

FALCON™

OPERATION: COUNTERSTRIKE™



FALCON MISSION DISK™

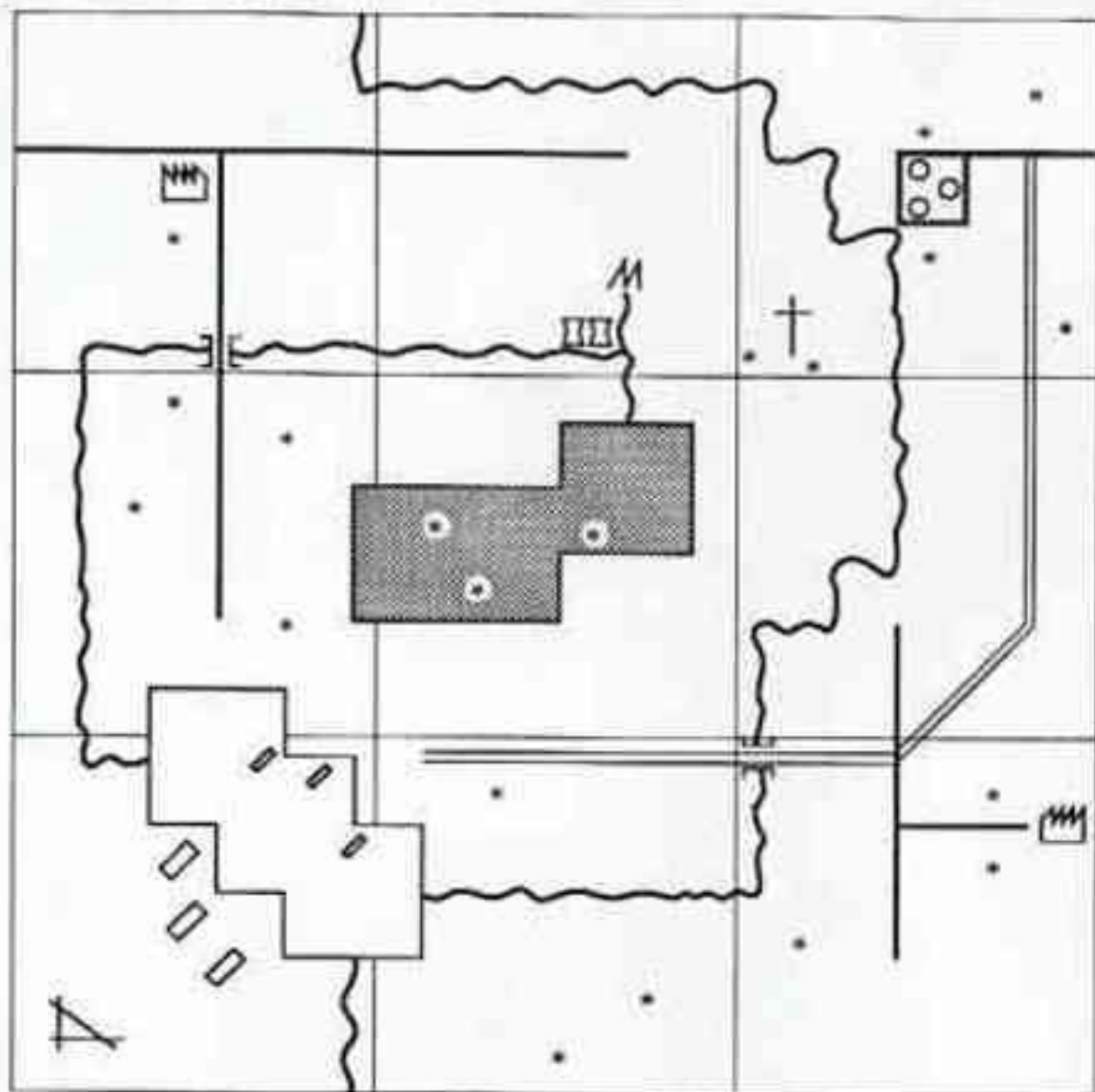
Spectrum HoloByte™

FALCONTM

mission disk

User Manual

The Battleground.



M Montagne

~ Rivière

| Route

■ Marais

== Voie Ferrée

☐ Usine

○ Raffinerie de Pétrole

☐ Centrale Électrique

▭ Appareil Atomisant

]] Pont

△ Base

▭ Tank

☐ Arsenal

* Site Missile SAM

+ Base Ennemie

DISQUETTE DE MISSION FALCON

1. Introduction

Lors de la publication du programme original Falcon en 1987, nous nous sommes efforcés à Spectrum Holobyte de réaliser le simulateur de vol le plus fidèle. Avec Falcon, vous vous retrouvez dans l'un des meilleurs postes de pilotage du monde.

La réussite ne va cependant que rarement sans problèmes. Tout le monde trouvait que le jeu était fantastique et serait meilleur si l'on introduisait certaines modifications... Si nous avions voulu suivre toutes les suggestions de nos clients, nous n'aurions vraisemblablement jamais pu sortir d'autre programme.

L'idée de départ consistait à accroître la valeur du jeu, en lui ajoutant quelques disquettes de mission. Finalement, nous nous sommes trouvés en train de produire un nouveau jeu. Nous espérons que Falcon avec ses améliorations gardera ses "fans".

Chargement du programme

La nouvelle disquette de mission remplace la disquette "Falcon" no.1. Mettez en route la nouvelle disquette de mission, puis suivez les messages de guidage de la disquette "Falcon" no. 2 suivant le cas, quand il vous le sera demandé.

2. Missions

Les nouvelles missions se démarquent des anciennes essentiellement par la structure générale de la mission.

Mission : Opération Grandslam

Objectif: La défaite totale des forces ennemies en détruisant tous leurs équipements au sol et biens industriels. Une destruction aussi importante de l'industrie de production de l'ennemi sera de nature à contraindre ce dernier à négocier la paix et à mettre fin à ses agressions contre le pays dont vous défendez la liberté. L'objectif n'est pas d'envahir ou de soumettre le territoire de l'ennemi, mais plutôt de détruire son potentiel offensif et de le contraindre à renoncer à toute action hostile. Le sort de la nation est entre vos mains.

Pour atteindre cet objectif, votre chasseur "Falcon" sera basé à la frontière du territoire ennemi. Bien que cette base aérienne soit dotée d'un système de défense anti-aérienne, elle risque d'être attaquée par les forces ennemies sol/sol. Vous devez empêcher l'ennemi de survoler la base et en même temps, attaquer ou même détruire ses installations industrielles.

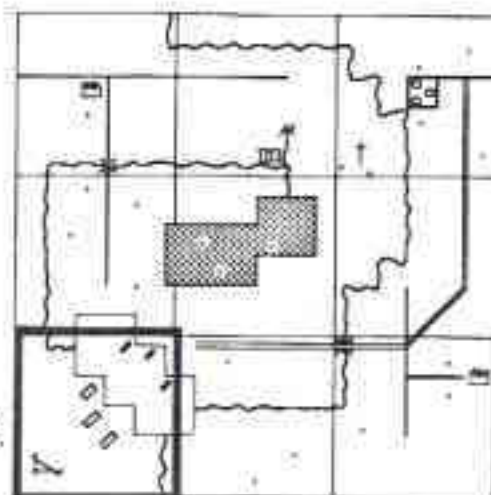
Attention. Si les forces ennemies au sol atteignent la base aérienne, vous serez capturé et éventuellement exécuté pour crimes de guerre.

Bien que chaque cible ennemie détruite contribue au succès de l'opération Grandslam, tout-à-fait comme dans le "Falcon" original, des points sont attribués pour la destruction de cibles particulières selon la mission sélectionnée. Vous avez ci-après une liste des missions que vous pouvez entreprendre et des risques auxquels vous pouvez vous trouver confronté.

Voir la carte pour l'emplacement des cibles des missions suivantes:

1. Rolling Thunder

Objectif:	Détruire au moins trois tanks.
Points de bombardement:	D1
Armes actives :	AGM-65B Maverick Mk84 bombe de 2000 livres.



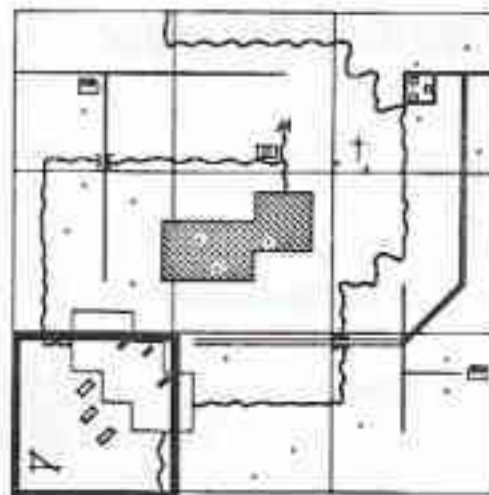
Les tanks se déplaceront du côté sud du lac au NE de la base aérienne vers le SO de la base aérienne. Votre canon 30mm ne peut pas détruire le tank T-80; vous devez donc économiser vos munitions. Il est absolument nécessaire de détruire tous les tanks en une seule mission afin de pouvoir passer aux missions stratégiques principales de l'opération sans oublier toutefois que vous avez une base aérienne à laquelle vous devez revenir.

Lorsque les tanks se rapprochent de votre base aérienne, vous ne serez pas gênés par les avions ennemis, qui sont tenus à distance par le parapluie de protection aérienne près de votre base.

Vous serez averti dès que les tanks se rapprocheront dangereusement de votre base aérienne. La carte des F-16 n'indiquera pas la présence des tanks ennemis en action. Cependant, une fois que vous vous trouverez dans les airs, vous serez rapidement éclairés par les feux de la bataille au sol, livrée par les T-80 au cours de leur avance.

2. Water Sports

Objectif:	Détruire au moins trois engins de débarquement
Point de bombardement:	D2
Armes actives:	Mavrick AGM-65b Bombe Mk 84 2000 livres Canon 30mm

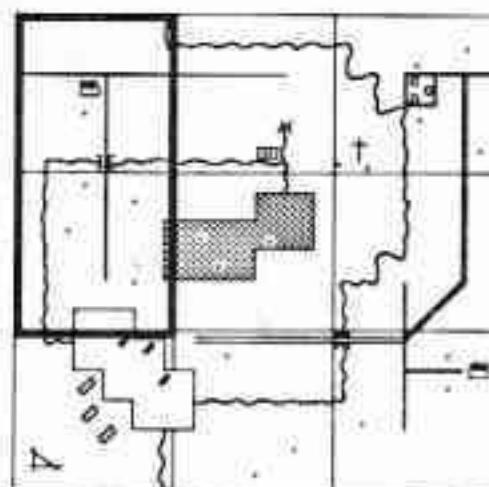


Cette mission peut être facilement combinée au "Rolling Thunder" dans le cadre d'une stratégie globale. Une fois les tanks constituant un danger immédiat éliminés, l'engin de débarquement sera la cible suivante. Ici, le canon prend la relève avec des tirs nourris au-dessus du lac. L'engin de débarquement traverse le lac en direction SO. Lorsqu'il aborde la rive SO, l'engin de débarquement débarquera un tank et il ne bougera plus; il vous sera donc facile de l'anéantir. Mais même alors, il pourra toujours délivrer sa cargaison et effectuer sa mission.

Vous serez informé dès que l'engin de débarquement arrive à la rive du lac.

3. Truck interdiction

Objectif:	Détruire le convoi de camions.
Point de bombardement:	D3
Armes actives :	Mavrick AGM-65B Bombe Mk84 2000 livres Canon 30mm



Le convoi de camions vient ravitailler l'ennemi lors de ses tentatives d'attaque de la base aérienne. L'élimination du convoi nous donnera quelque répit pour passer ensuite à l'assaut

des engins de débarquement et des tanks. Le convoi emprunte la route située au nord du territoire ennemi. Les camions se dirigent vers l'ouest puis tournent vers le sud en passant sur un pont, et déchargent leurs munitions à la fin de la route près du lac.

Une fois que vous les avez repérés, c'est du "tout cuit". Cependant, il est très facile de gâcher une mission aussi simple en concentrant tous vos efforts sur les camions et en tombant sur un SAM ou un MIG parce que tout simplement vous n'avez pas été assez vigilant. Économisez les mouvements pour attaquer directement le convoi par l'arrière. Vous serez informé de l'arrivée des camions au pont, ce qui restreindra au moins votre zone de recherche. Dès que le convoi de camions atteint sa destination, les forces au sol seront de nouveau approvisionnées et un autre convoi prendra la relève pour la mission suivante.

4. Train interdiction

Objectif:	Train détruit
Point de bombardement	D4, D5
Armes actives :	Mavrick AGM-65 Mk84 2000 livres Canon 30mm



Faire sauter un train est une opération aussi vieille que les attaques au sol. Mais les problèmes posés par les Sopwith Pup et les F-16 sont les mêmes : trouver une cible qui se déplace rapidement et la détruire. Le pire, c'est qu'un train a la peau coriace et qu'il ne suffira pas de quelques tirs de mitrailleuse dans la voie pour le mettre en danger. Vous devrez également détruire chaque partie du train séparément, car il ne suffira pas de neutraliser le premier wagon, en espérant que les autres seront hors d'usage. D'autre part, il n'existe généralement pas de rampe de SAM sur la voie, ce qui vous permet de ne vous préoccuper que des MIG.

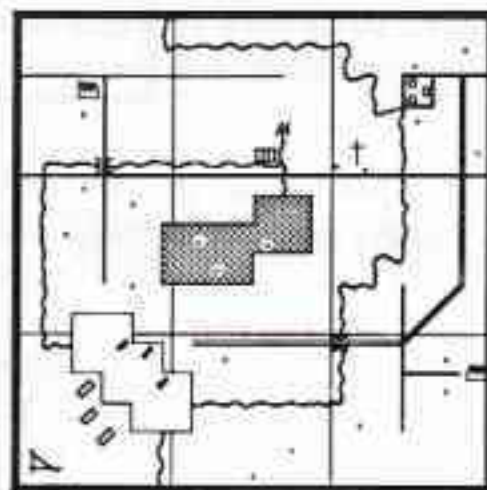
Comme dans le cas du convoi de camions, la destruction du train ralentira l'approvisionnement des troupes ennemies et vous permettra de moins vous soucier de la base aérienne, pour vous concentrer sur les missions à plus longue portée.

Le dispositif du contrôle du mouvement au sol vous avertira lorsque le train traversera le pont

de la rivière. Tout comme pour les camions, un autre train prendra la relève dès que le train précédent aura atteint sa destination. Mis à part les tanks eux-mêmes, ces convois d'approvisionnement doivent représenter une priorité. Si plusieurs convois arrivent à passer, vous allez devoir mener une bataille perdue d'avance contre une multitude de tanks et d'engins de débarquement.

5. Wild Weasel

Point de bombardement:	Variés
Objectif :	Détruire au moins quatre SAM.
Armes actives :	Mavrick AGM-65B Bombe Mk84 2000livres Canon 30mm



Cette mission est un prélude utile à toutes les autres missions. La plupart des cibles stratégiques sont défendues par des rampes SAM. Trouver les moyens de combattre les rampes de lancement SAM (y compris la nacelle de brouillage si possible) doit tenir compte du fait qu'il n'est pas facile de détruire les rampes SAM et l'objectif stratégique avec les mêmes armes; éliminez donc ceux qui sont à votre portée et revenez avant qu'ils ne soient réparés pour pouvoir bombarder la cible sans aucun risque.

Lorsque vous aurez le grade de colonel, attendez-vous à ce que les rampes SAM lancent, en dépit du brouillage, des Gainfuls SA-6 qui demeurent dangereux à cause des têtes nucléaires HE 80 kg et des fusées de proximité; en effet, même si le brouillage les gêne, ils peuvent provoquer de graves dégâts. Vous devez donc les prendre de vitesse. Le seul moyen d'arrêter un SA-6 est de voler à basse altitude; dans ce cas toutefois, vous risquez d'être attaqué par les SA-7. Mais c'est bien pour cela que l'on vous verse un salaire de colonel !

6. Dragon Jaw

Point de bombardement: D7

Objectif: Détruire le pont routier

Armes actives : Mavrick AGM-65
Bombe Mk84 2000 livres



Pourquoi tout essayer pour trouver le convoi de camions alors que nous pouvons tout simplement faire sauter le pont que le convoi va traverser ? La présence des rampes SAM sur les deux bords de la route conduisant au pont risque de compliquer la situation, si bien qu'il serait préférable de passer du côté ouest de la carte et de détruire le pont par l'arrière. Le Mavrick peut être la meilleure arme à utiliser dans ces circonstances. Ce genre de cible isolée peut être anéantie sans qu'il soit nécessaire de trop réduire l'altitude ou la vitesse, ce qui vous permet d'être moins vulnérable vis à vis des MIG et des SAM.

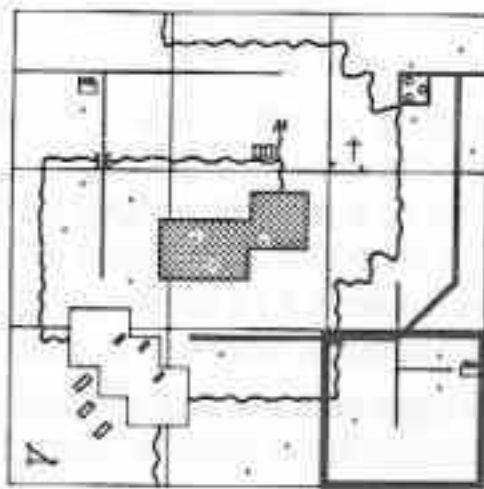
Une fois le pont éliminé, les camions ne pourront que tourner aux alentours du pont et deviennent ainsi des cibles faciles pour des missions futures.

7. Dragon Tail

Point de bombardement D8

Objectif: Détruire le pont de chemin de fer

Armes actives : Bombe Mk-84 2000 livres



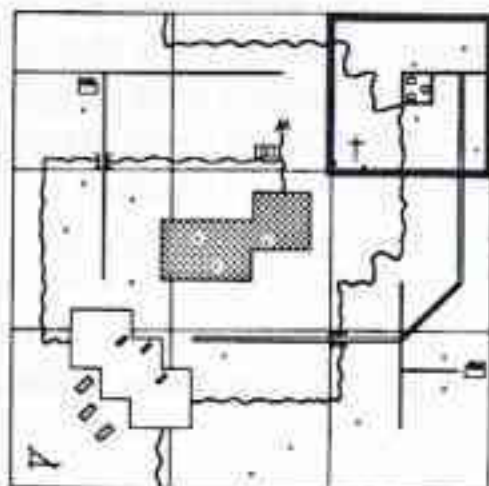
Ce grand pont ferroviaire de construction solide constitue depuis quelque temps un vrai problème pour le haut commandement. Le bombardement stratégique de haut niveau n'a pas

réussi à l'ébranler, tandis que les projectiles légers lancés par les A-10 et AV-8B les Jump Jets avaient simplement rebondi sur lui. On a donc besoin de quelques bombes de 2000 livres ciblant la voie principale. Ceci constitue, une fois de plus, une manière bien plus efficace de stopper l'approvisionnement que de détruire le train que l'ennemi peut facilement remplacer par un autre, alors que la réparation du pont lui prendra du temps.

Un bombardement piqué de haute précision peut être la meilleure technique d'attaque. Heureusement, il n'y a pas de rampes SAM à proximité, ce qui vous permettra d'atteindre facilement votre cible. Si vous êtes trop chargé en armes, vous risquez d'être une cible facile pour les MIG. Rendez-vous donc rapidement sur les lieux en faisant tourner le moteur à plein régime, lâchez vos bombes, puis regardez s'il y a des avions ennemis aux alentours.

8. POL mission

Objectif:	Détruire les trois réservoirs à carburant de la raffinerie de pétrole.
Point de bombardement:	D9
Armes actives :	Mavrick AGM-65b Bombe Mk84 2000livres Canon 30mm



Il s'agit ici de la mission la plus délicate. Les trois cibles ne sont pas alignées, vous risquez donc d'avoir besoin de deux passages pour atteindre l'objectif. Bien évidemment, il n'y a pas moins de quatre rampes SAM à proximité - et deux sont très proches l'une de l'autre. C'est aussi l'objectif le plus enfoncé dans le territoire ennemi, vous aurez donc du mal à l'atteindre, puis à revenir. Il y a aussi d'autres rampes SAM sur la route: il vous faudra donc bien choisir votre itinéraire. Vous êtes toujours volontaire ? Alors bonne chance!

Les approvisionnements en carburant sont nécessaires à l'ennemi pour alimenter ses chasseurs et ses tanks, la destruction de ces réservoirs lui portera donc un coup dur.

9. Blue Bandit

Point de bombardement	D10
Objectif:	Détruire la piste d'atterrissage de l'ennemi
Armes actives	Bombe durandel anti-piste aérienne

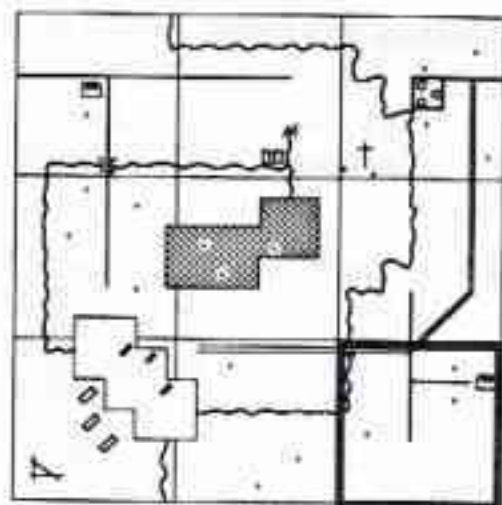


Le repérage des MIG-29 en plein vol peut être difficile. La solution la plus simple consiste donc à les empêcher de décoller. Un raid contre la base aérienne ennemie n'est pas de nature à affecter directement votre cible, mais il peut limiter l'activité aérienne de l'ennemi et donc renforcer votre sécurité. La piste aérienne se trouve hors service lorsque les deux pistes de décollage sont défoncées. Toutefois, un seul Durandel touchant l'intersection fera l'affaire. Surveillez les rampes SAM qui se trouvent au sud de la base aérienne; vous avez tout intérêt à les détruire en priorité.

Les services secrets estiment que cette base pourrait bien être le lieu d'un champ d'essai pour expérimenter un avion ennemi. Il a été conçu à partir d'une technologie dérobée aux Américains. Il est ainsi peu probable que l'on puisse le détecter avec les radars et la suppression infrarouge risque de le rendre invisible pour les 'winders'. Ayez donc recours aux services de votre bon vieux chien de garde, le 'zieuter' Mk1, pour découvrir l'appareil, et entraînez-vous au tir. D'après les informations que possèdent les services secrets, le chasseur expérimental n'est pas armé. Cependant, méfiez-vous, le S-2 ne sait pas tout.

10. Sledge Hammer

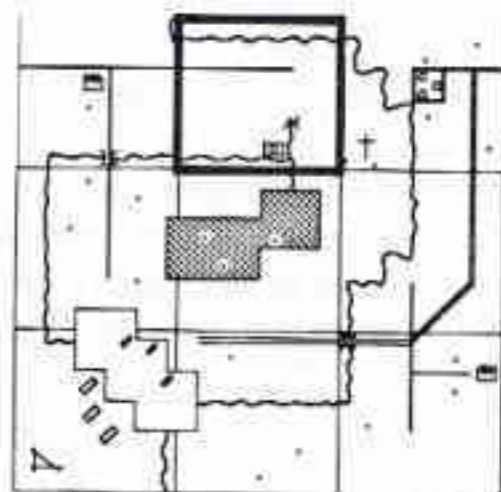
Point de bombardement:	D11
Objectif:	Mettre hors service l'usine de production de tanks en détruisant deux bâtiments.
Armes actives	Mavrick AGM-65B Bombe Mk84 2000 livres



Une fois que le problème des deux rampes SAM situées à l'ouest de l'usine a été réglé, cette dernière doit être votre première cible. Lorsqu'elle aura été détruite, vous serez débarrassé de la menace qui pèse sur votre base aérienne. Bien sûr, l'ennemi essaiera de la réparer le plus rapidement possible; il vaut donc mieux y revenir de temps en temps.

11. Thunderbolt

Point de bombardement:	D12
Objectif:	Mise hors service de la centrale électrique par la destruction de deux tours de refroidissement.
Armes actives :	Mavrick AGM-65B Bombe Mk84 2000 livres

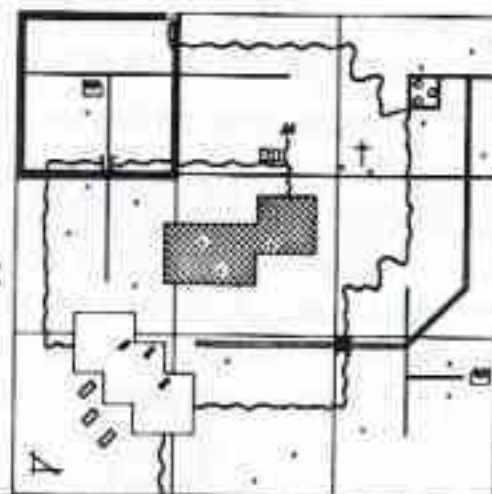


Une fois que vous l'atteignez, cette cible est relativement facile. Elle est facile à trouver en aval d'un confluent et à proximité de quelques montagnes. N'ayez pas crainte, ici vous n'aurez affaire à aucun missile solaire de ce genre. Arriver là-bas est par contre un autre problème. Il s'agit de d'essayer de se faufiler parmi les missiles solaires dans le marécage et ceux tout autour de la base aérienne.

La destruction de l'usine de production d'électricité stoppera la production de toute la région industrielle ennemie jusqu'à ce que l'électricité soit récupérée. Un objectif aussi vital est supposé être bien protégé par les installations aériennes ennemies, donc il faut s'attendre à un vol chahuté.

12. Flaming Dart

Point de bombardement:	D13
Objectif:	Mise hors service de l'arsenal en détruisant deux des quatre bâtiments.
Armes actives :	Mavrick AGM-65B Bombe Mk84 2000 livres Canon 30mm



Le meilleur moyen d'atteindre cet objectif est de voler jusqu'au bord de la carte à une altitude de croisière. Ensuite, une fois que vous arrivez à la route au sommet de la carte, attaquez la cible en piqué. Avec un peu de chance, vous pourrez la toucher et partir avant que l'ennemi ne s'en rende compte. Il s'agit d'une petite zone ramassée, si bien que les Mavrick sont votre meilleur atout. Si votre chef d'équipage vous laisse faire, foncez avec les Mk84 parce que vous aimez bien faire de grands cratères; ou bien alors, vous êtes simplement un masochiste qui aime lâcher de grandes charges d'armes sur des kilomètres de territoire ennemi.

Une fois de plus, la destruction de cet objectif stoppera l'approvisionnement de l'ennemi et et vous fera gagner du temps.

3. La stratégie

La clé de base est la survie. Au cours de votre première sortie, votre objectif doit être la destruction des tanks avec les Mavericks et ensuite, celle de l'engin de débarquement avec les Maverick restants ou le canon. Il serait préférable que la deuxième mission ait comme cible l'un des ponts. Vous serez ensuite un peu soulagé de la crainte de perdre le jeu, et vous pourrez commencer à envisager les différentes stratégies possibles.

Les réserves de tanks de l'ennemi sont réapprovisionnées aussitôt que l'engin de débarquement arrive à bord. Si vous laissez les trois engins débarquer, vous pouvez donc vous attendre à un flux constant de tanks venant attaquer votre base aérienne dans les missions suivantes. Le premier vol est absolument déterminant pour votre victoire. Si vous le ratez, vous aurez un dur combat à mener. "Si vous emportez l'affaire", les positions de l'ennemi seront dérégées. Si vous "piquez du nez", vous pouvez ramener les positions des unités ennemies à leur point de départ. Si vous désirez reprendre là où vous vous étiez arrêté, vous pouvez choisir un pilote du même nom. Le scénario précédent se poursuivra, si ce n'est que le nouveau pilote repart de zéro en ce qui concerne les points et les médailles. Si, d'un autre côté, vous vous trouviez dans une mauvaise passe et sélectionnez un pilote différent dans le tableau de service, vous vous lancez dans un nouveau scénario.

Il ne faut surtout pas perdre de vue combien de temps les cibles touchées restent détruites.

<i>cibles</i>	<i>No. des missions pendant lesquelles les cibles demeurent détruites</i>
---------------	---

ponts	5
usines	5
rampes SAM	3
trains	3
pistes de décollage	2
camions	2
engin de débarquement	1
tanks	1

Cette liste nous montre que la victoire finale peut être obtenue en choisissant simplement l'un des quatre sites industriels de base à chaque mission. Mais en cas d'échec de l'une des missions, vous pouvez vous trouver face à des usines qui se réparent aussitôt qu'elles sont détruites.

N'oubliez pas que même si vous provoquez un blackout industriel total, vous risquez toujours de perdre si l'ennemi envahit la base aérienne en utilisant le combustible qui se trouve dans le pipeline. Après l'assaut livré à la base aérienne et votre capture, le scénario est remis à zéro et vous pouvez tenter à nouveau votre chance.

Si vous réussissez à réduire à néant le potentiel industriel de l'ennemi en volant à un niveau Majeur ou plus, vous recevrez la plus haute distinction militaire américaine, la médaille d'honneur du congrès.

4. Décorations et points

Rubans

Rolling Thunder	1
Water Sports	2
Truck Interdiction	2
Train Interdiction	3
Wild Weasel	4
Dragon Jaw	6
Dragon Tail	10
POL Mission	10
Blue Bandit	12
Sledge Hammer	12

Thunderbolt	15
Flaming Dart	15

Médailles

Purple Heart

Blessé dans le combat.

DFC

Voler au grade de Major ou au-dessus et:

1. Réussir la mission qui rassemble plus de 3 points sans nacelle de brouillage ALQ-131.
- ou 2. Réussir une mission qui rassemble plus de 3 points et détruire deux MIG.

Silver Star

Voler au grade de Major ou au-dessus et:

1. Réussir une mission qui rassemble plus de 6 points et détruire 2 MIG.
- ou 2. Détruire 2 ou 3 MIG

AFC

Comme Silver Star mais en volant au grade de Lieutenant Colonel ou de Colonel.

Médaille d'honneur

Voler au grade de major ou au-dessus, et provoquer le blackout industriel de l'ennemi.

Attribution de points pour les MIG abattus, les bombardements, les différents grades, les bonus et les médailles restent les mêmes que celles du jeu "Falcon" d'origine.

5. Améliorations

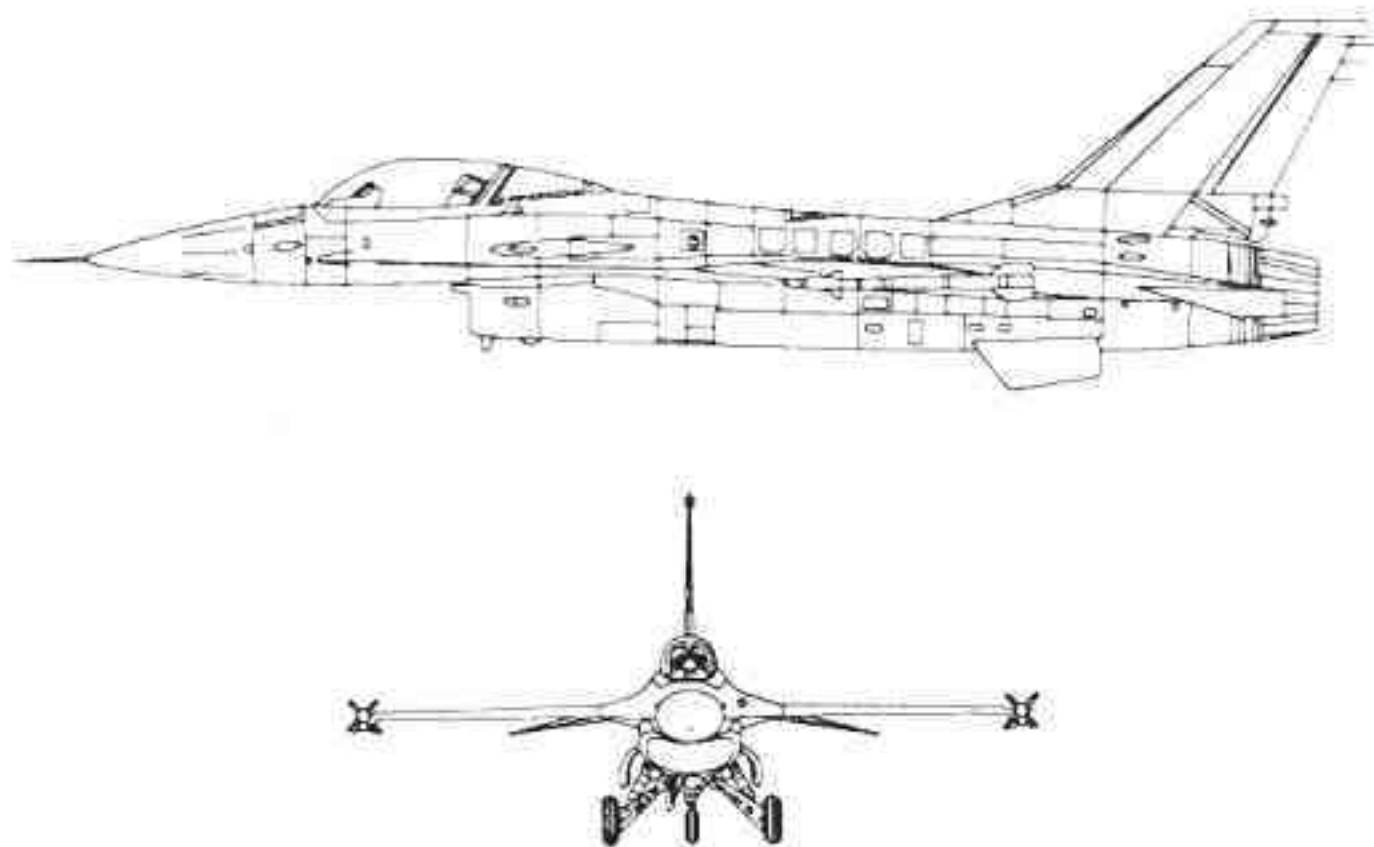
Outre les modifications de détail et au niveau graphique, un des principaux changements a consisté à rendre l'atterrissage plus facile. Deux modifications ont été faites. Tout d'abord, les MIG ennemis ne vous attaqueront pas sur tout le chemin de votre base aérienne par crainte d'être détruits par le système de défense aérienne de votre base. Le joueur peut utiliser le S.A.I. sur la piste de décollage 270 sans aucun risque. Les conditions d'atterrissage sont également légèrement plus favorables. Le joueur doit toujours suivre les suggestions qui lui sont proposées par le manuel du "Falcon" original, en sachant toutefois qu'une légère variation par rapport à la méthode indiquée ne provoquera pas de catastrophe. L'apparence des MIG 29 ennemis représente une amélioration importante. Le scénario se déroule maintenant exclusivement vers les années 85 avec les adversaires et les armes correspondant à ceux de cette période.

L'avion se remet automatiquement en équilibre après une légère inclinaison sur l'aile ; vous pouvez néanmoins toujours le redresser en faisant "Control Z" comme avec le Falcon original. Les Mavricks donnent maintenant sur l'écran du pilote une image correcte qui permet l'identification des cibles en longue portée.

NOTE: INTRODUISEZ LES CHANGEMENTS DÉFINITIFS ICI.

F-16A, l'avion de combat Falcon

Le F-16 de General Dynamic est devenu opérationnel en janvier 1979 et depuis cette date, plus de 2000 exemplaires en ont été vendus. Le rythme de production de cette chaîne ressemblait plus à celui d'une usine d'automobiles qu'à celui d'une entreprise d'aviation classique. Il tient le premier rôle dans les avions de combat de la US Air Force, et est venu prendre la relève du Fairchild A-10, devenu un peu obsolète, pour les attaques air-sol. Il a été acheté par 16 pays, et le Japon prévoit de sortir une version largement corrigée appelée SX-3. De nouvelles versions pourraient inclure un modèle encore plus sophistiqué, l'Agile Falcon, ainsi qu'un A-16 réservé à l'attaque.



SPECIFICATIONS

Moteur:	turboréacteur Pratt & Whitney F100-PW-200, poussée de 23.840 livres sur la chambre de post-combustion.
Longueur:	49 pieds, 4 pouces
Envergure:	31 pieds
Poids:	à vide 14.567 livres; décollage normal 23.300 livres, max à l'atterrissage 35.400 livres.
Vitesse max:	795 noeuds (1,2M) au niveau de la mer; 1.172 noeuds à 40.000 pieds.
Plafond:	55.000 pieds.
Détecteurs:	radar à impulsions cohérentes, par effet doppler, Hughes APG-66.
Armement:	deux rails pour missiles situés en bout d'aile, 3 points fixes sur les ailes, et un point fixe central, 1 canon de 30 mm.

Le F-16 a été conçu à la suite d'une étude qui devait conduire à la production d'un petit chasseur bon marché, conçu pour remplacer les énormes engins sophistiqués, comme le F-14 et le F-15, très en vogue à cette époque. Comme toujours, les plans initiaux ont été tant soit peu modifiés pour donner le F-16, qui n'est pas spécialement petit et qui coûte quelque 17 millions de dollars. D'autre part, il constitue le meilleur chasseur au monde. Son cockpit circulaire assure une visibilité extrêmement large. Son pilotage électronique en fait le chasseur le plus facile à piloter - bien que certains accidents survenus récemment en Allemagne aient été attribués à des pilotes voulant dépasser les limites, ce qui a entraîné des pannes de moteur à grande vitesse. Il s'agit du premier engin opérationnel "instable" sur lequel le centre de l'emport se trouve en face du centre de gravité. Ceci donne à l'avion de l'emport plutôt qu'une poussée descendante. Sur un avion stable, cette caractéristique donne une certaine inertie, et donc une résistance aux manoeuvres que le pilote tente de faire, ce qui est un grand avantage pour les avions commerciaux, et un désastre pour les chasseurs. En ce qui concerne les aspects négatifs, l'avion ne peut être piloté que par l'ordinateur qui compense l'instabilité de l'engin par des signaux envoyés en permanence aux dispositifs de commande. Les commandes effectuées par le pilote passent également par l'ordinateur: le pilote n'est pas directement relié aux volets ni à la queue arrière. De ce fait, si tous les ordinateurs tombent en panne, il est grand temps d'abandonner l'avion.

Le Mig-29A

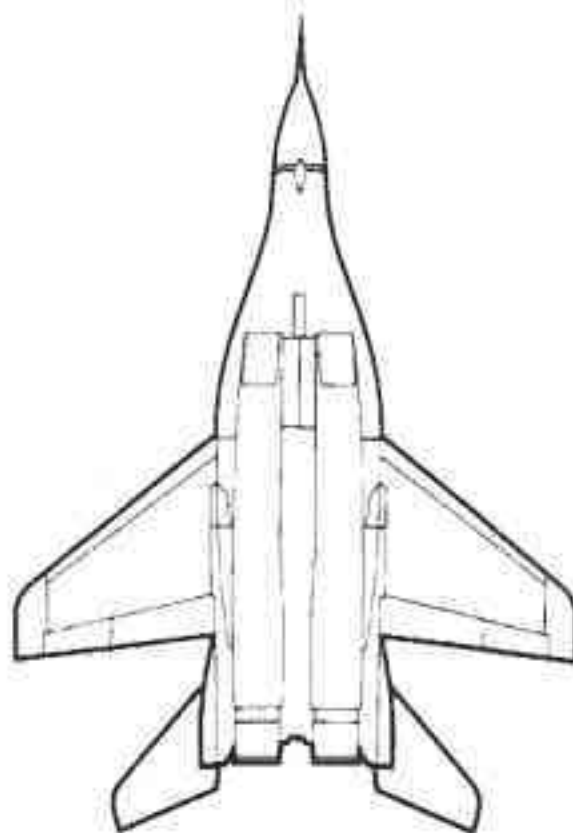
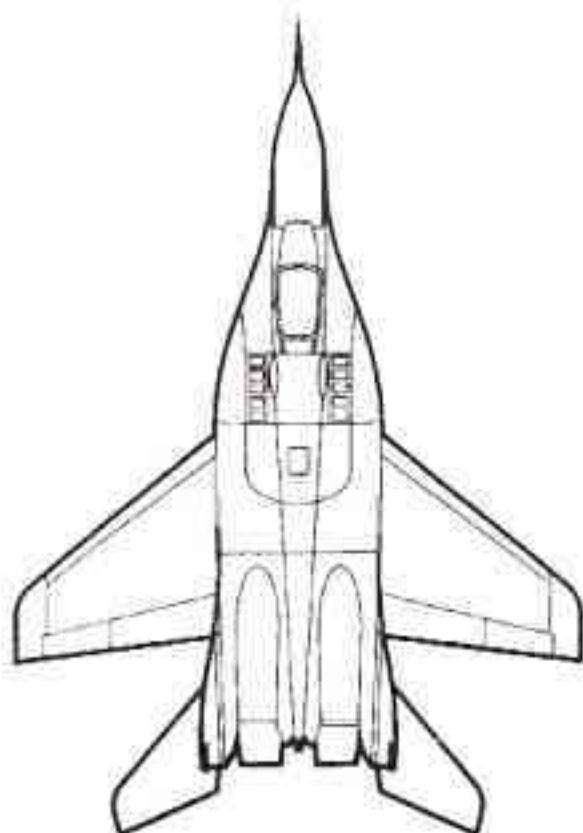
Nom de code de l'OTAN "Fulcrum". Le Mig-29A est devenu opérationnel avec l'Armée soviétique en 1983. On pense qu'il y en a actuellement 500 en service en URSS. L'Inde, l'Irak, la Yougoslavie et la Syrie en ont également commandé, ainsi que, on le suppose, d'autres pays comme la RDA et la Corée du Nord.

SPECIFICATIONS

Moteurs:	deux turboréacteurs Turmanskyy R-33D, poussée de 18.250 livres chacun avec chambre de post-combustion.
Longueur:	56 pieds 10 pouces
Envergure:	37 pieds 3 pouces
Hauteur:	15 pieds 6 pouces
Poids:	à vide 22.500 livres, normal 33.000 livres, max. 39.000 livres.
Vitesse	max: Mach 2,3 à 40.000 pieds, mach 1,1 au niveau de la mer, Décollage 118 noeuds.
Plafond:	56.000; montée du niveau de la mer: 65.000 pieds/mn.
Portée:	1133 miles nautiques.
Armement:	jusqu'à six missiles Alamo AA-10 ou Archer AA-11 . Un canon de 30 mm.
Détecteurs:	radar NO-93 à impulsions cohérentes, par effet doppler (portée: 54 miles nautiques). Guidage à infra-rouge, détecteur laser.

(reproduction de tous les plans autorisée par le bureau Mikoyan)

L'avion représente une amélioration importante de la puissance aérienne soviétique. Du point de vue de la taille, cet avion est un peu plus petit que le US F-15 qui assure la même supériorité aérienne / rôle d'interception assuré par Fulcrum. Aussi bien cet avion que Sukhoi SU-27 "Flanker" sont simplement les copies des F-15 et F-14 . Leurs radars modernes proviennent de l'espionnage industriel pratiqué à l'usine du Hughes radar. D'après certains observateurs moins pessimistes, des problèmes similaires liés au même type de technologie débouchent sur les mêmes solutions. Son train d'atterrissage est renforcé de manière à



permettre l'atterrissage sur des terrains difficiles. Il a des "portes" sur les voies de sortie d'air de manière à empêcher les dégâts causés par des objets extérieurs sur ce genre de base aérienne. L'air est aspiré à travers des louveres en haut de l'aile, après la fermeture des portes. Des matériaux modernes tels que les combustibles composites sont utilisés à cet effet, bien que les observateurs occidentaux du Farnborough Air Show aient attiré l'attention sur la qualité médiocre de la finition, en précisant que les techniques de fabrication soviétiques avaient encore beaucoup à faire pour rattraper celles de l'Occident. L'avion est conçu pour supporter des charges positives de 9g, et sa seule défaillance en tant que chasseur à courte portée, est peut-être la visibilité relativement faible que l'on a de l'habitacle et que révèlent les "réflecteurs arrière" dont il est équipé. Cet équipement représente toutefois une grande

amélioration par rapport aux précédents.

Les missiles AA-10 Alamo existent en trois modèles. Alamo A est équipé d'un système de guidage par radar semi-actif, avec un moteur de fusée à mise à feu rapide. Alamo B est semblable au A, mais possède une tête chercheuse à infrarouge. Alamo C est semblable au A mais le moteur de fusée a une mise à feu plus longue, et il pèse donc proportionnellement plus. L'Archer AA-11 a été mis en service récemment. Pour le moment, nous ne possédons que peu d'informations sur le fonctionnement précis de ce missile; on estime toutefois qu'il s'agit d'un missile chasseur à courte portée, équipé d'une tête chercheuse à infrarouge et d'une capacité comparable à celle des sidewinders les plus récents.

Cet engin représente par ailleurs un tournant dans la conception du marketing. L'époque de la "diplomatie des Mig" est bien révolue. Si vous voulez le "Fulcrum", vous avez tout intérêt à être prêt à les "allonger", dans la mesure où les Soviétiques pensent que leur engin peut rivaliser avec n'importe quel engin proposé par l'Occident au même prix.

Copyright ©1989 Sphere Inc. All rights reserved

Concept & Design	Gilman Louie, Mark Johnson, Rod Hyde
Programmers	Chris Orton, Colin Bell, Russell Payne
Graphic Artist	Martin Kenwright
3-D Graphics	Martin Kenwright, Dave Whiteside
Sound Effects	Russell Payne, Andy Fisher
Product Manager	Rod Hyde
Manual	Lee Paddon, Alasdair Scott-Goddard, Karen Mack, Alpha CRC

Special thanks to	Marisa "No. 19" Ong, Bryant Fong, Larry Throgmoton, Kevin Seghetti and all the testers
-------------------	--