrir le F-14 sur le pont du

porte-avions, soit à la fin d'une mission, soit pour se ravitailler en carburant et en munitions, les pilotes doivent suivre à la lettre la procédure suivante :

Pour positionner le F-14 pour l'approche finale :

- Repérez la position du porte-avions sur la grille de radar opérationnelle AWACS et amenez le F-14 à proximité.
- Alignez-vous avec l'avant du porte-avions.
- Réduisez le pourcentage d'accélération du moteur jusqu'à 30%.
- Descendez à une altitude de 1 000 pieds ou moins.

Lorsque le F-14 se trouve dans la bonne position pour l'approche finale, le Computer Landing Display (CLD) (Ecran d'atterrissage de l'ordinateur) apparaît sur le CCD.



1 Affichage du tracé de l'atterrissage. Le F-14 est représenté par le blip dans la partie en forme de V - également appelé "tracé d'atterrissage" - qui s'étend à partir de l'arrière du porte-avions sur le CLD. Vous devez manœuvrer le F-14 de façon que le blip reste aligné avec cette section.

2 Grille de positionnement

Elle indique la dérivation horizontale et verticale du F-14, représenté par un blip, par rapport au trajet idéal. Vous devez manœuvrer le F-14 de façon que le blip ne quitte jamais la case centrale.

Réglage des systèmes informatiques

Les pilotes expérimentés voudront peut-être avoir davantage de contrôle manuel sur les opérations du F-14 et accéder aux systèmes et aux informations de leur propre chef. Pour cela, il leur suffit d'accéder au système approprié sur le CCD et d'en changer le mode. Ces systèmes ne nécessitent pas de réglage pour les opérations régulières ; cependant, si le F-14 est endommagé, certains d'entre eux devront peut-être être replacés en ligne manuellement.

Pour modifier le paramètre du mode d'un ordinateur de bord (ON/OFF) :

- Appuyez sur le **BOUTON B** et maintenez-le enfoncé pour entrer le mode de sélection.
- Appuyez sur la flèche **HAUT** ou **BAS** pour parcourir les options disponibles du système.
- Appuyez sur la flèche **GAUCHE** ou **DROIT** pour faire basculer le statut du système en surbrillance sur le mode ON ou OFF.
- Relâchez le **BOUTON B**.

Automatic Flight Control Systems System Display (Affichage des systèmes de contrôle de vol automatique) (AFCS)

Computer Signal Data Converter (Convertisseur de signaux informatiques) (CSDC)

Contrôle l'affichage des modes radar AWG-9. En mode ON, le mode radar qui convient le mieux à la situation tactique s'affiche automatiquement. En mode OFF, le choix du radar revient au pilote.

Central Air Data Converter (Convertisseur central de données aériennes) (CADC)

Cette fonction modifie la lecture directionnelle du cap au compas (C-HDG) affichée à l'écran STAT 1. Le mode ON affiche le cap du F-14 sous la forme de point de compas (NORD, NE, EST, etc.) En mode OFF, cette lecture s'affiche sous la forme d'un cap à trois chiffres (000° = Nord, 180° = Sud, 090° = Est, 270° = Ouest).

Tactical Airborne Reconnaissance Pod System (Système de capsule éjectable pour reconnaissance aéroportée tactique) (TARPS)

Cette fonction contrôle la caméra KS-87B montée sur le nez de l'avion. Lorsque vous basculez sur ON, vous repassez en lecture normale l'enregistrement vidéo du dernier appareil abattu.

Airborne Weapons Group 15 System Display (Affichage du système du groupe 15 d'armes aéroportées) (AWG)

Airbone Missile Control System (Système de contrôle des missiles aéroportés) (AMCS)

Cette fonction arme tous les missiles air/air transportés par les F-14, et doit être basculée sous le mode ON avant d'engager les avions ennemis dans le combat.

Interferometer Identification – Friend-Foe

(Identification d'interféromètre - Allié-Ennemi) (IFF)

Contrôle le système d'interprétation de signature du radar qui apparaît comme "ennemi" ou "porte-avions".

Electronic Countermeasures System Display (Affichage du système de contre-attaques pilotées par ordinateur) (ECM)

En mode OFF, l'affichage ECM n'apparaît pas automatiquement dans le cas où un missile ennemi a "capté" le F-14.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

GARANTIE

“Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des

droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre.”

FRANCE

Sony Electronic Publishing
131, Avenue de Wagram
75838 Paris Cedex 17
France
Hotline: SME (France) Hotline
36 68 22 02

SWITZERLAND

Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6
CH-6340 Baar
Switzerland

Operatiedoelen

De marinepiloten hebben de opdracht de handhaving van het vliegverbod ('No-Fly zone') binnen het Middellandse-Zeegebied kracht bij te zetten. Alle luchtvaartuigen, die dit luchtgebied binnengaan, worden verondersteld vijandelijke bedoelingen te hebben en moeten met alle kracht geneutraliseerd worden. Piloten vliegen ook een aantal missies op andere doelen van strategisch belang.

Vluchtvoorbereiding

- 1 Zorg dat de stroomschakelaar op de console van uw Super Nintendo Entertainment System™ op Uit (OFF) staat.
- 2 Steek vervolgens het **TURN AND BURN: NO FLY ZONE™**-spelpakket erin volgens de aanwijzingen in uw Super NES-handboek.
- 3 Zet de machine aan (ON).

Optiescherm

Het op maat maken van de besturingsmodule:

Ga door de verschillende configuraties met behulp van het D-Pad. Druk op **KNOP A** ter bevestiging.

Novice/Ace mode (Beginner/aasmodus):

In aasmodus heeft de F-14 minder brandstof en wapens, en wordt dus meer blootgesteld aan vijandelijk vuur.

Continue (Ga verder)

Aan het einde van elke missie ontvangen de piloten een wachtwoord waarmee ze vanaf dat punt opnieuw kunnen beginnen. Voer het codewoord in met de **A-KNOP** op dit scherm.

Opmerking: Een tweede speler kan te allen tijde als navigator meedoen door een ander joystick op poort 2 aan te sluiten. Deze speler heeft dan toegang tot alle computer- en navigatiesystemen van de F-14.

Launch Procedures (Startprocedures)

- Verhoog stuwkracht door **KNOP B** en **OMHOOG** tegelijk ingedrukt te houden.
- Met een stuwkracht van 210% wordt het katapultmechanisme in gang gebracht en uw F-14 gestart.

Basisvluchtbesturing

Richtingsbesturing:

Gebruik het D-Pad.

De besturing kan via het optiescherm aangepast worden.

Stuwdruk verhogen:

Druk **KNOP B** en **OMHOOG** tegelijk in op het bedieningspaneel.

Stuwdruk verlagen:

Druk **KNOP B** en **OMLAAG** tegelijk in op het bedieningspaneel.

Voor wapensysteemselectie:

Druk op **KNOP X**.

Afvlucht van geselecteerd wapensysteem:

Druk op **KNOP A**.

Om door de boordcomputerschermen te gaan:

Druk op **KNOP Y**.

Voor wisseling tussen cockpit en AWACS-radar:

Druk op **SELECT** (Selecteer).

Voor zicht naar achteren:

Druk op de toepasselijke **RECHTS/LINKSKNOP BOVEN**.

Het cockpit-instrumentenpaneel



1 Vijandelijke lock-on-aanwijzer

Dit lampje komt aan, als het doelzoekende systeem van de F-14 de vijand automatisch volgt. Vóór de totstandbrenging van 'lock-on' raken afgevuurde projectielen hun doelwit echter zelden.

2 Gevechtsschade-aanwijzers

Deze lampjes komen aan, als de F-14 schade oploopt. In aasmodus 4 kan hij slechts 4 keer geraakt worden, in beginnermodus daarentegen 5.

3 Temperatuuraanwijzer van M61A1

Komt aan, als het kanon door voortdurend afvuren oververhit wordt.

4 Wapenstatusscherm

Vertoont huidig geselecteerd wapensysteem en de hoeveelheid overgebleven ammunitie.

5 Cockpit-computerinrichting (CCD)

Vertoont alle boordcomputersystemen.

6 Stuwkrachtmeter van motor

Vertoont de door de motoren gepro-

duceerde stuwkracht als hoogst mogelijk percentage. Boven 100% schakelen de nabranders in om de stuwkracht tot 210% te verhogen.

7 Zicht op horizontale positie
Vertoont de positie van de F-14 ten opzichte van de horizon.

8 Voorruitprojectie (HUD)
Vertoont de koers van de F-14.

9 Voorruitprojectie (HUD)
Vertoont de hoogte van de F-14.

Belangrijke vluchtgegevens:

STAT 1 Display (STAT-1-scherm)



- Druk tegelijk op **KNOP Y** en **LINKS** voor vertoning van de voornaamste vlucht gegevens op de CCD.
- 1 Hoogte (in voeten boven zeeniveau: één voet is ongeveer 30,5 centimeter)
 - 2 Kompaskoers (als een kompasrichting of een driecijferig getal).
 - 3 Stuwkracht (percentage van de maximumstuwkracht van de motor zonder nabranders).
 - 4 Luchtsnelheid (uitgedrukt in Machs: een eenheid gelijk aan de geluidssnelheid).

STAT 2 Display (STAT-2-scherm)



- Druk tegelijk op **KNOP Y** en **RECHTS** om extra vluchtinlichtingen te vertonen op de CCD.
- 1 Brandstof (in Gallons).
Is de brandstofvoorraad van de F-14 te laag, dan kunnen piloten in de lucht bij tanken met een A6 Intruder-tankvliegtuig.
 - 2 Vleugelafbuighoek (verandert automatisch met luchtsnelheid).
 - 3 Invalshoek van het vliegtuig (voor het landen).

Gevecht

Wapensystemen

M61A1 20mm Vulcan Cannon (M61A1 Vulcan 20 mm snelvuurkanon)

Alleen korte afstand. Mag alleen maar met korte salvo's afgevuurd worden om oververhitting te voorkomen.

AIM-7 'Sparrow' radar-guided missiles (Radargeleide AIM-7 'Sparrow'-raketten)

Alleen middellange afstand. Breng het vierkante vizier samen met het doelvliegtuig en druk op **KNOP A** om de raketten af te werpen. Richt de Sparrow op zijn doel door het doelvliegtuig in het vizier te houden tot de detonatie.

AIM-9 'Sidewinder' infra-red missiles (Infrarood geleide AIM-9 'Sidewinder'-raketten)

Zelfgeleid, korte tot middellange afstand. Breng het cirkelvormige vizier samen met het doel en druk op **KNOP A**.

AIM-54 'Phoenix' 'fire and forget' missiles ('Fire-and-forget'-raketten AIM-54 'Phoenix')

Zelfgeleid, korte tot zeer lange afstand. Richt op een ongeïdentificeerd vliegtuig op het AWACS-raster, keer terug naar het uitzicht vanuit de cockpit en druk op **KNOP A**.

Vergeet niet dat het lang duurt, voordat zelfgeleide wapensystemen hun doel automatisch kunnen volgen. Houd het doel in het vizier totdat de reeks korte pieptonen veranderen in één aanhoudende pieptoon, en het lock-on-lampje begint te branden. Het wapen kan dan afgeworpen worden. Bemerkt dat voor de beste trefkans het doel

eerst op het AWACS-raster geselecteerd moet worden.

AWG-15 Load Display (Ladingoverzicht van AWG-15)

- Druk op **KNOP Y** om door de CCD-schermen te gaan tot het scherm **AWG-15 LOAD** verschijnt.

Hierop worden het aantal raketten of overgebleven munitie aangegeven voor elk wapensysteem.

Threat Systems Display (Bedreigingssysteemscherm)

- Druk op **KNOP Y** om door de CCD-schermen te gaan tot **THREAT SYS** verschijnt.

Dit systeem verschaft essentiële vluchtgegevens over een ongeïdentificeerd doelvliegtuig op het operationele radar-raster van AWACS, zoals hoogte, kompascoers en reikwijdte (in zeemijlen: één zeemijl is ongeveer 1.855 meter) en identificatie van de F-14-basishaven.

Electronic Countermeasures (Elektronische tegenmaatregelen) ECM

ECM's kunnen ook gebruikt worden om de geleidingssystemen van vijandelijke raketten te verstoren, na de totstandbrenging van een 'lock-on' op een F-14. Er bestaan twee ECM-soorten: aluminiumstrookjes of 'chaff' (elektronische stoorapparatuur) en hittefakkels voor de respectievelijke misleiding van radargeleide en hittezoekende raketten.

- Druk op **KNOP Y** om door de CCD-

schermen te gaan tot **ECM SYS** verschijnt. Dit scherm vertoont het huidige aantal beschikbare ECM's.

ECM display (ECM-scherm)

Heeft een vijandelijke raket een 'lock-on' tot stand gebracht op de F-14, dan vertoont de CCD het ECM-computerscherm, en is er een waarschuwingszoemer te horen. Een blik (lichtvlekje) op het ECM-scherm betekent een naderende raket. Bemerkt dat zelfs al is er geen duidelijk blijk van vijandelijke vliegtuigbedreiging, u toch nog op uw hoede moet zijn voor SAM-raketten (luchtdeelraketten: vanaf grond naar lucht-doel) die vanaf vijandelijke schepen afgevuurd worden.

Vijandelijk geschut vermijden en ECM's gebruiken

Om aan een vijandelijk projectiel te ontkomen moeten piloten bij het gebruik van ECM's ook een reeks ontvluchtingsmanoeuvres uitvoeren.

ECM-apparatuur wordt als volgt afgeworpen:

- Druk op de knop **RECHTS BOVEN** of **LINKS BOVEN** om het achteraanzicht op te roepen.
- Druk op **KNOP A**. Het AWG-9-systeem selecteert automatisch de vereiste ECM-soort.

Radarsystemen

Airborne Weapons Group Nine Radar System (Radarsysteem van luchtwapengroep Negen) AWG-9

Dit buitengewoon geavanceerde detectiesysteem wisselt automatisch tussen de volgende vier radarmodi en vertoont ze op de CCD.

Detail Data Display Mode (Detailgegevensscherm-modus) DDD

Deze voorwaartse radarscan vertoont ongeïdentificeerde vliegtuigen vóór de F-14 ten opzichte van de piloots' voorraanzicht uit de cockpit. De hoogte en horizontale ligging van de vijand staan er ook op.

Om de DDD-modus op te roepen

- Druk op **KNOP Y** en **OMHOOG** voor handmatige selectie.

Pulse Doppler Search Mode (Pulse-Doppler-zoekmodus) PDS

Dit vertoont een breed bovenaanzicht over lange afstand van het gebied vóór de F-14.

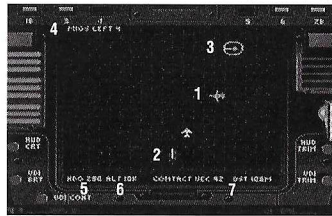
Track While Search Mode (Spoor-en-zoekmodus) TWS

In deze modus wordt het gebied op dezelfde wijze gescand als in de PDS-modus, maar de piloot kan inzoomen op de directe omgeving rond het vliegtuig. Hoewel het bereik zeer klein is, is deze modus bij uitstek geschikt voor luchtgevechten op korte afstand.

Zo worden de PDS- of TWS-modi opgeroepen:

- Druk tegelijk op **KNOP Y** en **OMLAAG**.
- Blijf **KNOP Y** en **OMLAAG** herhaaldelijk indrukken om van modus te wisselen.

Advanced Warning and Control System Operational Radar Grid (Operationeel radarraster van radar- en besturingssysteem) AWACS



- 1 F-14
- 2 Vliegdekschip
- 3 Ongeïdentificeerd doelvliegtuig
- 4 Aantal overgebleven vijandelijke vliegtuigen
- 5 Koers van de F-14
- 6 Vlieghoogte van de F-14
- 7 Vluchtgegevens over ongeïdentificeerde vliegtuigen, zoals onderschepingskoers (de koers van de F-14) of, in dit geval, hoogte en afstand.

Hiermee worden satellietbeelden (vogelperspectief) verkregen van alle strategische objecten in het gevechtsgebied. Hoger gele-

gen, ongeïdentificeerde vliegtuigen zijn lichtblauw, binnen 1.000 voet zijn ze groen, en lager gelegen vliegtuigen zijn donkerblauw. Met behulp van het AWACS-raster kunt u de F-14 dicht genoeg bij de vijand brengen om tactische operaties in te zetten op het cockpit-instrumentenpaneel.

Piloten dienen alle vliegtuigen of andere objecten die ze willen onderscheppen, inclusief vijandelijke MiG-29's en vriendelijk gezinde vliegtuigen (b.v. A6-tankvliegtuig), op het AWACS-raster te doelmerken. Zo doet u dit:

- Druk op **SELECT** om het raster op te roepen.
- Druk op **KNOP X** om alle blips te bekijken.
- Informatie op het bedreigingssysteem scherm over doelvliegtuigen verschijnt hieronder.

Zo schakelt u een vliegtuig in op het operatiebesturingsraster van AWACS:

- Gebruik het bedieningspaneel voor F-14-besturing op het raster
- Gebruik **KNOP B** om de snelheid van de F-14 op normale wijze te verhogen of te verlagen.

Om naar het cockpit-scherm terug te keren:

- Druk op **SELECT**.

Aanvlieprocedures

Om de F-14 op het achterdek van een vliegdekschip te landen, hetzij na volbreng-

ing van een missie, hetzij om bij te tanken en wapenvoorraden aan te vullen, moeten piloten zich aan de volgende regels houden:

Zo lijnt u de F-14 op voor de eindnadering van de landingsbaan:

- Vind de positie van het vliegdekschip op het operatieradarraster van AWACS en stuur de F-14 ernaartoe.
- Pas de koers aan bij die van het vliegdekschip.
- Verlaag de motorstuwdruk met de gashendel tot 30%.
- Daal naar een hoogte van 1.000 voet of minder.

Is de F-14 in de juiste positie voor eindnadering, dan verschijnt het computerlandingscherm (CLD) op de CCD.



1 Het landingsgroevescherm
De F-14 wordt gerepresenteerd door een lichtvlekje op het V-teken ('landing groove') vanaf het vliegdek op de CLD. De F-14 moet zodanig gemanoeuvrerd worden dat het lichtvlekje binnen dit V-teken blijft.

2 Het plaatsingsraster
Dit vertoont de horizontale en verticale

afwijking van de F-14 van de ideale koers, voorgesteld door een lichtvlekje. De F-14 moet dusdanig gemanoevrerd worden dat het lichtvlekje te allen tijden binnen het centrale vakje gehouden wordt.

Computersysteeminstelling

Gevorderde piloten besturen de F-14 operaties grotendeels liever handmatig en maken systemen en informatie ook zelf toegankelijk. Dit kan gebeuren door moduswijziging in het betreffende systeem scherm op de CCD. Voor reguliere operaties hoeven deze systemen niet apart ingesteld te worden, maar bij eventuele beschadiging van de F-14 moeten sommige misschien handmatig opnieuw ingesteld worden.

Zo wijzigt u een modusinstelling van een boordcomputer (ON/OFF):

- Houd **KNOP B** ingedrukt om de selectiemodus in te voeren.
- Druk op **OMHOOG** of **OMLAAG** voor een overzicht van de beschikbare systemen.
- Druk op **LINKS** of **RECHTS** om de gemarkeerde systeemstatus aan of uit te zetten (ON/OFF).
- Laat **KNOP B** los:

Automatic Flight Control Systems System Display (Automatische vluchtbesturingssystemen Systeemscherm) (AFCS)

Computer Signal Data Converter (Computersignaaldata-omzetter) (CSDC)
Bestuurt het scherm van de AWG-9-radar-

modi. In de ON-modus wordt de meest geschikte radarmodus voor de betreffende tactische situatie automatisch vertoond. In de OFF-modus kiest de piloot echter zelf de radarmodus.

Central Air Data Converter (Centrale vluchtgegevensomzetter) (CADC)

Met deze functie wordt het richtingsresultaat van de kompascoers (C-HDG) vertoond op het STAT-1-scherm. In de ON-modus wordt de koers van de F-14 gerepresenteerd als een windstreek (NORTH, NE, EAST, etc.) en in de OFF-modus als een driecijferig getal (000° = noord, 180° = zuid, 090° = oost, 270° = west).

Tactical Airborne Reconnaissance Pod System (Tactisch luchtverkenningssysteem) (TARPS)

Deze functie bestuurt de op de neus gemonteerde KS-87B-framecamera. In ON-modus krijgt u een full-motion video-opname van de laatste neerschieting te zien.

Airborne Weapons Group 15 System Display (Systeemscherm van luchtwapengroep 15) (AWG)

Airborne Missile Control System (Luchtraketeleidesysteem) (AMCS)
Met behulp van deze functie worden alle luchtdoelraketten (luchtrakete vanuit lucht naar luchtdoel) aan boord van de F-14 scherpgesteld. De ON-modus moet ingeschakeld zijn, voordat een gevecht aangegaan kan worden met een vijandelijke vliegtuig.

Interferometer Identification – Friend-Foe (Interferometeridentificatie: vriend/vijand) (IFF)

Bestuurt het radarkenteken-interpretatiesysteem dat 'hostile' (vijandig) of 'carrier' (vliegdekschip) laat verschijnen.

Electronic Countermeasures System Display (Systeemscherm van elektronische tegenmaatregelen) (ECM)

In de OFF-modus verschijnt het ECM-scherm niet automatisch bij een vijandelijke 'lock-on' op de F-14.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat

hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuip trekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

GARANTIE

Sony Electronic Publishing garandeert de originele koper van het Sony Electronic Publishing produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Spelcassette geen materiaaldefecten of fabricagefouten vertoont en verplicht binnen deze periode om naar goedgevoelen het produkt te repareren of te vervangen, zonder enige kosten in rekening te brengen. Zond het produkt port betaald en met een gedateerd aankoopbewijs naar bijkomend adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig, als het defect aan dit Sony Electronic Publishing produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE ANDERE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY ELECTRONIC PUBLISHING OF VERPLICHTEN SONY ELECTRONIC PUBLISHING ERGENS TOE. GEIMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUKT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR

BEPAALENDE DOELEINDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDERHEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUCT. IN GEEN GEVAL IS SONY ELECTRONIC PUBLISHING AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUCT.

Sommige landen laten geen tijdslimiet toe betreffende de geldigheid van de garantie bepalingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht niet op u van toepassing. De voornoemde garantie bepalingen geven u bepaalde wettelijke rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen."

THE NETHERLANDS

Columbia Tristar Home Video
Postbus 685
1200 AR Hilversum
The Netherlands

BELGIUM

Columbia Tristar Home Video
Opperstraat 38, rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

Obiettivi della missione

Gli aviatori navali devono mettere in atto una zona "No-Fly" all'interno dell'area delle operazioni del Mediterraneo. Tutti i velivoli che entrano in questo spazio aereo hanno intenzioni ostili e devono essere neutralizzati con il massimo danno. I piloti voleranno in una serie di missioni contro altri obiettivi di importanza strategica.

Lista di controllo pre-volo

- 1 Accertarsi che l'alimentazione della console del Super Nintendo Entertainment System™ sia DISATTIVATA.
- 2 Inserire il pacchetto del gioco **TURN AND BURN: NO FLY ZONE™** come descritto nel manuale Super NES.
- 3 Attivare l'alimentazione.

Schermo delle opzioni

Personalizzazione del controllore:

Scorrere le diverse configurazioni con il tastierino direzionale. Premere il **PULSANTE A** per confermare.

Modalità Principiante/Asso:

Nella modalità Asso l'F-14 ha meno carburante e armi ed è più vulnerabile all'attacco del nemico.

Continua

Alla fine di ogni missione, i piloti ricevono una parola d'ordine che permette loro di iniziare da quel punto. Digitare i codici con il **PULSANTE A** su questo schermo.

Nota: un secondo giocatore si può unire in qualità di navigatore in qualsiasi momento collegando un altro joystick nella Porta 2. Questo giocatore ha quindi accesso a tutti i sistemi di computer e di navigazione dell'F-14.

Procedure di lancio

- Aumentare la spinta tenendo premuto il **PULSANTE B** e **SU** contemporanea mente.
- Con una spinta del 210% il meccanismo di catapulte della nave entra in azione, lanciando l'F-14.

Controllo di base del volo

Controllo direzionale: Usare il tastierino direzionale. I controlli possono essere personalizzati sullo schermo delle Opzioni.

Per aumentare la spinta:

Premere contemporaneamente il **PULSANTE B** e **SU** sul tastierino di controllo.

Per diminuire la spinta:

Premere contemporaneamente il **PULSANTE B** e **GIÙ** sul tastierino di controllo.

Per selezionare un sistema di armi:

Premere il **PULSANTE X**.

Per fare fuoco con un sistema di armi selezionato:

Premere il **PULSANTE A**.

Per scorrere le visualizzazioni del computer di bordo:

Premere il **PULSANTE Y**.

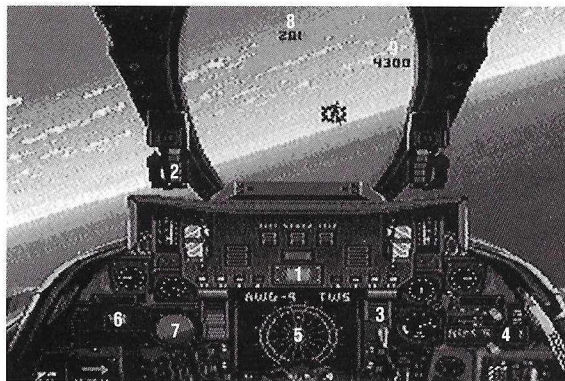
Per passare dalla cabina di pilotaggio alla Griglia radar AWACS:

Premere **SELECT (SELEZIONA)**.

Per una veduta posteriore:

Premere il **PULSANTE IN ALTO A**

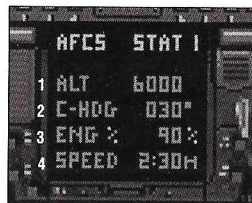
Pannello di controllo della cabina di pilotaggio



- 1 **Indicatore Blocco nemico**
Questa luce si accende quando il sistema di obiettivi dell'F-14 si è bloccato su un nemico. I missili lanciati contro un obiettivo prima del blocco colpiscono raramente il loro bersaglio.
- 2 **Indicatori di danno**
Queste luci si accendono quando l'F-14 subisce i danni. Nella modalità Asso 4 esso può sopportare solo 4 colpi. In modalità Principiante può sopportarne 5.
- 3 **Indicatore di temperatura dell'M61A1**
Si accende se il cannone si surriscalda durante un attacco continuo.
- 4 **Visualizzazione dello stato delle armi**
Mostra il sistema di armi attualmente selezionato e il numero di colpi che rimangono.
- 5 **Visualizzazione del computer della cabina di pilotaggio (CCD)**
Visualizza tutti i sistemi di computer di bordo.
- 6 **Indicatore della spinta del motore**
Mostra la spinta prodotta dai motori come percentuale del massimo possibile. Oltre il 100% si inseriscono i postcombustori per aumentare la spinta fino al 210%.
- 7 **Visualizzazione orizzontale della situazione**
Mostra il comportamento dell'F-14 in rapporto all'orizzonte.
- 8 **Visualizzazione Heads Up (Frontale)**
Mostra la capacità dell'F-14.
- 9 **Visualizzazione Heads Up (Frontale)**
Mostra l'altitudine dell'F-14.

Informazioni di base del volo:

Visualizzazione STAT 1



- Premere il **PULSANTE Y** e **SINISTRA** contemporaneamente per visualizzare le informazioni primarie di volo sul CCD.

- 1 Altitudine (in piedi sopra il livello del mare).
- 2 Angolo di rotta alla bussola (come direzione della bussola o come un angolo di rotta numerico a tre cifre).
- 3 Spinta (come percentuale della potenza di spinta massima del motore senza i postcombustori).
- 4 Velocità in aria (indicata in Mach, un'unità uguale alla velocità del suono).

Visualizzazione STAT 2



- Premere il **PULSANTE Y** e **DESTRA** contemporaneamente per visualizzare

le informazioni di volo secondarie sul CCD.

- 1 Carburante (in galloni).
Se le riserve di carburante dell'F-14 scendono troppo i piloti possono fare rifornimento in volo con un aereo A6 Intruder Tanker.
- 2 Angolo di freccia (varia automaticamente con la velocità relativa).
- 3 Angolo di attacco o beccheggio dell'aereo (usato durante l'atterraggio).

Combattimento

Sistemi di armi

Cannone vulcano M61A1 20 mm

Solo a breve distanza. Deve essere usato per lanci brevi per evitare il surriscaldamento.

Missili guidati dal radar AIM-7 "Sparrow"

Solo a distanza-media. Manovrare il mirino sull'aereo da colpire e premere il **PULSANTE A** per lanciare. Guidare lo Sparrow verso il bersaglio tenendo la mira sull'aereo bersagliato fino alla detonazione del missile.

Missili ad infrarossi AIM-9 "Sidewinder"

A guida automatica, a distanza breve o media. Manovrare il mirino circolare sopra l'obiettivo e premere il **PULSANTE A**.

Missili AIM-54 "Phoenix" "colpisce e dimentica"

A guida automatica, a distanza da breve a estrema. Bersagliate un aereo non identificabile sulla griglia AWACS, tornare alla cabina di pilotaggio e premere il **PULSANTE A**.

Ricordare che ci vuole tempo per i sistemi di armi autoguidati per bloccarsi sui propri obiettivi. Tenere la mira sull'obiettivo fino a quando una serie di segnali acustici brevi non diventa un suono continuo e non si accende la luce del blocco. L'arma è quindi pronta per il lancio. Notare anche che le possibilità di un colpo riuscito vengono aumentate selezionando prima l'obiettivo sulla griglia AWACS.

Visualizzatore del carico AWG-15

- Premere il **PULSANTE Y** per scorrere le visualizzazioni del CCD fino a quando non si ha la visualizzazione **AWG-15 LOAD**.

Questo elenca il numero di missili o colpi che rimangono per ogni sistema di armi.

Visualizzazione dei sistemi di minaccia

- Premere il **PULSANTE Y** per scorrere le visualizzazioni del CCD fino a quando non appare **THREAD SYS**.

Il sistema di minaccia fornisce informazioni vitali sul volo di un aereo non identificabile bersagliato sulla AWACS Operational Radar Grid (Griglia radar operativa AWACS). Fornisce altitudine, angolo di rotta alla bussola e distanza (in miglia nautiche) e lo identifica come [Hostile] (Ostile) o [Carrier] (Portaerei), la base dell'F-14.

ECM (Contromisure elettroniche)

Le ECM possono essere usate anche per confondere i sistemi di guida dei missili nemici una volta che si sono bloccati sull'F-14. Ci sono due tipi di ECM: strisce metalliche per radardisturbo (dispositivi di disturbo elettronici), usate per controattac-

care i missili guidati dal radar, e segnali luminosi da usare contro missili autocercanti a calore.

- Premere il **PULSANTE Y** per scorrere le visualizzazioni del CCD fino a quando non appare **ECM SYS**. Questo schermo mostra il numero corrente di dispositivi ECM che rimangono disponibili.

Visualizzazione ECM

Nel caso in cui un missile nemico "si blocchi" sull'F-14, il CCD visualizza lo schermo del computer dell'ECM e un segnale di avvertenza suona. Il segnale di ritorno sul visualizzatore dell'ECM rappresenta il missile in arrivo. Ricordare, anche quando non c'è nessuna apparente minaccia da un aereo nemico, di fare attenzione ai missili SAM (Terra-aria) lanciati dalle unità di superficie nemiche.

Evitare il servizio artiglieria del nemico e utilizzo di ECM

Per evitare i missili del nemico, i piloti devono volare in una servire di manovre di volo evasive durante l'utilizzo di ECM.

Per lanciare un dispositivo ECM:

- Premere il pulsante **DESTRO IN ALTO** o **SINISTRO IN ALTO** per fare apparire le vedute posteriori.
- Premere il **PULSANTE A**. Il sistema AWG-9 seleziona automaticamente il tipo di ECM richiesto.

Sistemi radar

Sistema radar gruppo armi aeree (AWG-9)

Questo sistema di rilevamento molto avanzato alterna automaticamente le seguenti quattro modalità radar e le visualizza sul CCD.

Modalità display dati in dettaglio (DDD)

Questo radar di scansione in avanti mostra aerei non identificati davanti all'F-14 in relazione alla vista frontale della cabina di pilotaggio. Comprende particolari dell'altitudine e della posizione orizzontale di un nemico.

Per accedere alla modalità DDD

- Premere il **PULSANTE Y** e **SU** per selezionare manualmente.

Modalità Ricerca doppler a impulso (PDS)

Questa mostra un'ampia visuale a lunga distanza aerea dell'area davanti all'F-14.

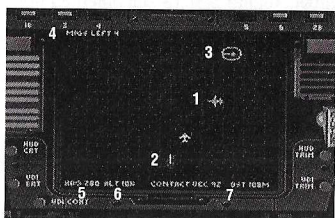
Modalità Track While Search (TWS) (Rintracciamento durante ricerca)

La modalità Track While Search (TWS) scandisce nello stesso modo del PDS, ma fornisce al pilota una veduta ravvicinata dei dintorni dell'aereo. Anche se ha una portata molto breve, è particolarmente utile nei combattimenti ravvicinati.

Per accedere alle modalità PDS o TWS:

- Premere il **PULSANTE Y** e **GIÙ** contemporaneamente.
- Tenere premuto il **PULSANTE Y** e premere **GIÙ** ripetutamente per scorrere le modalità.

Griglia radar operativa di avvertenza anticipata e sistema di controllo (AWACS)



- 1 F-14
- 2 Portaerei
- 3 Aereo non identificabile bersagliato
- 4 Numero degli aerei nemici rimasti
- 5 Angolo di rotta dell'F-14
- 6 Altitudine dell'F-14
- 7 Informazioni di volo dell'aereo non identificabile: un vettore di intercettazione (il rilevamento dall'F-14) o l'altitudine e la distanza, come qui.

Questo fornisce le visualizzazioni dal satellite (panoramiche) di tutti gli oggetti strategici nell'area di combattimento. Gli aerei non identificabili ad alte altitudini appaiono in celeste; quelli entro i 1.000 piedi appaiono in verde; quelli ad altitudini più basse appaiono in blu scuro. Usare la griglia AWACS per guidare l'F-14 abbastanza vicino a un nemico per iniziare operazioni tattiche sullo schermo di controllo della cabina di pilotaggio.

I piloti dovrebbero "mirare" qualsiasi aereo o un altro oggetto che desiderano inter-

ettare, compresi MiG-29 nemici, oltre ad aerei amici come l'A6 Tanker, sulla griglia AWACS. Per fare questo:

- Premere **SELECT** (Seleziona) per fare apparire la griglia.
- Premere il **PULSANTE X** per scorrere tutti i "segnali di ritorno".
- Informazioni dei sistemi di minaccia sull'aereo bersagliato appaiono sotto.

Per affrontare un aereo sulla griglia operativa di controllo AWACS:

- Usare il tastierino di controllo per virare l'F-14 sulla griglia
- Usare il **PULSANTE B** e il tastierino di controllo per aumentare o diminuire la velocità dell'F-14 rendendola normale.

Per tornare allo schermo della cabina di pilotaggio:

- Premere **SELECT** (Seleziona).

Procedure di atterraggio

Per atterrare l'F-14 sulla pista di volo della portaerei, sia dopo avere completato una missione, o per fare rifornimento di carburante e di armi, i piloti devono attenersi attentamente alle procedure seguenti:

Per posizionare l'F-14 per l'approccio finale:

- individuare la posizione della portaerei sulla AWACS Operation Radar Grid e dirigere l'F-14 nelle sue vicinanze.

- Fare corrispondere l'angolo di rotta della portaerei.
- Ridurre la percentuale di spinta del motore a 30%.
- Discendere a un'altitudine uguale o inferiore a 1.000 piedi.

Quando l'F-14 è nella posizione corretta per l'approccio finale, il Display di atterraggio del computer (CLD) appare sul CCD.



1 Visualizzatore del solco di atterraggio L'F-14 viene rappresentato dal segnale di ritorno nel cuneo a forma di V, o "solco di atterraggio", che va dal ponte della portaerei sul CLD. L'F-14 deve essere manovrato per tenere il segnale di ritorno all'interno di questo cuneo.

2 La griglia di posizionamento Questo mostra la deriva orizzontale e verticale dell'F-14, rappresentato da un segnale di ritorno, fuori del percorso ideale. L'F-14 deve essere manovrato in modo che il segnale di ritorno venga tenuto nella casella centrale tutto il tempo.

Regolazione dei sistemi di computer

I piloti esperti possono decidere di avere più controllo manuale delle operazioni dell'F-14 e accedere a sistemi e infor-

mazioni per conto proprio. Per fare questo devono solo accedere al sistema adeguato sul CCD e cambiarne la modalità. Questi sistemi non richiedono regolazioni per operazioni regolari, anche se nel caso in cui l'F-14 subisca danni alcuni di essi devono essere riposizionati manualmente in linea.

Per cambiare l'impostazione della modalità del computer di bordo (ON/OFF):

- Tenere premuto il **PULSANTE B** per accedere alla modalità di selezione.
- Premere **SU** o **GIÙ** per scorrere le selezioni del sistema disponibili.
- Premere **SINISTRA** o **DESTRA** per passare dallo stato del sistema evidenziato in modalità ON o OFF.
- Rilasciare il **PULSANTE B**.

Visualizzazione del sistema dei sistemi di controllo di volo automatici (AFCS)

Convertitore dei dati dei segnali del computer (CSDC)

Controlla il visualizzatore delle modalità radar dell'AWG-9. Quando ON, la modalità radar più adeguata per la situazione tattica viene visualizzata automaticamente. Quando OFF, la scelta della modalità radar è del pilota.

Convertitore centrale dei dati dell'aria (CADC)

Questa funzione cambia la lettura della direzione dell'angolo di rotta alla bussola (C-HDG) visualizzata sul display STAT 1. La modalità ON visualizza l'angolo di rotta dell'F-14 come un punto della bussola (NORD, NE, EST, ecc). In modalità OFF, questa lettura viene evidenziata come un

angolo numerico a tre cifre (000° = Nord, 180° = Sud, 090° = Est, 270° = Ovest).

Sistema tattico di gondola aerodinamica di riconoscimento in volo (TARPS)

Questa funzione controlla la telecamera montata sul cannone KS-87B. L'attivazione/disattivazione di questa funzione riproduce una registrazione video a tempo reale dell'ultima uccisione.

Visualizzazione del sistema di gruppo di armi in volo (AWG) 15

Sistema di controllo dei missili aerei (AMCS)

Questa funzione arma tutti i missili aria-aria portati dall'F-14, e deve essere impostata sulla modalità ON prima di intraprendere il combattimento contro l'aereo nemico.

Identificazione dell'interferometro - Amici-Nemici (IFF)

Controlla il sistema di interpretazione della segnatura del radar che appare come "nemico" o "portaerei".

Visualizzazione del sistema delle contro-misure elettroniche (ECM)

Se questa viene impostata sulla modalità OFF, il visualizzatore ECM non appare automaticamente nel caso in cui un missile nemico si "sia bloccato" sull'F-14

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune

immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

GARANZIA LIMITATA

"Sony Electronic Publishing garantisce all'acquirente originale di questo prodotto Sony Electronic Publishing, per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto, che questo Game Pak è libero da difetti di materiale e mano d'opera e consente, entro tale periodo e a sua scelta, di ripararlo o sostituirlo gratis. Spedisci il prodotto con le spese di spedizione a tuo carico, insieme alla prova d'acquisto datata, all'indirizzo indicato qui sotto. Questa garanzia non sarà applicabile e sarà nulla se il difetto in questo prodotto Sony Electronic Publishing è stato

causato da abuso, uso non ragionevole, trattamento improprio o negletto.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE GARANZIE E SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON SARÀ RESPONSABILE O OBBLIGATA PER NESSUN'ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RICHIESTA DI QUALSIASI NATURA. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA APPLICABILE A QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING, E GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIALITÀ E IDONEITÀ AD UNO SCOPO PARTICOLARE E LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI SPECIFICATO QUI SOPRA. SOGGETTO A QUANDO ESPOSTO PRECEDENTEMENTE, QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING È VENDUTO "COME È", SENZA ALCUNA GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA DI NESSUN TIPO SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON È RESPONSABILE PER NESSUNA PERDITA O DANNO DI QUALSIASI TIPO RISULTANTE DALL'USO DI QUESTO PRODOTTO. IN NESSUN CASO, SONY ELECTRONIC PUBLISHING SARÀ RESPONSABILE PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI RISULTANTI DAL POSSESSO, USO O MALFUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO DI SOFTWARE.

Alcuni paesi non permettono limiti sulla durata della garanzia e/o sulle esclusioni o sui limiti dei danni consequenziali, per cui i limiti e/o esclusioni su esposti potrebbero non essere applicabili a te. Questa garanzia ti dà un diritto legale specifico, e potresti avere altri diritti che variano da paese a paese."

ITALY

Columbia Tristar Home Video SPA
Via Flaminia 872
00191 Rome
Italy
Hotline: CTHV (ITALY) Hotline
33 36 359

Flygföretag

Marinflygare måste iakttaga en "flygförbudszon" inom MAO-området (Stridsledningområde Medelhavet). Alla plan som flyger in i detta område antas ha fientliga avsikter, och måste neutraliseras med maximal skadeintention. Piloterna kommer dessutom att genomföra en del flygföretag mot andra mål av strategisk betydelse.

Checklista före start

- 1 Kontrollera att strömbrytaren på ditt Super Nintendo Entertainment System™ står i avslaget läge.
- 2 Sätt in **TURN AND BURN: NO FLY ZONE™**-paketet enligt anvisningarna i Super NES-handboken.
- 3 Slå på strömbrytaren.

Valbilden

Anpassning av styrenheten:

Bläddra igenom de olika konfigurationerna med D-plattan. Tryck på knapp A för att bekräfta.

Novis/Ess

I Essläget har F-14-planet mindre bränsle och vapen, och är känsligare för fientlig eld.

Forsetsätta

I slutet av varje flygföretag får piloten ett lösenord, som han kan använda för att starta om från tidpunkten ifråga. Skriv in lösenordet i denna skärm med **A-KNAPPEN**

Obs: En andra spelare kan gå med som navigatör, när som helst, genom att en andra spelplatta ansluts till uttag 2. Denna spelare får då tillgång till F-14-planet samtliga data- och navigeringssystem.

Luftsätta planet

- Öka dragkraften genom att hålla **KNAPP B** och **UPPÅT** nedtryckta samtidigt.
- Vid en dragkraft på 210% kommer far tygets katapultmekanism att lösa ut, och luftsätta ditt F-14-plan.

Grundläggande flygningskontroll

Riktningsskontroll: Använd D-plattan. Kontrollerna kan anpassas med hjälp av valbilden.

Öka dragkraften:

Tryck samtidigt på **KNAPP B** och **UPPÅT** på kontrollplattan.

Minska dragkraften:

Tryck samtidigt på **KNAPP B** och **NEDÅT** på kontrollplattan.

Välja vapensystem:

Tryck på **KNAPP X**.

Avfyra ett valt vapensystem:

Tryck på **KNAPP A**.

Bläddra igenom de olika databilderna ombord:

Tryck på **KNAPP Y**.

Växla mellan cockpiten och AWACS-radarutrustningen:

Tryck på **SELECT**.

För att se bakifrån:

Tryck på **KNAPPA MA HÖGER/VÄNSTER**.

Cockpitens kontrollpanel



1 Indikator för låsning på fienden. Denna lampa indikerar när F-14-planet målsökningssystem har låst på en fiende. Robotar som avfyras mot en fiende, innan systemet har låst, träffar sällan sitt mål.

2 Skadeindikatorer. Dessa lampor tänds när F-14-planet får skador. I Essläge 1 klarar det endast fyra träffar. I Novisläget klarar det 5.

3 Temperaturindikator M61A1. Tänds när pjäsen överhettas p g a att den använts under lång tid.

4 Vapenstatusskärm. Visar vilket vapensystem som valts för närvarande, och hur många salvor som återstår.

5 Cockpitudatorskärm (CCD). Visar alla datorsystem ombord.

6 Motordragkraftsmätare. Visar den dragkraft motorerna genererar, uttryckt i procent av största möjliga

dragkraft. När man passerar 100% aktiveras efterbrännarna, för att driva upp dragkraften till 210%.

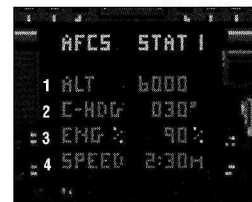
7 Horisontalläggesskärm. Visar F-14-planet flygläge relativt horisonten.

8 Framåtsiktsskärm. Visar F-14-planet sidriktning.

9 Framåtsiktsskärm. Visar F-14-planet flyghöjd.

Grundläggande flyginformation:

STAT 1-skärm



- Tryck samtidigt på knapparna Y och VÄNSTER, för att få fram grundläggande flyginformation på CCD-skärmen.

- 1 Flyghöjd (i fot över havsytan)
- 2 Kompassriktning (uttryckt antingen som konventionell kompassriktning [streck] eller som tresiffrig numerisk riktning).
- 3 Dragkraft (uttryckt i procent av motorns maximala dragkraft, utan efterbrännare).
- 4 Flyghastighet (i mach - 1 mach = ljud hastigheten).



STAT 2-skärm

- Tryck samtidigt på knapparna Y och HÖGER, för att få fram sekundär flyginformation på CCD-skärmen.
- 1 Bränslemängd (i gallons). Om F-14-planetens bränslemängd blir alltför låg kan piloterna tanka i luften, genom att docka med ett A6-tankningsplan.
 - 2 Vingsvepvinkel (varierar automatiskt med flyghastigheten).

- 3 Flygplanets anflygningsvinkel (används vid landning).

Strid

Vapensystem

20 mm Vulcan-pjäs M61A1

Endast närstrid. Skall avfyras i korta skurar, för att undvika överhettning.

Radarstyrda 'Sparrow'-robotar AIM-7

Endast strid på medellång distans. Manövrera så att det fyrkantiga siktet hamnar på målflygplanet, och tryck på **KNAPP A** för att fyra av. Styr Sparrowroboten till sitt mål genom att hålla kvar siktet på målflygplanet tills roboten detonerar.

Infraröda 'Sidewinder'-robotar AIM-9

Självstyrda. Avsedda för korta till medellånga avstånd. Manövrera så att det runda siktet hamnar över målet, och tryck på **KNAPP A**.

'Avfyra/glöm'-robotar AIM-54

Självstyrda. Alltifrån närstrid till strid på mycket långt avstånd. Styr in målet i AWACS-rutnätet, återgå till cockpitbilden och tryck på **KNAPP A**.

Tänk på att det tar tid för självstyrda vapensystem att låsa på sina mål. Håll kvar siktet över målet tills de stövissa ljudsignalerna övergår i en kontinuerlig ljudsignal, och låsningsindikatorn tänds. Vapnet är då klart att avfyras. Tänk också på att chanserna att träffa ökar om man först väljer målet i AWACS-rutnätet.

Laddningsskärm AWG-15 (Load)

- Tryck på **KNAPP Y** för att bläddra igenom de olika CCD-bilderna, tills **AWG-15 LOAD** visas.

Skärmen anger hur många robotar respektive salvor som finns kvar för de olika vapensystemen.

Hotsystemskärm (Threat Systems)

- Tryck på **KNAPP Y** för att bläddra igenom de olika CCD-bilderna, tills **THREAT SYS** visas.

Hotsystemet redovisar viktig flyginformation om ett mål som pejlats in med AWACS taktiska radarrutnät. Systemet anger höjd, kompassriktning och skjutavstånd (i nautiska mil), samt klassificerar målet som antingen [Fiende] eller [Transport], samt redovisar F-14-planetens hemmabas.

Elektronisk störutrustning (ECM)

Elektronisk störutrustning kan användas för att avleda söksystemen i fiendliga robotar, som låst på F-14-planet. Det finns två typer av elektronisk störutrustning: remsor (elektronisk stormateriel), som används mot radarstyrda robotar, och lysbomber, som används mot värmesökande system.

- Tryck på **KNAPP Y** för att bläddra igenom de olika CCD-bilderna, tills **ECM SYS** visas. Bilden anger hur många ECM-enheter som för ögonblicket finns tillgängliga.

ECM-skärm

Om en fiendlig robot låser på F-14-planet så kommer CCD-systemet att visa ECM-dataskärmen, och en varningssummer att ljuda. Den blinkande punkten i ECM-bilden symboliserar den annalkande roboten. Tänk på att hela tiden - även om det inte tycks föreligga några hot från fiendligt flyg - vara uppmärksam på luftvärnsrobotar från fiendliga ytstridsfartyg.

Undvika fiendlig beskjutning och använda elektronisk störutrustning

För att undvika fiendliga robotar skall piloterna utföra en serie undanmanövrar, när elektronisk störutrustning används.

Avlossa elektronisk störutrustning:

- Tryck på antingen **HÖGER-** eller **VÄNSTER-**knappen, för att få en bild riktad bakåt.

- Tryck på **KNAPP A**. AWG-9-systemet väljer automatiskt rätt typ av elektronisk störutrustning.

Radarsystem

Luftburen AWG-9-radar (luftburna vapen, grupp 9)

Detta ytterst avancerade detekteringssystem växlar automatiskt mellan de fyra nedanstående radarsystemen, och indikerar dem i CCD-bilden.

Detaljdataläget (DDD)

Denna framåtsavsökande radar visar mål som befinner sig framför F-14-planet, relativt pilotens cockpitikt framåt. Bilden innehåller mycket detaljinformation om fiendens flyghöjd och horisontella placering.

Så här går du till detaljdataläget

- Tryck på **KNAPP Y** och **UPPÅT** för manuellt val.

Pulsdopplersökläget (PDS)

Visar en bred bild, med lång räckvidd framåt, framför F-14-planet.

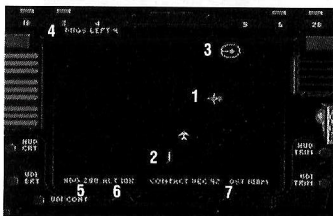
Målföljning-under-sökning-läget (TWS)

TWS-läget spanar på samma sätt som PDS-läget, men förser piloten med en närbild av luftrummet alldeles intill flygplanet, i alla riktningar. Det avstånd som täcks är visserligen mycket kort, men funktionen är till stor nytta under dueller.

Så här går du till PDS- eller TWS-läget:

- Tryck på **KNAPP Y** och **NEDÅT** samtidigt.
- Fortsätt att trycka på **KNAPP Y**, och tryck upprepade gånger på **NEDÅT** för att bläddra igenom lägena.

AWACS-systemets (framskjutet varnings- och ledningsystem) radarnätverk



- 1 F-14
- 2 Hangarfartyg
- 3 Målsökt mål
- 4 Antal återstående fiendeplan
- 5 F-14-planets flygriktning
- 6 F-14-planets flyghöj
- 7 Flyginformation om det målsökta målet - antingen en uppfångning

ingsvektor (bäringen från F-14-planet) eller flyghöjd och avstånd, som här.

Detta ger ett fågelperspektiv över alla strategiska objekt inom stridsområdet. Mål på högre flyghöjder återges med ljusblått. Mål inom 1.000 fot återges med grönt. Mål på lägre flyghöjder återges med mörkblått. Använd AWACS-rutmönstret för att styra in F-14-planet tillräckligt nära en fiende för att kunna inleda taktiska operationer på cockpitens kontrollskärm.

Piloten skall rikta in sig mot det flygplan, eller det objekt av annan typ, som han vill uppfånga, inklusive fiendliga MiG-29-plan, liksom mot sådana egna flygplan som tankningsplan A6, i AWACS-rutmönstret. Så här gör man det:

- Tryck på **SELECT** för att ta fram rutmönstret.
- Tryck på **KNAPP X** för att bläddra igenom alla radarekon.
- Hotsystembildens information om det målsökta flygplanet visas under.

Så här invecklar du ett flygplan i strid i AWACS-rutmönstret:

- Använd styrplattan för att styra F-14-planet i rutmönstret.
- Använd **KNAPP B** och kontrollplattan för att höja eller sänka F-14-planets fart på vanligt sätt.

Så här återgår du till cockpitbildens:

- Tryck på **SELECT**.

Landning

För att landa F-14-planet på hangarfartygets flygdäck, antingen efter genomförandet av ett flygföretag eller för att fylla på bränsle- och vapenförråd, måste piloten följa nedanstående rutin mycket noga:

För att placera F-14-planet i bana för inflygningen:

- Sök reda på hangarfartygets position i AWACS-radarnätverket, och styr in F-14-planet mot det.
- Lägg planet i samma flygriktning som den riktning hangarfartyget rör sig i.
- Sänk motorns dragkraft till 30%.
- Gå ner på en flyghöjd av 1.000 fot eller mindre.

När F-14-planet befinner sig i rätt position för slutinflygningen kommer CCD-systemet att visa datalandningsbilden (CLD).



1 Landningsspårbilden F-14-planet återges som ett radareko i det V-formade spår -'landningsspåret' - som utgår från flygdäcket i CLD-bilden. F-14-planet måste manövreras så att radarekot hela tiden ligger kvar i detta spår.

2 Positioneringsrutmönstret Visar F-14-planets horisontella och vertikala avdrift, som återges med ett radareko, bort från idealkursen. F-14-planet måste manövreras så att radarekot hela tiden ligger kvar i mittrutan.

Inställning av datasystemen

Avancerade piloter kan vilja ha mer manuell kontroll över F-14-planets operationer, och kunna nå egna system och egen information. För att göra det behöver de endast gå till tillämplig skärm inom CCD-systemet och ändra dess tillstånd. Systemen behöver inte ställas in om de skall användas för normala operationer, men om F-14-planet åsamkas skador kan en del av dem behöva tas i drift på nytt manuellt.

Så här ändrar du tillståndsställningen för en dator ombord (PÅ/AV):

- Tryck på **KNAPP B**, och håll den nedtryckt, för att gå till valläget.
- Tryck på **uppåt/nedåt** för att bläddra igenom de olika möjliga valen i systemet.
- Tryck på **vänster/höger** för att växla det markerade systemets status mellan PÅ och AV.
- Släpp upp **KNAPP B**.

Bilden Automatiskt flygkontrollsystem (AFCS)

Datasingelomvandlare (CSDC)

Kontrollerar visningen av AWG-9-radartillstånd. I aktiverat läge så visas det lämpliga radartillståndet för den aktuella taktiska

situationen automatiskt. I deaktiverat läge bestämmer piloten själv önskat radartillstånd.

Central flygdataomvandlare (CADC)

Denna funktion ändrar det sätt på vilket kompassriktningen (C-HDG) anges i STAT 1-bilden. I aktiverat läge så visas F-14-planets flygriktning som ett kompasstreck (N, NO, O o.s.v.). I deaktiverat läge indikeras riktningen med ett tresiffrigt tal (000° = norr, 180° = söder, 090° = öster, 270° = väster).

Taktiskt flygburet spaningskapselsystem (TARPS)

Denna funktion kontrollerar den nosplacerade KS-87B-kameran. Om funktionen aktiveras återspelar en rörlig fullvideoskevens av den senaste nedskjutningen.

Systembild för den luftburna vapengruppen 15 (AWG)

Luftburet robotkontrollsystem (AMCS)

Denna funktion beväpnar samtliga jaktrobotar på F-14-planet, och måste ha aktiverats innan ett fientligt flygplan kan invecklas i strid.

Interferometeridentifiering - vän/fiende (IFF)

Kontrollerar det radarsignaturlösningsssystem som indikerar 'fiende' eller 'transport'.

ECM-bilden (elektronisk störutrustning)

Om denna funktion har deaktiverats kommer ECM-bilden (se sid XX28 för ytterligare information) inte att öppnas automatiskt i händelse av att en fientlig robot skulle låsa på F-14-planet.

EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela. Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta OMEDELBART spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 - 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

BEGRÄNSAD GARANTI

"Sony Electronic Publishing garanterar den ursprungliga köparen av denna Sony Electronic Publishing-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och

samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig om defekten hos denna Sony Electronic Publishing-produkt orsakats av missbruk, oresonligt bruk, misshandel eller slarv.

DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ALLA IMPLICITA GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARU-PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖRETT SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMND, SÄLJS DENNA SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUKT "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÄR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÄR SONY ELECTRONIC PUBLISHING ANSVARIGA FÖR TILLFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

Vissa länder tillåter loke tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garanti ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land."

SWEDEN

Sony Music Entertainment (Sweden)
Mariehallsvagen 40
Bromma
Sweden

NORWAY

Sony Music Entertainment (Norway) AS
Ostre Aker Vei 19
0581 Oslo
Norway
Hotline: Nintendo Hotline No
(on Nintendo product only)
(44) 0703 652 222

Partiointikohteet

Lentotukialusten lentäjien tehtävänä on valvoa "Lentokielto"-vyöhykkeen loukkamattomuutta Välimeren operointialueella. Kaikilla tähän ilmatilaan saapuvilla lentokoneilla oletetaan olevan vihanieliset aikeet, ja niiden muodostama uhka on torjuttava äärimmäisen voimakkain keinoin. Lentäjät joutuvat myös lentämään eri tehtävissä muihin strategisesti tärkeisiin kohteisiin.

Tarkistusluettelo ennen lentoa

- 1 Varmista Super Nintendo Entertainment System™-konsolin virrankatkaisijan olevan asennossa OFF.
- 2 Työnnä **TURN AND BURN: NO-FLY ZONE™** (KÄÄNNY JA KÄRÄYTÄ: LENTOKIELTO-VYÖHYKE) paikoilleen Super NES -ohjekirjan mukaan.
- 3 Käännä virrankatkaisija asentoon ON.

Optiokuvaruulu

Tutustuminen hallintalaitteisiin:

Käy lävitse eri kokoonpanot ohjaimestasi. Paina **PAINIKETTA A** vahvistukseksi.

Aloittelija/Ässä-tila:

Ässä-tilassa F-14:ssä on vähemmän polttoainetta ja aseita, joten olet haavoittuvampi vihollisen tulittaessa.

Jalko

Kunkin tehtävän päätteeksi lentäjät saavat salasanan, jolla he pääsevät uudestaan liik-

keelle kyseisestä kohdasta. Näppäile koodit tälle kuvaruudulle **PAINIKKEESTA A**. HUOM! Toinen pelaaja pystyy liittymään peliin suunnistajaksi milloin tahansa kytkemällä toisen peliohjaimen porttiin 2. Tämä pelaaja pääsee sitten käyttämään kaikkia F-14:n tietokone- ja suunnistusjärjestelmiä.

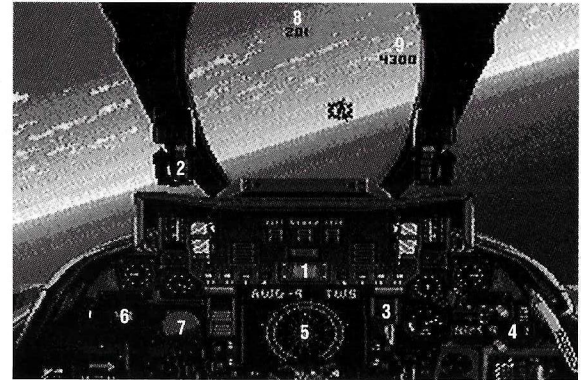
Lentoonlähtö

- Lisää moottorien työntövoimaa pitelemällä **PAINIKETTA B JA YLÖS** samanaikaisesti pohjassa.
- Työntövoiman kohottua 210%:iin alusen katapultti laukaisee sinut ja F-14:n lentoon.

Lennon perustoiminnot

Suunnan hallinta:
Käytä ohjainta. Hallintatapoihin voit tutustua optiokuvaruudulta.
Työntövoiman lisääminen:
Paina **PAINIKETTA B** ja **YLÖS** samanaikaisesti ohjaimestasi.
Työntövoiman vähentäminen:
Paina **PAINIKETTA B** ja **ALAS** samanaikaisesti ohjaimestasi.
Asejärjestelmän valinta:
Paina **PAINIKETTA X**.
Valitsemasi asejärjestelmän laukaisu:
Paina **PAINIKETTA A**.
Koneen tietokonenäyttöjen läpikäynti:
Paina **PAINIKETTA Y**.
Siirtyminen koneen ohjaamon ja **AWACS**-tutkaohjausjärjestelmän välillä:
Paina **SELECT**.
Taaksepäinkatselu:
Paina **YLÄOIKEA/VASEN -PAINIKKEITA** tarpeen mukaan.

Ohjaamon kojetaulut

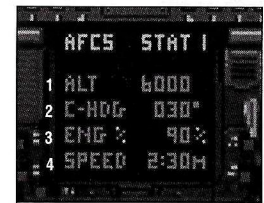


- 1 Vihollinen lukittuna -merkkivalo
Tämä valo syttyy, kun F-14:n maalinhakujärjestelmä on lukkiutunut viholliseen. Ennen maaliinlukkiutumista laukaistut ohjukset osuvat harvoin kohteeseensa.
- 2 Vaurioiden merkkivalot
Nämä valot syttyvät F-14:n kärsiessä vaurioita. Ässä-tilassa 4 kone kestää vain 4 osumaa. Aloittelija-tilassa kone kestää 5 osumaa.
- 3 M61A1-ylikuumentumismerkkivalo
Valo syttyy tykin ylikuumentuessa jatkuvasta tulittamisesta.
- 4 Aseistuksen näyttö
Esittää juuri valitsemasi asejärjestelmän ja jäljellä olevat laukaisukerrat.
- 5 Cockpit Computer Display (CCD)
Ohjaamotietokoneen näyttö Näyttää kaikki koneen tietokonejärjestelmät.
- 6 Moottorien työntövoimamittari
Näyttää moottorien kehittämän työn

tövoiman prosentteina suurimmasta mahdollisesta työntövoimasta. Työntövoiman kohottua 100%:iin jälkipolttimet kytkeytyvät toimintaan nostaten työntövoiman 210%:iin.

- 7 Tilanne vaakatasoon nähden -näyttö
Osoittaa F-14:n tilan suhteessa vaakatasoon.
- 8 Etenemisenäyttö
Näyttää F-14:n suunnan.
- 9 Etenemisenäyttö
Näyttää F-14:n lentokorkeuden.
Peruslentotiedot:

STAT 1 -näyttö



- Paina **PAINIKETTA Y** ja **VAS** samanaikaisesti halutessasi tärkeimmät lentotiedot CCD:hen.

- 1 Lentokorkeus (jalkoina meren pinnan yläpuolella).
- 2 Kompassilukema (kompassisuuntana tai kolminumeroisena arvona - katso myös sivua XX33)
- 3 Työntövoima (prosentteina moottorien suurimmasta työn tivoimasta ilm an jälkipolttimia).
- 4 Lentonopeus (esitetään Macheina - äänennopeude yksikköinä).

STAT 2 -näyttö



- Paina **PAINIKETTA Y** ja **OIKEA** samanaikaisesti saadaksesi CCD:hen seuraavat lentotiedot.

- 1 Polttoaine (gallonaa). Jos F-14:n polttoainevarastot vähenevät liikaa, lentäjät pystyvät tankkaamaan lennon aikana telakoiitu malla A6 Intruder -säiliökoneeseen.
- 2 Siipien nuolikulma (vaihtelee automaattisesti lentonopeuden mukaan).

- 3 Hyökkäyskulma tai koneen läh estymiskulma (käytetään laskeudut taessa).

Rynnäkkö

Asejärjestelmät

M61A1 20mm Vulcan -tykki

Vain lähietäisyyksille. Tulitettava lyhyinä sarjoina ylikuumentumisen välttämiseksi.

AIM-7 'Sparrow'

tutkaohjatut ohjukset Vain välietäisyyksille. Ohjaa tähtäineliö maaliksi valitsemaasi lentokoneeseen ja paina **PAINIKETTA A** laukaistaksesi ohjuksen. Ohjaa Sparrow kohteeseen pitämällä tähtäintä maalikohteessa, kunnes ohjus räjähtää.

AIM-9 'Sidewinder'

nfrapunaohjukset itseohjautuvia, lähietäisyyksistä välietäisyyksiin. Ohjaa tähtäinpyyrä maaliin ja paina **PAINIKETTA A**.

AIM-54 'Phoenix' "laukaise ja unohda" ohjukset

Itseohjautuvia, lähietäisyyksiltä äärettömän pitkiin etäisyyksiin. Ota tunkeilija AWACS-tulenjohtojärjestelmän näytöltä, palaa ohjaamonäyttöön ja paina **PAINIKETTA A**.

Muista, että itseohjautuvat asejärjestelmät vaativat aikansa lukittuakseen maaleihinsa. Pidä tähtäintä maalissa, kunnes lyhyet merkkiäänne muuttuvat katkeamattomaksi merkkiäänneksi ja lukittumismerkkivalo syttyy. Ase on tällöin laukaisuvalmiina. Pidä myös mielessäsi, että onnistuneen osuman mahdollisuudet paranevat valitessasi maalin ensiksi AWACS-tulenjohtojärjestelmästä.

AWG-15 LOAD -näyttö

- Paina **PAINIKETTA Y** ja selaille CCD-näyttöä, kunnes AWG-15 LOAD -näyttö tulee näkyviin.

Tästä näytöstä näet kunkin asejärjestelmän jäljellä olevien ohjusten tai laukaisukertojen määrän.

Uhkajärjestelmien näyttö

- Paina **PAINIKETTA Y** käydäksesi läpi CCD-näytöt, kunnes THREAT SYS ilmestyy esiin. Järjestelmä esittää elintärkeitä lentotietoja AWACS-tulenjohtojärjestelmään juutuneesta tunkeilijasta. Se esittää lentokorkeuden, kompassisuunnan ja etäisyyden (meripeninkulmina) osoittaen lisäksi, onko kohde vihamielinen [Hostile] tai lentotukialukselta [Carrier], F-14:n kotitukikohdasta.

ECM (Elektroniset vastatoimenpiteet)

ECM:ejä voidaan käyttää vihollisohjusten ohjausjärjestelmien häiritsemiseen aina, kun ne pääsevät lukittumaan F-14:ään. ECM:ejä on kahdenlaisia: Silppuja (elektronisia häirintävälineitä) käytetään tutkaohjattuja ohjuksia vastaan ja valopommeja lämpöohjattuja ohjuksia vastaan.

- Paina **PAINIKETTA Y** käydäksesi läpi CCD-näytöt, kunnes siihen ilmestyy ECM SYS. Tästä näytöstä näet jäljellä olevien ECM-välineiden määrän.

ECM-näyttö

Jos vihollisohjus "lukittuu" F-14:ään, CCD:hen ilmestyy ECM-näyttö, ja kuulet varoitussäänen. ECM-näytön pyyhkäisykaiku

esittää lähestyvää ohjusta. Muista, että vaikka viholliskoneet eivät uhkaiskaan, sinun on syytä varoa SAM-ohjuksia (Surface to Air Missiles eli "maasta ilmaan"-ohjuksia), joita vihollisluokset laukovat.

Vihollisen tulituksen väistäminen ja ECM:n käyttö

Välttääkseen vihollisohjuksia lentäjien on suoritettava harhautusliikkeitä käyttäessään ECM:ejä.

ECM-välineiden laukaisu:

- Paina joko **YLÄOIKEA-** tai **YLÄVASEN-** painiketta nähdäksesi taaksepäin.
- Paina **PAINIKETTA A**. AWG-9-järjestelmä valitsee automaattisesti sopivat ECM-välineet.

Tutkajärjestelmät

Airborne Weapons Group Nine (AWG-9) -tutkajärjestelmä

Tämä pitkälle viety paljastusjärjestelmä vaihtaa automaattisesti seuraavien neljän tutkatilan välillä näyttäen ne CCD:ssä. Detail Data Display -tila (DDD) Tämä eteenpäin etsivä tutka osoittaa F-14:n edessä olevat tunkeilijat suhteutettuna lentäjän näkymiin ohjaamosta eteenpäin. Se sisältää yksityiskohdat viholliskoneen lentokorkeudesta ja asemasta vaakatasoon nähden.

Siirtyminen DDD-tilaan

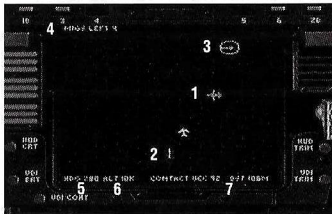
- Paina **PAINIKETTA Y** ja **UP (YLÖS)** ja valitse manuaalisesti. Pulse Doppler Search -tila (PDS) Tällä saadaan näyttöön leveä, pitkälle ulottuva yleisnäkyvä F-14:n edessä olevasta alueesta.

Track While Search -tila (TWS)
Track While Search (TWS) -tila etsii samalla tavoin kuin PDS-tila, mutta antaa lentäjälle lisäksi lähinäkyvän koneen välittömästä ympäristöstä. Vaikka sen käyttöetäisyys onkin hyvin lyhyt, se on erittäin kätevä kaksintaistelussa.

Siirtyminen PDS- tai TWS-tilaan:

- Paina **PAINIKETTA Y** ja **ALAS** samanaikaisesti.
- Paina **PAINIKETTA Y** edelleen ja **ALAS**-painiketta toistuvasti alas käydäksesi valinnat lävitse.

Advanced Warning and Control System (AWACS) -tulenjohtotukijärjestelmä



- 1 F-14
- 2 Lentotukialus
- 3 Maaliviholliskone
- 4 Jäljelläolevien viholliskoneiden määrä
- 5 F-14:n eteneminen
- 6 F-14:n lentokorkeus
- 7 Maaliviholliskoneen lentotiedot - joko leikkaamisvektori (suunta F-14:stä) tai lentokorkeus ja etäisyys kuten tässä.

Tällä järjestelmällä saadaan satelliittin välittämät (linnun perspektiivin) näkyvät kaikkia rynnäkköalueen strategisista kohteista. Korkealla lentävät tunkeilijat näkyvät vaalean sinisinä, korkeintaan 1.000 jalan etäisyydellä olevat vihreinä ja alempana lentävät tumman sinisinä. Käytä AWACS-järjestelmää ohjaamaan F-14 riittävän lähelle vihollista voidaksesi aloittaa taktiset toimesi ohjaamon ohjauskuvaruudulla. Lentäjien on otettava AWACS-tulenjohtojärjestelmästä "maaliksi" kaikki lentokoneet tai muut kohteet, joiden etenemisen he haluavat keskeyttää, vihollisen MiG-29-koneista omiin A6-säiliökoneisiin. Toimi näin:

- Paina **SELECT** ottaaksesi tulenjohtojärjestelmän esiin.
- Paina **PAINIKETTA X** käydäksesi lävitse kaikki "pyyhkäisykaiut".
- Uhkajärjestelmien näytön tiedot kohdekoneesta näkyvät sen alla.

Ilmataistelun aloitus AWACS-tulenjohtojärjestelmässä:

- Ohjaa F-14:ää tulenjohtojärjestelmässä ohjaimestasi
- Käytä **PAINIKETTA B** ja ohjaintasi lisäämään tai vähentämään F-14:n nopeutta normaaliin tapaan.

Siirtyminen takaisin ohjaamokuvaruutuun:

- Paina **SELECT**.

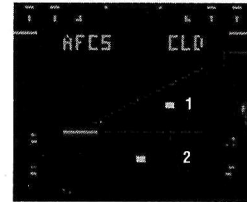
Laskeutuminen

Laskeutuakseen F-14:llä lentotukialukselle, joko suoritettuaan tehtävänsä tai täydentääkseen polttoainetta ja aseistusta, lentäjien täytyy noudattaa huolella seuraavia ohjeita:

F-14:n asemointi loppulaskeutumiseen:

- Hae lentotukialus AWACS-tulenjohtojärjestelmästä ja ohjaa F-14 sen välitörmään läheisyyteen.
- Sovita suuntasi lentotukialuksen etene missuunnan mukaan.
- Kurista moottorien työntövoima 30%:iin.
- Laskeudu korkeintaan 1.000 jalan korkeuteen.

Kun F-14 on oikeassa asemassa laskeutukseen, CCD:hen ilmestyy tietokoneohjattu laskeutumisnäyttö (CLD).



1 Kiitoradan näyttö

F-14 näkyy CLD:llä pyyhkäisykaiutena V-muotoisessa kiilassa - eli "laskukuopassa" - joka aukeaa lentotukialuksen kannelta. F-14:ää on ohjattava siten, että pyyhkäisy pysyy tässä kiilassa.

2 Asemankorjausruudukko

Tämä osoittaa F-14:n vaaka- ja pysty-poikkeamat ihannesuunnasta pyyhkäisykaiutin muodossa. F-14:ää on ohjattava niin, että pyyhkäisy pysyy koko ajan keskimmaisessä laatikossa.

Tietokonejärjestelmien säätely

Kokoneet lentäjät haluavat mahdollisesti ohjailta F-14:ää enemmänkin itse ja päästä itse käsiksi sen järjestelmiin ja tietoihin.

Tällöin heidän on vain otettava vastaava järjestelmä CCD:n ruudulle ja muutettava sen toimitapa. Nämä järjestelmät eivät vaadi säätelyä normaalioperaatioissa, vaikkakin F-14:n kärsiessä vaurioita jotkut niistä voidaan joutua palauttamaan automaattitoimintoon manuaalisesti.

Lentokoneen tietokonejärjestelmän toimittavan muuttaminen (ON/OFF):

- Paina ja pitele **PAINIKETTA B** pohjassa siirtyäksesi valintatilaan.
- Paina **YLÖS** tai **ALAS** käydäksesi lävitse käytettävissä olevat järjestelmävaihtoehdot.
- Paina **VASEN** tai **OIKEA** muuttaaksesi korostetun järjestelmän tilan ON (PÄÄLLE) tai OFF (PÄÄLTÄ).
- Päästä **PAINIKETTA B**.

Automatic Flight Control Systems (AFCS) -lennonohjausjärjestelmän näyttö

Computer Signal Data Converter (CSDC)

Valvoo AWG-9-tutkatilojen näyttöä. ON-tilassa se valitsee näyttöön automaattisesti taktiseen tilanteeseen parhaiten soveltuvan tutkatilan. OFF-tilassa haluttu tutkatila jää lentäjän valittavaksi.

Central Air Data Converter (CADC)

Tämä toiminto vaihtaa STAT 1 -näytössä esitetyn kompassin suuntalukeman (C-HDG) esitystapaa. ON-tilassa F-14:n eteneminen näkyy kompassin pisteinä (NORTH, NE, EAST jne eli POHJOINEN, KOILLINEN, ITÄ jne). OFF-tilassa lukema esitetään näytössä kolminumeroisena lukuna (000° = Pohjoinen, 180° = Etelä, 090° = Itä, 270° = Länsi).

Tactical Airborne Reconnaissance Pod System (TARPS)

Tällä toiminnolla valvotaan koneen nokkaan asennettua KS-87B kameraa. Vaihdaessasi kameran ON-tilaan näet videofilmiltä viimeisen pudotuksesi.

Airborne Weapons Group (AWG) 15 -järjestelmän näyttö

Airborne Missile Control System (AMCS)

Tämä toiminto virittää kaikki F-14:n "ilmasta ilmaan"- ohjukset ja on käännettävä ON-tilaan, ennenkuin käyt rynnäkköön viholliskoneen kimppuun.

Interferometer Identification - Friend-Foe (IFF) OTL-laite

Ohjaa tutkakaikujen tulkintajärjestelmää, jonka tulokset esitetään "vihollisena" tai "tukialuksena".

Electronic Countermeasures (ECM) -järjestelmän näyttö

Jos tämä toiminto on OFF-tilassa, ECM-näyttö ei ilmesty automaattisesti näkyviin vihollisohjuksen ollessa "lukkiutunut" F-14:ään.

VAROITUS EPILEPSIASTA

Lue ennen kuin käytät tätä videopelijärjestelmää itse tai annat lastesi käyttää sitä.

Joillakin ihmisillä on taipumus, jonka vuoksi he voivat saada epileptisen kohtauksen tai menettää tajuntansa joutuessaan alttiiksi tietyille vilkkuville valoille tai valokuvioille normaaleissa arkielämän tilanteissa. Tällainen henkilö saattaa kokea kohtauksen katsellessaan tietynlaisia televisio-ohjelmia tai pelatessaan tiettyjä videopelejä. Näin voi käydä, vaikka kyseisellä henkilöllä ei olisiakaan havaittu epilepsiaa ja hänellä ei olisi aiemmin ollut epilepsiakohtauksia.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epileptisiä oireita (kohtaus tai tajunnan menetys) vilkkuvalla valolla altistumisen seurauksena, kysy lääkärin neuvoa ennen pelien pelaamista.

Suosittellemme, että vanhemmat valvovat lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja käännä lääkärin puoleen, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista peliä pelatessa: huimausta, näkökyvyn heikkenemistä, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

KÄYTÖN AIKANA NOUDATETTAVAT VAROITIMENPITEET

- Älä seiso liian lähellä ruutua. Istu riittävän kaukana televisioruudusta, mieluiten niin kaukana kuin johto riittää.
- Pelaa pelejä pienellä televisioruudulla, jos mahdollista.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai kun et ole nukkunut riittävästi.
- Pidä huolta, että huone, jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Pidä pelin aikana vähintään 10-15 minuutin tauko kerran tunnissa.

RAJOITETTU TAKUU

"Sony Electronic Publishing takaa tämän Sony Electronic Publishing tuotteen alku-

peräiselle ostajalle yhdeksänkymmenen (90) päivän ajaksi ostopäivästä, että tämä pelikasetti on vapaa materiaali ja työn laatuviola ja hyväksyy, sen ajanjakson sisällä ja sen optlossa, joko korjata tai vaihtaa se maksuttomasti. Lähetä tuote postimaksutta, yhdessä ostopäivätakuun kanssa, alapuolella mainittuun osoitteeseen. Tämä takuu ei ole sovellettavissa ja on mitätön, jos vika tässä Sony Electronic Publishing tuotteessa on aiheutunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsitteystä tai huolimattomuudesta johtuen.

TÄMÄ TAKUU ON KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN SIJASTA JA EI MINKÄ HYVÄNSÄ LUONTEISEN MITKÄÄT MUUT ESITTÄMISEN TAI VAATIMUKSET TULE SITOMAAN TAI VELVOITAMAAN SONY ELECTRONIC PUBLISHING, MITKÄ TAHANSA IMPLIKOIDUT TAKUUT SOVELLETTAVISSA TÄHÄN PEHMOTUOTTEESEEN, SISÄLTÄEN KAUPPAVALMIUDEN JA SOPIVUUDEN TAKUUT MÄÄRÄTYLLE TARKOITUKSELLE, OVAT RAJOITETUT YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOLLE KUTEN EDELLÄ TÄSMENNETTY. KOHDE EDELLISEEN, TÄMÄ SONY ELECTRONIC PUBLISHING TUOTE ON MYYTTY "KUTEN SE ON", ILMAN MINKÄÄNLAISTA ILMENTÄVÄÄ TAI IMPLIKOITUA TAKUUTA, JA SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI OLE VASTUUSAA MINKÄÄNLAISIIN MILLAISIIIN MENETYKSIIN TAI VAHINKOIHIN TAHANSA, JOTKA OVAT TULOKSENA TÄMÄN TUOTTEEN KÄYTÖSTÄ. SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI TULE MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLEMAAN VELVOLLINEN TÄMÄN PEHMOTUOTTEEN SATUNNAISISTA TAI OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI TOIMINTAHÄIRIÖSTÄ OLEVISTA SEURAUKSISTA JOHTUVISTA VAHINGOISTA. Muutamat meut eivät salli rajoituksia kuten, miten kauan takuu on voimassa ja/tai polkkeuksia tai rajoituksia johtuen vahingoista, joten edellä mainitut vastuun rajoitukset ja/tai poikkeukset eivät saata sovelletua sinulle. Edellä mainittu takuu antaa sinulle erillisen laillisen oikeuden, ja sinuilla saattaa

myös olla muita oikeuksia, jotka vaihtelevat maasta toiseen."

FINLAND

Sony Music Entertainment OY
Ahventie 4b (PL 12)
02171 Espoo
Finland

DENMARK

Sony Music Entertainment A/S
Vognmagergade 7
1120 Copenhagen K
Denmark