



- **FIGHTER BOMBER**
- **SPITFIRE 40**
- **GEE BEE AIR RALLY**
- **FLIGHT SIMULATOR**

AMSTRAD CPC

FIGHTER BOMBER sur ST-AG-PC-CPC

UBI SOFT

FRANÇAIS

Entertainment Software

FIGHTER BOMBER

COMMENT DEMARRER

NOTE IMPORTANTE

Commandes

Veuillez vous reporter au matériel ci-joint pour ce qui est des touches et commandes.

ANNEXE B

DÉCOLLAGE

Touche "W" : trains d'atterrissage afin que vous puissiez rouler à votre guise ;

Touche 0 (chiffre) : pour vous permettre de commencer à bouger.

Ensuite, quand vous vous trouverez à 140 KTS (vitesse), vous pourrez décoller en tirant la manette vers vous haussant le nez de votre avion, et vous vous envolerez dans les airs.

N'oubliez surtout pas d'appuyer à fond sur l'accélérateur.

ATTERRISSAGE

Alignez-vous sur la piste d'atterrissage puis descendez doucement (n'oubliez pas de baisser la manette vitesse jusqu'à 6).

Avec une vitesse ascensionnelle douce et une vitesse entre 175-225 KTS, vous devriez y arriver. Dès que vous avez atterri, éteignez votre moteur en appuyant deux fois sur la touche "1".

AMIGA 500/2000

Introduisez le disque 1 quand on vous demande le Workbench. (les utilisateurs de A 1000 devront d'abord charger Kickstart)

ATARI ST

Introduisez le disque 1 dans l'unité interne. Le jeu s'amorcera automatiquement.

AMSTRAD

Cassette : Introduisez la cassette et tenez CONTROL et la petite touche ENTER enfoncés.

Attention! Au message "turn over the tape and press space bar", retournez la cassette et rembobinez jusqu'au début de la bande, ensuite appuyez sur la touche "play" puis sur la barre espace.

Disque : introduisez le disque et tapez :

Tapez ùcpm si vous possédez un clavier AZERTY ou cpm si vous possédez un clavier QWERTY (vous obtenez la barre en appuyant simultanément sur les touches SHIFT et @), puis appuyez sur la barre espace.

BOMBER PC 1512

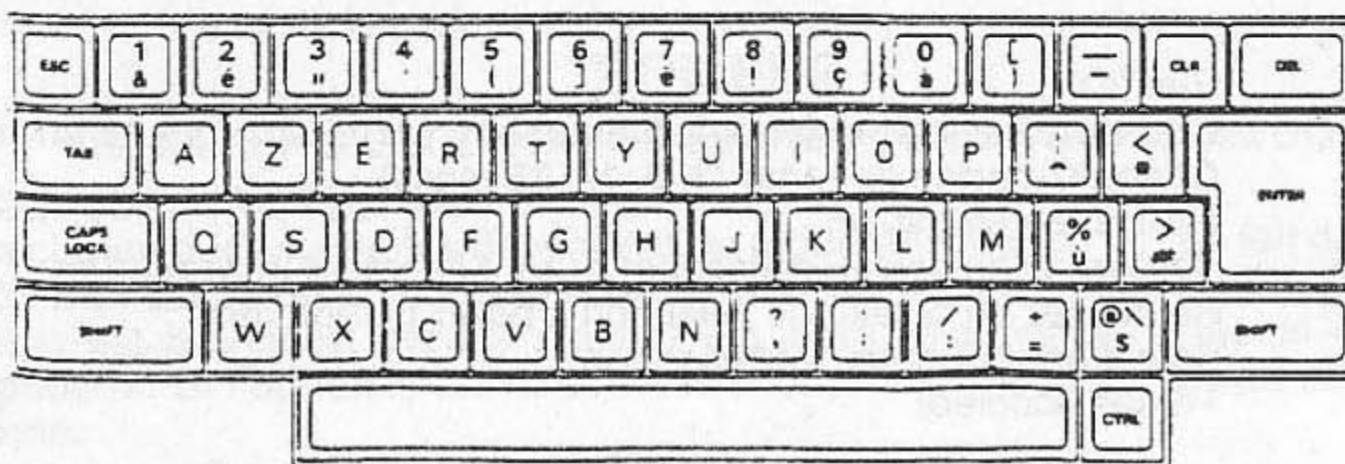
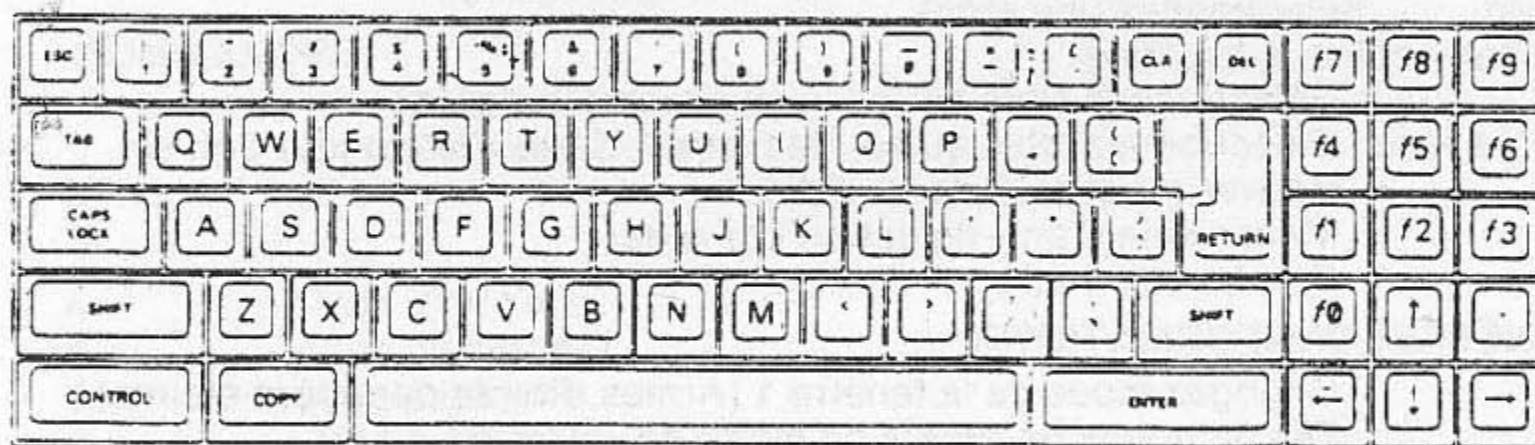
Introduisez la disquette de jeu dans le lecteur A et tapez BOMBER/DCGA.

MSDOS

Introduisez le disque 1 dans l'unité A. Tapez 'BOMBER', puis appuyez sur la touche Return. Pour installer FIGHTER BOMBER sur unité rigide, tapez tout simplement INSTALL.

Fighter Bomber

CORRESPONDANCE CLAVIER AZERTY/QWERTY



COMMANDES DE VOL ATARI ST / COMMODORE AMIGA

COMMANDES DE VOL

Curseurs

et
1. 0

Degré de pente et tonneau

Gouvernail

Contrôle de poussée

1 = 10% de poussée

2 = 20% de poussée, etc.

9 = 90% de poussée

0 = 100% de poussée

Appuyez sur 0 de nouveau pour postcombustion

+ et -

Contrôle minutieux de poussée

B

Frein aérodynamique

2 W

Frein de roue

COMMANDES DES VUES

F1 Vue du cockpit

F2 Vue des environs (touches comme dans Visionnez Avion)

F3 Vue des armes

F4 Vue de l'avion ennemi

F5 Tour de contrôle (clavier numérique + et - pour zoom)

F6 Vue arrière

F7 Vue de gauche

Shift F7 Vue de droite

F8 Vue de carte (clavier numérique + et - pour zoom)

F9 Vue de trajectoire (clavier numérique + et - pour zoom)

F10 Vue de la vue d'avion (clavier numérique + et - pour zoom) Clavier numérique

4, 6 = Braquage à Gauche/Droite

2, 8 = Braquage Haut/Bas

Fighter Bomber

COMMANDES DES ARMES

Return Sélectionnez une arme

Espacement Feu avec arme

S Sélectionnez cible aérienne (Sidewinder, Aphid)

Backspace Sélectionnez cible au sol (Maverick, Kerry) (le curseur doit se trouver au-dessus de la cible)

C Mécanisme d'anti-détection par radar

F Bombe éclairante

FENÊTRES D'INFORMATIONS

U Changez mode de la fenêtre 1 (Armes, Points de repère éteints)
Pas de points de repère en mode de vol libre

N Point de repère suivant.

DIVERS

Shift E Ejectez

H Lâchez du réservoir de ravitaillement en carburant (quand arrimé)

R Changez portée de radar (3, 6, 12, 25 miles)

P Mettez jeu en pause

Escape Retournez au niveau précédent durant l'écran d'introduction.
Retournez au niveau de sélection à partir du vol libre

Alt-c Sélectionnez écran configuration

Alt-? Temps accéléré

COMMANDES AMSTRAD CPC

ECRAN D'INTRODUCTION

Curseur Curseur de contrôle (Espacement pour sélectionner)

COMMANDE DE VOL

OPQA Degré de pente et tonneau

< et > Gouvernail

1-0 Contrôle de poussée

B Frein aérodynamique

W Frein de roue

COMMANDES DES VUES

F1 Vue du cockpit

F2 Vue de la carte

F3 Vue côté gauche

F4 Vue côté droit

F5 Vue arrière

F6 Vue de la trajectoire

F7 Vue de la vue d'avion

F8 Vue de la tour de contrôle

+ et- Zoom avant et arrière

Curseurs Braquage gauche, droite, haut et bas

COMMANDES DES ARMES

Return Sélectionnez une arme

Espacement Feu avec arme

S Sélectionnez cible (Sidewinder, Aphid)

DIVERS

C Lâchez mécanisme d'anti-détection par radar

F Lâchez bombe éclairante

H Mettez jeu en pause / continuez jeu

BOMBER AMST. CASSETTE

COMMANDES

| | |
|---|--|
| 0 | Vue périphérique |
| 1 | H.U.D. ; vue du cockpit |
| 2 | - |
| 3 | - |
| 4 | Vue d'en haut |
| 5 | Vue de l'arrière |
| 6 | Vue à gauche |
| 7 | Vue à droite |
| 8 | Carte / Vue satellite (zomm avant/arrière : Z/X) |
| 9 | Vue de la piste |

BOMBER

QUICK REFERENCE GUIDE TOUCHES DE CONTROLE MS/DOS

ECRAN D'INTRODUCTION

Les commandes suivantes dépendent du mode sélectionné. Si l'on fait démarrer BOMBER sans que la souris n'ait été branchée, le clavier est sélectionné. Si une souris est branchée, Mouse (souris) est alors sélectionné, à moins d'utiliser l'option /k. Si l'option /j est sélectionnée, Joystick (manche à balai) est sélectionné.

| | |
|----------------|---|
| Souris | Curseur de contrôle |
| Manche à balai | Curseur de contrôle |
| Curseurs | Curseurs de contrôle (Return pour sélectionner) |

COMMANDES DE VOL

| | |
|----------|--|
| Curseurs | Degré de pente et tonneau |
| < et > | Gouvernail |
| 1 - 0 | Contrôle de poussée (0 de nouveau pour postcombustion) |
| + et - | Contrôle minutieux de poussée |
| B | Frein aérodynamique |
| W | Frein de roue |

COMMANDES DES VUES

| | |
|-----------------|-----------------------------|
| F1 | Vue du cockpit |
| F2 | Vue des environs |
| F3 | Vue de missiles |
| F4 | Vue de l'ennemi |
| F5 | Vue de la tour de contrôle |
| F6 | Vue arrière |
| F7 | Vue de gauche |
| Shift F7 | Vue de droite |
| F8 | Vue de carte |
| F9 | Vue de trajectoire |
| F10 | Observez la vue d'avion |
| + et - | Zoom avant/arrière |
| INS et DEL | Braquage à gauche et droite |
| Pg HAUT/ Pg BAS | Braquage vers haut et bas |

COMMANDES DES ARMES

| | |
|------------|-----------------------|
| Return | Sélectionnez une arme |
| Espacement | Feu avec arme |

Fighter Bomber

S Sélectionnez cible aérienne (Sidewinder, Aphid)
Backspace Sélectionnez cible au sol (Maverick, Kerry) (le curseur doit se trouver au-dessus de la cible)

FENÊTRE DE VOL

U Permutation entre fenêtres
N Prochain point de repère

DIVERS

Shift E Ejectez
H Lâchez du réservoir de ravitaillement en carburant (quand arrimé)
R Changez portée de radar (3, 6, 12, 25 miles)
C Lâchez mécanisme d'anti-détection par radar
F Lâchez bombe éclairante
P Mettez jeu en pause / continuez jeu
Escape Reculez d'un niveau pendant l'écran d'introduction
Ctrl-Q Sortie sur DOS
Alt-S Permute entre Son En/Hors fonction

SÉLECTION D'APPAREILS

FIGHTER BOMBER comprend six appareils que vous pouvez piloter. Ce sont :

Le McDonnell Douglas F-15E Strike Eagle-USA
Le McDonnell Douglas F-4E Phantom-USA
Le General Dynamics F-111F Aardvark-USA
Le Panavia Tornado IDS-Grande-Bretagne
Le Panavia Tornado IDS-Luftwaffe
Le SaaB AJ37 Viggen-Suede
Le MiG-27 Flogger-D-URSS

Ces avions affichés et prêts à être sélectionnés dès que le jeu est chargé.

Une représentation 2D et 3D des divers appareils que contient BOMBER, de même que des informations historiques et techniques sont disponibles. Nous vous suggérons d'utiliser ces informations car les missions ultérieures assumeront que vous êtes capable de reconnaître immédiatement le genre d'appareils que vous affrontez.

La sélection se fait en pointant sur les divers cadres de contrôle sur l'écran de sélection et en 'cliquant' sur le cadre approprié. Une fois que vous avez sélectionné l'appareil que vous voulez piloter, cliquez sur 'SELECT'.

Sélection d'Appareils Ennemis

Unique à FIGHTER BOMBER, vous pouvez sélectionner le genre d'appareils ennemis que vous voulez affronter lors de vos diverses missions. Chaque appareil ennemi réagira à vous de manière différente et vous connaîtrez rapidement celui qui présentera le plus de danger pour vous dans les diverses scènes de combat.

Nous vous recommandons, encore une fois, d'étudier les images 3D de ces appareils.

FIGHTER BOMBER vous permet de choisir et de vous battre contre sept appareils

Fighter Bomber

ennemis. Ce sont:

- Le F-14 Tom-Cat (USA)
- Le F-16 Falcon (USA)
- Le F-5 Tiger (USA)
- Le Mig-29 Fulcrum (URSS)
- Le Su-27 Flanker (URSS)
- Le Mirage 2000 (France)
- Le Mig-31 Foxhound (URSS)

Comme avant, faites votre sélection en cliquant sur l'icône appropriée.

LE CARNET DE VOL DU PILOTE

A chacun de vos vols, votre progression est enregistrée et classée dans votre carnet de vol.

SELECTION DES MISSIONS

Pour votre premier vol dans FIGHTER BOMBER, nous vous recommandons de sélectionner FREE FLIGHT (vol libre). Ceci vous permettra de vous familiariser avec les commandes de vol et avec certaines des manœuvres les plus complexes que vous aurez à maîtriser.

FREE FLIGHT est différent de toutes les autres étapes de FIGHTER BOMBER en ce sens que c'est la seule option qui permette de choisir votre point de départ. Les options de démarrage disponibles sont:

| | |
|-----------------------------|--|
| DANS LE HANGAR | Vous permet de vous entraîner à rouler lentement sur la piste. |
| SUR LAPSE À 30,000 PIEDS | Vous fait commencer sur la piste à Ellsworth. Vous permet de vous entraîner aux manœuvres en haute altitude. |
| AU-DESSUS DU PONT | Vous permet de vous entraîner aux bombardements. |
| AU-DESSUS D'UNE VILLE | Vous permet de survoler à basse altitude Rapide City. |
| DERRIÈRE RAVITAILLEUR | Vous permet de vous entraîner à faire le plein en plein air. |
| EN LIGNE | Vous permet de vous entraîner à la procédure de l'atterrissage. |

Une fois familier avec vos commandes et votre environnement, vous pouvez alors essayer d'entreprendre votre première mission de qualification.

LES MISSIONS

Ces missions sont disponibles en succession d'achèvement.

COUVERTURE

Les mission de couverture comprennent:

OPERATION 'SLEEPER'

OPERATION 'FARM HOUSE'

Fighter Bomber

TACTIQUES

OPERATION 'BRIDGE END'
OPERATION 'STRIKE FORCE'
OPERATION 'SPEARCHUCKER'
OPERATION 'NAVARRONE'

STRATEGIQUES

OPERATION 'SAM SMASHER'
OPERATION 'AXE ATTACK'
OPERATION 'TENT BUSTER'
OPERATION 'COOKHOUSE'
OPERATION 'BIG BIRD'

OFFENSIVES

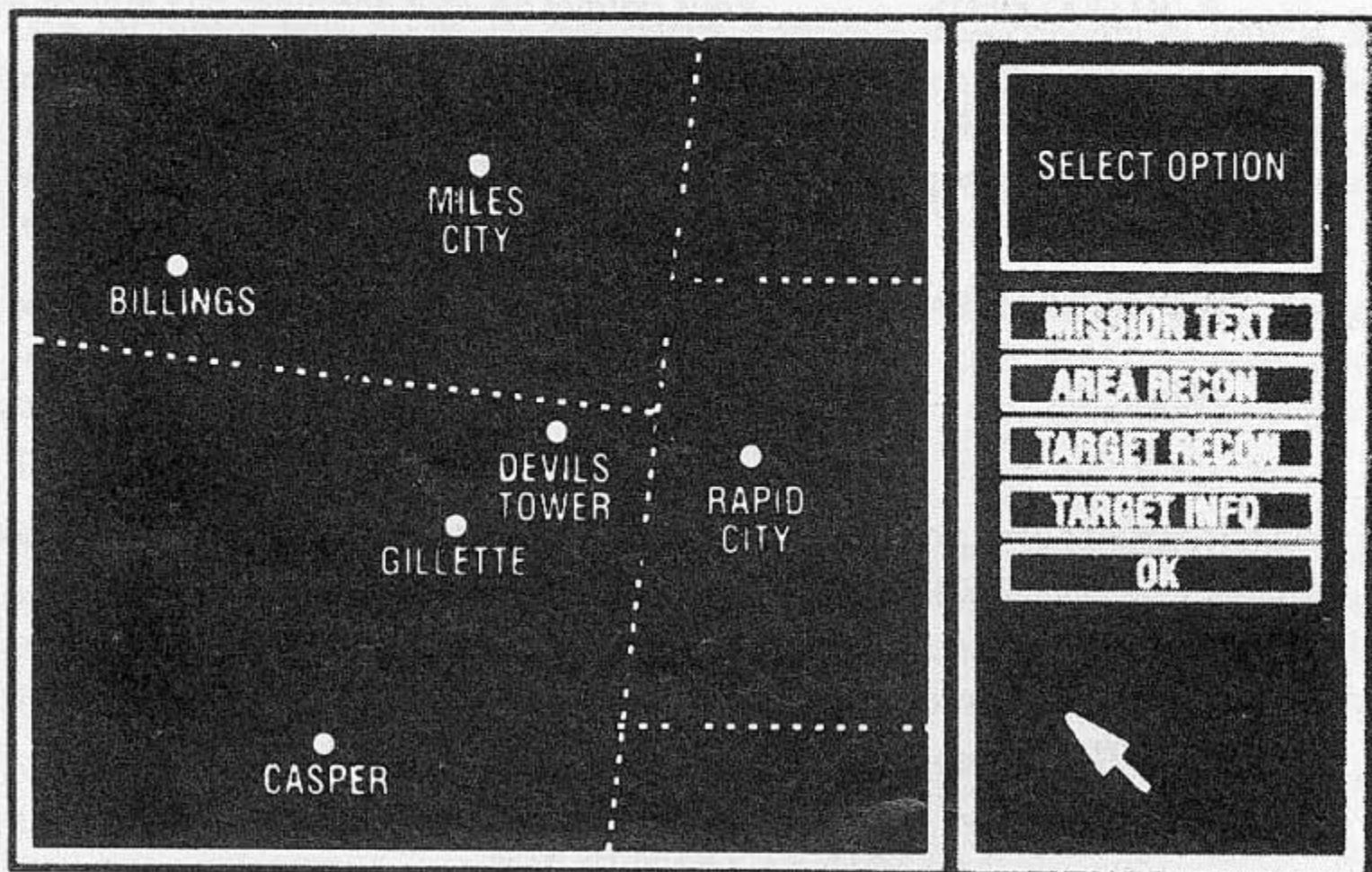
OPERATION 'MOLESTRANGLER'
OPERATION 'AMMO DUMP'
OPERATION 'BROKEN ARROW'
OPERATION 'BIG CHIEF'
OPERATION 'FINAL FRONTIER'

Une fois une mission terminée, l'écran de briefing des missions apparaîtra pour vous permettre d'examiner le cap que vous venez de prendre et votre rapport de mission.

Pour passer à la deuxième mission, cliquez sur 'END' puis sélectionnez NEW MISSION des options données. La mission suivante sera alors disponible sur le menu des missions.

BRIEFING

C'est ici que les missions vous seront présentées sous une forme visuelle. Vous devez accomplir chaque mission pour progresser à travers le jeu.



CONCEPTION DE MISSIONS

FIGHTER BOMBER est unique dans la mesure où il vous permet de concevoir vos propres missions et de les échanger avec d'autres pilotes.

Note: Quand vous utilisez le créateur de missions, toutes les opérations nécessitant le positionnement sur carte s'effectuent en pointant le curseur à l'endroit désiré et en sélectionnant.

SELECT AIR BASE (SELECTIONNEZ LA BASE AERIENNE)

Au début vous devrez sélectionner votre base de départ. Pointez sur l'un des divers diamants clignotants et sélectionnez. Il n'est pas obligatoire de retourner à cette base. Vous pouvez, si vous le désirez, commencer à une base, accomplir votre mission et atterrir sur une base alliée, qu'elle soit militaire ou civile.

ADD TARGET (AJOUTER UNE CIBLE)

Sélectionnez cette option pour ouvrir une deuxième fenêtre et choisir le type de cible que vous voulez placer : armée de terre, emplacement de SAM, cible industrielle, etc. Sélectionnez votre préférence puis placez la cible appropriée.

REFUEL POINT (POINT DE RAVITAILLEMENT)

Une fois que vous avez sélectionné l'endroit où vous voulez placez votre avion-ravitailleur, une petite fenêtre de Sélection d'Altitude s'ouvrira. Choisissez l'altitude de ravitaillement en cliquant sur les flèches GAUT ou BAS. Sélectionnez quand vous êtes prêt.

DELETE LAST (EFFACER DERNIERE CIBLE)

Quand elle est choisie, cette option effacera INSTANTANEMENT la dernière cible sélectionnée.

RECONNAISSANCE

Quand vous sélectionnez cette option, vous ouvrez une deuxième fenêtre vous permettant de visionner des zones-cibles en vue de faciliter l'identification des zones et des cibles. Vous pouvez aussi obtenir des informations sur les cibles.

MISSION TEXT (TEXTE DE MISSION)

Ceci est l'occasion, pour vous, de décrire les missions que vous avez conçues. Un éditeur de texte d'une page a été incorporé dans ce but.

DISK MENU (MENU DE DISQUE)

Il vous permet de SAUVEGARDER ou de CHARGER une mission. Défilez à travers vos missions à l'aide des flèches.

TEST MISSION (MISSION D'ESSAI)

Ceci vous permet de sélectionner la mission que vous créez. Vous entreprenez la mission normalement, d'abord en ARMANT votre jet avant de vous envoler, puis en entrant dans la section de DE-BRIEFING avant d'être replacé dans le créateur de missions.

END (FIN)

Ceci vous fait quitter le créateur de missions.

Fighter Bomber

ANNEXE C

Pour atteindre une cible au sol, alignez-vous bien dessus et appuyez sur la touche RETOUR EN ARRIÈRE.

Pour atteindre un avion ennemi, attendez que vous l'ayez dans votre ligne de tir, puis appuyez sur la touche "S".

Avant de faire partir vos missiles air-air SIDEWINDERS, assurez-vous que la cible est bien confirmée, c'est-à-dire entourée d'un cercle rouge sur le tableau "Présentation des armes" (Head-Up Display).

Il est important de vous rappeler que le missile air-air SIDEWINDER n'est pas infallible et, s'il est utilisé de trop près, s'avérerait inutile pour éliminer des chasseurs.

ANNEXE D

PREMIÈRES MISSIONS

MISSION 1: SAM SMASHER

Comme c'est la première mission, elle est aussi l'une des plus faciles.

La meilleure tactique est de voler bas, évitant les radars ennemis, descendant les Etats Majors (Command Tent) avec le missile Maverick; il est possible de toucher la cible à une distance de 23 km (15 miles).

Une fois que vous avez détruit votre cible, retournez à votre base puis appuyez sur la touche N; ensuite, il suffit d'atterrir sur la bonne piste!

MISSION 2: FARM HOUSE

Voici à nouveau une mission facile.

Décollez, volez jusqu'à la ferme et bombardez la grange.

Ensuite, retournez à la base en étant très prudent car les avions ennemis ont répondu aux signaux de secours et ils ne tirent pas à blanc!

Si vous êtes chanceux, vous reviendrez sain et sauf sur la piste d'atterrissage 18 (Runway 18).

MISSION 3: BRIDGE END

C'est une mission très difficile et comme le trajet est très long, il faut absolument conserver votre kérosène.

Décollez de la base et dirigez-vous vers la première cible tout en ne dépassant pas 60 % de votre puissance.

Il y a 270 km (169 miles) à parcourir avant d'atteindre la cible, et la même distance pour revenir à la base, alors n'oubliez surtout pas d'économiser votre kérosène!

Si vous atteignez les cibles, il faut que vous les détruisiez dans le bon ordre: SAMSITE tout d'abord, suivi du BRIDGE. Vous pouvez ensuite revenir sur l'une des pistes d'Ellsworth.

MISSION 4: STRIKE FORCE

Beaucoup plus courte que la Mission 3, mais comprenant plus de manœuvres aériennes et plus de cibles au sol.

Vos collègues basés au sol ont coopéré à cette mission et ont travaillé de façon à ce que les cibles soient illuminées par lasers: les missiles, guidés par lasers, n'auront pas de mal à les atteindre.

Quand vous aurez détruit la batterie d'artillerie "Artillery Battery", les forces ennemis seront alertées et il faudra alors agir vite!

Lorsque vous avez descendu trois cibles, retournez atterrir sur la piste 36.

BONNE CHANCE!

ARMEMENT

Après que l'on vous ait présenté la mission, vous devez décider quel armement vous sera le plus utile dans la bataille.

Vous sélectionnez les armes en cliquant sur l'icône de l'arme et en la draguant à la vue du dessous de l'appareil. Certaines armes, par exemple le Maverick AGM-65, peuvent être transportées dans des étagères à éjecteurs multiples. Vous n'aurez qu'à lâcher la même arme deux fois à l'un des pylônes disponibles (clignotant).


Alternativement, vous pouvez choisir d'autoarmer votre machine avec une simple liste d'armes, établie à l'avance, qui conviennent le mieux à votre appareil, en cliquant simplement sur l'icône AUTO ARM.

Les armes disponibles sont les suivantes :

1. Canon 23/27mm

Utilisé pour le combat de près. Beaucoup d'appareils de la fin des années 60 et du début des années 70 furent construits sans canon, le but étant qu'avec l'arrivée de missiles téléguidés sophistiqués, un appareil ne serait jamais à portée d'un canon. L'expérience de la guerre du Vietnam a prouvé que ceci n'était pas le cas. La plupart des BOMBARDIERS modernes sont équipés d'un canon soit comme installation interne permanente soit comme montage central, la dernière option occupant au moins un pylône de provisions extérieur.

2. Missile Air-Air (AAM)

| | | |
|--|---|---|
| Sidewinder - AIM9 L Bofors-Rb24 AA-8 Aphid | |  |
| Type | AAM à portée Courte/Moyenne | |
| Poids | 195lb, 88.5kg | |
| Performance | Accélérant à Mach 2.5 en 2.2 secondes | |
| Portée | 11 miles, 17.7km | |
| Temps de Mission | 60 secondes maximum | |
| Ogive | explosion/fragmentation 25lb, 11.4kg avec détonateur de proximité IR à laser actif. | |

Le Sidewinder AIM-9L est un missile air-air guidé sur la cible par la chaleur émise par les tuyères de réacteurs des avions ennemis. L'acquisition de la cible s'obtient en activant la tête chercheuse du missile et en écoutant le missile avec le casque à écouteurs du pilote. Quand le missile s'arrime à la cible, son grognement particulier augmente d'intensité en un crescendo musical jusqu'à ce que le pilote lâche le missile. Après quoi le missile suivra la source IR. En s'approchant de sa cible, le détonateur de proximité à laser sent qu'il est raisonnablement proche d'elle et explose en lâchant des centaines de tringles pré-formées sur l'ennemi.

3. Missile Air-Sol (ASM)

AGM-65A Maverick Bofors Rb-75

| | |
|-------------|--|
| Type | Missile air-sol |
| Poids | 635lb 288kg |
| Performance | Classée secrète |
| Portée | Jusqu'à 25 miles (40km) après lâchage Mach 1.2 en altitude |
| Ogive | Explosion/fragmentation dans boîtier en acier ou charge de 83lb (37.6kg) |



L'AGM-65 est un missile d'attaque au sol guidé par vidéo. Le pilote sélectionne le missile, ce qui fait pivoter son gyro à grande vitesse et allume sur son panneau une lumière indiquant que l'arme est prête. L'image de la caméra vidéo située dans le nez du missile se retourne sur la cible et le pilote engage le mode arrimage. Il utilise ensuite soit l'affichage vidéo soit son appareil de pointage du fusil pour s'arrimer à la cible, puis il lâche l'arme. Après être lâchée, l'arme reste arrimée à l'image vidéo de la cible et la suit intelligemment. Dans le cas où l'image serait interrompue, le missile suivra sa dernière trajectoire connue.

4. AGM-88A HARM

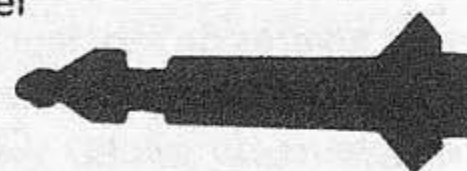
| | |
|-------------|--|
| Type | Missile anti-radiation |
| Poids | 796lb, 361kg |
| Performance | Vitesse supérieure à Mach 2. |
| Portée | Environ 11 miles |
| Ogive | Fragmentation avec système de détonateur de proximité. |



L'AGM-88A est un nouveau type de missile qui est la conséquence directe de l'utilisation toujours croissante de la technologie dans la guerre moderne. Ce missile utilise la radiation même émise par la capsule ECM d'un appareil ennemi pour se diriger sur lui. Le pilote, soupçonnant qu'un ennemi se trouve dans les parages, peut lancer le missile 'à l'aveuglette'. Si l'ennemi émet une radiation électromagnétique quelconque, le missile s'arrimera immédiatement.

5. Mk 13/18 Paveway II LGB

| | |
|-------------|---------------------------------------|
| Type | Bombe sans propulsion guidée au laser |
| Poids | 1030lb, 467.6kg |
| Performance | Chute libre |
| Portée | Selon l'altitude de largage |
| Ogive | Grand explosif |



La Bombe Guidée au Laser est un système conçu en vue d'améliorer la précision des bombes conventionnelles. La cible est illuminée avec une lumière laser, soit par l'appareil de lancement soit par un deuxième appareil ou même par des troupes au sol. Un anneau de senseurs autour du nez de la bombe détecte la

lumière laser reflétée et, en passant les signaux aux surfaces de contrôle mobiles de la bombe, la tienne alignée à la cible. Le système est économique, efficace et n'exige aucune modification de l'appareil.

6. Bombe à Objectif Général

| | |
|-------------|-------------------------------------|
| Type | Bombe non guidée et sans propulsion |
| Poids | 1000lb, 454.6kg |
| Performance | Chute libre |
| Portée | Selon l'altitude de largage |
| Ogive | Grand explosif |



La précision de la Bombe à Objectif Général et Chute Libre a, dans le passé, été uniquement dépendante de l'habileté de celui qui dirige la bombe. Avec l'aviation moderne d'aujourd'hui, l'ordinateur prend en charge le lancement de la bombe, calculant la vitesse, l'altitude, la résistance du vent, etc. Le pilote est informé du moment où il doit appuyer sur le bouton. L'ordinateur s'occupe du reste.

7. JP233 MW1 - Arme de Protection d'Aérodrome

| | |
|--------|--------------------------------|
| Type | Distributeur de sous-munitions |
| Poids | 11200lb, 5080kg |
| Emport | Diverses petites bombes |



JP233 est une série de distributeurs de sous-munitions pour les emports retardés de parachutes comprenant des petites bombes causant des cratères dans les pistes et des mines anti-personnelles avec ou sans détonateurs à retardement. Il est principalement utilisé pour empêcher les forces ennemies d'accéder à l'aérodrome et pour entraver toutes réparations résultantes.

8. Capsule BOZ-100 ECM - Distributeur Leurre IR et Chaff

| | |
|-------|---|
| Type | Distributeur Leurre à compteur Electronique |
| Poids | 1000lb, 454kg |



La capsule BOZ-100 ECM est lancée d'en-dessous l'un des pylônes de l'aile extérieure et permet à l'appareil qui est attaqué par les armes électroniquement guidées de se défendre. Il se défend de deux manières.

Un missile téléguidé IR s'arrime à la source de chaleur la plus intense qu'il puisse trouver (ceci est généralement la tuyère du réacteur ennemi) et la suit jusqu'à l'explosion. Si une source d'énergie alternative (et plus intense), un leurre IR, est éjectée de l'arrière de l'appareil, il est possible de tromper le missile et de lui faire suivre ce leurre.

Un missile guidé par radar s'arrime sur le retour de radar de l'appareil ennemi.

Le distributeur de Chaff éjecte un nuage de fines lames métalliques dans l'air, derrière l'appareil en position de défense, créant ainsi une énorme (et, pour le missile qui arrive, une déroutante) cible radar.

9. Durandal - Bombe de Pénétration de Piste

Type: Arme de Protection d'Aérodrome

Poids: 430lb (195kg)

Ogive: Grand explosif



Le durandal est une méthode simple mais efficace de creuser des cratères dans les pistes d'atterrissage pavées de l'ennemi et de les rendre ainsi inutilisables.

L'arme se largue d'une altitude aussi basse que 50 mètres et est immédiatement retardée par un parachute qui la fait piquer du nez. Le moteur de la roquette fait feu et fait pénétrer l'ogive profondément dans le béton, créant un cratère de jusqu'à 200 mètres carrés.

10. Capsules à Roquettes



Ces armes ont été les composantes principales de l'arsenal d'attaques terrestres pendant plusieurs années. Le pilote dirige l'avion à la cible au sol et tire une salve d'obus contenant un puissant explosif directement le long de la ligne de vol. L'arme est particulièrement efficace contre les armures mobiles.

11. ALARM - Missile à lancement aérien anti-radiation

Poids 390lb

Performance Information non communiquée

Portée Information non communiquée

Propulsion moteur à combustible solide à deux étages



Alarm est l'équivalent britannique du missile nord américain HARM. Il se lance dans la direction générale des positions ennemies (par exemple les emplacements de SAM) et monte jusqu'à environ 12.000 mètres. Il pique ensuite du nez et retombe lentement, sous un parachute drogue, tout en recherchant les émetteurs radio/radar hostiles. Dès que l'ennemi "rallume", le missile s'arrime à la cible et lance son moteur secondaire, le dirigeant sur la position ennemie.

DONNÉES D'APPAREILS

LE McDONNELL DOUGLAS F-15E STRIKE EAGLE - USA

L'Armée de l'Air des Etats-Unis

Le McDonnell Douglas F-15E Strike Eagle

Actuellement dans sa vingtième année de service, Le McDonnell Douglas F-15 est en train de subir un programme de développement majeur dans le but d'adapter ce chasseur extrêmement versatile en un interdictor capable de résister à tous les temps et en une force de frappe qui sera nommé Le McDonnell Douglas F-15E Strike Eagle.

C'est un appareil à deux sièges, le pilote utilisant un grand angle HUD alimenté

par des informations de détecteur IR et le 'GIB' (le type à l'arrière) aura la tête baissée pour vérifier les CRT pour radar, FLIR, carte numérique et affichages de menaces.

Grâce à l'utilisation de paquets de carburant conformes mieux connus sous le nom de FAST, le F-15E peut transporter 8.820lb (4000 kg) de carburant supplémentaire lui permettant de transporter jusqu'à 24.250lb (11.000 kg) de matériel sous les pylônes des ailes - un chargement de combat comparable à celui du F-111.

Le F-15E

| | |
|--|-----------------------|
| Chargement Maximum au Décollage | 24.250 lb (11.000 kg) |
| Vitesse Maximum en Altitude | Mach 2.5 |
| Vitesse Maximum au Niveau de la mer | Non révélée |
| Plafond de Service | 65.000 pieds |
| Portée Maximum | 3.450 miles (5500km) |
| Rayon de Combat (avec plein chargement | (1.480 km) |
| Distance de Décollage (à vide) | 900 pieds (250m) |

LE Mc DONNELL DOUGLAS F-4E PHANTOM - USA

L'Armée de l'Air des Etats-Unis

Le Mc Donnell Douglas F-4E Phantom

Le F-4 Phantom fera sûrement partie des classiques de notre temps et est inclu dans cette simulation afin de rendre hommage à un appareil qui, plus que tous les autres, restera dans nos mémoires comme étant toujours à la hauteur de sa tâche.

On estime que des 5.173 Phantoms construits, il en restera 1.500 toujours en utilisation en l'an 2000.

Le F-4E, une conséquence de la guerre du Vietnam, est une variante offensive de l'appareil et, même par rapport aux critères de haute technologie d'aujourd'hui, c'est toujours une arme formidable. Contenant un canon M-61 sous son nez, une cellule supplémentaire de carburant, un équipement électronique avancé, un équipement de conduite de tir et de nouveaux moteurs, le F-4E a été mis à jour au point qu'il conserve une position prépondérante dans de nombreuses armées de l'air dans le monde.

Le F-4E

| | |
|-------------------------------------|-----------------------------|
| Chargement Maximum au Décollage | 16.000 lb (7.257 kg) |
| Vitesse Maximum en Altitude | Mach 2.27 |
| Vitesse Maximum au niveau de la mer | Mach 1.9 (910 mph) 464 km/h |
| Plafond de Service | 60.000 pieds (18.290m) |
| Portée Maximum | 2,660 miles (4.281 km) |
| Distance de Décollage | 3.000 pieds (914m) |

LE GENERAL DYNAMICS F-111F AARDVARK - USA

L'Armée de l'Air des Etats-Unis

Le General Dynamics F-111F

L'Armée de l'Air des Etats-Unis est équipée d'un appareil dont l'exploitation fut

presque annulée à cause de problèmes de fuselage et d'équipement électronique. C'est ce même appareil qui effectua le raid récent en Libye et qui est aujourd'hui considéré comme l'un des meilleurs bombardiers à longue portée. L'appareil est le General Dynamics F-111F.

Le F-111F est propulsé par deux moteurs Pratt et Whitney TF30-P-100 qui ont une poussée de 25.100 lb et en font de loin la plus puissante version de cet Appareil.

Sa vitesse maximum (à vide) à 35.000 pieds est de Mach 2.2 et il est capable de porter 4.000 lb intérieurement ou un canon M-61 de 20mm à plusieurs canons. Il possède aussi six missiles par pylône.

Le F-111F

| | |
|-------------------------------------|--|
| Chargement Maximum au Décollage | 31.500lb (14.288 kg) |
| Vitesse Maximum en altitude | Mach 2.2 |
| Vitesse Maximum au niveau de la mer | Mach 1.2 (793kt) 1.469 km/h 913 mph |
| Plafond de service | 60.000 pieds (18.290m) |
| Portée maximum | 4.707 km 2.925 (miles) |
| Rayon de combat (A pleine charge) | 1480km |
| Distance de décollage | Moins de 3.000 pieds |

LE PANAVIA TORNADO IDS - GRANDE-BRETAGNE

La Royal Air Force et la Luftwaffe

Le Panavia Tornado IDS (Interdictor Strike Variant)

La Royal Air Force britannique et la Luftwaffe allemande sont équipées de l'appareil généralement considéré comme le plus efficace des Interdictor Strike - le Tornado IDS.

Le plus remarquable chez le Tornado est sa capacité de voler à la hauteur des arbres à 550 noeuds et de toucher sa cible presque sans exception grâce à une bombe guidée par un laser. Il en est capable grâce à un fuselage et un moteur superbes associés à ce qui est sans conteste l'équipement électronique le plus perfectionné du monde.

Vous pouvez piloter Le Tornado 'sans les mains' grâce à l'utilisation d'un 'Radar Longeant le Terrain' (TFR) qui balaie la zone en avant de l'appareil afin de détecter les obstacles et de permettre à l'appareil de les survoler. Il est efficace même à une altitude aussi basse que 50 pieds !

L'autre aspect remarquable du Tornado est son système de navigation qui est capable de placer l'appareil à moins de 20 pieds de sa cible à une distance de plusieurs centaines de miles sans que le pilote ait besoin de toucher le volant de commande. Il en est capable sans aucune information arrivant par satellite ou d'une station au sol etc.

Le Tornado - IDS

| | |
|---------------------------------|----------------------|
| Chargement Maximum au Décollage | 19.840 lb (9.000 kg) |
|---------------------------------|----------------------|

Fighter Bomber

| | |
|-------------------------------------|------------------------------------|
| Vitesse Maximum en altitude | Mach 2.2 |
| Vitesse Maximum au niveau de la mer | Mach 1.2 (800 kt) 482 km/h 921 mph |
| Plafond de Service | 50 000 pieds + (15 240m +) |
| Portée Maximum | Non révélée |
| Rayon de Combat (à plein) | 863 miles (1 390 km) |
| Ascension à 30 000 pieds | En moins de 2 minutes |
| Limite g | +7.5 |
| Distance de Décollage | 12 900 pieds |

LE SAAB AJ37 VIGGEN - SUEDE

L'Armée de l'Air suédoise

Le Conseil d'Administration de l'Armée de l'Air suédoise enflamma le monde de l'aviation au début des années 60 à l'annonce des plans pour le 'Système 37'.

Ce devait être un système d'armement standardisé incorporant de nombreux aspects de défense et d'attaque aérienne. La caractéristique principale du 'Système 37' était un appareil supersonique avec un équipage. Le Saab Viggen.

L'appareil est construit exceptionnellement avec une aile fixe de 400 pieds carrés précédée par un avant de l'avion en canard ce qui donne à l'appareil un excellent STOL (décollage et atterrissage court) et rayon de virage.

La source de puissance du Saab est un réacteur turbo à deux arbres fabriqué sous licence de Pratt et Whitney qui développe 25 970 lb de poussée permettant à l'appareil d'atteindre 32 800 pieds en seulement 100 secondes. En tant que plate-forme d'armement, le Viggen est un appareil exceptionnel avec une énorme variété de capacité d'approvisionnement.

Le Saab Viggen AJ37

| | |
|--------------------------------|---------------------------------------|
| Poids Maximum au Décollage | 6000kg (Extérieur) |
| Vitesse Maximum à 36 100 pieds | Mach 2 (1 146 kt) 2124 km/h 1 320 mph |
| Vitesse Maximum à 330 pieds | Mach 1.2 (793 kt) 1470 km/h 914 mph |
| Plafond de Service | 60 000 pieds (18 290m) |
| Portée Maximum | Non révélée |
| Rayon de Combat (A plein) | 296 miles (476 km) |
| Ascension à 32 810 pieds | 1m 40s |
| Limite g | +12 (ultime) |
| Distance de Décollage | 400m (1 312 pieds) |

LE MIG-27 FLOGGER -D - URSS

L'Armée de l'Air soviétique

Le Mikoyan/Gurevich MIG-27 (Flogger D)

Entré en service avant 1974, cet appareil d'attaque tactique à un siège avec des moyens de reconnaissance secondaire est propulsé par un seul turbofan postcombustion Turmanskyy R-29B classé à 17 640 lb à sec et à 25 350 lb à pleine postcombustion.

Généralement tourné en ridicule par certains auteurs spécialistes de l'aviation pour être insuffisamment puissant et difficile à manoeuvrer, le Flogger n'a aucun de ces défauts quand il est observé de près. Son nez incliné lui a valu le surnom de 'Nez de canard' parmi les pilotes. Le nez incliné permet au pilote une vision maximum du sol lors de missions d'attaque à très basse altitude.

A l'intérieur du nez se trouve le très perfectionné (et secret) équipement électronique. L'appareil possède probablement un TFR (Radar longeant le terrain) ainsi qu'un Système de Navigation Inertiel qui lui confère les mêmes moyens que le Tornado britannique. Il est peu probable que le Flogger ait le même niveau de perfectionnement du fait que le fuselage date de la fin des années 60. Un équipement électronique revalorisé aura probablement été installé et cet appareil d'attaque devrait être pris au sérieux par ses adversaires.

Le MiG-27

| | |
|-------------------------------------|---|
| Poids Maximum au Décollage | 4000 kg (Extérieur) |
| Vitesse Maximum en altitude | Mach 1.7 (975 kt) 807 km/h 1 123 mph |
| Vitesse Maximum au niveau de la mer | Mach 1.1 (726 kt) 1 349 km/h 836 mph |
| Plafond de Service | 52 495 pieds (16 000m) |
| Portée Maximum | Non révélée |
| Rayon de Combat (A plein) | Non révélé |
| Vitesse d'Ascension | Non révélée |
| Limite g | Non révélée |
| Distance de Décollage | 800m 2 625 pieds |

DONNÉES D'ARMES

LE McDONNELL DOUGLAS F15-E - USA

Données d'Armes Individuelles

| | |
|-----------------------------------|--|
| Poids total des réserves externes | 24 250lb (11 000 kg) |
| Nombre de points durs | Sous aile: 4 Fuselage: 5 |
| Estimation de points durs | Aile extérieure: 1000lb Aile intérieure: 5100lb Fuselage: 1000lb Ligne du Centre 4500lb |

| Arme | Type | Guidage | Position | Facteur Poids |
|---------|--|---------|---------------|---------------|
| Canon | Six canons Simples 20mm General Electric M61A1 Vulcan | Aucun | Racine Aile | Nul |
| AIM 120 | AAM | Radar | Toute externe | 195lb |

Fighter Bomber

| | | | | |
|----------------------|--------------------------|-------------|--|--------|
| AGM 65A Maverick | ASM | Vidéo | Toute externe 436lb (charge à forme fragmentation) | 635lb |
| GBU 12 PAVEWAY II | Bombe | Laser | Toute externe | 1301lb |
| GBU 10 PAVEWAY II | Bombe | Laser | Toute externe | 2000lb |
| Rockeye MK20 | Bombe à fragmentation | Chute libre | Toute externe | 2000lb |
| SNAKE EYE | Bombe | Chute libre | Une par pylône d'aile extérieur/500lbx6 retardé par aile portée en triplets tandem sur deux étagères à éjecteur multiple | |

LE McDONNELL DOUGLAS F4-E - USA

Données d'Armes Individuelles

Poids total des réserves externes 16000lb (7257kg)

Nombre de points durs Sous aile: 4

Fuselage: 5

Estimation de points durs Aile extérieure: 2240lb

Aile intérieure: 3500lb

Fuselage: 1000lb

Ligne du Centre: 3500lb

| Arme | Type | Guidage | Position | Facteur Poids |
|----------------------|---|-------------|---|---------------|
| Canon | Six canons Simples 20mm General Electric M61A1vulcan | Aucun | Sous Nez | Nul |
| AIM-120 | AAM | Radar | Toute externe | 195lb |
| AGM 65A Maverick | ASM | Vidéo | Toute externe 436lb (charge à forme fragmentation) | 635lb |
| GBU-12 PAVEWAY II | Bombe | Laser | Toute externe | 1301lb |
| GBU-10 PAVEWAY II | Bombe | Laser | Toute externe | 2000lb |
| Rockeye MK20 | Bombe à | Chute libre | Toute externe/2000lb fragmentation | |
| SNAKEYE | Bombe | Chute libre | Une par pylône d'aile extérieur/ 500lbx6 retardé par aile portée en triplets tandem sur deux étagères à éjecteur multiple. | |

LE GENERAL DYNAMICS F111F - USA

Données d'Armes Individuelles

| | |
|---|--|
| Poids total des réserves externes et internes | 31500lb (14288kg) |
| Nombre de points durs | Sous aile: 6 |
| Fuselage | Baie d'armes interne |
| Estimation de points durs | Aile extérieure (swing) 6000lb Aile intérieure (swing) 6000lb Aile intérieure (fixe) 6000lb Baie d'armes internes de fuselage: 4000lb |

| Arme | Type | Guidage | Position | Facteur Poids |
|------------------------|--|-------------|--|---------------|
| Canon | Six canons Simples 20mm General Electric M61A1 vulcan | Aucun | Sous Nez | Nul |
| AIM-9B/L Sidewinder | AAM | Chaleur | Toute externe | 195lb |
| AGM-65A Maverick | ASM | Vidéo | Toute externe 436lb (charge à forme fragmentation) | 635lb |
| GBU-12 PAVEWAY II | Bombe | Laser | Toute externe | 1301lb |
| GBU-10 PAVEWAY II | Bombe | Laser | Toute externe | 2000lb |
| Rockeye MK20 | Bombe à | Chute libre | Toute externe/2000lb fragmentation | |
| SNAKEYE | Bombe | Chute libre | Une par pylône d'aile extérieur/500lbx6 retardé par aile portée en triplets tandem sur deux étagères à éjecteur multiple | |

LE PANAVIA TORNADO IDS - GRANDE-BRETAGNE

Données d'Armes Individuelles

| | |
|-----------------------------------|--|
| Poids total des réserves externes | 19,840lb (9000kg) |
| Nombre de points durs | Sous aile: 4 Fuselage: 5 |
| Estimation de points durs | Aile extérieure 1000lb Aile intérieure 3000lb Fuselage: 4000lb Ligne centrale: 2000lb |

Fighter Bomber

| ARME | Type | Guidage | Position | Facteur Poids |
|------------------------|--|-------------|--|---------------|
| Canon | Mauser 27mm double 360 coups par canon | Aucun | Interne | Nul |
| AIM 9B/L Sidewinder | AAM | Chaleur | Toute externe | 195lb |
| AGM 65A Maverick | ASM | Vidéo | Toute externe 436lb (charge à forme fragmentation) | 635lb |
| ALARM | Anti-radiation | Radar | Toute externe | 390lb |
| JP233 | Protège aérodrom | Aucun | Fuselage | 4000lb |
| MARK 13/18 PAVEWAY | Bombe | Laser | Toute externe | 1301lb |
| OBJECTIF GENERAL | Bombe | Chute libre | Toute externe | 1000lb |

LE SAAB AJ37 VIGGEN - SUEDE

Données d'Armes Individuelles

Poids total des réserves externes 13228lb (6000kg)

Nombre de points durs Sous aile: 4

Fuselage: 3

Estimation de points durs Aile extérieure 1102lb

Aile intérieure 2205lb

Fuselage: 1102lb

Ligne centrale: 2205lb

| Arme | Type | Guidage | Position | Facelift Poids |
|---------------------|-----------------------------|-------------|--|----------------|
| Canon | KCA Oerlikan simple 30mm | Aucun | Interne | Nul |
| RB-24 Sidewinder | AAM | Chaleur | Toute externe | 195lb |
| RB-75 Maverick | ASM | Vidéo | Toute externe (fragmentation) 436lb (charge à forme) | 635lb |
| Rb-05A | ASM | Radar | Toute externe | 672lb |
| Bofors M70X | Roquettes | Aucun | Toute externe | 1000lb |
| OBJECTIF GENERAL | Bombe | Chute libre | Toute externe | 1000lb |

LE PANAIA TORNADO IDS - ALLEMAGNE

Données d'Armes Individuelles

Poids total des réserves externes 19840lb (9000kg)

Nombre de points durs Sous aile: 4

Estimation de points durs Fuselage: 5

Aile extérieure 1000lb

Aile intérieure 3000lb

Fuselage: 4000lb

Ligne centrale: 2000lb

| Arme | Type | Guidage | Position | Facteur Poids |
|------------------------|--|-------------|--|---------------|
| Canon | Mauser double 27mm 360 coups par canon | Aucun | Interne | Nul |
| AIM-9B/L Sidewinder | AAM | Chaleur | Toute externe | 195lb |
| AGM-65A Maverick | ASM | Vidéo | Toute externe 436lb (charge à forme fragmentation) | 635lb |
| ALARM | Anti-radiation | Radar | Toute externe | 390lb |
| MW1 | Protège aérodrome | Aucun | Fuselage | 4000lb |
| MARK 13/18 PAVEWAY | Bombe | Laser | Toute externe | 1301lb |
| OBJECTIF GENERAL | Bombe | Chute libre | Toute externe | 1000lb |

LE MIG-27 FLOGGER-M - URSS

Données d'Armes Individuelles

Poids total des réserves externes 10250lb (4660kg)

Nombre de points durs Aile interne: 2

Aile externe (largable aucun swing): 2

Fuselage: 2

Ligne centrale: 1

Estimation de points durs Aile extérieure 1102lb

Aile intérieure 1102lb

Fuselage: 1102lb

Ligne centrale: 2205lb

| Arme | Type | Guidage | Position | Facteur Poids |
|-------|---------------------------------------|---------|----------|---------------|
| Canon | 6 canons à 23mm /700 cartouches | Aucun | Interne | Nul |

Fighter Bomber

| | | | | |
|---|--|-------------|------------------------|--------|
| Canon | 23mm monté | Aucun | Aile interne seulement | 250 lb |
| GSh-B | Sur capsul pointant de 14 degrés vers le bas pour mitrillage au so | | | |
| AA-8 Aphid | AAM | Chaleur | Toute externe | 121lb |
| AS-7 Kerry | ASM | Laser | Ligne centrale | 2205lb |
| FAB-500 | Bombe | Laser | Toute externe | 1102lb |
| FAB-250 | Bombe | Chute libre | Toute externe | 551lb |
| UB-32-57 | 55mm Roquettes | Aucun | Toute externe | 1102lb |
| BETAB-250 Protège (Assistance Aérodrome roquette) | Bombe | Aucun | Toute externe | 551lb |

SPITFIRE

'40'

SPITIFIRE 40 CPC FRANCAIS

COMMANDES

Joystick en haut
Joystick en bas
Joystick à gauche
Joystick à droite
Feu
Gouvernail à gauche
Gouvernail à droite
Augmenter la puissance
Diminuer la puissance
Volets
Changement d'écran
Enclencher une vitesse
supérieure/inférieure
Freins oui/non
Carte
Carte d'ensemble
ou utilisez le joystick.

CLAVIER

+
?
A
S
SHIFT
Z
X
Q
W

Barre d'espace

G
B
M
N

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR AMSTRAD CPC:

* DISC: tapez run "SPITFIRE".

* CASSETTE: appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER.

Instructions de sauvegarde: insérez une nouvelle cassette et suivez les instructions à l'écran. Appuyez sur RETURN après avoir tapé votre nom.

Lors de chargement du jeu on vous demandera de charger:

ORIGINAL LOG (programme d'origine)

ou SAVED LOG (programme sauvegardé).

Choisir avec le joystick et faire FEU pour valider.

Une liste de noms de pilotes apparaît sur le carnet de vol. Pour choisir un pilote, se positionner sur un nom avec le joystick et faire FEU. Le carnet de vol du pilote choisi apparaît: position hiérarchique, niveau, médailles, nombre d'heures de vol et victoires.

Faites FEU, un menu FLIGHT MODES apparaît (modes de vol):

PRACTICE (entraînement)

COMBAT

COMBAT PRACTICE (entraînement au combat)

Faites votre sélection au joystick et pressez FEU pour valider.

LES MODES DE VOL:

1) Mode PRACTICE (entraînement):

Si vous parvenez à atterrir correctement sur une piste, sauvegardez votre vol pour acquérir de l'expérience. Pour cela, suivre les instructions données à l'écran puis appuyez sur RETURN.

2) Mode COMBAT:

Le mode le plus important dans ce jeu. Lors de la sélection, vous recevrez vos instructions de combat.

Ex: ENEMY 3 (nombre d'avions à abattre)

INTERCEPT 14 (distance en miles)

BEARING 200 (éloignement de la piste, en pieds)

HEIGHT 6000 (hauteur de vol, en pieds, de l'ennemi).

Maintenant, il vous faut engager le combat. Au début, l'ennemi restera à la hauteur à laquelle vous vous êtes déjà entraîné. En cas de succès, retournez à la base et enregistrez votre niveau.

3) Mode COMBAT PRACTICE (entraînement au combat):

Vous permet d'accroître votre expérience de combat. Vos succès ne seront pas enregistrés et vous pourrez retourner au menu principal en appuyant sur RETURN ou en vous écrasant.

TABLEAU DE BORD

FUEL GAUGE (jauge de carburant): indique la quantité de carburant qu'il vous reste. Vous avez 45 mn d'autonomie.

AIR SPEED INDICATOR (indicateur de vitesse pour l'air): mesurée en unité de 100 mph (miles par heure).

ARTIFICIAL HORIZON: vue du cockpit; le ciel est bleu et la terre marron. La position du Spitfire est indiquée.

VERTICAL SPEED INDICATOR (VSI) (indicateur d'ascension/descente): représente la vitesse verticale et le mouvement ascensionnel/descendant par intervalles de 1000 pieds par minute.

ENGINE REV INDICATOR (indicateur des tours par minute): mesuré en centaines de tours par minutes.

SLIP AND TURN INDICATOR (indicateur de déplacement): l'aiguille supérieure représente les mouvements latéraux, l'aiguille inférieure représente le degré de rotation. Plus les mouvements latéraux sont importants, plus le degré de rotation est important.

COMPASS (compas)

ALTIMETER (altimètre): mesure la distance du sol. La grosse aiguille marque les centaines de pieds et la petite aiguille les milliers de pieds.

Voilà ce qui compose un vrai tableau de bord de SPITFIRE. Deux options ont été ajoutées:

RUDDER INDICATOR (indicateur du gouvernail): au dessus du compas, montre la position du gouvernail.

PITCH INDICATOR (indicateur de cible): en bas, à gauche, représente une vue de côté de l'avion. Utile pour s'orienter lors de plongeon ou d'ascension forte.

CONTROLES DE L'AVION:

JOYSTICK

En arrière

En avant

Mouvements latéraux

EFFET

le nez de l'avion se redresse

le nez de l'avion se baisse

contrôle des ailerons, l'avion penche à gauche / droite, tourne.

Feu active les 8 mitrailleuses Browning

Le manche de l'avion est centré quand le joystick est centré. Attention au décalage entre le mouvement au joystick et la réaction de l'avion!

LA CARTE:

Représente le Sud-Est de l'Angleterre. Le Spitfire est représenté par un signe rouge, l'ennemi par un signe noir. Les 3 carrés sont autant de zones susceptibles d'être détaillées plus avant.

Regarder la carte permet de geler l'action, comme une touche PAUSE. Si le Spitfire est dans l'un de ces 3 carrés, appuyez sur N pour plus de détails au sol (effet de zoom avant). Appuyez encore pour étendre la zone puis pour la contracter. Les détails au sol sont relatifs à la position du Spitfire.

VUE DU COCKPIT:

Si vous volez à une hauteur inférieure à 800 pieds, une petite ligne noire marquera le bas, à droite de l'écran. Ceci pour indiquer que vous vous rapprochez du sol. Des petits points blancs apparaissent de part et d'autre du cockpit, en bas de l'écran. A gauche pour indiquer la vitesse, à droite pour indiquer la position du gouvernail.

Spitfire 40

CHECK LIST:

- Volets levés
- Amener la puissance à 1800 rpm
- Enlever les freins
- Augmenter la puissance à 3200 rpm
- Quand la vitesse de l'air approche les 90 mph passer en "Vue du cockpit"
- Amener tranquillement le joystick en arrière
- Quand le Spitfire décolle, rentrer le train d'atterrissage. Vérifier que la lumière rouge est bien allumée au tableau de bord.
- Attendre d'avoir atteint une vitesse de 140 mph minimum pour commencer une ascension
- Après une ascension, révenir à une puissance de croisière de 2900 rpm.

COMBAT: règles de combat dans les années 40.

- 1) grimper rapidement pour avoir l'avantage de la hauteur. L'élan obtenu en plongeant lors d'une attaque permet de reprendre de l'altitude après coup.
- 2) ne jamais voler tout droit plus de quelques secondes dans une zone de combat. Etre une cible mouvante plutôt qu'une cible statique. IMPORTANT: regardez dans vos rétroviseurs!
- 3) les attaques viennent souvent de l'arrière et sur le côté. Pour faire face, se retourner au plus près en augmentant la vitesse, ainsi l'attaquant sera en position statique par rapport à vous. Cela peut mener à des combats en DOG-FIGHT, où chaque avion essaie de se placer à la queue de l'autre dans un mouvement circulaire.
- 4) on peut aussi se sauver par une fuite en plongée.

SIMULATION DE COMBAT

Différentes couleurs définissent l'ennemi, en fonction des vitesses, des capacités et de leur position/direction. Variez vos techniques en fonction de vos déplacements.

CLES POUR LE COMBAT:

Si l'attaque vient de derrière, l'ennemi apparaîtra dans le rétroviseur. Accélérer au maximum et tourner aussi serré que possible. Le gouvernail permet de contrôler les mouvements latéraux et leur degré. Si vous perdez le contact avec l'ennemi durant le combat, revenez à votre hauteur de départ (en faisant une belle spirale) et regardez la carte. Si vous réussissez à descendre un avion ennemi, retournez vers une piste, atterrissez correctement et sauvegardez vos exploits.

CHECK LIST DE VOL

POUR DECOLLER:

- enlever les freins
- ramener la puissance à 3400 rpm
- décoller à 90 mph
- enclencher une vitesse inférieure

POUR ATTERRIR

- limiter la vitesse à 140 mph
- baisser les ailerons et enclencher la vitesse inférieure
- l'approche finale doit se faire entre 80 et 100 mph

ASCENSION OPTIMALE

- dépend de la hauteur

200 mph à 2850 rpm permettent 2500 pieds d'ascension par minute

VOL OPTIMAL

- 200 mph à 1900 rpm
- on atteint un niveau de vol entre 90 et 350 mph

Spitfire 40

LIMITES DE VOL

- décrochage: à 65 mph au point mort ailerons baissés.
- plongeon: 450 mph
- looping: entrez avec une vitesse minimale de 250 mph.
- renversement: entre 180 et 300 mph. Le nez au-dessus de l'horizon. Augmenter la vitesse pour un renversement vers l'endroit.
- plafond: 35000 mph.

EN CAS DE PERTE DE CONTROLE

- réduire la puissance.
- diriger le joystick à l'opposé de l'indicateur.
- si nécessaire, déplacer le gouvernail dans la direction donnée par l'indicateur latéral. Revenir au centre quand l'indicateur est à zéro.
- ramener tranquillement le joystick en arrière si plongeon en cours.

Gee Bee **AIR RALLY**

DECOLLEZ AVEC GEEBEE !

Appuyez sur la touche "CTRL" et la petite touche "ENTER" en même temps.

GeeBee vous met aux commandes les plus chaudes de cet avion qui est capable de 400 km/h. Avez-vous le cran pour gagner la Cartwright Cup? Pouvez-vous contrôler le monstre à plus de 160 km/h? Cette course aérienne n'est pas pour les peureux ou les prudents, mais si vous voulez faire l'expérience du vol le plus passionnant de votre vie, lisez la suite!

INSTRUCTIONS

Dans cette course contre la montre, les participants arrivent en vue de compléter quatre circuits sur huit niveaux de jeu, accumulant des points sur leur parcours. Chaque niveau est plus difficile que le précédent et le quatrième circuit de chaque niveau est un vol spécial en rase-motte au cours duquel il faut crever des ballons, ou une épreuve de slalom. Les pilotes ont deux chances pour finir chaque circuits dans le temps donné.

Pour gagner le plus de points, les pilots doivent rester sur leur route et éviter les collisions avec d'autres avions. Le chrono tourne plus rapidement si vous déviez de votre route.

Faites donc attention!

Il est possible de survivre à une collision aérienne mais la plupart des accidents consomment tellement de temps qu'il devient alors difficile de terminer la course dans le temps limite.

Les pilotes ne passent normalement d'une course à l'autre et d'un niveau à l'autre que s'ils ont complété la course précédente ou le niveau précédent.

BREF GUIDE DES COMMANDES

Sur toutes les versions, une fois que le jeu a été chargé, on vous montrera un écran de menus qui vous permet de commencer le jeu, de choisir le manche à balai ou le clavier ou de redéfinir les touches de commandes.

Si vous jouez avec un Amstrad CPC/464, 664 ou 6128...

Commencez—S

Gauche—O

Redéfinissez les touches—R

Droite—P

Sélectionnez le Manche à Balai—J

Accélérateur—ESPACEMENT

Haut—Q

Pause—U

Bas—A

Continuez le jeu—N'importe quelle touche

INSTRUCTIONS DE MULTI-CHARGEMENTS

GeeBee Air Rally comprend tant d'accessoires passionnants que nous avons du en faire un jeu à chargements multiples pour concentrer tout l'action sur une seule bande ou un seul disque. Si vous voulez un jeu continu, veuillez vous assurer de garder votre bande ou disque GeeBee Air Rally dans la cassette des données ou le lecteur de disques à tout moment pendant une session avec le jeu. Suivez les incitations d'écran quand vous terminez un niveau avec succès.

AUX COURSES—CONSEILS POUR LE JEU

Votre altimètre, boussole et tableau de vitesse apparaissent, de gauche à droite, sur votre tableau de bord.

Le temps donné à chaque course apparaît au début de la course et commence le compte à rebours lorsque la course démarre.

Votre total de points apparaît dans le côté supérieur droit de l'écran—sauf pendant les épreuves spéciales où l'on creve les ballons. (Voir le score).

Pour commencer la course, appuyez sur puis relâchez le bouton feu. À mesure que vous augmentez votre vitesse, tirez sur le manche à balai ou utilisez la touche de 'traction' sur le clavier. (Voir les commandes).

Pour tourner, déplacez le manche à balai dans la direction appropriée ou utilisez les touches de commandes correctes.

Pour plonger, poussez le manche à balai ou utilisez les touches de commandes appropriées.

Ne déviez pas de votre route entre les pylones—vous ne marquez des points que quand vous êtes sur piste. Chaque fois que vous sortez de la piste, le chrono tourne quatre fois plus rapidement que la normale.

En conduisant entre les pylones, vous pourriez accélérer aux tournants larges et ralentir aux tournants étroits. Faites ceci soit en grimpant soit en plongeant.

Quand vous sortez de la piste, il serait bon de ralentir. Les manoeuvres permettant de remettre votre GeeBee sur piste sont mieux faites quand vous conduisez lentement.

Pour éviter les collisions en plein air, vous pouvez voler sous, autour ou au-dessus de l'autre vaisseau.

Si vous flanchez en plein air, vous parachuterez en toute sécurité. Pour continuer la course, appuyez simplement sur le bouton feu et redécollez. Vous recommencerez à peu près là où vous vous êtes arrêté.

Si vous ne terminez pas un circuit dans le temps permis, on vous donnera une deuxième chance. Si vous échouez encore, vous aurez la possibilité d'enregistrer votre score accumulé sur le tableau des Meilleurs Finisseurs (voir le score).

LE SCORE

Sauf pendant les épreuves spéciales de crevaisson des ballons, vous marquez des points à mesure que vous couvrez la distance de chaque circuit. Plus votre niveau de compétition est élevé, plus vous marquez de points.

À la fin de chaque course, vous recevez des bonus proportionnellement au temps qui reste sur le chrono. De plus, un bonus en temps est ajouté au temps qui vous est permis dans votre prochain circuit—mais seulement si vous réussissez à votre premier essai!

Pendant les épreuves de crevaisson des ballons, vous devez crever un certain nombre de ballons avant de commencer à accumuler des points. Le nombre de ballons que vous devez crever apparaît à la place de votre score jusqu'à ce que vous ayez crevé le nombre requis. Votre score apparaît alors sur l'écran et vous commencez à gagner des points supplémentaires pour chaque ballon supplémentaire crevé.

Quand vous ne terminez pas un circuit dans le temps permis, l'écran des Meilleurs Finisseurs apparaît; vous pouvez alors ajouter votre nom à celui des 15 meilleurs temps.

FLIGHT Simulator

SIMULATEUR DE VOL MYRDDIN

AMSTRAD

Au commencement du vol, votre avion est à 0° de longitude et 0° de latitude, prêt pour le décollage sur la Piste 1 et orienté vers l'ouest.

Mettez les gas et lâchez les freins. L'avion commence à rouler. Vous feriez mieux à ce point de rentrer les volets pour augmenter la vitesse et l'accélération. Dès que la vitesse dépassera 60 noeuds (ou 40 noeuds les volets sortis), vous pourrez commencer à prendre de l'altitude. Pendant le vol, il faut que le train ainsi que les volets soient rentrés pour minimiser la résistance.

VITESSES DE DECROCHAGE/DE CATASTROPHE

Vitesse de décrochage les volets sortis = 40 noeuds

Vitesse de décrochage les volets rentrés = 60 noeuds

Vitesse maximale = 500 noeuds (si vous dépassez cette vitesse, vous vous crasherez . . .)

ATTERRISSAGE

Vous pouvez atterrir sur n'importe lequel des deux terrains. Atterrir ailleurs, ce sera la catastrophe.

Pour vous entraîner à décoller et à atterrir, servez-vous du point d'exclamation (!) qui vous permet de revenir sur le relèvement voulu (possibilité de virages de jusqu'à 180°).

LONGITUDE ET LATITUDE

La longitude et la latitude sont indiquées depuis - 32 000 jusqu'à + 32 000 en passant par zéro.

Si votre avion dépasse le bord de la carte, vous revidendrez sur le bord d'en face.

REPLISSAGE

Le remplissage se fait à chaque fois que vous atterrissez sur une piste quelconque et qu'il vous reste moins de la moitié d'un plein réservoir de carburant.

POINTS DE REPÈRE

Vous verrez sur la carte divers points de repère. Il vous faut expérimenter pour décider des altitudes qui vous permettent le mieux d'apercevoir ces points de repère, mais normalement une altitude d'entre 300 et 400 pieds est préférable.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Vous ne pouvez changer de niveau que quand l'avion est immobile. Pour monter le niveau, appuyez sur la touche 'P', et sur la touche 'Q' pour le baisser.

CONSEIL

Pendant le vol, n'arrêtez pas de consulter la carte, le compas et les indicateurs de longitude/latitude.

COMMANDERS

! = Renverser la direction

C = Couper les gaz

F = Volets sortis/rentrés

U = vers le haut)

D = vers le bas) Ou bien utilisez

L = à gauche) la manette de jeu

R = à droite)

O = Mettez les gaz

W = Train rentré/sorti

B = Appliquer/relâcher les freins

Flight Simulator

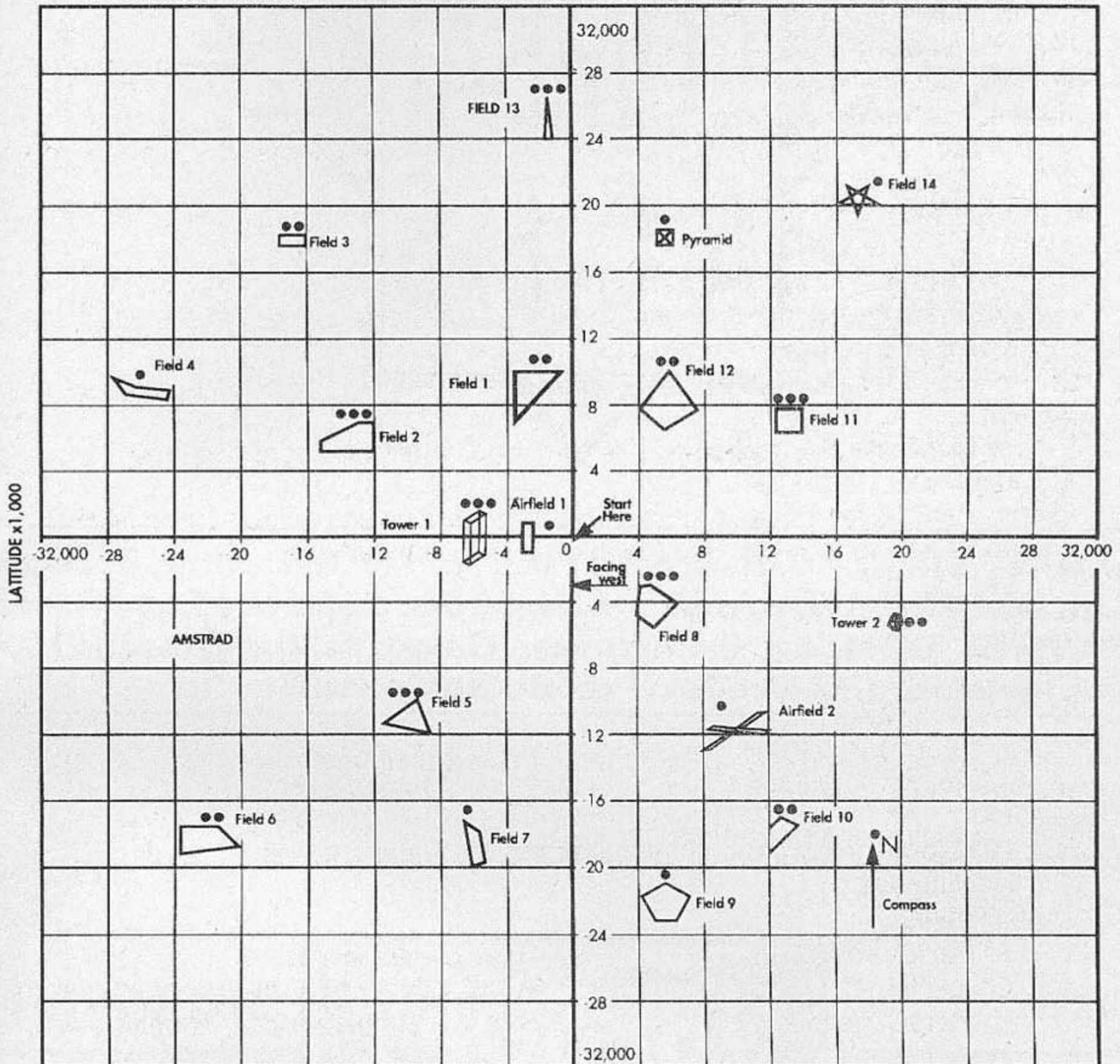
Instructions de chargement :

Appuyez simultanément sur CTRL ENTER, ensuite sur PLAY et puis une touche quelconque.

AMSTRAD DISC: taper run "FLIGHT".

MYRDDIN FLIGHT SIMULATOR MAP

LONGITUDE x1,000



| | | | | | |
|------|---------|--------|---------|--------|-----------|
| Dots | = Color | Points | = Color | Points | = Couleur |
| • | = Black | • | = Noir | • | = Noir |
| • | = Blue | • | = Azul | • | = Bleu |
| • | = Red | • | = Rouge | • | = Rouge |

Pour les news, les nouveautés, les concours et les astuces, branchez-vous sur notre serveur Minitel: le 3615 UBI.

Pour tout logiciel défectueux, appelez notre Hot Line, à Euromaintenance: (16) 99 08 90 77.



FLIGHT SIMULATOR & SPITFIRE 40 ©Alternative Software Ltd. **GEE BEE AIR RALLY** ©Alternative Software Ltd./Winner **FIGHTER BOMBER** ©Computer Game Vektor Grapfix 1989 ©Activision. Une production de Software Studio.

FIGHTER BOMBER: ST:22013GB AG:32030GB PC3:12038GB PC5:17038GB
CPC D:62024GB CPC C:63007GB
FLIGHT SIMULATOR: CPC D:62010B CPC C:63025GB
GEE BEE AIR RALLY: CPC D: 62032GB CPC C:63024GB
SPITFIRE 40: CPC D: 62011GB CPC C: 63019GB

Amiga is a trademark of Commodore-Amiga, Inc.

Atari ST is a trademark of Atari Corporation.

IBM is a trademark of International Business Machines.

Amstrad is a registered trademark of Amstrad Consumer Electronics PLC.

UBI SOFT

5036800

Entertainment Software