CAT OFFIRER: (al mando de la catapulta). Da la señal para el lanzamiento. «ONE SIXTEEN AIRBORNE».
AE-6 INTRUDER: Su misión principal es eliminar objetivos localizados en mar o en tierra en todo tipo de condiciones climatológicas. Esta equipado con computadoras digitales y armamento pesado.
F-14 TOMCAT: Su misión es entrar en combate con cazas enemigos y eliminarlos, dejando libre el camino para los A-6. Tripulación: 1 piloto y 1 navegante.
CARRIER: El portaviones «INVINCIBLE» —300 m. de eslora y 75 m. de manga— está especialmente diseñado para transportar aviones de guerra a la zona de operaciones lo más rápido posible. A bordo hay aviones de reconocimiento RF-4, cazas F-14 y bombarderos A-6.
RF-4 PHANTOM: El bimotor RF-4 Phantom lleva a cabo la tarea inicial de reconocimiento con extrema precisión, localizando los objetivos enemigos a destruir.

FINAL COUNTDOWN

Lo inevitable ha sucedido: Los terroristas nucleares amenazan con destruir N. York si el gobierno U.S.A. no accede a sus demandas: la liberación de los terroristas capturados y 500 millones de dólares en oro.
En la Casa Blanca hay una reunión de emergencia, con miembros del Senado, del Pentágono, de la CIA y del F.B.I. y también líderes políticos de la zona amenazada para tratar de evitar el posible desastre.
A través de la colaboración y trabajo en equipo de los más famosos y expertos servicios de seguridad del mundo se ha llegado a determinar que la base desde donde los terroristas están operando está probablemente en el Pacífico Sur, dond el «US INVINCIBLE» está llevando a cabo maniobras de ejercicio.
El «INVINCIBLE», portaviones de la clase HART, es mucho más que una moderna fortaleza flotante, ya que tiene un fenomenal potencial de destrucción y la capacidad de reaccionar en minutos. Es por esto que el «US INVINCIBLE» es uno de los barcos de primera línea listos para ser empleados donde haya amenaza potencial para Occidente.
Debido a una misión anterior, hay solo, desafortunadamente, diez aviones disponibles para llevar a cabo la orden. Y la orden es sencilla: «Buscar y Destruir». Nunca antes la presión había estado tan alta para realizar la misión». Sólo quedan 6 horas para alcanzar el objetivo.
Controladores de misión, pilotos, ingenieros técnicos de lanzamiento, todos han sido apremiados para hacer el trabajo para el que han sido entrenados, incluso sin tener tiempo para parar y pensar en las enormes consecuencias. Como el mensaje del Presidente: «Vencer es lo único que cuenta».
La responsabilidad pesa ahora sobre tus hombros, debes dirigir la misión, llevar a cabo misiones tácticas, conocimiento de la capacidad y posibilidades de la nave y su tripula-

ción, y posicionar el barco de tal forma que este en línea de objetivo pero a salvo. Tendrás que coordinar tu acción de forma que logres el éxito.
Exito, ¡lo necesitarás!
Los aviones de la escuadrilla «GARY» son:
4 F14 TOMCATS - Cazas
4 F4 INTRUDERS - Reconocimiento.
2 AE-6 - Bombarderos.
Tu misión es localizar la base de los terroristas que está probablemente en la isla y destruirla.
La mejor manera de hacer esto es haciendo fotografias con un F4 y entonces volver y aterrizar este avión en el portaviones para revelar las películas y analizar los resultados.
Después de esto se hace visible la localización de la base terrorista, puedes destruirla con los bombarderos AE-6.
Por parte de los terroristas se puede esperar que hagan todo lo posible para sabotearr estos ataques aéreos lanzando sus propios aviones y disparando los temidos misiles «EXOCCET» al portaviones.
Para contrarrestar el ataque de los aviones enemigos puedes usar los F-14. Para evitar la destrucción fatal que los «EXOCCET» pueden causar, lo mejor es situar el portaviones a una razonable distancia de la isla. Los controladores de misión deben tener en mente el radio de acción limitado de los aviones debido a su capacidad de combustible y las diferentes velocidades de los distintos tipos de aviones.
Debido a los ultramodernos satélites climatológicos, hemos sido capaces de predecir una tormenta y vientos altos, lo que significa que la dirección de la proa del barco durante la operación no ha sido todavía decidida.
Debe ser recordado que el tiempo climático es un factor muy importante durante los depegues y aterrizajes.

CONTROLES

Pantalla: Portaviones (1.ª)
En la primera pantalla los indicadores visibles son:

— Dirección de la proa y velocidad.
— Dirección del viento y velocidad
— El viento cruzado atravesando la pista de despegue.

La proa del barco y la velocidad son controlados por el jugador usando el cursor arriba y abajo para más o menos velocidad e izquierda y derecha para la dirección de la proa.
El indicador del viento da la velocidad actual del mismo y la dirección. El resultado es el viento cruzado sobre la proa, la cual para un lanzamiento seguro debe permanecer en 20 grados más o menos en relación con la cabecera del barco, indicado por la sección verde en el dial.
Los aviones pueden ser seleccionados presionando el número correspondiente. El avión seleccionado saldrá a la pista por el elevador. Una vez en a pista, las alas serán extendidas totalmente y los aviones tomarán sus posiciones en la pista esperando su turno para despegar.
Teclas 1, 2, 3 y 4 para los F14 TOMCATS.
Teclas 5, 6, 7 y 8 para los F4 PHANTOMS.
Teclas 9 y 0 para los AE-6 INTRUDERS.
El primer avión seleccionado es dirigido por la tripulación de pista a la posición de catapulta y enganchado a la misma.
Cuando el avión está en posición de despegue, después que la barra de espacio/botón de fuego sea presionado, aparecerá el oficial de la catapulta para dirigir el lanzamiento. Después de presionar de nuevo la barra de espacio/botón de fuego el oficial girará su mano derecha para «encender motores y atención todo el personal de catapulta».
Después de asegurarte que existe una situación segura de despegue (recuerda el viento cruzado) presiona de nuevo la barra de espacio/botón de fuego y el oficial extenderá su brazo señalando «lanzamiento». Podremos ver al avión, dejar la pista y despegar.
El avión seleccionado restante se moverá un lugar hacia la próxima posición de lanzamiento.
Presionando la barra de espacio/botón de fuego de nuevo

aparecerá otra vez el oficial de catapulta y el próximo avión puede ser lanzado.
El despegue sólo puede llevarse a cabo si el viento cruzado está en la sección de proa, de otra manera el avión sufrirá demasiadas turbulencias por el viento y chocará.

PANTALLA DE MAPA (2.ª)

La pantalla 2 se selecciona presionando «F2». En esta pantalla es posible dirigir y controlar la operación controlando las direcciones de los diferentes aviones. Al mismo tiempo la parte izquierda de la pantalla mostrará el status del avión; si están en el portaviones, en el aire o perdidos, así como el tiempo remanente de vuelo. El display de la derecha da una visión interna del avión seleccionado, su morro, su armamento y el tiempo remanente de vuelo. La parte principal de la pantalla da una visión del mapa de operaciones, la posición del barco, la isla, el avión en el aire y el avión negro enemigo, así como los misiles disparados por el enemigo.
Es posible en todo momento pasar de una pantalla a otra presionando la tecla F correspondiente.
El mapa de operaciones también muestra la radio de acción del avión: Avión que vuela fuera del mapa está perdido.

CONTROL DEL MOVIMIENTO DEL AIRE EN LA PANTALLA 2

Para volar, el avión debe ser seleccionado. Esto se realiza colocando el cursor, un cuadro negro, sobre el avión deseado. La selección actual se hará presionando la barra de espacio o el botón de fuego. Un reporte de cuál avión ha sido seleccionado es mostrado a la derecha, donde una fotografía y el tipo del avión seleccionado aparecerá.
Un segundo cursor, rojo, aparecerá. Este puede ser movido en la dirección en que debe ir el vuelo y será activado presionando la barra de espacio/botón de fuego.
En el avión se muestra la nueva dirección en la brújula.
La dirección en la cual son enviados los varios aviones está, por supuesto, relacionada con las tácticas del jugador y el papel que él quiere que el avión desarrolle, pero algunas veces es preferible devolver el avión al portaviones, por ejemplo cuando la misión ha sido cumplida o cuando se hace peligroso el no tener suficiente combustible.
Para inciiar esto, el avión debe ser seleccionado y el segundo cursor colocado directamente sobre el portaviones. Cuando el avión ha comenzado a hacer círculos puedes seleccionar el procedimiento de aterrizaje presionando «F4» (Ver aterrizaje).
Los indicadores de status muestran:
Avión en el aire: Números **negros** sobre fondo rojo.
Avión en la pista: Números **blancos** sobre fondo negro.
Avión perdido/destruido: **todo negro.**
Un avión seleccionado tiene una luz centelleante. En la parte inferior de la pantalla aparecerán mensajes dando detalles de varios procesos durante la misión.

PANTALLA: ISLA (3.ª)

En la pantalla de la isla el jugador puede tomar el papel de controlador de la misión, así como el de piloto y realizar la misión.
Puedes cambiar de controlador a piloto colocando el cursor sobre el avión deseado. Para seleccionar el avión presiona «SELECT». Este es el método para no seleccionar un avión.
Cuando el avión ha sido seleccionado el armamento es activado presionando barra de espacio/botón de fuego —misiles VULCAN en el F14 y F4 y bombas en el AE-6—. pero recuerda que la munición es limitada.
Una de las partes más importantes de la misión es localizar la base terrorista. Esto se logra volando con un F4 sobre la isla y haciendo un «scan» normal e infrarrojo. Ahora debes devolver el avión al barco y después de un aterrizaje con éxito el mapa será mostrado en la pantalla de la isla y así se decide el próximo paso en la misión.
En la pantalla de la isla son visibles tus aviones, pero también los enemigos, de esta forma la más directa y obvia in-

formación sobre la situación de lucha está disponible.
El lado derecho y el izquierdo del display da la misma información sobre el avión que la pantalla del mapa.
En la parte inferior de la pantalla aparecerán mensajes dando detalles de varios desarrollos de la misión.

PANTALLA: ATERRIZAJE (LANDING)

Cuando un avión hace círculos sobre el portaviones, un mensaje aparecerá diciendo que deseas aterrizar.
Para activar el procedimiento de aterrizaje presiona «F4». Este consiste en aproximación, alineamiento y actual (final) aterrizaje.
La primera parte —aproximación— es una ruta que sigue el patrón de una curva suave como la de un clip, comenzando aproximadamente 5 millas detrás del barco. Se sigue con un curso paralelo al lado derecho del barco hasta alrededor de 2 millas por delante de él, después con otra ruta paralela se va hacia atrás por el lado izquierdo del barco aproximadamente 2 millas por detrás de él. Entonces se hace un giro a la izquierda de forma que el avión que se está aproximando quede directamente detrás de a pista de aterrizaje.
Durante la maniobra de aproximación, la dirección del morro y altitud te serán informadas por el Air Traffic Control (ATC) del portaviones.
Estas direcciones pueden ser seguidas controlando el avión con las teclas del cursor/joystick a izquierda/derecha y arriba/abajo. Los indicadores a mano derecha de la pantalla dan el curso del vuelo actual y la altitud.
Si la ruta de vuelo no difiere mucho de la dirigida por ATC permitirá la aproximación final, sino, la secuencia completa de aterrizaje deberá ser realizada completa de nuevo.
Si el procedimiento de aterrizaje es demasiado difícil al comienzo se puede conectar ILS (Instrument Landing System) presionando «A». El aterrizaje será completamente automático.
Si el modelo de aterrizaje se sigue correctamente ATC permitirá proceder al nivel final en el procedimiento: el FINAL.
En el final el piloto debe hacer su aproximación de acuerdo con «LIGHT LANDING DEVICE», también llamado «MEATBALL». Esto es comúnmente llamado «CALL THE BALL».
Esto consiste en un espejo concavo y un rayo de luz proyectado desde una esquina, así como una línea de luces.
La luz en el centro muestra si el ángulo de aproximación es correcto; en otras palabras, si la luz central está demasiado baja entonces el ángulo es demasiado bajo, si está demasiado alta el aterrizaje se realizará demasiado lejos de la pista.
Si la luz central está a la misma altura, entonces el ángulo es tal que el avión contactará con la pista en la posición correcta para enganchar los cables que lo frenaraán.
Una vez que el avión está detenido la tripulación de la pista lo dirigirá al elevador para empezar el trabajo de llenar los tanques y recargar armas por debajo de la pista. Después de esto el avión reaparecerá en el display de status y está disponible otra vez.

PUNTUACION:

Los puntos:
Deducidos por:
- — Despegue con éxito
- — Abatir un avión enemigo.
- — Destruir bases enemigas.
- — Aterrizaje con éxito (sin ILS).

Añadidos por:
- — Avión abatido por el enemigo.
- — Mal despegue.
- — Misiles que alcancen al portaviones.
- — Mal aterrizaje.

El ganador es aquél que tenga menos puntos.
Presiona «STOP» para parar el juego en cualquier momento.
Presiona «ESC» para terminar el juego.