

MISJA I - LIBIA 19. 08. 1981

Zadaniem marynarki i lotnictwa U S A jest przeprowadzenie ćwiczeń u wybrzeży Libii. Lotnictwo libijskie wykonało liczne naloty na siły U S A, jako poparcie żądań Libii co do traktowania "Gulf of Sidra" jako wód terytorialnych.
Zadania : wznieść się na 10 000 stóp. Zwalczaj samoloty libijskie, zbombarduj sztab sił powietrznych i lotniska. Wróć do bazy.
Zagrożenia : MIG - 21, MIG - 23, SU - 22 (uzbrojony w pociski poszukujące ciepła).

MISJA 2 - EGIPCI 06. 10. 1973

Armia egipska zaatakowała Yom Kippur przecinając Kanał Sueski. Wywiad zlokalizował sztab Trzeciej Armii chroniony przez liczne stanowiska S A M i lotnictwo. Podjęto ryzykowny atak, aby rozzerwać Trzecią Armię HQ.
Zadania : zwalczaj samoloty wroga. Bombarduj sztab oraz lotniska i stanowiska S A M. Wróć do bazy.
Zagrożenia : MIG - 21, MIG - 23, SA - 7 (poszukujące ciepła)

MISJA 3 - HAJFONG 15. 04. 1972

Po czteroletniej przerwie, U S A podjęły na nowo intensywne bombardowania Północnego Wietnamu w tym wojska i celów przemysłowych wokół portu Hajfong.
Zadania : Nocna penetracja obrony przeciwlotniczej na małych wysokościach (1000 - 2000 stóp). Zbombarduj dwa obiekty kolejowe na terenie portu oraz tyle lotnisk i stanowisk S A M, ile zdołasz. Wróć do bazy.
Zagrożenia : SA - 2, SA - 3 (posiadające radary)

MISJA 4 - SYRIA 12. 03. 1984

Armia Syrii zainstalowała nowoczesne pociski S A M - 9, które należy zniszczyć zanim zaczną działać. Są one chronione przez stanowiska mniejszych S A M -ów i patroli powietrzne.
Zadania : przeleć granicę libańsko - syryjską i identyfikuj S A M - 9. Zwalczaj lotnictwo, bombarduj sztab lotnictwa i każdy S A M który zdołasz. Wróć do bazy.
Zagrożenia : MIG - 21, MIG - 23, SA - 2, SA - 3 (posiadające radary) i SA - 7 (poszukujące ciepła)

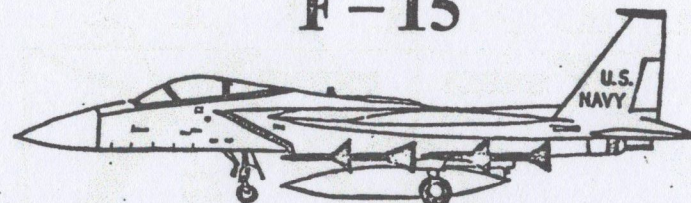
MISJA 5 - HANOI 10. 05. 1972

Lotnictwo U S A zidentyfikowało dwa duże i ważne cele naziemne na terenie Wietnamu Północnego. Obiekty te są silnie broniące przez stanowiska S A M, oraz patroli powietrzne.
Zadania : bombarduj oba cele (magazyny paliwa), lotniska i stanowiska S A M. Zwalczaj lotnictwo. Wróć do bazy.
Zagrożenia : MIG - 21, MIG - 23.

MISJA 6 - IRAK 07. 06. 1981

Iracki kompleks nuklearny zdolny do produkcji broni jądowej, jest blisko ukończenia. Należy to udaremnić przy pomocy szybkiego ataku.
Zadania : penetruj siły obrony powietrznej na małej wysokości (poniżej 1500 stóp, aby uniknąć wykrycia przez radar). Zbombarduj reaktor oraz wszystkie stanowiska S A M jakie zdołasz. Wróć do bazy.
Zagrożenia : SA - 2, SA - 3 (z naprowadzaniem radarowym) SA - 7 (z naprowadzaniem termicznym)

F-15

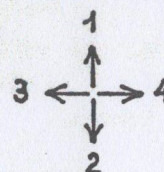


" F-15 STRIKE EAGLE "

" F-15 Strike Eagle " jest symulacją lotu samolotem myśliwskim F-15 działającym we wszystkich warunkach pogodowych, przystosowanym do atakowania celów powietrznych i naziemnych, zawierającą wszystkie dane na temat lotów, uzbrojenia i systemów informacyjnych. Można używać jednego lub dwóch joysticków. Wybór stopnia trudności przy pomocy klawisza OPTION. Wybór misji przy pomocy klawiszy I do 7. Po ukończeniu jednej misji przechodzi się do następnej. Grę rozpoczyna się klawiszem START. Następnie należy podać kod identyfikacyjny samolotu F-15.

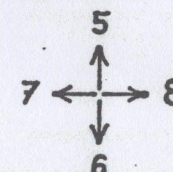
Podczas gry na ekranie widać tablicę przyrządów i widok przez przednią szybę. Klawiszem SPACE można zmienić na widok do tyłu. Celownik celów naziemnych (nr. 5) ukazuje się w etapie bombardowania. Pole celu (nr. 8) ukazuje pozycję wroga wykrytą przez radar. Pole celu rakiet (nr. 9) ukazuje pozycję rakiet wroga, gdyż są one za małe aby je zobaczyć. Linia sterowania (nr. 7) - migające litery N A W wskazują kierunek lotu korespondujący do pozycji kursora nawigacyjnego. Kursor możemy przesuwac przy pomocy klawisza SHIFT i strzałek.

Joystick 1



1 - w dół
2 - w górę
3 - w lewo
4 - w prawo
FIRE - strzały (bomby)

Joystick 2



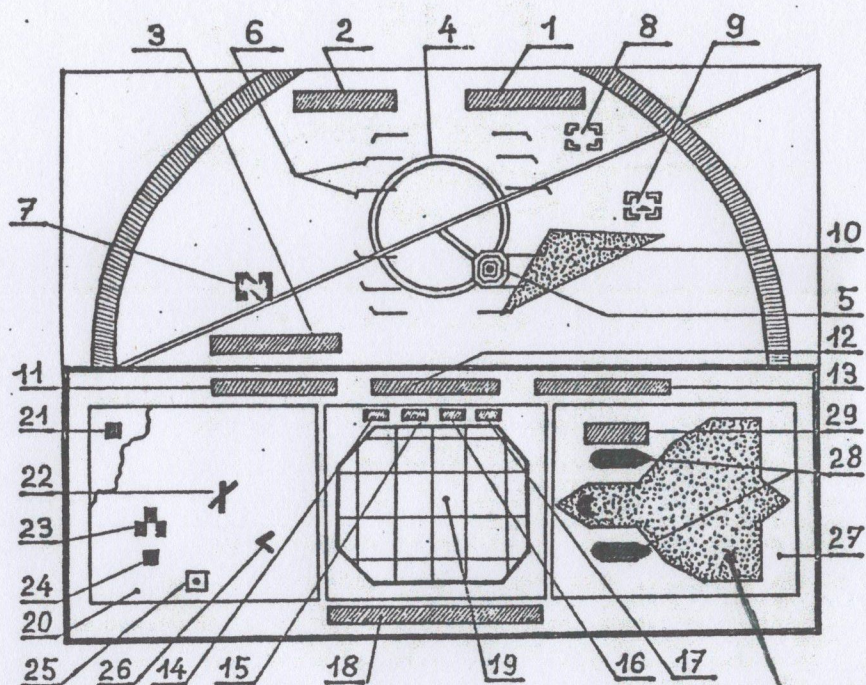
5 - szybciej
6 - wolniej
7 - dopalacz
8 - gwałtowne zmniejszenie prędk.
FIRE - wybór broni

Sekretny kod samolotu F-15 - np. AUTHENTICATE (3100) (nr. 1444)

O/G I/A 2/J 3/G 4/J 5/B 6/C 7/H 8/L 9/M 10/A 11/P

12/C 13/P

- I -

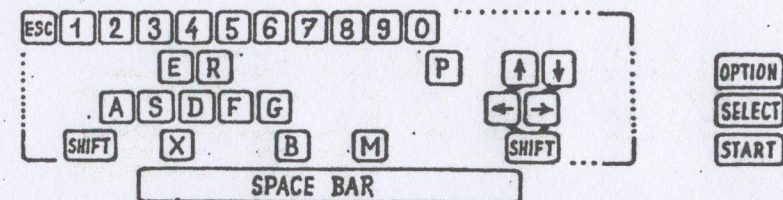


- 1 - wysokość w stopach
- 2 - prędkość (mil morskich/godz)
- 3 - informacje
- 4 - celownik celów powietrznych
- 5 - celownik celów naziemnych
- 6 - linie poziomu samolotu
- 7 - linia sterowania
- 8 - pole celu
- 9 - pole celu rakiet wroga
- 10 - cel
- 11 - prędkość w liczbach macha
- 12 - kurs
- 13 - aktualna moc silników (w %)
- 14 - ostrzeżenie o namierzaniu radarowym
- 15 - wykrycie ciepła rakiet wroga
- 16 - zbyt mała wysokość
- 17 - koniec paliwa
- 18 - poziom paliwa
- 19 - radar
- 20 - H S D - mapa terenu nad którym lecis
- 21 - baza P-15
- 22 - lotnisko
- 23 - stanowiska S A M (rakiety przeciwlotnicze)
- 24 - kursor nawigacyjny
- 25 - cel zasadniczy
- 26 - pozycja własnego samolotu
- 27 - W S D - pole wskaźników uzbrojenia
- 28 - wskaźniki zbiorników paliwa
- 29 - wskaźnik uzbrojenia

SYMBOLE BRONI :

- ← RAKIETA ŚREDNIEGO ZASIĘGU
- RAKIETA KRÓTKIEGO ZASIĘGU
- BOMBA
- FLARA

ATARI 800XL

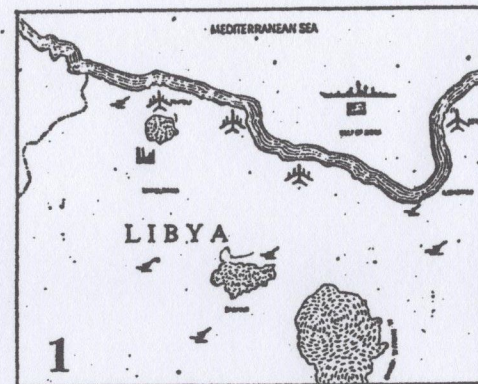


K L A W I S Z E

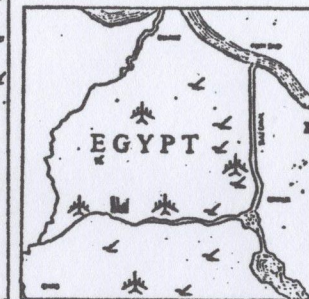
- I do 9 - moc silników (prędkość)
- A - dopalacz
- X - gwałtowne zmniejszenie prędkości
- G - działka
- B - bomby
- M - rakiety średniego zasięgu
- S - rakiety krótkiego zasięgu
- R - zmiana skali radaru
- E - ochrona radarowa (działa krótki czas)
- F - flary symulujące ciepło własnego silnika (10 sek.)
- D - przełączanie zbiorników paliwa na wewnętrzne
- P - przerwanie symulacji
- Dowolny - przywrócenie symulacji
- SPACE - widok przód - tył
- ESC - katapulta
- SHIFT + strzałki - przesuwanie kursora nawigacyjnego
- OPTION - stopień trudności
- SELECT - ilość graczy
- START - start (restart)

M I S J E

Twoim zadaniem jest wykonanie 7 różnych misji zgodnie z autentycznymi wydarzeniami. Gdy zakończysz z sukcesem jedną misję, możesz brać udział w następnej. Każda następna misja jest bardziej porywająca i trudniejsza od poprzednich. Aby zakończyć misję musisz zniszczyć wszystkie cele zasadnicze i powrócić do bazy. Po drodze staraj się zniszczyć jak najwięcej samolotów i SAM-ów wroga. W międzyczasie możesz wrócić do bazy aby uzupełnić paliwo, naprawić uszkodzenia i uzupełnić broń.



1



2



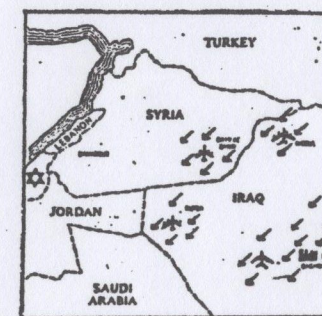
3



4



5



6

