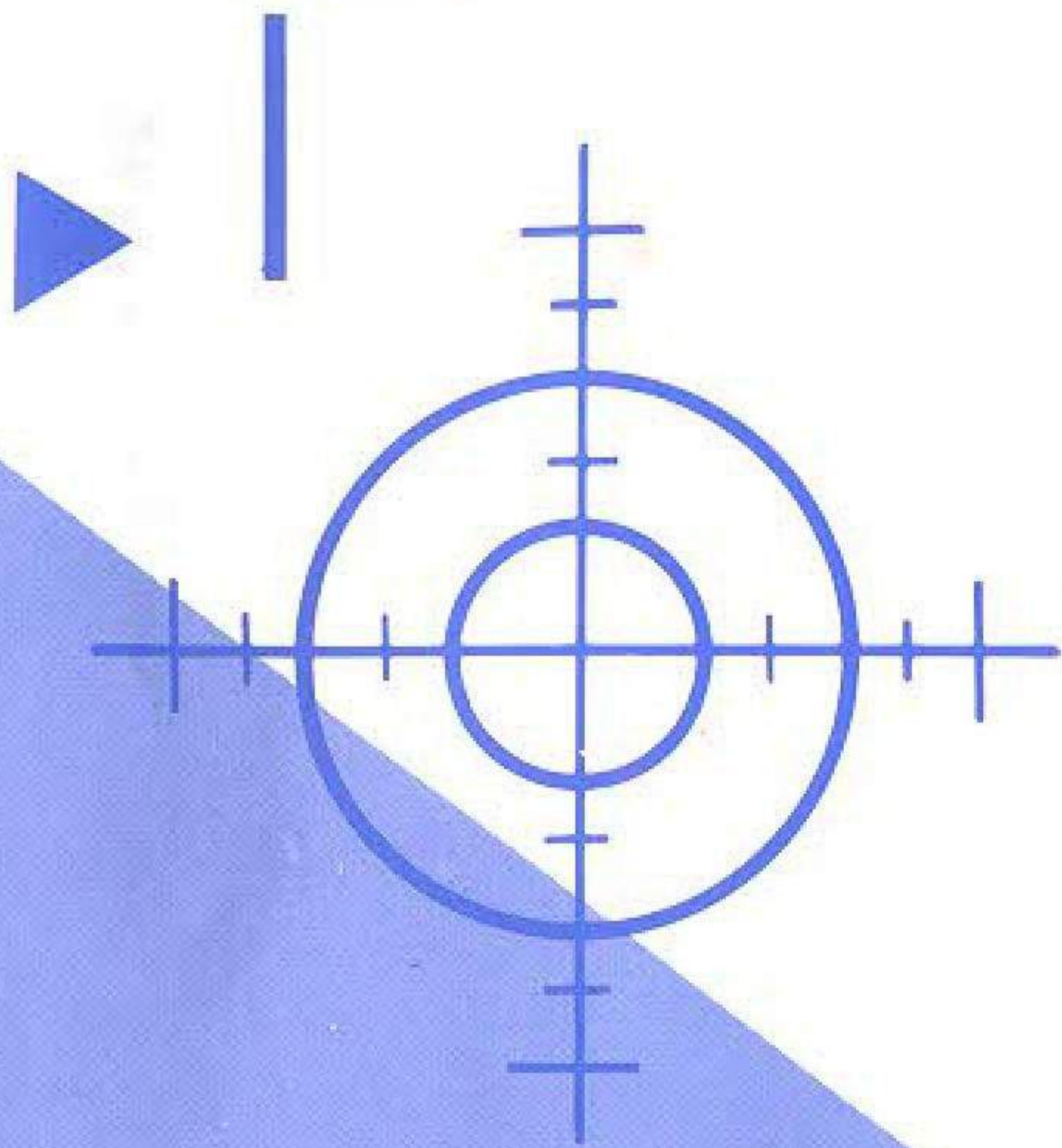


F-16 Fighter™



SEGA

READ THIS BEFORE YOU START

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

HOW-TO-USE SEGA CARD MEGA CARTRIDGE

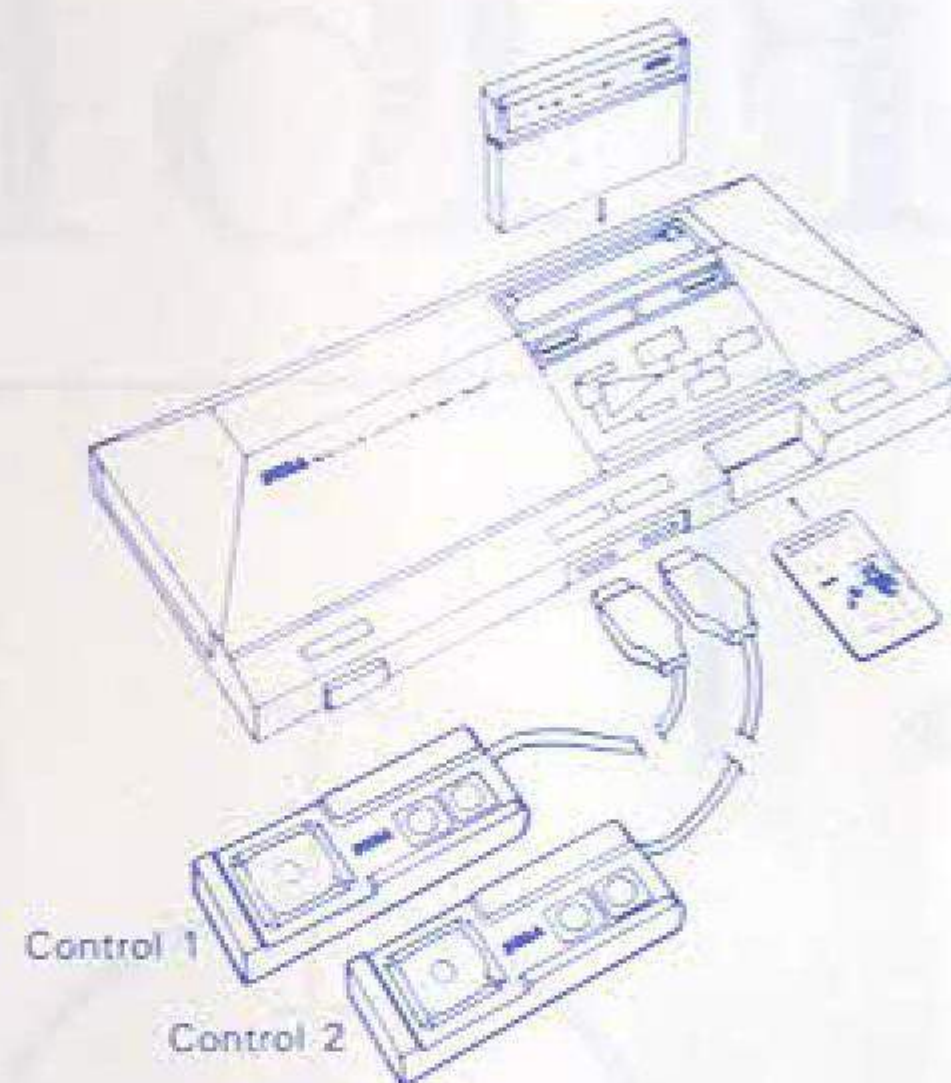
1. Make sure that the POWER SWITCH is "OFF"
2. Next, insert the SEGA CARD or MEGA CARTRIDGE into the SEGA MASTER SYSTEM (see the illustration below).
3. Turn the POWER SWITCH "ON"
If nothing appears on the screen, check to see that the insertion as described in the above point is properly made.
4. After using, first be sure to turn the computer's POWER SWITCH "OFF" and then pull out the SEGA CARD or the MEGA CARTRIDGE and put it in its case for safe storage.

ZUERST FOLGENDES LESEN

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

GEBRAUCH SEGA CARD MEGA SPIELKASSETTE

1. Versichern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist (OFF).
2. Dann schieben Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette in das SEGA MASTER SYSTEM (siehe Abbildung unten).
3. Schalten Sie das Gerät an (ON). Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, vergewissern Sie sich, daß die Kassette wie oben beschrieben richtig eingeschoben ist.
4. Nach Gebrauch schalten sie erst den Computer aus (OFF), dann ziehen Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette heraus und legen Sie sie zur sicheren Aufbewahrung in ihre Hülle.



A LIRE AVANT DE COMMENCER

Vous ne pouvez utiliser la cartouche ou la carte de jeux SEGA qu'avec le système SEGA MASTER, exclusivement.

COMMENT UTILISER LA CARTE SEGA LA CARTOUCHE MEGA

1. La console doit être en position OFF.
2. Puis, introduisez votre CARTOUCHE ou votre CARTE DE JEUX SEGA dans le SYSTEME SEGA MASTER (voir illustration ci-dessous).
3. La console est maintenant en position ON. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que l'insertion a été bien faite.
4. Après utilisation, vous devez éteindre la console (position OFF). Retirez la CARTOUCHE ou la CARTE DE JEUX SEGA et rangez-la en lieu sûr, dans sa boîte.

LEA ESTO ANTES DE EMPEZAR

EL SEGA CARD y el MEGA CARTRIDGE están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

COMO USAR SEGA CARD Y MEGA CARTRIDGE

1. Asegúrese de que el conmutador de encendido esté apagado.
2. Después, inserte el SEGA CARD o MEGA CARTRIDGE en el SEGA MASTER SYSTEM (mirar el dibujo más abajo).
3. Coloca el interruptor en posición de encendido. Si no aparece nada en la pantalla, mire si ha hecho la inserción tal como se describe en el punto anterior.
4. Después del uso, asegúrese de apagar el interruptor del ordenador, y después sacar el SEGA CARD o el MEGA CARTRIDGE y colocarlo en su estuche para mantenerlo seguro.

LEGGETE QUESTO PRIMA DI INIZIARE

Le SEGA CARD e le MEGA CARTRIDGE sono da usarsi esclusivamente con il sistema SEGA MASTER.

COME USARE LE SEGA CARD E LE MEGA CARTRIDGE

1. Assicuratevi che l'interruttore POWER sia sulla posizione OFF.
2. Ora inserite la SEGA CARD o la MEGA CARTRIDGE nel sistema SEGA MASTER (vedere l'illustrazione sottostante).
3. Posizionate l'interruttore POWER su ON. Qualora sullo schermo non appaia nulla controllate se l'inserimento (punto 2) è stato eseguito correttamente.
4. Quando avete finito di giocare prima di tutto controllate che l'interruttore POWER sia sulla posizione OFF: quindi estraete la SEGA CARD o la MEGA CARTRIDGE. Per evitare che si rovinino è necessario riportarle nelle loro custodie una volta finito di giocare.

Aboard the U.S. made multipurpose aircraft,
The F-16 fighter you are now taking off to
meet the enemies.

THE F-16 FIGHTER is a high speed plane
with a maximum speed of 1,450 miles per
hour (approximately Mach 2) and a maxi-
mum altitude of 59,000 feet). In addition to its
arms of missiles and 20mm machine guns,
it has a LOCK-ON function and a ECM
(Electronic countermeasures) device for use
against missiles.

MIG-25 FOXBAT

Your enemy is the MIG-25 Foxbat, a high-
speed fighter made in the USSR. Its perform-
ance is equivalent to that of the F-16.

In den USA wurde dieses Jagdflugzeug, der
FIGHTER F-16 hergestellt, mit dem Sie in
diesem Spiel ihre Kontrahenten bekämpfen
können.

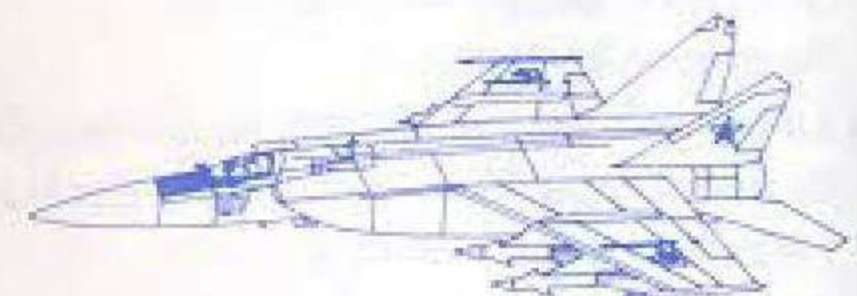
DER FIGHTER F-16 ist ein rasantes
Flugzeug mit einer Spitzengeschwindigkeit
von 2,333 km/h (ungefähr Mach 2) und einer
maximalen Flughöhe von rund 17.983 m.
Neben den Fernlenkraketen und den 20 mm
Maschinengewehren verfügt er über eine
LOCK-ON Funktion und eine ECM-Vorrich-
tung (elektronische Gegenmaßnahmen) zum
Schutz gegen feindliche Raketen.

MIG-25 FOXBAT

Ihr Kontrahent ist der MIG-25 Foxbat, ein
superschneller Jagdflieger aus der UDSSR.
Seine Spitzenleistungen entsprechen denen
des Fighters F-16.



F-16



MIG-25

A bord du chasseur américain F-16, vous décollez à la rencontre de vos ennemis.

LE F-16 EST UN CHASSEUR SUPER-SONIQUE, disposant d'une vitesse de 1.450 knots (environ Mach 2 ou 2.300 km/h), et une altitude maximum de 59.000 pieds (environ 20.000m). En plus de son armement de missiles et mitrailleuses de 20mm, il dispose d'un système LOCK-ON et d'un dispositif de brouillage ECM pour échapper aux missiles.

LE MIG-25 FOXBAT

Votre ennemi est le MIG-25 FOXBAT, un chasseur supersonique construit en URSS. Ses performances sont équivalentes à celles du F-16.

A bordo del reactor americano de multi-objetivos F-16 estás a punto de salir a enfrentarte con tus enemigos.

El F-16 es un reactor con una velocidad máxima de 1450 millas por hora (aproximadamente Mach 2) y que puede alcanzar una altura máxima de 59000 pies. Además de estar equipado con misiles y ametralladoras de 20mm., posee una función de Lock-on (fijación del punto de mira) y una E.C.M (control electrónico misiles) diseñado para ser utilizado como defensa contra otros misiles.

El MIG-25 FOXBAT

es tu enemigo, un reactor diseñado en la U.R.R.S.. Su tecnología es equivalente a la del F-16.

A bordo del caccia statunitense il caccia F-16 sta decollando per incontrare i nemici

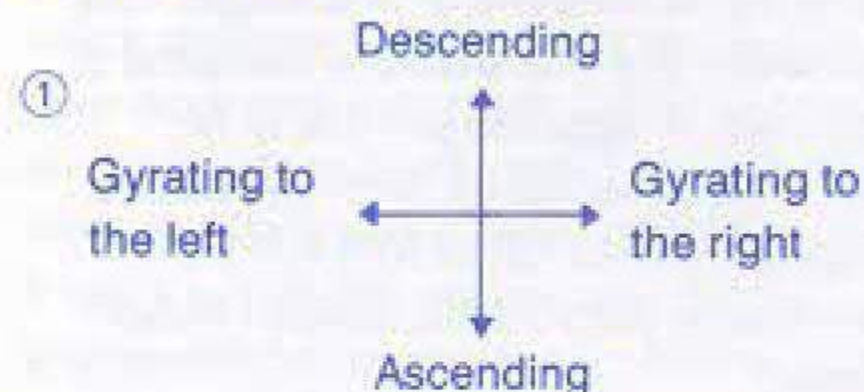
IL CACCIA F-16 è un velivolo ad alta velocità con una punta massima di 1450 miglio l'ora (circa MACH 2) e una altitudine massima di 59000 piedi. In aggiunta alle sue armi, missili e mitragliatrice da 20mm, possiede un dispositivo di LOCK DOWN e di ECM (contromisure elettroniche) contro i missili avversari.

MIC-25 FOXBAT

Tuo nemico è il MIG-25 FOXBAT un caccia ad altissima velocità costruiti in URSS. E' in grado di svalgere le medesime funzioni dell F-16.

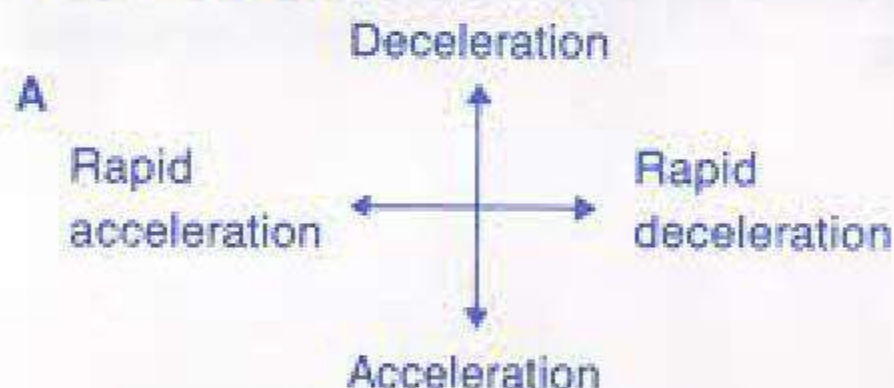
WHEN PLAYING BY USING THE CONTROL PADS

CONTROL PAD 1



- ② Selection of arms
- ③ FIRE button

CONTROL PAD 2



B ECM
(Electronic countermeasures)

C LOCK-ON change

B C Simultaneously pushing these buttons in the EJECT mode allows for the EJECT function, or in the regular mode, the AUTO/ MANUAL change.

HANDHABUNG DER STEUERKNÜPPEL UND TASTEN

STEUERKNÜPPEL 1



- ② Wahl der Waffen
- ③ FEUER-Taste

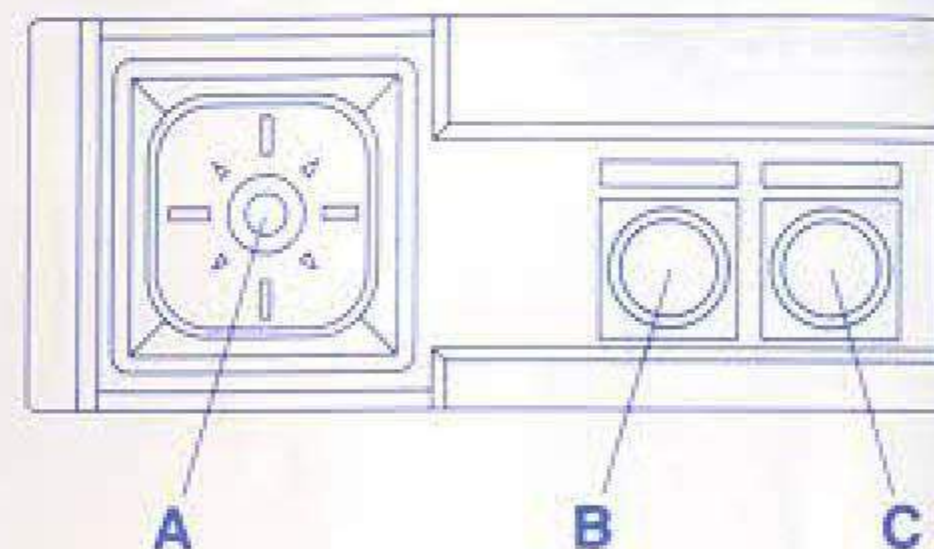
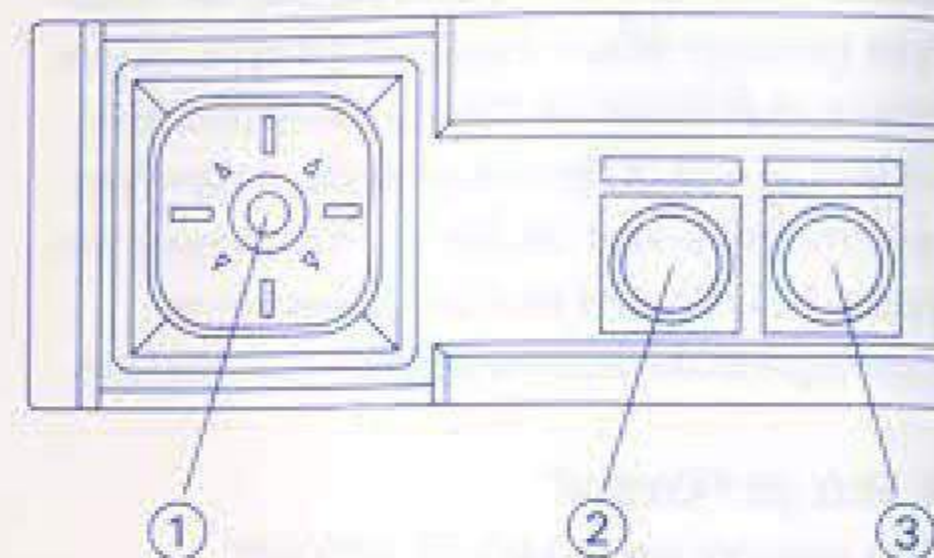
STEUERKNÜPPEL 2



B ECM
(Elektronische Gegenmaßnahmen)

C LOCK-ON Funktion

B C Werden beide Tasten im EJECT Programm gleichzeitig gedrückt, können Sie zusätzlich über die EJECT-Funktion verfügen oder im Normalbetrieb von Automatik auf Handbedienung umschalten.



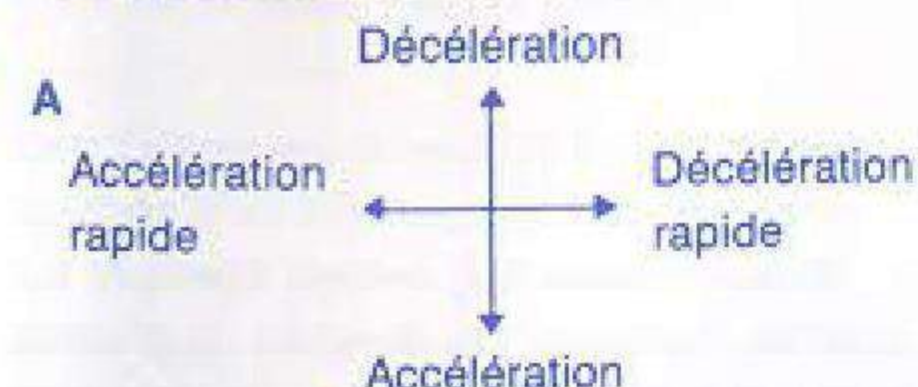
POUR JOUER AN UTILISANT LES CONTROL PADS

CONTROL PAD 1



- ② Sélection de l'armement
- ③ Bouton de feu

CONTROL PAD 2



- B Dispositif ECM
- C Changement du LOCK-ON

B et C si l'on appuie simultanément sur ces 2 boutons, cela permet l'éjection en mode EJECT, ou le passage AUTO/MANUEL en mode normal.

USANDO LAS TABLETAS DE CONTROL EN EL JUEGO

TABLETA DE CONTROL 1



- ② botón de selección de armamento
- ③ botón de disparo

TABLETA DE CONTROL 2



- B E.C.M.
(control electrónico de misiles)
- C cambio del Lock-on

Pulsando simultáneamente **B** y **C** en el modo Eject (expulsión) permitirá la función Eject (expulsión de emergencia del piloto), y si está en el modo normal, el cambia de Auto a Manual.

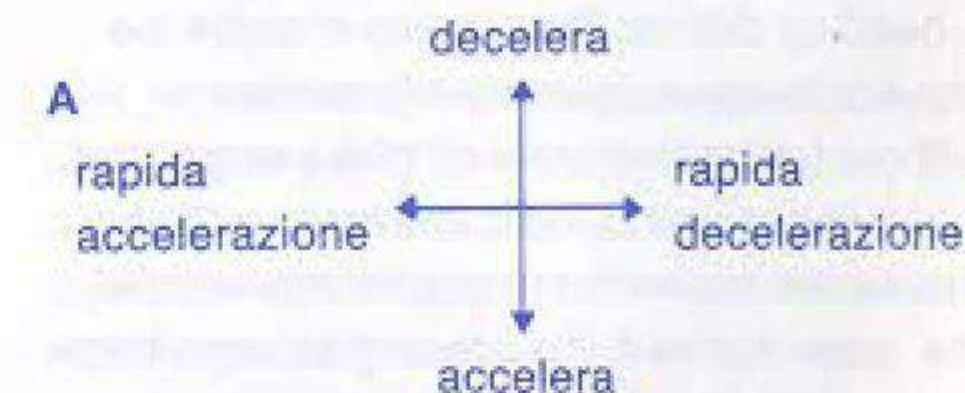
SI GIOCA CON IL CONTROL PAD

MANOPOLA 1



- ② seleziona le armi
- ③ pulsante fuoco

MANOPOLA 2



- B ECM
- C cambia LOCK ON

B C nel modo eject ti permettono di svolgere le funzioni eject, in modo regolare cambiano il pilota automatico in manuale

BY USING ONE CONTROL PAD

Since it has the START button, FIRE button and CONTROL lever, minimum control and offense are possible in this case. However, there is no LOCK-ON or AUTOPILOT functions, so it is difficult to shoot down the enemies. Also, when the player is attacked by the enemy, the ECM can not be utilized.

HEAD-UP DISPLAY

Recently, jet fighters are equipped with a head-up display. This device enables the players to view necessary information without taking their eyes off of the target that is moving at high-speed. The lower half of the screen shows the cockpit's instruments, the upper half of it, the scenery as seen from the cockpit. The head-up display projects the necessary flight information on to the canopy. Speed, direction, and altitude are also indicated here.

HANDHABUNG DER STEUERKNÜPPEL UND TASTEN

Da es sowohl die START und FEUER-Taste als auch die Steuerknüppel gibt, sind Steuerung und Angriff in diesem Fall auf ein Minimum reduziert. Gäbe es hingegen keine LOCK-ON oder AUTO-PILOT-Funktionen, wäre es schwierig, die Feinde abzuschießen. Wenn der Spieler vom Feind angegriffen wird, kann die ECM-Funktion nicht benutzt werden.

ANZEIGETAFEL

Neuerdings werden Düsenjäger mit einer Anzeigetafel ausgerüstet. Diese Vorrichtung ermöglicht es dem Spieler, alle notwendigen Informationen im Blick zu haben ohne dabei das Ziel aus den Augen zu verlieren. Im unteren Bildschirmbereich sehen Sie das Cockpit mit seinen Bedienungselementen, im oberen Bereich die Kampfszene vom Cockpit aus. Ganz oben befindet sich die Anzeigetafel mit den notwendigen Fluginformationen. Geschwindigkeit, Richtung und Höhe werden ebenfalls dort angegeben.

EN UTILISANT UN SEUL CONTROL PAD

Comme on dispose d'un bouton de démarrage (START), d'un bouton de feu et du contrôle de direction, on possède un minimum de commandes. Cependant, on ne pourra pas accéder aux fonctions LOCK-ON ou AUTOPILOT et il sera ainsi difficile de détruire les ennemis. De même, quand le joueur sera attaqué, il ne pourra faire fonctionner le dispositif ECM.

AFFICHAGE TETE HAUTE

Depuis peu, les chasseurs à réaction sont équipés d'un affichage dit "tête haute". Ce dispositif permet (par réflexion sur le cockpit) au pilote de voir un certain nombre de paramètres sans avoir à quitter des yeux la cible qui se déplace à grande vitesse. La moitié inférieure de l'écran affiche les instruments du tableau de bord. La moitié supérieure affiche le paysage vu du cockpit. Le système "Tête haute" projette sur les côtés du cockpit les principales informations nécessaires au vol: vitesse, direction, altitude et temps avant explosion.

USANDO UNA TABLETA DE CONTROL

A pesar de que posea el botón de comienzo, botón de fuego, y control de movimientos, hay un menor control y posibilidades ofensivas en este caso. Además, no hay función Lock-on ni Autopiloto, por lo que es muy difícil abatir a los enemigos. Asimismo, cuando el jugador es atacado por los enemigos, no puede ser utilizado el E.C.M.

PANTALLA DE VUELO

Recientemente, los jet de lucha están equipados con una pantalla de vuelo. Esto le permite al jugador ver la información necesaria sin llevar sus ojos fuera del objetivo que se está moviendo a grandes velocidades. La mitad de abajo de la pantalla presenta los instrumentos del panel de vuelo, la mitad de arriba la situación que en este se puede apreciar. La pantalla de vuelo proyecta la información necesaria sobre el panel. Velocidad, dirección y altitud están incluso indicados en esta.

SI GIOCA CON IL CONTROL PAD

— con una sola manopola —

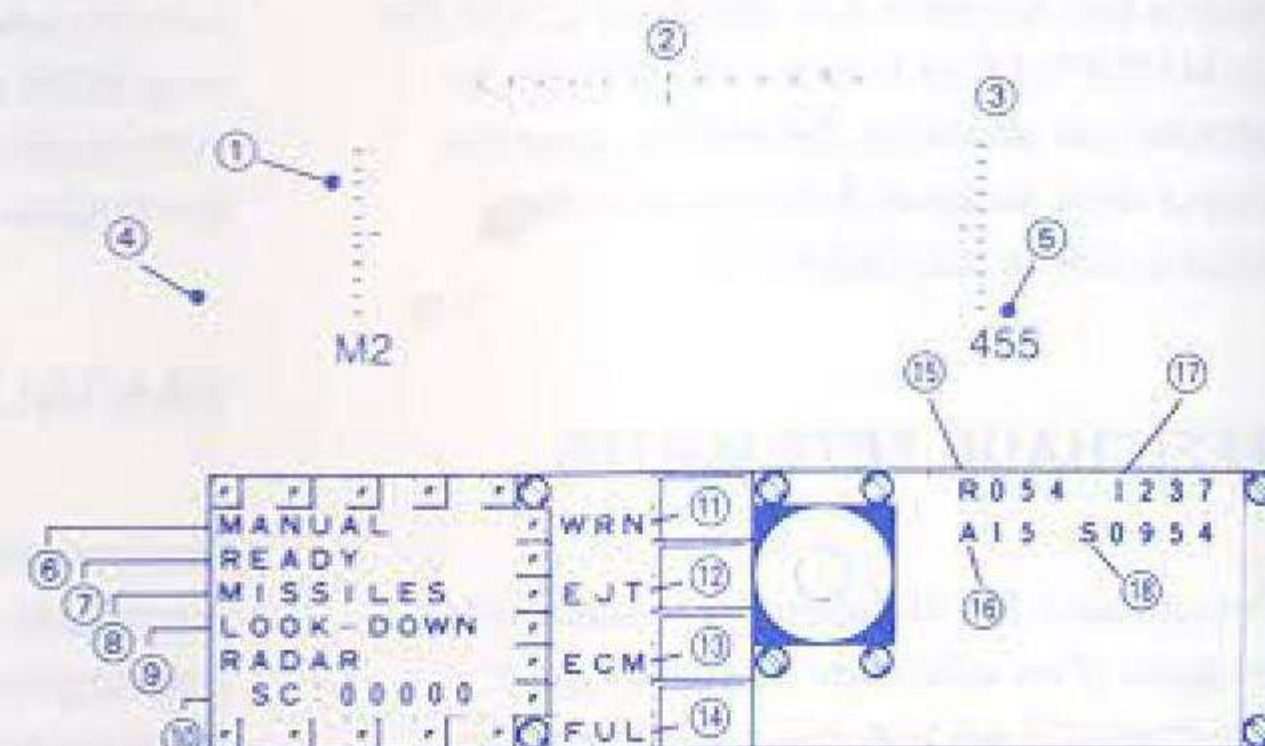
Dal momento che sono disponibili solo il pulsante START, il fuoco e la cloche sono, minime le possibilità di controllo e di attacco. In ogni caso non essendoci i dispositivi LOCK ON e PILOTA AUTOMATICO sarà molto difficile colpire il nemico. Inoltre quando il giocatore viene attaccato non è possibile utilizzare il dispositivo ECM.

SCHERMO PLURIFUNZIONALE

I più recenti caccia sono equipaggiati con uno schermo plurifunzionale. Questo dispositivo permette al giocatore di avere sotto mano le necessarie informazioni senza togliere gli occhi dal bersaglio che si sta muovendo ad alta velocità. La metà inferiore dello schermo comprende gli strumenti della cabina di pilotaggio quella superiore rappresenta ciò che si vede dall'abitacolo. Lo schermo plurifunzionale proietta la necessaria informazioni di volo sulla parte alta della cabina, come velocità direzione altitudine.

- ① AIRSPEED INDICATOR
- ② COMPASS
- ③ PRESSURE ALTIMETER
- ④ ARM
- ⑤ EXPLOSION TIME
- ⑥ PILOT MODE
- ⑦ FIRE MODE
- ⑧ KIND OF ARMS
- ⑨ RADAR MODE
- ⑩ SCORE
- ⑪ WARNING
- ⑫ EJECTION
- ⑬ ECM
- ⑭ FUEL
- "DATA REGARDING THE ENEMY"
- ⑮ R: DISTANCE (RANGE)
- ⑯ A: ALTITUDE
- ⑰ I: INTERCEPT ANGLE
- ⑱ S: SPEED

- ① Geschwindigkeitsanzeige
- ② Kompaß
- ③ Druck/Höhenmesser
- ④ Waffe
- ⑤ Explosionszeit
- ⑥ Handeinstellung
- ⑦ Feuer-Funktion
- ⑧ Waffentyp
- ⑨ Radar-Funktion
- ⑩ Punkte
- ⑪ Warnung
- ⑫ Ausstoß
- ⑬ ECM
- ⑭ Treibstoff
- „Daten des Feindes“
- ⑮ R: Abstand (Bereich)
- ⑯ A: Höhe
- ⑰ I: Abfangwinkel
- ⑱ S: Geschwindigkeit



- ① TACHYMETRE (vitesse)
- ② BOUSSOLE
- ③ ALTIMETRE
- ④ ARMEMENT
- ⑤ DUREE AVANT L'EXPLOSION
- ⑥ MODE DE PILOTAGE
- ⑦ MODE DE TIR
- ⑧ TYPE D'ARMEMENT
- ⑨ MODE RADAR
- ⑩ SCORE
- ⑪ ALARME
- ⑫ EJECTION
- ⑬ ECM
- ⑭ CARBURANT
- PARAMETRES dans le CHAMP VISUEL
- ⑮ R: DISTANCE
- ⑯ A: ALTITUDE
- ⑰ I: ANGLE D'INTERCEPTION
- ⑱ S: VITESSE

- ① Indicador de velocidad
- ② Compas
- ③ Altimetro de presión
- ④ Armamento
- ⑤ Tiempo de explosión
- ⑥ Modo piloto
- ⑦ Modo fuego
- ⑧ Tipo de armas
- ⑨ Modo radar
- ⑩ Puntuación
- ⑪ Indicador de peligro
- ⑫ Ejección
- ⑬ E.C.M.
- ⑭ Fuel
- ⑮ R: distancia al enemigo
- ⑯ A: altitud
- ⑰ I: ángulo de intercepción
- ⑱ S: velocidad del enemigo

- ① indicatore di velocità
- ② bussola
- ③ altimetro
- ④ armamento
- ⑤ tempo di esplosione
- ⑥ modo di pilotaggio
- ⑦ inserimento armi
- ⑧ tipo di armamento
- ⑨ tipo di radar
- ⑩ punteggio
- ⑪ attenzione pericolo
- ⑫ espulsione
- ⑬ ECM
- ⑭ carburante
- "DATI CHE RIGUARDANO IL NEMICO"
- ⑮ R: distanza
- ⑯ A: altitudine
- ⑰ I: angolo di intercettazione
- ⑱ S: velocità d'avanzamento

MASTER THIS BEFORE YOU PLAY

DESCRIPTION OF INSTRUMENTS, ETC.

When starting the game, the instruments in the F-16 cockpit and the head-up display appear. Beyond these, are the extensive scenery of the horizon and the skies.

The enemies lurking somewhere in the skies are attempting to assault you. You have to constantly watch them with your eyes and the radar. When failing to locate the enemy before he attacks you, your aircraft will be shot down.

In order to survive the dogfight, carefully master how to read the instruments.

1. AIRSPEED INDICATOR

This indicates the airplane's speed per hour in miles (1.61km.) covering up to 1,450 miles (2,333km.) Mach 2, in increments of 50 miles (80km.). The figures at the upper center of the screen shows the present data.

2. COMPASS

Shows the direction in which the plane is heading in relation to Magnetic North (the magnet's indicator points to the North and slightly deviates from the north pole.)

VOR SPIELBEGINN LESEN

BESCHREIBUNG DER INSTRUMENTE

Bei Spielbeginn erscheinen die Instrumente im Cockpit F-16 und die Anzeigetafel.

Außerdem gibt es den riesigen Horizont.

Irgendwo dort lauern die Feinde und warten nur darauf anzugreifen. Ihre Aufgabe ist es, sie auf dem Radar ausfindig zu machen.

Wird der Feind nicht rechtzeitig gesehen, greift er dann und schießt Ihr Kampfflugzeug ab. Um den Flugangriff und das Hagelfeuer lebend zu überstehen, sollten Sie sich vorab genau über die Bedienung und Funktion der einzelnen Instrumente informieren.

1. GESCHWINDIGKEITSANZEIGE

Gibt die Geschwindigkeit des Flugzeugs in Meilen (1,61 km) pro Stunde an. Höchstgeschwindigkeit 1.450 Meilen (2.333 km), Mach 2 in Einteilungen von jeweils 50 Meilen (80 km).

Die Zahlen in der Mitte der Anzeige geben die aktuelle Geschwindigkeit an.

2. KOMPAS

Gibt die Richtung an, in die das Flugzeug mit der Spitze zeigt. (Dabei ergibt sich eine geringe Abweichung zum Nordpol, wenn die Magnetnadel auf Norden zeigt).

MAITRISEZ CECI AVANT DE COMMENCER

DESCRIPTION DES INSTRUMENTS ETC.

Quand vous commencez le jeu, les instruments dans le cockpit du F-16 et l'affichage "tête haute" apparaissent. Plus loin, le paysage, l'horizon et le ciel. Les ennemis qui se cachent quelque part dans les cieux attendent pour vous attaquer. Vous devrez constamment les surveiller à vue et au radar. Si vous ne les repérez pas avant qu'ils vous attaquent, vous serez abattu.

Pour survivre au combat aérien, il vous faudra apprendre à lire correctement les instruments.

1. TACHYMETRE

Indique la vitesse de l'avion en miles par heure (1,61km/h) jusqu'à 1.450 mph par tranches de 50 mph (80 kmh).

Les chiffres en haut à gauche de l'écran indiquent cette valeur.

2. COMPAS

Indique la direction par rapport au nord magnétique, vers laquelle se dirige l'avion. Les principaux caps sont:

ESTUDIA ESTO ANTES DE JUGAR

DESCRIPCION DE INSTRUMENTOS...

Cuando se empieza el juego, aparecen los instrumentos del panel del F-16 y la pantalla de vuelo. Más allá, está el escenario del horizonte y el cielo. Los enemigos que te espían desde cualquier lugar del cielo están intentando tomarte por sorpresa. Tendrás que vigilarlos constantemente con tu mirada y con el radar. Cuando falles en tu propósito de localizar al enemigo antes de que te ataque, tu jet será abatido. Para sobrevivir más en la lucha, deberás aprender a leer los instrumentos.

1. INDICADOR DE VELOCIDAD

Indica la velocidad del reactor en millas por hora (1,61km. cada milla) hasta el máximo de 1450 millas/hora (2.333km/hora) Mach 2, en incrementos de 50 millas (80km.).

Se representa en la parte de arriba de la pantalla, con la velocidad en cada momento.

2. COMPAS

Muestra la dirección en la que el reactor se sitúa con respecto al Norte Magnético (el indicador magnético señala Norte y se desvía ligeramente hacia el polo norte).

MASTER THIS BEFORE YOU PLAY

DESCRIZIONE DEGLI STRUMENTI

Quando inizia il gioco, gli strumenti dell'abitacolo dell'F-16 e lo schermo multifunzione appaiono. Al di là l'orizzonte sconfinato. I nemici nascosti da qualche parte tra le nuvole stanno tentando di colpirti. Devi assolutamente tenerli sempre sottocchio con l'aiuto del RADAR. Non cercare di scovarli prima che escano allo scoperto perché il tuo aereo avrebbe la peggio. Per fare in modo di sopravvivere al combattimento impara bene a leggere gli strumenti.

1. INDICATORE DI VELOCITÀ

La velocità di avanzamento viene indicato in miglia all'ora (1,61m) con incrementi di 50 miglia per volta. Le cifre sullo schermo in alto a sinistra rappresentano dati istantanei.

2. BUSSOLA

Mostra la direzione di volo in relazione al nord magnetico (che non corrisponde esattamente al polo nord ma ne è vicino)

North 0 degree and 360 degrees
East 90 degrees
South 180 degrees
West 270 degrees

Directions can be indicated in increments of 10 degrees. The figure at the upper center of the screen is the present data.

3. PRESSURE ALTITUDE

The pressure altitude is shown in 100 feet units from zero up to 505 in the increments of 500 feet. The center figure on the screen shows the present data.

4. ARM

This shows the selected armament you presently have and the number of projectiles available. The number of missiles to be used is 2 to 6 depending on the different levels.

ARM M2 Signifies 2 missiles are remaining.

The 20mm machine gun has 500 projectiles when starting the game.

ARM 320 The 20mm gun has 320 projectiles remaining.

Norden 0 und 360 Grad
Osten 90 Grad
Süden 180 Grad
Westen 270 Grad

Die Himmelsrichtung kann in Einteilungen von jeweils 10 Grad angezeigt werden. Die Zahl in der oberen Mitte des Bildschirms ist der aktuelle Wert.

3. DRUCK/HÖHENMESSER

Der Höhendruck wird jeweils in 100 Fuß-Einheiten von 0 bis 505 angezeigt (1 Fuß=30,58 cm). Die Zahl in der Mitte gibt den aktuellen Wert an.

4. WAFFENTYP

Hier wird der zur Verfügung stehende Waffentyp angezeigt und die Anzahl der Geschosse. Je nach Schwierigkeitsgrad gibt es 2 bis 6 Raketen.

Waffe M2 bedeutet, daß noch zwei Raketen zur Verfügung stehen.

Das 20 mm Maschinengewehr hat bei Spielbeginn 500 Schuß.

Waffe 320 bedeutet, daß das Maschinengewehr nur noch 320 Schuß hat.

Nord 0 ou 360 degrés.
Est 90 degrés
Sud 180 degrés
Ouest 270 degrés

Les directions sont indiquées par tranches de 10 degrés. Le cap est indiqué par le nombre en haut au centre de l'écran.

3. PRESSURE ALTITUDE

La pression altimétrique est indiquée avec une graduation de 100 pieds de Zéro à 505 par tranches de 500 pieds. C'est l'indication à droite de l'affichage tête haute.

4. ARMEMENT

Cela vous indique le type d'arme sélectionnée et la quantité de munitions dont vous disposez. Selon les niveaux, le nombre de missiles disponibles va de 2 à 6.

ARM M2... signifie qu'il reste 2 missiles.
La mitrailleuse de 20mm possède 500 projectiles au début du jeu.

ARM 320 indique qu'il reste 320 projectiles.

Norte 0 grados y 360 grados
Este 90 grados
Sur 180 grados
Oeste 270 grados

Las direcciones se indican con incrementos de 10 grados. Está situada en la parte de arriba de la pantalla con el dato en cada momento.

3. ALTIMETRO DE PRESION

La altitud está indicada en unidades de 100 pies que van desde 0 a 505, incrementándose de 500 pies en 500 pies.

Está representada en el centro de la parte superior de la pantalla con el dato presente en ese momento.

4. ARMAMENTO

Presenta el armamento que posees en ese momento y el número de proyectiles que de que puedes disponer. El número de misiles a utilizar es de 2-6 dependiendo de los diferentes niveles.

ARM M2 significa que te quedan dos misiles.
La ametralladora 20mm, tiene 500 proyectiles cuando se empieza el juego
ARM 320 significa que te quedan 320 proyectiles.

NORD.... 0° 360°
EST 90°
SUD 180°
OVEST ... 270°

La direzione è indicata con incrementi di 10° per volta. La cifra in alto al centro rappresentano la tua direzione istantanea.

3. ALTIMETRO

L'altitudine è indicata da un incremento di 100 unità su un totale che va da 0 a 505, per ogni 500 piedi. Al centro dello schermo ci sono i dati relativi la situazione attuale.

4. AVVIAMENTO

Indica il tipo di armamento scelto e quante munizioni sono disponibili. Il numero di missili che possono essere usati va da 2 a 6, a seconda del livello di difficoltà.

ARM M2... significa che sono rimasti solo due missili.

La mitragliatrice da 20mm ha 500 colpi all'inizio del gioco.

ARM 320 ... ti sono rimasti 320 missili.

5. EXPLOSION TIME

This refers to the number of seconds (not real time) remaining before the missile's explosion. It ranges from 0 to 525.

However, this differs from the actual time, so be careful in this regard. It decreases in the increments of 5. Do not forget to confirm the distance to the enemy before firing.

6. PILOT MODE

Everytime the PILOT MODE is changed, the indication changes.

MANUAL (manual pilot)

All operations are made manually.

AUTOPILOT

Except for firing the arm, everything else is automatically done by the computer.

The afterburner can be manually operated.

7. READY and CHANGE

When the ARM selected becomes ready for use, the word "READY" is indicated. For several seconds immediately after the ARM has been replaced, CHANGE is indicated and during this period, the ARM can not be utilized.

5. EXPLOSIONSZEIT

Bezieht sich auf die Sekunden (keine echten Sekunden) vor dem Explodieren der Rakete. Die Anzeige reicht von 0 bis 525. Bedenken Sie dabei aber, daß diese Zeitspanne von der tatsächlichen Zeit abweicht. Die Anzeige läuft in Intervallen von jeweils 5 Einheiten ab. Vergessen Sie nicht, die Entfernung zum Feind vor dem Abschuß nochmals zu überprüfen.

6. BETRIEBSART

Die Veränderung der Betriebsart wird angezeigt.

MANUELL

Alle Bedienungselemente werden per Hand bedient.

AUTOPILOT

Außer dem Abschuß der Waffe wird alles automatisch vom Computer gesteuert. Die Afterburner-Funktion kann manuell ausgelöst werden.

7. SCHUßBEREITSCHAFT UND NACHLADEN

Wenn der gewählte Waffentyp abschußbereit ist, erscheint das Wort READY auf dem Bildschirm.

In der Zeit des Nachladens — es erscheint das Wort CHANGE — kann die Waffe nicht benutzt werden.

5. TEMPS AVANT EXPLOSION

Cela indique le nombre de secondes (pas en temps réel) restant avant l'exposition du missile. Il va de 0 à 525.

Comme il diffère du temps réel, faites très attention car il diminue par pas de 5 unités. N'oubliez pas de confirmer la distance de l'ennemi avant de faire feu.

6. MODE de PILOTAGE

Chaque fois que vous changez de mode, l'indication change:

MANUAL

toutes les opérations sont faites manuellement.

AUTOPILOT

Sauf le tir des armes, tout le reste est fait automatiquement par l'ordinateur. La post-combustion peut être actionnée manuellement.

7. READY et CHANGE

Quand l'armement sélectionné est prêt à fonctionner; le mot "READY" est affiché. Pendant quelques secondes après le moment où l'on a changé d'armement, "CHANGE" est affiché et on ne peut utiliser l'arme.

5. TIEMPO DE EXPLOSION

Se refiere al número de segundos (no en tiempo real) que faltan antes de que el misil explote. Va de 0 a 525.

Así, como este difiere del tiempo real, ten cuidado con su uso. Decrece de cinco en cinco. No te olvides de confirmar la distancia al enemigo antes de disparar.

6. MODO PILOTO

Cada vez que el modo piloto es cambiado, cambia la indicación.

Manual (pilotaje manual)

todas las operaciones se hacen manualmente.

Autopiloto

Excepto disparar las armas, todo lo demás se efectúa automáticamente por la computadora de vuelo. La persecución puede ser controlada manualmente.

7. MODO FUEGO

Cuando el arma seleccionada está preparada, la palabra "Ready" (listo) se verá indicada. Varios segundos después que el arma ha sido emplazada, "change" (cambio) saldrá indicado en pantalla, y durante este tiempo, el arma no puede ser utilizada.

5. TEMPO DI ESPLOSIONE

Si riferisce al numero di secondi (non in tempo reale) che rimangono prima dello scoppio del missile. Si va da 0 a 525 sec. Tieni presente che non essendo tempo reale ti può ingannare. Diminuisce di 5 sec. alla volta. Non dimenticarti di controllare la distanza dal nemico prima di sparare.

6. MODO DI PILOTAGGIO

Ogni volta che cambi il modo di pilotaggio, l'indicazione cambia.

MANUALE (pilota manuale)

tutte le funzioni sono manuali.

AUTOPILOT (pilota automatico)

con eccezione della messa a fuoco, ogni cosa viene diretta automaticamente dal computer. L'aumento repentino di potenza (AFTERBURNER) può essere usato manualmente.

7. "READY" E "CHANGE"

Quando l'armamento scelto è pronto all'uso, la parola READY compare sullo schermo. Per parecchi secondi immediatamente dopo che l'arma è stata riposta, CHANGE appare sulla schermo e, durante questo periodo, non può essere utilizzato.

8. KIND OF ARMAMENT

This will inform you as to which one of the following ARMS can presently be fired:

MISSILES

20mm GUN

9. SCORE

The score is shown as follows:

SC: 00126

(For details, see page 50)

10. WRN

WRN (WARNING) lights up when the enemy fires its missile at you.

11. EJT

EJT (EJECTION) lights up when the player is shot and can not recover. Emergency ejection takes place.

12. ECM

The electronic countermeasures are used to obstruct and disturb the enemy missile's pursuit.

8. WAFFENTYP

Folgende Waffen können derzeit genutzt werden:

Fernlenkraketen

20 mm Maschinengewehr

9. PUNKTE

Die Punkte werden wie folgt angegeben:

SC: 00126

(Näheres auf Seite 50)

10. WRN

WRN (Warnung) leuchtet auf, wenn der Feind seine Raketen abfeuert.

11. EJT

Leuchtet auf, wenn der Spieler getroffen ist und keine Rettung mehr möglich ist. Der Schleudersitz tritt in Aktion.

12. ECM

Die elektronischen Gegenmaßnahmen werden benötigt, um die Waffen des Feindes abzuwehren und zu zerstören.

8. TYPE D'ARMEMENT

Cela vous informera sur les armes dont vous pouvez vous servir à ce moment:

MISSILES

20mm GUN (mitrailleuse)

9. SCORE

Le score est indiqué comme suit:

SC: 0126

(voir les détails en page 51)

10. WRN

Ce signal d'alarme (WaRNing) vous avertit que l'ennemi vient de tirer un missile contre vous.

11. EJT

EJT (EJection) apparaît quand le joueur a été touché et que l'avion ne peut plus être récupéré. Elle commande la manœuvre d'évacuation d'urgence.

12. ECM

Les mesures électroniques de brouillage (Electronic Counter Measure) sont utilisées pour brouiller et fausser la poursuite par les missiles ennemis.

8. TIPO DE ARMAMENTO

Te informará de cual de las siguientes armas puede ser disparada en el momento presente: Misiles o ametralladora 20mm.

9. PUNTUACION

La puntuacion se muestra como sigue:

SC: 00126 (para más información, página 51)

10. WRN (indicador de peligro)

Se encenderá cuando el enemigo lance sus misiles contra ti.

11. EJECCION

Se encenderá cuando el jugador haya sido alcanzado y no sea posible su recuperación. Entonces tiene lugar la ejección de emergencia.

12. E.M.C.

El contador electrónico de misiles se utiliza para obstruir y molestar a los misiles enemigos en su persecución.

8. TIPO DI ARMAMENTO

Ti informerà su quali dei seguenti armamenti potranno essere impiegati:

missili

motragliatrici de 20mm

9. PUNTEGGIO

Il punteggio viene visualizzato come segue

SC: 00126

per dettagli vedi a pag. 51

10. WRN

WRN (attenzione!) si accende quando il nemico spara i suoi missili contro di voi.

11. EJT

EJT (espulsione) si accende quando l'aereo del giocatore è stato colpito e non può salvarsi. C'è allora un'espulsione d'emergenza.

12. ECM

Le contromisure elettroniche sono usate per ostacolare e disturbare il nemico nell'uso dei missili.

13. FUL

This shows the remaining quantity of fuel. Be sure to confirm the FUL so as not to excessively use the fuel at the time of accelerating or afterburning.

14. R

R (range) refers to the distance to the enemy that you are pursuing (in units of 1/10 of a mile). It will be difficult for the 20mm gun to hit the target unless the R is approximately 10. When the R is more than 15, the projectile will not reach the target.

15. A

This shows the altitude of the enemy that is in pursuit of the player's aircraft (in units of 1,000 feet.)

16. I

This shows the intercept angle to the enemy.

17. S

This shows the enemy's speed in miles per hour.

13. TREIBSTOFF

Hier wird die noch zur Verfügung stehende Treibstoffmenge angezeigt. Achten Sie also darauf, daß Sie nicht zu viel Treibstoff verbrauchen — insbesondere beim Aufsteigen und in der Afterburner Funktion.

14. R

Bezieht sich auf die Entfernung zum Feind, den Sie verfolgen (in Einheiten von 1/10 Meile). Das 20 mm Maschinengewehr hat erst eine Chance das Ziel zu treffen, wenn der Zähler ungefähr bei 10 ist. Bei 15 erreicht das Geschöß sein Ziel schon nicht mehr.

15. A

Bezieht sich auf die Höhe des Feindes, der das Flugzeug des Spielers verfolgt (in Einheiten von 1000 Fuß).

16. I

Zeigt den Abfangwinkel zum Feind.

17. S

Gibt die Geschwindigkeit des Feindes in Meilen pro Stunde an.

13. FUL

Ce paramètre indique la quantité restante de carburant. Surveillez votre niveau pour ne pas épuiser inutilement vos réserves en utilisant de façon intensives les fortes accélérations ou la post-combustion.

14. R (Range)

Ce paramètre indique la distance qui vous sépare de l'ennemi que vous poursuivez (en unités de 1/10^e de mile). Il sera par exemple difficile d'atteindre l'ennemi à la mitrailleuse s'il se trouve à une distance supérieure à 10. Si la distance est supérieure à 15, les projectiles n'atteindront pas la cible.

15. A (Altitude)

Ce paramètre indique l'altitude à laquelle se trouve l'ennemi que vous poursuivez (en milliers de pieds).

16. I (Intercept)

Indique l'angle d'interception de l'ennemi.

17. S (Speed)

Indique la vitesse de l'ennemi en Miles par heure.

13. FUL (fuel)

Indica la cantidad de fuel que queda. Asegúrate de confirmar esta cantidad, así como de no usar excesivo fuel acelerando excesivamente o persiguiendo a un enemigo.

14. R (rango o distancia)

Se refiere a la distancia al enemigo que estás persiguiendo (en unidades de 1/10 de milla). Será difícil derribar un enemigo con la ametralladora 20mm. hasta que el rango no sea aproximadamente de 10 (1 milla). Cuando el rango es mayor de 15, el proyectil no alcanzará el objetivo.

15. A (altitud)

Indica la altitud del enemigo al que el jugador está persiguiendo (en unidades de 1000 pies).

16. I (ángulo de intercepción)

Indica el ángulo preciso para interceptar al enemigo.

17. S

Indica la velocidad del enemigo en millas por hora.

13. FUL

Esprime la quantità di carburante rimasto. Accertati di controllare il FUL per non consumarne troppo quando acceleri o usi la sovrapotenza.

14. R

R (campo) si riferisce alla distanza del nemico che state inseguendo (in unità di un decimo di miglio). Sarà difficile per le mitragliatrici 20mm colpire il bersaglio, a meno che R non sia approssimativamente 10. Quando R è più di 15 il proiettile non colpirà il bersaglio.

15. A

Esprime l'altitudine del nemico all'inseguimento del velivolo del giocatore (in unità di 1000 piedi).

16. I

Esprime l'angolo per intercettare il nemico.

17. S

Esprime la velocità oraria del nemico in miglia.

HOW TO READ THE INSTRUMENTS

DISPLAY	FUNCTIONS
MANUAL	Manual operation
READY	Firing OK
MISSILE	Missile to be fired
SC: 0024	Score
AUTOPILOT	Automatic operation of plane
CHANGE	Wait
20mm GUN	Machine gun to be fired

DISPLAY	DESCRIPTION
WRN (warning) EJT (Pilot ejection)	The enemy fired a missile. The player's aircraft is shot and can not recover. Emergency ejection.
ECM (electronic countermeasures)	To evade the missile.
FUL (Fuel)	When the remaining quantity becomes zero, the player's aircraft crashes.

DIE BEDEUTUNG DER INSTRUMENTE

Anzeige	Funktion
Manual	Handhabung
Ready	Schußbereit
Missile	Rakete schußbereit
SC: 0024	Punkte
Autopilot	Automatische Bedienung der Flugzeugs
Change	Warten
20 mm Gewehr	Gewehr schußbereit

Anzeige	Erklärung
WRN (Warnung) EJT (Pilot steigt aus)	Der Feind hat eine Rakete gefeuert. Das Flugzeug des Spielers ist getroffen. Pilot rettet sich mit Schleudersitz.
ECM (Elektronische Gegenmaßnahmen)	Dient dazu, den Raketen auszuweichen.
FUL (Treibstoff)	Geht der Treibstoff auf 0, stürzt das Flugzeug ab.

COMMENT LIRE LES INSTRUMENTS

AFFICHAGE	FONCTIONS
MANUEL	Fonctionnement manuel
READY	Armement prêt
MISSILE	Missile prêt à être tiré
SC: 0024	Score
AUTOPILOT	Fonctionnement automatique de l'avion
CHANGE	Attendre
20mm GUN	Mitraileuse prête à tirer

COMO LEER LOS INSTRUMENTOS

INDICADOR	FUNCION
MANUAL	Operacion manual
READY	Disparo preparado
MISIL	Misil para disparar
SC: 0024	Puntuacion
AUTOPILOTO	Reactor opera automaticamente
CHANGE	Esperar
20 mm GUN	Disparar ametralladora

COME LEGGERE GLI STRUMENTI

SCRITTA	FUNZIONE
MANUAL	PILOTA MANUALE
READY	PRONTO A SPARARE
MISSILE	PRONTO IL MISSILE
SC: 0024	PUNTEGGIO
AUTOPILOT	PILOTA AUTOMATICO
CHANGE	ASPETTARE
20 mm GUN	PRONTA LA 20mm

AFFICHAGE	DESCRIPTION
WRN EJT (éjection)	L'ennemi a tiré un missile. L'avion du joueur a été gravement touché et ne peut s'en sortir. Ejection d'urgence.
ECM	Pour échapper à un missile ennemi
FUL (Fuel)	Quand la quantité de carburant arrive à zéro, l'avion s'écrase.

INDICADOR	DESCRIPCION
WRN (peligro)	El enemigo dispara misil. El reactor del jugador ha sido alcanzado y no puede ser recuperado.
EJT (eyección)	Ejección de emergencia
E.C.M.	Para escapar del misil
FUL (fuel)	Cuando el indicador llega a 0, el reactor del jugador se estrella.

SCRITTA	DESCRIZIONE
WRN (attenzione) EJT (espulsione)	Il nemico vi ha sparato contro un missile e il vostro velivolo non è in grado di salvarsi. Espulsione di emergenza.
ECM (contromisure elettroniche)	Per sfuggire ai missili
FUL (carburante)	Quando il livello di carburante raggiunge lo zero l'aereo si distrugge.

HOW-TO-PLAY

TO THE PLAYER WHO DESIRES TO EXPERIENCE THE THRILL OF A DOGFIGHT

In front of you who desire to fly aboard a jet fighter, the F-16 FIGHTING FALCON awaits. Take off and maneuver it to battle the enemy in the great dogfight of the century!

PURPOSE OF THE GAME

The purpose of the game is to shoot down the enemies that appear one after another by firing the missiles and 20mm machine gun projectiles. However, the enemy will not only try to evade you but also sometimes attacks you from the front, from behind or from above. You have to locate the enemies and attack them with the aid of the cockpit instruments and the radar. When the number of the enemies shown on the LEVEL selection screen have been shot down, one LEVEL (round) is over and you can proceed to the next round.

SPIELANLEITUNG

FÜR DEN SPIELER, DER DIE GEFAHR LIEBT UND SICH EINEM GIGANTISCHEN HAGELFEUER AUSSETZEN MÖCHTE.

Der F-16 Düsenjäger wartet auf Sie. Heben Sie ab und bekämpfen Sie den Feind in dem größten Gefecht des Jahrhunderts.

ZWECK DES SPIELS

Zweck des Spiels ist es, die Feinde mit Raketen oder dem 20 mm Maschinengewehr abzuschießen. Der Feind wird jedoch nicht nur versuchen auszuweichen sondern auch selbst von vorn, von hinten oder von oben angreifen. Ihre Aufgabe ist es, die Feinde aufzuspüren und mit Hilfe der Cockpit Instrumente und des Radars anzugreifen. Wenn die Anzahl der Feinde, die auf der Schwierigkeitstabelle angegeben sind, abgeschossen sind, haben sie eine Runde geschafft und können zur nächsten übergehen.

COMMENT JOUER

POUR LE JOUEUR QUI DESIRE FAIRE L'EXPERIENCE DU COMBAT AERIEN

Vous qui désirez voler à bord d'un chasseur à réaction, le F-16 FIGHTING FALCON vous attend. Décollez et manœuvrez pour défaire l'ennemi, dans le combat aérien du siècle.

BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à abattre les ennemis qui apparaissent l'un après l'autre, en tirant des missiles et des balles de mitrailleuse de 20mm. Cependant, l'ennemi ne se contentera pas d'esquiver, il vous attaquera, quelques fois de front, quelques fois par derrière, quelques fois par dessus. Vous devrez localiser vos ennemis et les attaquer à l'aide des instruments et du radar. Quand le nombre d'ennemis indiqué à la mention LEVEL de l'écran de sélection ont été abattus, vous avez achevé le niveau, et passez au niveau suivant.

COMO JUGAR

PARA AQUEL QUE DESDE EXPERIMENTAR EL TERROR DE UNA LUCHA AEREA

Si deseas volar a bordo de un reactor de lucha, el Halcón de Lucha F-16 te espera. Sal afuera y muévelo a la batalla con el enemigo en el mayor encuentro aéreo de los últimos cien años!

PROPOSITO DEL JUEGO

El propósito del juego es abatir a los enemigos que aparecen uno tras otro, disparando los misiles y con la ametralladora de proyectiles de 20mm. En cualquier caso, el enemigo no solo intentará escapar de tu persecución, sino que en ocasiones te atacará de frente, por los lados o por arriba. Tienes que localizar a los enemigos y atacarlos con la ayuda de tu panel de instrumentos y el radar. Cuando el número de enemigos que indica el nivel de selección hayan sido abatidos, esa fase habrá sido completada y podrás pasar a la siguiente.

PER IL GIOCATORE CHE VUOLE PROVARE IL BRIVIDO DI UN COMBATTIMENTO AEREO

Di fronte che vorresti volare con un aereo da combattimento c'è il caccia F-16. Decolla e guidalo contro il nemico nel combattimento del secolo.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è l'abbattimento dei nemici che compaiono uno dopo l'altro, mediante missili e proiettile della mitragliatrice 20mm. Comunque il nemico non tenterà solo di sfuggirti ma spesso ti attaccherà di fronte di fianco dall'alto e di dietro. Devi localizzare i nemici e attaccarli con l'aiuto degli strumenti della cabina e del radar. Quando i nemici enumerati sullo schermo nella zona LEVEL sono stati tutti abbattuti termina il round e tu puoi passare a quello successivo.

GAME OVER

The player's aircraft will be shot down when it is attacked by the enemy's missile or the 20mm machine gun. At this time, however, if the player can eject, he can score points for the ejection.

Situations in which the player's fighter is subjected to the enemy's projectiles:

A clanging noise is heard. The fighter is hit by the enemy's projectiles.	The fighter will be shot down if it is hit 9 times. The player has a chance to EJECT.
The entire screen becomes red.	Maneuvering will become almost impossible. The player has a chance to EJECT.
The upper half of the screen becomes red.	The fighter is instantaneously destroyed and the player can not EJECT.

When the fighter is shot down, the game is over. If the player successfully ejects, he can score points for the ejection.

SPIELENDE

Der Jagdflieger des Spielers kann abgeschossen werden, wenn er von den Raketen oder den Kugeln des Maschinengewehrs getroffen wird. Wenn der Spieler es schafft, vor dem Absturz auszusteigen, kann er damit jedoch auch Punkte erzielen.

Situationen, in denen der Jagdflieger des Spielers von den Geschossen des Feindes getroffen wird:

Ein klirrendes Geräusch ist zu hören. Der Flieger ist von den Geschossen des Feindes getroffen worden.	Wenn der Flieger 9 Mal getroffen wurde, stürzt er ab. Der Spieler hat die Chance auszusteigen.
Der gesamte Bildschirm wird rot.	Die Bedienung des Flugzeugs ist nahezu unmöglich. Der Spieler hat die Chance auszusteigen.
Die obere Hälfte des Bildschirms wird rot.	Das Flugzeug ist sofort zerstört, der Spieler hat keine Chance mehr auszusteigen.

Wenn das Flugzeug abgeschossen ist, ist das Spiel vorbei. Kann sich der Spieler retten, erhält er dafür Punkte.

GAME OVER

L'avion du joueur pourra également être abattu s'il est attaqué à la mitrailleuse ou par un missile ennemi. S'il parvient néanmoins à s'éjecter à ce moment, le joueur pourra gagner quelques points supplémentaires.

Situation dans lesquelles le joueur peut se faire tirer dessus:

On entend un bruit métallique. Le chasseur est touché par les projectiles ennemis.	Le chasseur sera abattu si il est touché 9 fois. Le joueur a une chance de s'éjecter.
L'écran devient tout rouge	La manœuvre devient impossible. Le joueur peut encore s'éjecter.
La moitié supérieure de l'écran devient toute rouge	Le chasseur est détruit instantanément. Le joueur ne peut s'éjecter.

Quand le chasseur est abattu, le jeu est fini. Si le joueur s'éjecte à temps, il peut marquer des points pour son éjection.

FIN DE JUEGO

El reactor del jugador será abatido cuando sea atacado por los misiles del enemigo o sus ametralladoras 20mm. En este momento, de cualquier modo, si el jugador consigue realizar la ejección, esto le proporcionará más puntos.

Situaciones en las que el jugador es alcanzado por los proyectiles enemigos:

Se escucha un sonido metálico. El reactor es alcanzado por los proyectiles enemigos.	El reactor caerá si es alcanzado por 9 disparos. El jugador tiene la posibilidad de la ejección.
La pantalla entera se torna roja.	Maniobrar será casi imposible. El jugador tiene la oportunidad de la ejección.
La parte de arriba de la pantalla se torna roja.	El reactor es instantáneamente destruido y el jugador no puede escapar mediante la ejección.

GAME OVER

Il velivolo del giocatore sarà abbattuto quando colpito da un missile o da un proiettile di 20mm del nemico. Se però riuscirà ad espellersi guadagnerà lo stesso dei punti.

Se sentite un rumore insolito il vostro caccia è stato colpito da un proiettile	Il velivolo precipita una volta colpito per 9 volte. Avete la possibilità di espellervi EJT.
Tutto lo schermo diventa rosso	Manovrare il caccia è impossibile. Avete la possibilità di espellervi EJT.
La metà superiore dello schermo diventa rossa	Il caccia è stato distrutto e non avete la possibilità di espellervi.

Quando il velivolo viene distrutto il gioco finisce ma se riuscite ad espellervi con successo guadagnerete dei punti.

STARTING

TO PLAY BY USING THE CONTROL PAD:

Push the CONTROL-1 button 2 or 3.

LEVEL SELECTION — Choose the play LEVEL.

Push the CONTROL-1 START button again to start the game play.

DESCRIPTION OF THE LEVELS

Immediately after turning the power ON, or in the demonstration mode, if the START button is pushed, the LEVEL display screen will appear. At this time, when the CONTROL-1 lever is pushed upward/downward is pushed, the number of the LEVELS changes. Select the desired play LEVEL and push the START button to begin the dogfight.

The number of the enemy aircrafts displayed on the LEVEL display screen shows the total number of enemies which appear in that particular LEVEL. The black airplanes on the screen show the number of enemies that simultaneously appear.

START

Spiel mit Bedienung des Steuerknüppels:

Drücken Sie die Steuertaste 1, 2 oder 3.

Wahl des Schwierigkeitsgrads.

Zum Spielbeginn drücken Sie nochmals die Steuertaste 1 Start.

BESCHREIBUNG DER UNTERSCHIEDLICHEN SCHWIERIGKEITSGRADE

Sobald der Schalter auf ON steht und die START-Taste gedrückt wird, erscheint die Anzeige des Schwierigkeitsgrades auf dem Bildschirm. Durch Auf- und Abwärts-Bewegen des Steuerknüppels 1 läßt sich der Schwierigkeitsgrad verändern. Wählen Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad und drücken Sie dann die START-Taste. Der Kampf kann beginnen.

Das Anzeigefeld gibt die Anzahl der feindlichen Kampfflugzeuge an, die bei dem jeweiligen Schwierigkeitsgrad insgesamt erscheinen. Die schwarzen Flugzeuge zeigen die Anzahl der Feinde an, die gleichzeitig auftreten.



DEMARRAGE

POUR JOUER EN UTILISANT LE CONTROL PAD

Appuyez sur les boutons 2 ou 3 du panneau de commande (CONTROL PAD) n°1.

SELECTION DU NIVEAU

Choisissez le niveau de jeu. Appuyez à nouveau sur le bouton START du panneau 1 pour démarrer le jeu.

DESCRIPTION DES NIVEAUX

Quand vous allumez l'appareil, ou juste quand vous sortez du mode démonstration, si vous appuyez sur le bouton START, l'écran de sélection du niveau (LEVEL) apparaît.

Appuyez alors sur le levier de commande du panneau n°1 vers le haut ou le bas, pour faire défiler les numéros de niveau. Quand vous êtes au niveau désiré, appuyez ensuite sur le bouton START pour commencer le combat aérien.

Le nombre d'avions ennemis affichés sur l'écran LEVEL est le nombre total d'ennemis que vous aurez à affronter à ce niveau.

Le nombre d'avions illustrés en noir est le nombre d'appareils qui peuvent apparaître simultanément.

EMPEZANDO

Para jugar usando la tableta joystick, pulsa el control (1), o los botones (2) o (3).

Selección de nivel, selecciona el nivel de juego. Pulsa el botón de control (1) de nuevo para empezar el juego.

DESCRIPCION DE LOS NIVELES

Inmediatamente después de encender el interruptor, o en el modo demostración, si el botón de comienzo es pulsado, aparecerá la pantalla que muestra los niveles. En este momento, cuando el control (1) es empujado adelante o atrás, el número del nivel cambiará. Selecciona el nivel deseado y pulsa el botón de comienzo para empezar la lucha.

El número de jets enemigos indicados en la pantalla del nivel son el número total de estos, que habremos de derribar en ese particular nivel. Los reactores negros en pantalla señalan el número de enemigos que aparecen simultáneamente.

INIZIO DEL GIOCO

SI GIOCA CON IL CONTROL PAD

Premete il pulsante 2 e 3 sulla manopola 1, scegliete il livello di gioco sul LEVEL SELECTION. Premete il pulsante START sulla manopola 1 per iniziare il gioco.

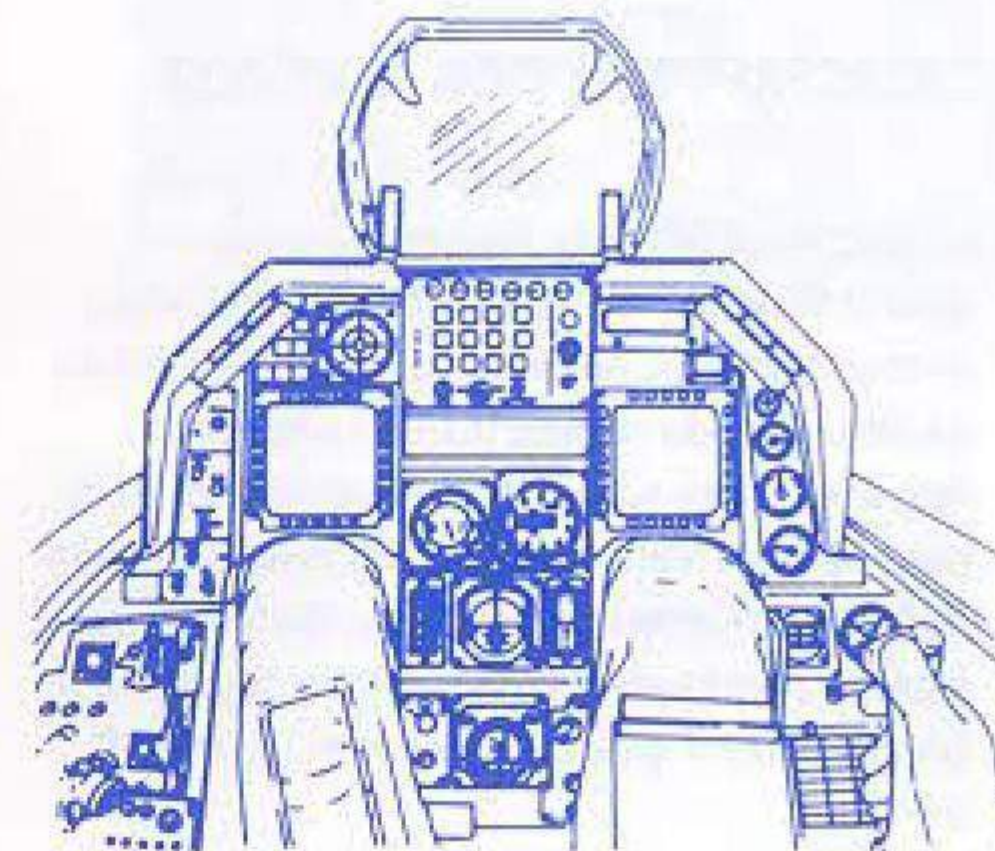
DESCRIZIONE DEI LIVELLI

Subito dopo aver acceso il sistema, se il pulsante START è premuto comparirà lo schermo con la scelta dei livelli. Il n. dei livelli cambia alzando o abbassando la cloche sulla manopola 1. Scegliete il livello desiderato e premate il pulsante START per iniziare il combattimento aereo.

Il n. dei velivoli nemici indicato sullo schermo, indica il n. totale dei nemici che compaiono in quel livello. Gli aerei neri che appaiono sullo schermo rappresentano il numero dei nemici che compaiono simultaneamente.

LEVEL	Total number of enemy planes	Number of enemy that appears simultaneously	Color of the screen
1	1	1	Blue
2	2	2	Blue
3	3	2	Blue
4	4	2	Blue
5	5	2	Black
6	3	3	Blue
7	4	3	Gray
8	6	3	Blue
9	7	3	Blue
10	8	3	Blue

Schwierigkeitsgrad	Gesamtzahl der feindlichen flugzeuge	Anzahl der Feinde, die gleichzeitig auftreten	Farbe des Bildschirms
1	1	1	Blau
2	2	2	Blau
3	3	2	Blau
4	4	2	Blau
5	5	2	Schwarz
6	3	3	Blau
7	4	3	Grau
8	6	3	Blau
9	7	3	Blau
10	8	3	Blau



NIVEAU	Nombre total d'avions ennemis	Nombre d'ennemis qui peuvent apparaitre simultanément	Couleur de l'écran
1	1	1	Blue
2	2	2	Blue
3	3	2	Blue
4	4	2	Blue
5	5	2	Black
6	3	3	Blue
7	4	3	Gray
8	6	3	Blue
9	7	3	Blue
10	8	3	Blue

NIVEL	NUMERO TOTAL DE ENEMIGOS	N. ENEMIGOS SIMULTANEOS	COLOR DE PANTALLA
1	1	1	azul
2	2	2	azul
3	3	2	azul
4	4	2	azul
5	5	2	negro
6	3	3	azul
7	4	3	gris
8	6	3	azul
9	7	3	azul
10	8	3	azul

Livello	Numero totale di aerei nemici	Numero di aerei che compaiono simultaneamente	Colore dello schermo
1	1	1	BLU
2	2	2	BLU
3	3	2	BLU
4	4	2	BLU
5	5	2	NERO
6	3	3	BLU
7	4	3	GRIGIO
8	6	3	BLU
9	7	3	BLU
10	8	3	BLU

CONTROL CHART

	CONTROL PAD
START	CONTROL-1 Button 2 or Button 3
DESCENDING	CONTROL-1 ↓
ASCENDING	CONTROL-1 ↑
GYRATING TO THE RIGHT	CONTROL-1 →
GYRATING TO THE LEFT	CONTROL-1 ←
SELECTION OF ARMS	Button 2 or 2 & 3 (simultaneously)
FIRING	Button 3
ACCELERATION	CONTROL-2 ↓
DECELERATION	CONTROL-2 ↑
RAPID ACCELERATION	CONTROL-2 →
RAPID DECELERATION	CONTROL-2 ←
LOCK-ON CHANGE	Button B
ECM	Button C
MANUAL & AUTOPILOT CHANGE	Button B & C (simultaneously)
EJT (EJECTION)	Button B & C (simultaneously) only at the time of the EJT mode.

TABELLE DER STEUERFUNKTIONEN

	Steuerknüppel
Start	Steuerknüppel 1 Taste 2 oder 3
Niedergehen	Steuerknüppel 1 ↓
Aufsteigen	Steuerknüppel 1 ↑
Nach rechts drehen	Steuerknüppel 1 →
Nach links drehen	Steuerknüppel 1 ←
Wahl der Waffe	Taste 2 oder 2 und 3 gleichzeitig
Feuern	Taste 3
Beschleunigen	Steuerknüppel 2 ↓
Verlangsamen	Steuerknüppel 2 ↑
Extreme Beschleunigung	Steuerknüppel 2 →
Extreme Verlangsamung	Steuerknüppel 2 ←
Lock-On Change	Taste B
ECM	Taste C
Manual und Autopilot	Taste B und C gleichzeitig
EJT	Taste B und C gleich- zeitig nur im EJT- Betrieb möglich

TABLEAU DES COMMANDES

	CONTROL PAD
DEMARRAGE	CONTROL-1 Bouton 2 ou 3
DESCENTE	CONTROL-1 ↑
MONTEE	CONTROL-1 ↓
VIRAGE à DROITE	CONTROL-1 →
VIRAGE à GAUCHE	CONTROL-1 ←
SELECTION D'ARMEMENT	Boutons 2 ou 2 et 3 (simultanément)
FEU	Bouton 3
ACCELERATION	CONTROL-2 ↓
DECELERATION	CONTROL-2 ↑
ACCELERATION RAPIDE	CONTROL-2 →
DECELERATION RAPIDE	CONTROL-2 ←
COMMUTATION DU LOCK-ON	Bouton B
ECM	Bouton C
Commutation MANUEL et AUTOPILOT	Simultanément sur Boutons B & C
EJT (Ejection)	Simultanément sur Boutons B & C, seulement si l'on est en mode EJT

CONTROLES

	TABLETA DE CONTROL
Empezar	CONTROL 1 Botón 2 o botón 3
Descendiendo	CONTROL 1 ↑
Ascendiendo	CONTROL 1 ↓ (abajo)
Girar derecha	CONTROL 1 →
Girar izquierda	CONTROL 1 ←
Selección armas	Botón 2 o 2 y 3 simultáneamente
Disparando	Botón 3
Aceleración	CONTROL 2 ↓ (abajo)
Deceleración	CONTROL 2 ↑
Aceler. rápida	CONTROL 2 →
Deceler. rápida	CONTROL 2 ←
Cambio Lock-on	Botón B
E.C.M.	Botón C
Cambio autopiloto y manual	Botón B y C (simultáneamente)
EJT (eyección)	Botón B y C (simultáneamente) Solo en modo

	MANOPOLA
START	Manopola 1 pulsante 2 o 3
discesa	Manopola 1 ↑
ascesa	Manopola 1 ↓
gira a destra	Manopola 1 →
gira a sinistra	Manopola 1 ←
scelta delle armi	Manopola 1 pulsante 2 o 2+3
fuoco	Manopola 1 pulsante 3
accelerazione	Manopola 2 ↓
decelerazione	Manopola 2 ↑
rapida accelerazione	Manopola 2 →
rapida decelerazione	Manopola 2 ←
cambio LOCK ON	Manopola 2 pulsante B
ECM	Manopola 2 pulsante C
cambio manual/ autopilot	Manopola 2 pulsanti B+C
EJT	Manopola 2 pulsanti B+C solo quando necessario

DESCRIPTION OF THE CONTROL FUNCTIONS

ASCENDING

When the LEVER is kept pressed down, the altitude normally increases. However, it starts to decrease from a certain point onward. This signifies that the fighter is starting to somersault. Beware of the altimeter reading. When ascending, deceleration takes place.

DESCENDING

When the LEVER is kept pressed down, the altitude starts to rapidly decrease. When the outside of the cockpit becomes blue, the plane is vertically descending and as such, it is in a dangerous position and will crash unless it pulls out of its dive. The descending speed rapidly accelerates.

BANKING TO THE RIGHT

When the LEVER is pushed to the right, the plane inclines to the right and therefore, the horizon inclines to the left. When the LEVER or the KEY is kept pressed down, the plane begins to make a barrel roll. The plane starts to gyrate if the LEVER or the KEY is released when it has banked 90 degrees.

BESCHREIBUNG DER STEUERFUNKTIONEN

AUFSTEIGEN

Wenn der Hebel nach unten gedrückt wird, nimmt die Höhe zu. Dann aber nimmt sie von einem bestimmten Punkt an wieder langsam ab. Das heißt, das Flugzeug beginnt sich zu überschlagen. Achten Sie auf die Höhenangabe. Beim Aufsteigen nimmt die Geschwindigkeit zudem ab.

NIEDERGEHEN

Wird der Hebel ganz durchgedrückt, verliert das Flugzeug rapide an Höhe. Verfärbt sich das Äußere des Cockpits blau, fällt der Düsenjäger senkrecht ab und befindet sich in einer äußerst gefährlichen Situation, die zum Absturz führen kann, wenn es dem Spieler nicht gelingt, den Sturzflug aufzuhalten.

NACH RECHTS ABDREHEN

Wenn der Hebel nach rechts gedrückt wird, bewegt sich das Flugzeug nach rechts und der Horizont nach links. Wird der Hebel oder die KEY-Taste ganz durchgedrückt, vollbringt es ein Looping. Hat das Flugzeug den 90 Grad Winkel überschritten, beginnt es sich zu drehen, sobald der Hebel oder die Key-Taste losgelassen wird.

DESCRIPTION DES FONCTIONS DES COMMANDES

MONTEE

Quand on tire sur le manche de façon continue, l'altitude augmente normalement. Au bout d'un certain moment, elle recommence à décroître: cela signifie que l'avion décroche. Surveillez l'indication de l'altimètre. En montée, la vitesse diminue.

DESCENTE

Quand on pousse sur le manche, l'altitude commence à décroître rapidement. Quand le paysage à l'extérieur du cockpit devient bleu, l'avion est en piqué. Cette situation est dangereuse et l'avion s'écrasera si vous ne le tirez pas de son plongeon. La vitesse de piqué s'accroît rapidement.

VIRAGE A DROITE

Quand on pousse le manche vers la droite, l'avion s'incline vers la droite et bien sûr, l'horizon semble s'incliner vers la gauche. Si on tient le manche vers la droite, l'avion entame un tonneau. Il continue sa rotation même si on relâche le manche dès qu'il a dépassé une inclinaison de 90°.

DESCRIPCION DE LAS FUNCIONES CONTROL

ASCENDIENDO

Quando la acción de elevar se mantiene presionada, la altitud normalmente se incrementa. De cualquier modo, empieza a decrecer a partir de un cierto punto. Esto significa que el reactor está empezando a hacer el "rizo". Estate atento a la lectura del altímetro. Cuando se asciende, tiene lugar una deceleración.

DESCENDIENDO

Quando la acción de descender se mantiene presionada, la altitud comienza a decrecer rápidamente. Cuando la parte de fuera del panel de control aparece azul, el reactor está descendiendo verticalmente, y es una posición peligrosa para estrellarse si no se cambia la trayectoria o se sube de nuevo. El descenso aumenta la velocidad rápidamente.

GIRANDO A LA DERECHA

Quando la acción de ir hacia la derecha se mantiene presionada, el reactor se inclina hacia la derecha, y del mismo modo el horizonte hacia la izquierda. Cuando esta acción es mantenida todavía, el avión empieza a hacer "el rodillo". El reactor empieza a girar si el joystick se suelta cuando ha girado 90 grados.

ASCESA

Quando spostate la cloche verso il basso l'aereo comincia a salire e l'altezza aumenta gradualmente fino a quando inizia a diminuire. Questo significa che vi siete capovolti, quindi tenete d'occhio l'altimetro. Quando salite la velocità diminuisce.

DISCESA

Quando spostate la cloche verso l'alto l'altezza diminuisce rapidamente. Una volta che l'esterno della cabina è diventato completamente blu significa che state scendendo in picchiata; questo momento è pericolosissimo e vi schianterete a terra se non fermerete la discesa. La velocità aumenta molto velocemente quando siete in picchiata.

VIRATA A DESTRA

Quando spostate la cloche verso destro l'aereo si inclina a destra e quindi l'orizzonte verso sinistra. Quando la cloche viene tenuta premuta l'aereo comincia a rollare. L'aereo comincia la virata se una volta inclinato di 90° la cloche viene lasciata.

INCLINING TO THE LEFT

When the LEVER is pushed to the left, the plane inclines to the left and therefore, the horizon inclines to the right. When the LEVER or the KEY is kept pressed down, the plane begins to make a barrel roll. The plane starts to gyrate if the LEVER or the KEY is released when it has inclined 90 degrees.

During the flight, carefully watch the altimeter. There is a danger that the plane may crash if you descend or incline it when the flight altitude is low. Unless the enemies attack your aircraft, slowly ascend in a horizontal position. Pay special attention to nose it up immediately after the horizon disappears from the screen, as to ensure that the airplane will not crash.

RAPID DECELERATION

This function can be utilized when necessary.

AFTERBURNER

This is used when trying to rapidly pursue the enemy or outfly him. When this function is used, a large quantity of fuel is consumed, so beware of the remaining fuel quantity. The function can also be utilized simultaneously with the AUTOPILOT.

ABDREHEN NACH LINKS

Wenn der Hebel nach links gedrückt wird, bewegt sich das Flugzeug nach links und der Horizont nach rechts. Wird der Hebel oder die KEY-Taste ganz durchgedrückt, vollbringt es ein Looping. Hat das Flugzeug den 90 Grad Winkel überschritten, beginnt es sich zu drehen, sobald der Hebel oder die Key-Taste losgelassen wird.

Achten Sie während des Flugs vor allem auf den Höhenmesser. Es besteht Absturzgefahr, wenn Sie bei zu geringer Flughöhe niedergehen oder abdrehen. Bis Sie von Ihren Feinden angegriffen werden, sollten Sie langsam in horizontaler Position aufsteigen. Ziehen Sie Ihren Kampfflieger reaktions-schnell nach oben, sobald der Horizont vom Bildschirm verschwindet, denn so läßt sich der Absturz verhindern.

EXTREME VERLANGSAMUNG

Diese Funktion kann bei Bedarf eingesetzt werden.

AFTERBURNER

Diese Funktion setzen Sie ein, wenn Sie den Feind besonders schnell verfolgen oder umfliegen möchten. Dabei wird sehr viel Treibstoff verbraucht. Achten Sie also auf die Treibstoffanzeige. Diese Funktion kann auch gleichzeitig mit der AUTOPILOT-Funktion eingesetzt werden.

VIRAGE A GAUCHE

Quando on pousse le manche vers la gauche, l'avion s'incline vers la gauche et, bien sûr, l'horizon semble s'incliner vers la droite. Si on tient le manche vers la gauche, l'avion entame un tonneau. Il continue sa rotation même si on relache le manche dès qu'il a dépassé une inclinaison de 90°.

Pendant le vol, surveillez soigneusement l'altimètre. Si vous descendez trop, ou si vous inclinez l'avion en volant à basse altitude, vous risquez de "crasher" l'avion. Sauf en cas d'attaque ennemie, montez et descendez doucement. Veillez à relever le nez de l'avion dès que l'horizon disparaît de l'écran. Sinon, l'avion s'écrasera.

DECELERATION RAPIDE

Cette fonction peut être utilisée si nécessaire.

POST-COMBUSTION

Cette fonction d'accélération rapide permet de rattrapper un ennemi, ou d'échapper à un poursuivant. Attention, cette fonction consomme énormément de carburant, aussi surveillez la quantité restante. Cette fonction peut être utilisée simultanément avec l'AUTOPILOT.

GIRANDO A LA IZQUIERDA

Cuando el joystick se mantiene pulsado hacia la izquierda, el reactor se inclina a la izquierda, y al mismo tiempo el horizonte lo hace hacia la derecha. Cuando se mantiene presionado, el avión empieza a realizar "el rodillo". El avión empieza a girar si el joystick se suelta cuando a girado 90 grados.

Durante el vuelo, mira cuidadosamente el altímetro. Es un peligro el poder estrellarse cuando se desciende o se hacen inclinaciones a uno u otro lado a poca altitud. Mientras los enemigos no te ataquen, asciende en una posición horizontal. Muestra especial atención cuando el horizonte desaparezca de la pantalla, para impedir un accidente con el reactor.

RAPIDA DECELERACION

Esta función puede utilizarse siempre que sea necesario.

PERSECUCION

Se usa cuando se quiere perseguir rápidamente a algún enemigo o sobrevolarle. Cuando se utiliza, se gasta una gran cantidad de fuel, luego ten cuidado de ver las reservas de este que te quedan. Esta función puede ser también utilizada simultáneamente con Autopiloto.

VIRATA A SINISTRA

Quando la cloche viene spostata verso sinistra l'aereo si inclina verso sinistra a quindi l'orizzonte verso destra. Se la cloche viene tenuta spostata l'aereo comincia a rollare. L'aereo inizia la virata se una volta inclinato di 90° la cloche viene lasciata.

Durante il volo non perdetevi di vista l'altimetro. Se scendete o inclinate l'aereo quando l'altitudine è bassa c'è il rischio di precipitare. A meno che i nemici vi stiano attaccando, salite lentamente e in posizione orizzontale. State particolarmente attenti a rallentare rapidamente quando l'orizzonte scompare dallo schermo per assicurarvi che l'aereo non si stia schiantando.

ACCELERAZIONE RAPIDA

Questa funzione può essere utilizzata quando si rende necessaria.

AFTERBURNER (sovrapotenza)

Si usa quando volete raggiungere o sfuggire rapidamente un nemico. Usare la sovrapotenza causa un enorme consumo di carburante quindi tenete d'occhio il suo livello. Questo dispositivo può essere usato anche quando inserite il pilota automatico.

LOCK-ON CHANGE

LOCK-ON can be changed from one target to another when 2 or more aircraft are on the screen.

LOCK-ON must be reset after the missile has exploded or the player's airplane has been hit.

ECM (Electronic countermeasures)

Obstructs the enemy plane's pursuit of the player's aircraft. However, this does not function when the enemy is not firing its missile at the player.

PILOT MODE CHANGE

When taking off, PILOT is in the MANUAL mode. MANUAL . . . all operations are manually carried out. AUTOPILOT . . . except for firing, all operations are automatically performed.

EJECTION (EJC)

When the player's fighter is hit and a fire breaks out, the EJC lamp will light up. Although some operations may still be possible, try to eject ahead of time before it becomes too late.

LOCK-ON

Die LOCK-ON Funktion kann von einem Ziel zum anderen übertragen werden, wenn 2 oder mehrere Kampfflieger auf dem Bildschirm erscheinen. Nachdem eine Rakete explodiert ist oder das Flugzeug des Spielers getroffen wurde, muß LOCK-ON erneut eingestellt werden.

ECM (Elektronische Gegenmaßnahmen)

Behindert den Feind bei der Verfolgung Ihres Flugzeuges. Diese Maßnahmen funktionieren allerdings nur, wenn der Feind keine Raketen auf den Spieler abfeuert.

BETRIEBSART

Beim Start werden alle Bedienungselemente zunächst manuell gesteuert. MANUAL . . . alle Funktionen werden per Hand gesteuert. AUTOPILOT . . . bis auf das Abfeuern der Waffen werden alle Funktionen automatisch ausgeführt.

EJT

Wenn das Jagdflugzeug des Spielers getroffen wird, bricht Feuer aus. Die EJT-Lampe leuchtet dann auf. Obwohl noch einige Funktionen betriebsbereit sein können, sollten Sie versuchen, sich mit dem Schleudersitz in Sicherheit zu bringen bevor es zu spät ist.

LOCK-ON CHANGE

Le LOCK-ON est le verrouillage de la visée du missile sur un avion ennemi. Le changement de LOCK-ON peut se faire quand on a plus d'un ennemi à la fois sur l'écran. Le LOCK-ON doit être réinitialisé chaque fois qu'un missile a explosé ou quand l'avion a été touché.

ECM (Electronic Counter Measures)

Brouille le dispositif de poursuite du missile ennemi. Ce dispositif ne fonctionne pas quand il n'y a aucun missile tiré par l'ennemi.

PILOT MODE CHANGE

Quand on décolle, on est en mode normal, c'est à dire MANUAL. Toutes les manœuvres de pilotage sont faites par le joueur. En mode AUTOPILOT (pilotage automatique), les fonctions de pilotage sont assurées par l'ordinateur, le joueur n'a plus qu'à tirer.

EJECTION

Quand l'avion du joueur a été touché et qu'un incendie se déclare à bord, le voyant EJT s'allume. Même si vous pouvez encore manœuvrer, éjectez-vous tant qu'il est encore temps.

CAMBIO DEL LOCK-ON

El Lock-on puede cambiarse de uno a otro objetivo cuando hay más de un enemigo en pantalla. Debe ser vuelto a situar después de que el misil haya alcanzado su objetivo o de que el avión del jugador haya sido alcanzado.

E.C.M.

Obstruye la persecución de un enemigo sobre el reactor del jugador. De cualquier modo, no funcionará cuando el enemigo no esté disparando sus misiles sobre el jugador.

CAMBIO DEL MODO PILOTO

Cuando se despegas, el piloto se encuentra en control manual, donde todas las operaciones son controladas manualmente por el jugador. En autopiloto, excepto disparar, las operaciones son controladas automáticamente.

EJT (ejección)

Cuando el reactor del jugador es alcanzado por los disparos y se incendia, el indicador de ejección se iluminará. A pesar de que todavía será posible efectuar algunas operaciones, intenta usar la ejección al exterior antes de que sea demasiado tarde.

CAMBIO IN LOCK ON

Il LOCK ON può cambiare bersaglio quando ci sono due o più velivoli sullo schermo. Il LOCK ON deve essere disattivato dopo che il missile è esploso o dopo che il vostro aereo sia stato colpito.

ECM (contromisure elettroniche)

Ostacolo l'aereo nemico che vi insegue. Non funziona quando il nemico non vi ha sparato contro un missile.

CAMBIO MODO DI PILOTAGGIO

Quando decollate il pilota è manuale? MANUAL... tutte le operazioni sono fatte manualmente, AUTOPILOT eccetto il fuoco tutte le altre operazioni si svolgono automaticamente.

ESPULSIONE EJT

Quando il velivolo del giocatore prende fuoco la spia rossa EJT si accende. Per quanto alcune operazioni siano ancora possibili cercate di lanciarvi prima che sia troppo tardi.

CONCERNING THE RADAR

The RADAR can be used to locate the enemies when they are not visible.

The horizontal radar is located where the + mark is on the screen's right-hand side.

RADAR CIRCLE

This shows a bird's-eye view. Even if the enemy is not seen on the horizontal radar, it is right above the player's aircraft and waiting for a chance to attack him as long as it is viewed on the circle radar. If the player allows the enemy to stay there, he will be attacked by the enemy's missile.

Under such circumstances, the enemy can be located by banking the player's aircraft 90 degrees and then gyrating.

In order to come through the dogfight alive, being able to read the radar is an absolute requirement.

① RADAR CIRCLE

② FORWARD

③ LEFT

SO FUNKTIONIERT DER RADAR

Der Radar dient zur Aufspürung noch nicht sichtbarer Feinde. Den horizontalen Radar erkennen Sie rechts im Bildschirm an der + Marke.

RADARKREIS

Gesehen aus der Vogelperspektive. Auch wenn der Feind auf dem horizontalen Radar noch nicht zu sehen ist, befindet er sich direkt über dem Flugzeug des Spielers und wartet — im Radarkreis sichtbar — auf eine günstige Gelegenheit zum Angriff. Läßt der Spieler den Feind im Radarkreis, so wird er von den feindlichen Waffen attackiert. Der Feind kann dann allerdings aufgespürt werden, indem der Kampfflieger des Spielers um 90 Grad geneigt wird und abdreht.

Um den Luftkampf lebend zu überstehen, ist es absolut notwendig, den Radar richtig lesen zu können.

① Radarkreis

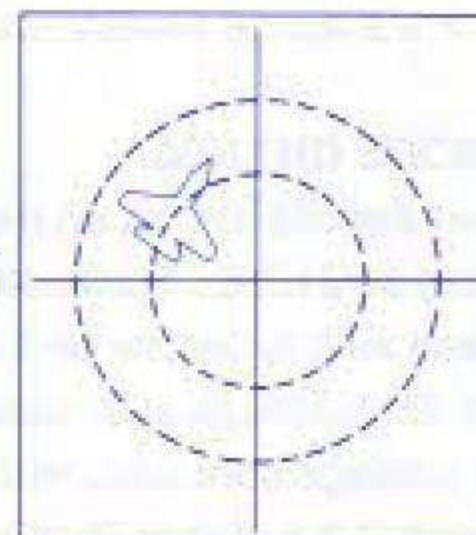
② Vorne

③ Links

① RADAR CIRCLE



② FORWARD



③ LEFT

LE RADAR

Le radar sert à localiser les ennemis quand ils ne sont pas visibles. Le radar horizontal se trouve où est la marque en forme de "+" à droite de l'écran.

CERCLE DU RADAR

Fournit une vue à vol d'oiseau. Même si l'ennemi n'est pas visible sur le radar horizontal, il peut se trouver juste au dessus du joueur, attendant une occasion d'attaquer. Si le joueur le laisse dans cette position, il s'expose à ses tirs de missiles. Dans ce cas, pour rendre l'ennemi visible dans le champ du radar, faire un virage brusque à 90°.

Pour s'en sortir dans un combat aérien, il est vital de bien lire le radar.

- ① CERCLE DU RADAR
- ② DEVANT
- ③ GAUCHE

EL RADAR

El radar se utiliza para localizar a los enemigos cuando estos no son visibles. El radar está indicado horizontalmente sobre una cruz en la parte derecha de la pantalla.

CIRCULO DEL RADAR

Enseña una vista a ojo de pájaro. Incluso si el enemigo no es visto en el radar, puede estar justamente sobre nosotros, esperando una oportunidad para atacarnos mientras su presencia no sea detectada por el radar. Si el jugador permite que el enemigo se mantenga en esa posición, será atacado por sus misiles. Ante estas situaciones, el enemigo puede ser localizado inclinando el avión hacia un lado 90 grados y girando a continuación.

Es muy importante comprender la lectura del radar antes de empezar la lucha aérea.

- ① RADAR CIRCLE
- ② FORWARD
- ③ LEFT

A PROPOSITO DEL RADAR

Il radar può essere utilizzato per localizzare i nemici che non sono visibili. Il RADAR orizzontale è posto dove c'è il simbolo + sullo schermo a destra.

CERCHIO DEL RADAR

Rappresenta una veduta a volo d'uccello. Anche se il nemico non compare sul RADAR orizzontale, è esattamente sopra di voi e sta aspettando il momento giusto per attaccarvi finché sarete nel cerchio del RADAR. In queste circostanze il nemico può essere localizzato inclinando l'aereo di 90° e facendo una virata.

Per sopravvivere al combattimento aereo è assolutamente necessario che impariate a leggere bene il RADAR.

- ① CERCHIO DEL RADAR
- ② AVANTI
- ③ SINISTRA

ON-SCREEN DOGFIGHTING SCENE

The illustration below shows the scene at the time the LOCK-ON button is pushed to fire the missile. The enemy is seen in the red circle.

The 20mm machine gun is completely ready to fire. The double circle in the upper center of the screen is the machine gun's sighted target. Shoot at the enemy when it is in the center of the target.

KAMPFSZENE AUF DEM BILDSCHIRM

Die Abbildung unten zeigt die Kampfszene in dem Moment, wo die LOCK-ON Taste zum Abfeuern der Rakete gedrückt ist. Der Feind ist im roten Kreis sichtbar.

Das 20 mm Maschinengewehr ist schußbereit. Der Doppelkreis in der oberen Mitte des Bildschirms ist das gesichtete Ziel des Maschinengewehrs. Schießen Sie auf den Feind, wenn er sich in der Mitte dieses Ziels befindet.



UNE SCENE DE COMBAT AERIEN SUR L'ECRAN

L'illustration ci-dessous montre l'écran au moment où l'on engage le verrouillage LOCK-ON pour tirer un missile. L'ennemi est visible dans le cercle rouge.

La mitrailleuse de 20mm est fin prête à tirer. Le double cercle au centre de l'écran est le collimateur de la mitrailleuse. Tirez sur l'ennemi dès qu'il se trouve dans le collimateur.

ESCENARIO DE LAS LUCHAS EN PANTALLA

La ilustración de más abajo muestra la situación en el momento en que el botón de Lock-on está pulsada para disparar un misil. El enemigo se muestra en el círculo rojo.

La ametralladora 20mm. está preparada para abrir fuego. El círculo doble en la parte superior de la pantalla es el punto de mira de la ametralladora. Dispara al enemigo cuando este se encuentre en el centro del punto de mira.

SCENE DEL COMBATTIMENTO AEREO SULLO SCHERMO

L'illustrazione seguente mostra la scena al momento in cui premete il pulsante LOCK ON per lanciare un missile.

La mitragliatrice da 20mm è pronta a sparare. IL doppio cerchio al centro in alto è il suo mirino.

OFFENSE

The offensive weapons used are long range missiles and the short range 20mm machinegun. To hit the enemy plane with the missile, the plane must be LOCKed ON (by causing it to come into the red circle). The enemy plane can be shot down by hitting it with 9 shots using the 20mm machinegun. When the enemy is hit to some extent, it turns red and when further hit, it will crash and disappear from the screen. At the time the enemy is located on the screen, if you change to AUTOPILOT, the F-16 automatically starts to pursue the enemy. In this case, LOCK-ON is also automatically set. Depending on the distance to the enemy, the offensive weapons can be alternated automatically. For firing the missiles, the distance to the enemy and the missile's explosion range expressed in seconds should be confirmed ahead of time. The missile explosion range decreases in increments of 5 seconds. When the enemy comes within the missile explosion range of 32 seconds, the 20mm machine gun's sighted target appears on the screen and from this time onward, the missile can not be selected.

OFFENSIVE

Zum Angriff stehen Raketen mit großer Reichweite und das Maschinengewehr für den Nahbereich zur Verfügung. Um das Flugzeug des Feindes mit der Rakete treffen zu können, muß es zunächst eingeschlossen werden (indem man es in den roten Kreis lockt). Der Kampfflieger des Feindes kann mit 9 Schüssen aus dem Maschinengewehr abgeschossen werden. Ist der Feind getroffen, wird das Flugzeug rot. Wird es nochmals getroffen, stürzt es ab und verschwindet vom Bildschirm. Ist der Feind auf dem Bildschirm ausgemacht, können Sie auf AUTOPILOT umschalten. Der F-16 verfolgt den Feind dann automatisch. Die LOCK-ON Funktion wird ebenfalls automatisch eingestellt. Je nach Entfernung zum Feind können die Angriffswaffen automatisch abwechselnd losgefeuert werden. Beim Abschuß der Raketen ist zu beachten, daß die Entfernung zum Feind und die Explosionsbereiche der Rakete, ausgedrückt in Sekunden, frühzeitig kalkuliert werden müssen. Der Explosionsbereich der Rakete nimmt in Einheiten von 5 Sekunden ab. Gerät der Feind in den Explosionsbereich von 32 Sekunden, erscheint das vom Maschinengewehr gesichtete Ziel auf dem Bildschirm. Raketen können jetzt nicht mehr eingesetzt werden.

OFFENSIVE

Les armes offensives utilisées sont des missiles longue distance et des mitrailleuses courte distance. Pour toucher l'avion ennemi avec le missile, l'avion doit être en verrouillage (LOCK-ON), ce qui fait apparaître le rond rouge de visée. L'avion ennemi peut être descendu si 9 balles de mitrailleuse font mouche. Si l'avion ennemi est touché, il devient rouge, s'il est abattu, il s'écrase et disparaît de l'écran. Si, au moment où vous localisez l'ennemi, vous branchez le pilotage automatique, le F-16 poursuivra automatiquement l'ennemi. Dans ce cas, l'avion est automatiquement en position de tir de missile (LOCK-ON). En fonction de la distance de l'ennemi, les armes peuvent être alternées automatiquement. Pour tirer les missiles, la distance de l'ennemi et le temps d'explosion exprimés en secondes doivent être confirmés à l'avance. Le temps d'explosion décroît par tranches de 5 secondes. Quand l'ennemi passe dans une portée d'explosion du missile inférieure à 32 secondes, le missile est automatiquement bloqué et le collimateur de la mitrailleuse apparaît.

OFENSIVA

Las armas ofensivas que se utilizan son los misiles de alto alcance y la ametralladora de corto alcance 20mm. Para alcanzar el reactor del enemigo con un misil, la función Lock-on debe estar conectada (para situarlo en el círculo rojo). El reactor enemigo puede ser derribado con la ametralladora alcanzándole con 9 disparos de la ametralladora 20mm. Cuando el enemigo es alcanzado, su reactor se vuelve rojo, y si se logra seguir haciéndolo, explota y desaparece de pantalla. En el momento en que el enemigo es localizado en la pantalla, si cambias a función autopiloto, el F-16 continúa la persecución automáticamente. En este caso, la función Lock-on es conectada automáticamente. Dependiendo de la distancia del enemigo, las armas ofensivas son cambiadas automáticamente. Para disparar los misiles, la distancia al enemigo y el alcance de explosión del misil deben ser confirmados al mismo tiempo. El alcance del tiempo de explosión del misil decrece de cinco en cinco segundos. Cuando el enemigo entra en el alcance de explosión del misil de 35 segundos, el punto de mira de la ametralladora 20mm. aparece en la pantalla, y a partir de este momento, el misil no puede ser seleccionado.

ATTACCO

Le armi offensive usate sono missili a lungo raggio e proiettili a corto raggio. Per colpire l'aereo nemico con un missile deve essere inserito il LOCK ON (facendolo entrare nel cerchio rosso). Il caccia nemico può essere abbattuto se colpito 9 volte dai proiettili della 20mm. Quando il nemico viene colpito seriamente diventa rosso e una volta allontanatosi, si schianta al suolo scomparendo. Ora il nemico è localizzato sullo schermo se inserite il pilota automatico l'F-16 comincerà ad inseguirlo. In questo caso anche il LOCK ON viene inserito automaticamente. Per sparare al nemico un missile la distanza e il tempo di esplosione devono essere comunicati per tempo. Il tempo di esplosione del missile decresce di 5 sec. per volta. Quando il nemico entra nel raggio di esplosione del missile a 32 sec. dallo zero il mirino della 20mm appare sullo schermo e il missile non potrà più essere scelto.

Level	No. of missiles	20mm machine gun projectiles
1	2	500
2	3	
3~7	4	
8~10	6	

OTHERS

BEWARE OF THE FUEL QUANTITY

The fighter has a fuel supply for a maximum flight of 13 minutes. The flight period becomes shorter when the plane makes a high speed flight for a long period of time or the AFTERBURNER is repeatedly used. The plane will crash if its fuel runs out. Although the AFTERBURNER effectively functions when rapidly pursuing the enemy, using it consumes a large quantity of fuel, so pay attention to this point. Stopping the AFTERBURNER causes the air brake to function, and this results in deceleration.

Schwierigkeitsgrad	Anzahl der Raketen	Geschosse des 20 mm Maschinengewehrs
1	2	500
2	3	
3—7	4	
8—10	6	

WEITERE HINWEISE

ACHTEN SIE AUF DIE TREIBSTOFFMENTE

Das Kampfflugzeug verfügt über eine Treibstoffmenge für einen Flug von maximal 13 Minuten Dauer. Diese Zeit wird kürzer, wenn das Flugzeug über längere Strecken mit Höchstgeschwindigkeit fliegt oder wenn die Afterburner-Funktion wiederholt eingesetzt wird. Wenn der Treibstoff ganz verbraucht ist, stürzt das Flugzeug ab. Die Afterburner-Funktion ist zwar hervorragend geeignet den Feind blitzschnell zu verfolgen, sie verbraucht jedoch reichlich Treibstoff. Behalten Sie also die Treibstoffanzeige immer im Auge. Sobald Sie die Afterburner-Funktion stoppen, verlangsamt sich der Flug wieder.

Niveau	Nombre de Missile	Projectiles de mitrailleuse
1	2	500
2	3	
3-7	4	
8-10	6	

AUTRES

SURVEILLEZ LE NIVEAU DE CARBURANT

Le chasseur a une provision de carburant pour un vol de 13 minutes au maximum. Cette durée se raccourcit quand l'avion vole à grande vitesse pendant longtemps, ou utilise souvent sa post-combustion. S'il manque de carburant, l'avion s'écrase. Bien que la post-combustion soit très efficace pour poursuivre un ennemi, elle consomme une énorme quantité de carburant, aussi, utilisez-la avec parcimonie. Couper la post-combustion met en service les aérofreins, ce qui freine rapidement l'avion.

NIVEL	NO. MISILES	PROYECTILES 20mm
1	2	500
2	3	
3-7	4	
8-10	6	

PRECAUCIONES

CANTIDAD DE FUEL

El reactor tiene una reserva de fuel para un máximo de 13 minutos. Este periodo de vuelo se reduce cuando el reactor realiza un vuelo muy rápido durante mucho tiempo o si la persecución es utilizado repetidas veces. El reactor se estrellará si se acaba el fuel. A pesar de que el modo persecución se utilice para alcanzar rápidamente al enemigo, usarlo consume una gran cantidad de fuel, por lo que presta atención a este inconveniente. Frenar la persecución conlleva una deceleración consigo.

Level	No. of missiles	20mm machine gun projectiles
1	2	500
2	3	
3-7	4	
8-10	6	

ATTENZIONE ALLA QUANTITA DI CARBURANTE

Il caccia dispone di un'autonomia di volo di 13 minuti, che diminuiscono se la velocità viene portata ai massimi regimi per lungo tempo, o se la sovrapotenza viene usata ripetutamente. Quando il carburante finisce il caccia si distrugge. Sebbene la sovrapotenza sia utile nel seguire il nemico essa necessita una grande quantità di carburante quindi state attenti ad usarla. Fermare la sovrapotenza causa un forte deceleramento del velivolo.

PRECAUTIONS FOR FIGHTING

Just as the player is able to evade the enemy missiles by using the ECM, the enemy can also obstruct the player by using it.

The blackened periphery of the enemy signifies that the enemy is using the ECM.

In this case, the target is very difficult to hit.

Missiles are shot from the right if the number of the remaining missiles is an odd number and from the left if it is an even numbered one. When a missile is fired in the MANUAL mode and if the arm selection is changed to the 20mm machine gun from the present missile while the latter is flying, then it advances towards the machine gun's sight and not towards the enemy (the same applies to the actual F-16 FIGHTING FALCON).

SPECIAL LEVEL

In LEVEL 5, projectiles from the 20mm machine gun can not be seen very well as the fight takes place at night. As such, the sound that is emitted when the projectile hits the target, helps the player recognize it. In LEVEL 7, the fight takes place in the clouds and thus your view is limited. Therefore, coming close behind the enemy and following it will allow you to see it more easily.

BEIM KAMPF ZU BEACHTEN

Ebenso wie der Spieler die feindlichen Waffen mit Hilfe der ECM-Funktion abwehren kann, gibt es auch für den Feind die Möglichkeit sich damit zu schützen. Das schwarze Umfeld signalisiert, daß der Feind die ECM-Funktion eingesetzt hat. In diesem Fall ist das Ziel nur sehr schwer zu treffen. Die Raketen werden von rechts abgefeuert, wenn es sich bei den noch im Spiel befindlichen Raketen um eine ungerade Zahl handelt und von links, wenn es sich um eine gerade Zahl handelt. Wird eine Rakete per Handsteuerung abgefeuert und die Wahl der Waffen von der Rakete auf das Maschinengewehr umgestellt, während die Rakete schon gestartet ist, fliegt sie in Richtung Ziel des Maschinengewehrs und nicht mehr auf den Feind zu (gleiches gilt für den Fliegenden Falken F-16).

BESONDERE SCHWIERIGKEITEN

Bei Schwierigkeitsgrad 5 sind die Geschosse des 20 mm Maschinengewehrs nur sehr schlecht zu sehen, da der Kampf in der Nacht ausgetragen wird. Durch ein akustisches Geräusch läßt sich jedoch feststellen, daß der Feind getroffen wurde. Bei Schwierigkeitsgrad 7 findet der Kampf in den Wolken statt, sodaß die Sicht sehr begrenzt ist. Es ist daher ratsam, dicht hinter den Feind zu kommen und ihn direkt zu verfolgen.

PRECAUTIONS POUR LE COMBAT

De même que le joueur peut échapper aux missiles ennemis en utilisant l'ECM, l'ennemi peut également l'utiliser pour s'échapper. Une zone foncée autour de l'image de l'avion ennemi signifie qu'il utilise l'ECM. Dans ce cas, la cible est très difficile à toucher. Les missiles sont tirés de l'aile droite si le nombre de missiles restants est impair, et de la gauche si le nombre est pair. Si on tire un missile puis si on commute sur la mitrailleuse (ARMS) pendant que le missile est encore en vol, celui-ci ne se dirigera plus automatiquement vers la cible mais vers le collimateur de la mitrailleuse (comme dans le vrai F-16).

NIVEAU SPECIAL

Dans le niveau 5, on ne voit pas très bien les projectiles des mitrailleuses car le combat a lieu de nuit. Seul le bruit émis par le projectile quand il touche la cible permet au joueur de se repérer. Dans le niveau 7, le combat a lieu dans les nuages, et la visibilité est limitée. Si vous voulez bien voir votre ennemi, il vous faudra vous en approcher d'avantage.

EN LA LUCHA

Como el jugador está capacitado para evadirse de los misiles enemigos con la función E.C.M., del mismo modo el enemigo está capacitado para ello. Un aura negra sobre la silueta del enemigo significa que está usando el E.C.M., en este caso resulta muy difícil alcanzar el objetivo. Los misiles se disparan por la derecha si el número de ellos que resta es grande y por la izquierda si solo resta uno. Cuando se dispara un misil en el modo Manual y si el selector de armas es cambiado a ametralladora 20mm., entonces este avanza tras el punto de mira de la ametralladora y no tras el enemigo. (Esto se aplica al actual F-16 Halcón Luchador)

NIVELES ESPECIALES

En el nivel 5, los proyectiles procedentes de la ametralladora 20mm. no pueden ser vistos fácilmente ya que la lucha tiene lugar de noche. Pero el sonido que se emite cuando el proyectil alcanza al objetivo pueden servir al jugador de referencia. En el nivel 7, la lucha tiene lugar en las nubes, y la capacidad de visión es limitada. En este caso acercarte mucho al enemigo y seguirle a esa distancia te ayudará mucho en la lucha.

PRECAUZIONI NEL COMBATTIMENTO

Così come il giocatore può evitare l'attacco nemico con l'ECM anche il nemico è in grado di fare lo stesso. Quando il cerchio che circonda l'aereo nemico diventa nero significa che ha attivato l'ECM. In questo caso è molto difficile colpirlo. Quando il numero dei missili è dispari essi partono dalla destra quando invece è pari partono dalla sinistra. Quando avete sparato un missile nel modo manual e avete inserito la 20mm il missile non va verso il nemico ma verso il mirino della mitragliatrice. (questo succede anche nei veri F-16)

LIVELLO SPECIALE

Nel livello 5 i proiettili della 20mm non possono essere visti perchè si vola di notte. Il suono emesso dal proiettile può aiutare il giocatore a riconoscerlo. Nel livello 7 il combattimento viene fatto tra le nuvole quindi la visibilità è scarsa. Perciò seguirlo da vicino ti permetterà di vederlo meglio.

SCORE

Shooting the enemy down earns you points. Hitting the enemy by the 20mm machine gun projectiles also enables you to score points. In addition, every remaining missile earns you points. The player can score 16 points when he is safely ejected even if his aircraft is hit and crashes. The remaining number of the 20mm machine gun projectiles does not earn any points in the case where the player has been ejected.

SCORE

Scoring method	POINTS
To hit the enemy	7 points
To hit the enemy with the missile	40 points
A remaining missile	10 points
A remaining projectile	1/10 point
Ejection before the player's plane crashes	16 points

PUNKTE

Bei Abschluß des Feindes erhalten Sie Punkte. Auch wenn Sie den Feind mit dem Maschinengewehr treffen, können Sie Punkte sammeln. Jede übrigbleibende Rakete bringt Punkte. Außerdem erhält der Spieler 16 Punkte, wenn er sich aus dem getroffenen und abstürzenden Flugzeug retten kann. Die verbleibende Anzahl der Maschinengewehrkugeln bringt keine Punkte, wenn der Spieler aus dem Flugzeug herausgeschleudert wird.

PUNKTE

Punktsystem	Punkte
Treffen des Feindes	7 Punkte
Feind mit Rakete treffen	40 Punkte
1 übrigbleibende Rakete	10 Punkte
1 übrigbleibende Gewehrkegel	1/10 Punkte
Ausstieg bevor das Flugzeug des Spielers abstürzt	16 Punkte

SCORE

Abattre des ennemis vous donne des points.
Toucher l'ennemi à la mitrailleuse vous donne aussi des points.
De même, chaque missile restant vous donne des points. Le joueur peut aussi marquer 16 points quand il a réussi à s'éjecter à temps avant que l'avion ne s'écrase quand il a été touché. Le nombre de projectiles de mitrailleuse restants ne compte pas en cas d'éjection.

SCORE

Mode de calcul	Nombre de points
Toucher l'ennemi	7 points
Toucher l'ennemi avec un missile	40 points
Missile restant	10 points
Projectile restant	1/10 point
Ejection réussie	16 points

PUNTUACION

Derribar un enemigo te dará puntos.
También alcanzar al enemigo con proyectiles de la 20mm. te los proporcionará. Además cada misil que te quede al final te dará puntos. El jugador puede ganar 16 puntos si logra la ejección fuera del avión antes de que este estalle. Los proyectiles sobrantes de la 20mm. no añaden puntos en el caso de que el jugador haya efectuado la ejección del piloto.

PUNTUACION

METODO PUNTUACION	PUNTOS
Por alcanzar al enemigo	7
Por derribar al enemigo con misil	40
Misil sobrante	10
Proyectil sobrante	1/10
Ejeccion antes de que el avion estalle	16

PUNTEGGIO

Abattere o colopire il nemico con la 20mm ti fa totalizzare dei punti. Il giocatore può totalizzare 16 punti se si autoespelle correttamente sebbene l'aereo si distrugga. Il numero di proiettili della 20mm rimasti non ti farà guadagnare nulla se ti autoespelli.

PUNTEGGIO

COME FARE PUNTI	PUNTEGGIO
COLPIRE IL NEMICO	7 PTS
COLPIRE IL NEMICO CON UN MISSILE	40 PTS
UN MISSILE RIMASTO	10 PTS
UN PROIETTILE RIMASTO	1/10 PTS
ESPULSIONE CORRETTA	16 PTS

ADVICE FROM PROFESSOR PLAYOR

- Master HOW-TO-MANEUVER your aircraft.
- Check your attitude in relation to the horizon.
- The timing of the missile's firing is important. Be careful not to use the missiles in vain.
- Be sure to utilize the ECM.
Allowing a missile to hit your plane spells doom for you.
- Don't excessively gyrate so as to become faint!

TIPS VON EINEM PROFI-SPIELER

- Lernen Sie, das Kampfflugzeug richtig zu steuern.
- Überprüfen Sie Position zum Horizont.
- Die Raketen müssen genau im richtigen Moment abgefeuert werden. Achten Sie darauf, daß Sie möglichst keine Rakete umsonst abfeuern.
- Nutzen Sie die ECM-Funktion.
Lassen Sie sich möglichst nicht von feindlichen Waffen treffen. Das könnte verhängnisvoll für Sie werden.
- Sie verlieren an Kraft, wenn Sie zu häufig abdrehen.



LES CONSEILS DE L'EXPERT

- Apprenez à maîtriser l'avion avant d'entamer les combats.
- Vérifiez votre altitude dès que l'horizon n'est plus en référence visuelle.
- Pour le tir de missile, le timing est le plus important: ne tirez pas vos missiles à tort et à travers.
- N'hésitez pas à utiliser l'ECM: si un missile vous touche, c'en est fini de vous!
- Ne forcez pas trop sur les virages, ils vous font perdre connaissance!

CONSEJOS DEL PROFESOR PLAYOR

- Hazte maestro en el manejo de tu reactor
- Cambia tu altitud en relación con el horizonte
- La sincronización al disparar un misil es importante. No gastes los misiles en vano.
- Asegúrate de utilizar la función E.C.M. Dejar la posibilidad de que te alcance un misil será tu sentencia.
- No gires tanto como para provocarte un mareo!

I CONSIGLI DEL PROFESSOR PLAYOR

- Impara a manovrare il tuo caccia
- Controlla la tua altitudine in relazione all'orizzonte
- Il tempo di esplosione dei missili è importante. Attento a non sprecarli
- Sii sicuro nell'usare l'ECM. Lasciare che un missile ti colpisca significa la fine per te.
- Non ti capovolgere troppo potresti svenire.

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

Do not get wet!

Do not bend!

Do not subject to any violent impact!

Do not expose to direct sunlight!

Do not damage or disfigure!

Do not place near any high temperature source!

Do not expose to thinner, benzine, etc.!

* Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!

- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its CASE.

BEHANDLUNG DER SEGA CARD UND DER MEGA SPIELKASSETTE

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

Nicht Knicken!

Vor Gewalteinwirkungen schützen!

Nicht direkt der Sonne aussetzen!

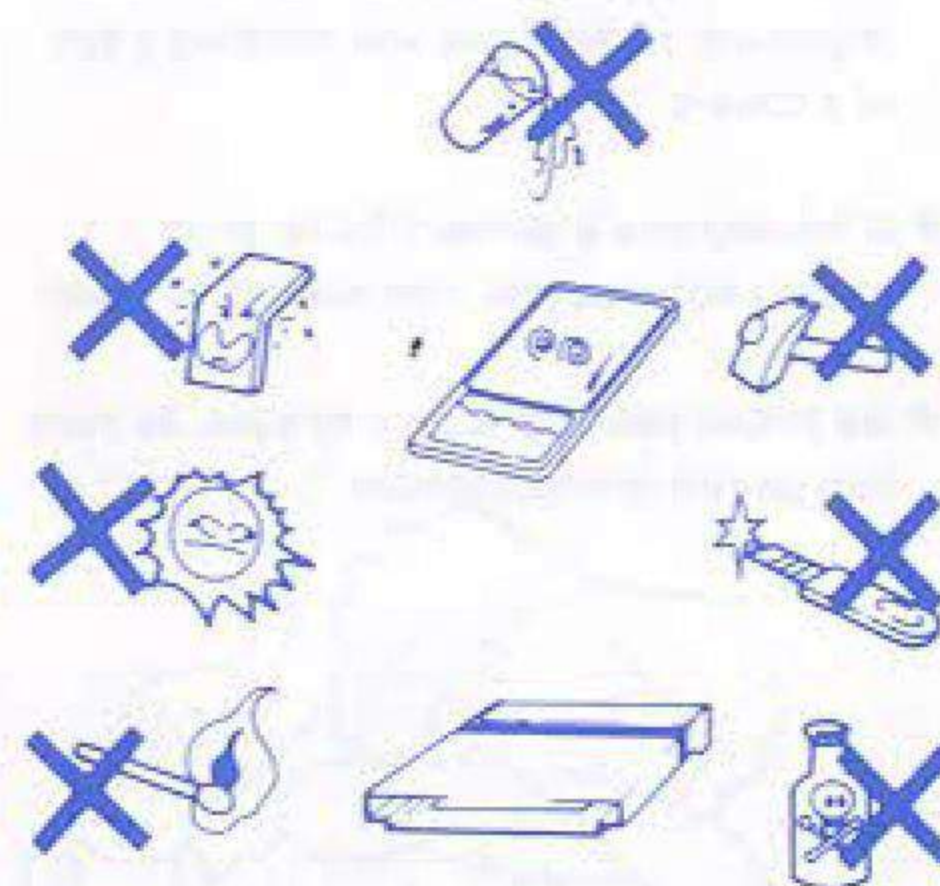
Nicht beschädigen oder verunstalten!

Vor Hitze schützen!

Nicht mit Verdünnung, Benzin o. ä. in Berührung bringen!

* Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA CARD kleben.

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.



PRECAUTIONS D'EMPLOI

UTILISEZ EXCLUSIVEMENT LA CARTE ET LA CARTOUCHE SEGA AVEC LE SYSTEME SEGA MASTER.

Pour une utilisation correcte

Ne pas mouiller

Ne pas plier A manipuler avec précaution

Ne pas mettre Ne pas abîmer
au soleil

Ne pas laisser Ne pas mettre en contact
à proximité avec du diluant, de
d'une source l'essence, etc.
de chaleur

- * Ne rien déposer de lourd sur la carte de jeux ou la cartouche SEGA!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

MANEJO DEL SEGA CARD Y EL MEGA CARTRIDGE

El SEGA CARD y el MEGA CARTRIDGE están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM

Para un mejor uso:

No mojarlo

No doblarlo No darle golpes
violentos

No exponerlo a la No dañarlo o rallarlo
luz directa del sol

No exponerlo a No exponerlo a líquidos
altas temperaturas corrosivos

- * Tener especial cuidado en no introducir nada en el SEGA CARD.
- Cuando esté humedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño blando humedecido con agua destilada.
- Después de usarlo, colocarlo en su funda.

AL POSSESSORI DI SEGA CARD E SEGA CARTRIDGE

La CARD SEGA e la CARTRIDGE SEGA sono destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

Non bagnatela!

Non piegarla! Evitare gli impatti violenti!

Non esporla alla Non danneggiarla o
luce diretta del colpirla
sole!

Non lasciarla Non bagnarla con
vicino a fonti benzina o altro
di calore

- * In particolare non attaccare niente sulla SEGA CARD.
- Quando bagnata, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, asciugarla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso deponetela in un contenitore.

SEGA

Printed in Japan