

Supplément Technique et de Vol pour Compatibles IBM© PC

(Avec guide clavier dépliant)

SUPPLEMENT TECHNIQUE

CONTENU

Votre boîte *Flying Fortress* devrait contenir un manuel, un poster, ce supplément technique/de vol, cinq disquettes 5,25" de haute densité ou quatre disquettes 3,5" de haute densité, et une carte d'enregistrement.

EQUIPEMENT REQUIS

Ordinateur: Pour cette simulation, il vous faut un IBM PC, AT, PS/2 ou un ordinateur compatible à 100 % avec l'un de ces modèles. L'ordinateur doit avoir un lecteur de disquettes haute densité et un disque dur. La simulation fonctionnera avec un microprocesseur 80286 mais il est conseillé d'avoir un microprocesseur 80386 ou supérieur, avec au moins 640 Ko de RAM.

Contrôle: Vous pouvez jouer entièrement à partir du clavier, ou d'un joystick. La plupart des sections supportent également le contrôle souris.

Affichage: La simulation nécessite un moniteur couleur avec un système graphique VGA/MCGA. Si vous utilisez une carte graphique ou un moniteur compatible, il ou elle doit être compatible à 100 % avec le hardware mentionné ci-dessus.

Lecteur: *Flying Fortress* doit être installé sur disque dur.

DOS: Il est nécessaire d'avoir au minimum la version 3.0 d'IBM PC-DOS ou de Microsoft MS-DOS, mais la version 5.0 est conseillée.

PROTECTION CONTRE LA COPIE

Flying Fortress n'est pas protégé contre la copie des disquettes. Vous pouvez donc installer les fichiers de la simulation sur disque dur à partir des disquettes d'origine. Cependant, le programme vous posera une question au sujet de la simulation. Reportez-vous au manuel pour répondre à cette question. MicroProse regrette de devoir recourir à cette forme minimale de protection en raison de l'importance du piratage de logiciels, organisé ou non.

INSTALLATION

Un programme appelé **"INSTALL"** est inclus sur la disquette A de *Flying Fortress*. Insérez la disquette A dans le lecteur de disquettes (lecteur A ou B) et désignez ce lecteur (en tapant **"A: [Return]"** ou **"B: [Return]"**).

Lorsque le nouveau prompt apparaît, tapez: **"INSTALL [Return]"**

Suivez les instructions du texte qui apparaît à l'écran. Configurez le programme d'installation en fonction de votre ordinateur.

La simulation supporte les cartes sonores suivantes:

Son IBM: Cette option supporte le speaker interne standard sur la plupart des ordinateurs IBM et compatibles.

Son AdLib/Soundblaster: N'utilisez cette option que si vous avez une carte sonore AdLib/Soundblaster ou compatible à 100 % installée dans votre ordinateur.

Son Roland MT-32: N'utilisez cette option que si vous avez une carte sonore Roland MT-32 installée dans votre ordinateur.

AMELIORATIONS ET CHANGEMENTS DE DERNIERE MINUTE

L'icône manche du pilote

L'icône manche du pilote est la plus basse des deux icônes se trouvant sur l'Ecran Cockpit, et non pas la plus haute, comme indiqué dans le manuel (page 28). L'icône manche située au-dessus s'allumera lorsque vous sélectionnerez le copilote. Vous commencerez chaque mission à la place du pilote (regardant vers la gauche par la fenêtre du cockpit).

La carte briefing de mission

La ligne jaune indique la trajectoire marquée par les points de repère jusqu'au point initial.

La ligne rouge indique la trajectoire du point initial jusqu'à la cible principale et la ligne orange, jusqu'à la cible secondaire.

La ligne blanche indique la trajectoire marquée par les points de repère jusqu'à la base.

Vues des postes des membres de l'équipage - Touches F1 à F10

Il n'est pas nécessaire d'assigner les 10 postes des membres de l'équipage dès que vous entrez dans le B-17, contrairement à ce qui est indiqué dans le manuel de *Flying Fortress*. Tous les membres de l'équipage sont à leur poste et peuvent être observés immédiatement en appuyant sur les touches de fonction [F1] à [F10]. Si vous décidez d'affecter un membre de l'équipage à un autre poste, la touche correspondante fera apparaître l'*Ecran Compartiment* approprié.

Saut dans le temps - Alt/T

En appuyant sur les touches [Alt] / [T], vous passerez au point de repère suivant, ou à un moment où il se passe quelque chose (par exemple, une attaque par des chasseurs ennemis).

Vues du navigateur

Si vous accédez à la vue extérieure du navigateur en appuyant sur la touche [E] (page 80 du manuel), vous pourrez retourner à la Vue Carte en appuyant sur la touche [I].

Fichier "Read Me"

Avant de charger *Flying Fortress*, vous devriez lire le fichier "Read Me" pour les changements de dernière minute et les améliorations apportées au jeu. La documentation de *Flying Fortress* a été terminée avant le logiciel, en raison de la taille et de la complexité du manuel, mais le fichier "Read Me" explique en détail tous les changements effectués après l'impression.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Bootez votre machine si nécessaire et attendez que le prompt "C>" apparaisse.

Tapez **"CD B17 [Return]"** puis tapez **"B17 [Return]"**.

La simulation commencera à se charger.

Remarque: Si vous avez installé le programme dans un autre répertoire, vous devez d'abord taper "CD [Nom de votre répertoire]".

DIFFICULTES D'EXPLOITATION ET PROBLEMES DE CHARGEMENT

Dans la majorité des cas, les problèmes de chargement ne sont pas dûs à un logiciel défectueux, mais à une procédure de chargement incorrecte ou à un défaut de hardware.

Vérifiez que vous avez exécuté correctement les instructions de chargement. Il est également possible qu'un virus ait été transféré dans votre hardware par un autre logiciel. Les copies pirates de jeux sont une source extrêmement courante de virus. Il vaut toujours mieux posséder des logiciels d'origine.

Cependant, si votre logiciel s'avérait défectueux, veuillez retourner la boîte complète, avec le **reçu, au lieu d'achat**. MicroProse regrette de ne pas pouvoir remplacer les produits, à moins qu'ils n'aient été achetés directement à la société.

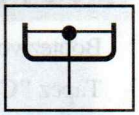
Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement de *Flying Fortress*, ou que vous avez besoin d'aide pendant le déroulement de la simulation, MicroProse se fera un plaisir de vous aider. Contactez-nous au (+44) 666 504399 (Royaume-Uni), du lundi au vendredi, de 9 h à 17 h. Prenez un papier et un crayon lorsque vous appelez.

SUPPLEMENT DE VOL

LA BASE D'ENTRAINEMENT

En sélectionnant "Crew Training" (Entraînement de l'équipage) sur l'Ecran de Bombardement Principal, vous accéderez à un menu vous permettant de choisir diverses options d'entraînement, notamment celles qui vous permettent de vous entraîner au décollage (take-off) et à l'atterrissage (landing). Lisez attentivement le texte qui apparaît une fois que vous avez fait votre sélection. Il donne des informations sur la situation d'entraînement qui va suivre.

LE SIMULATEUR DE VOL



Pour accéder à toutes les commandes de vol, vous devez choisir le Pilote [F3] ou le Copilote [F4]. Si vous venez de commencer une mission, vous serez automatiquement à la place du pilote, en train de regarder par la fenêtre du cockpit.

En appuyant sur la touche [[ ] (crochet ouvert), vous pouvez faire défiler la vue vers la gauche et en appuyant sur la touche [ ]] (crochet fermé), vous pouvez faire défiler la vue vers la droite. Vous pouvez également accéder à des vues plus sélectives à partir du cockpit en appuyant sur les touches [PgUp] [PgDn] [Ins] et [Delete].

Pour voir le tableau de bord du pilote du B-17, appuyez sur la touche [I].

Le B-17 a de nombreux cadrans et interrupteurs avec lesquels vous devez vous familiariser. Etudiez le diagramme du tableau de bord du pilote.

Appuyez sur la touche [(crochet ouvert) pour faire défiler votre vue vers la gauche et sur la touche] (crochet fermé) pour la faire défiler vers la droite tout en visualisant le tableau de bord.

Vous pouvez facilement regarder au-dessus du tableau de bord en sélectionnant la touche W .

Appuyez sur la touche I pour retourner à la vue du tableau de bord.

Le Tableau de Bord du Pilote

Le radio compas

Ce cadran indique le cap. 0° indique le Nord, 90° l'Est, 180° le Sud et 270° l'Ouest.

Le compas gyroscopique directionnel

Ce cadran indique également le cap. 0° indique le Nord, 90° l'Est, 180° le Sud et 270° l'Ouest.

L'indicateur de vol

Horizon artificiel à stabilisateur gyroscopique indiquant un degré de tournant de 0° à 90°.

Les tachymètres

Deux cadrans avec deux indicateurs chacun, qui indiquent le nombre de tours par minute (rpm) de chaque moteur. Ne faites pas tourner les moteurs au régime maximum de 2500 rpm pendant trop longtemps, sinon ils surchaufferont. Maintenez-vous à 2300 rpm pour la vitesse de croisière.

Les jauges de pression d'admission

Deux cadrans avec deux indicateurs chacun, qui indiquent la pression d'admission d'air des moteurs.

Les jauges de pression de carburant

Si la pression de carburant diminue pour des raisons d'endommagement, le moteur manquera de puissance. Il peut être utile de ralentir.

Les jauges de pression d'huile

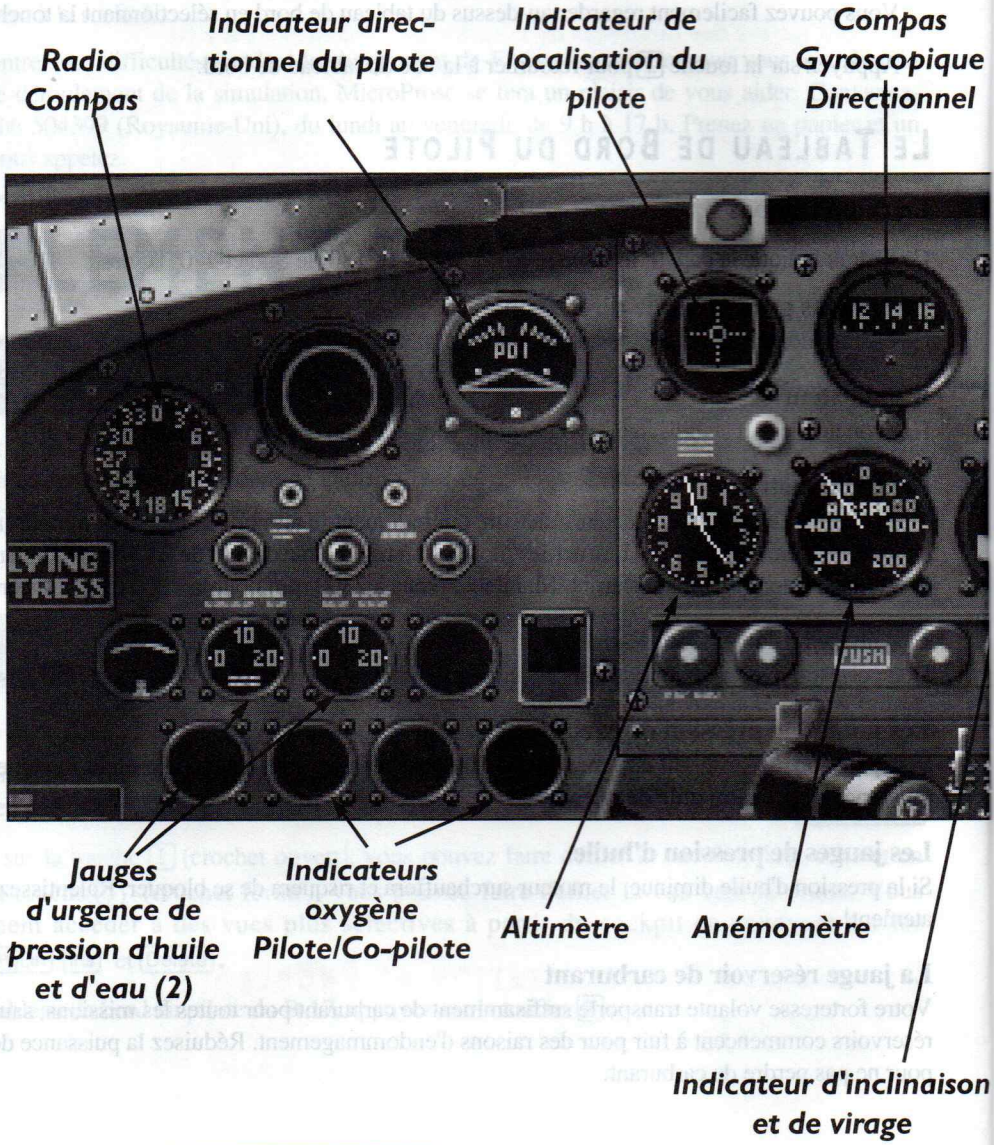
Si la pression d'huile diminue, le moteur surchauffera et risquera de se bloquer. Ralentissez immédiatement!

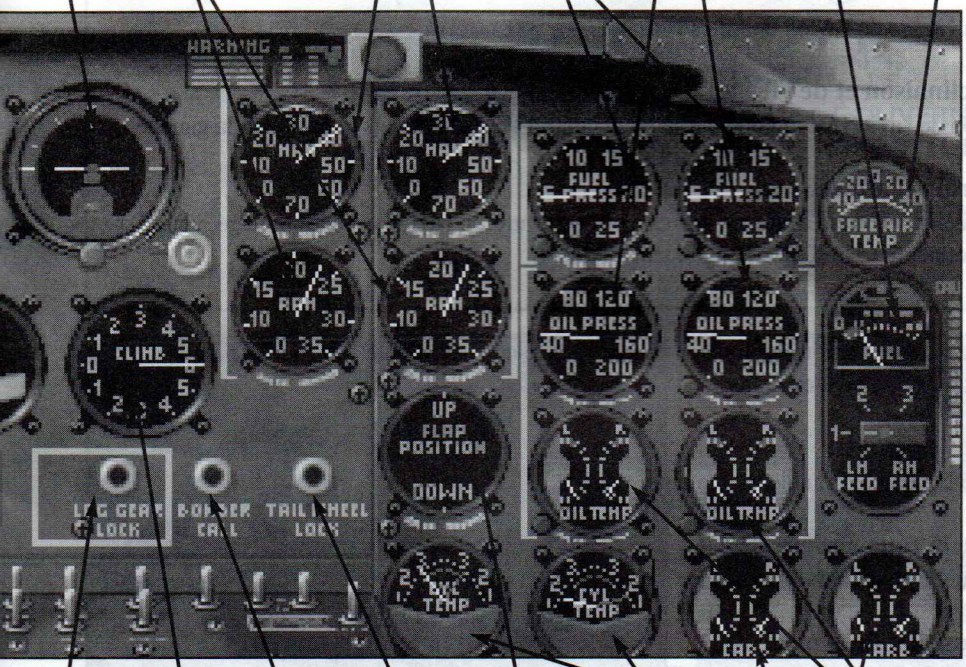
La jauge réservoir de carburant

Votre forteresse volante transporte suffisamment de carburant pour toutes les missions, sauf si les réservoirs commencent à fuir pour des raisons d'endommagement. Réduisez la puissance des moteurs pour ne pas perdre de carburant.

TABLEAU DE BORD DU PILOTE

Etudiez le diagramme du tableau de bord du pilote. Il est important de bien savoir où se trouvent tous les cadrans.





dicateur de vol

Jauge Pression d'admission (2)

Jauge de pression d'huile (2)

Température de l'air à l'extérieur

Jauges de pression de carburant (2)

Jauge réservoir de carburant

Tachymètres
2 moteurs par cadran

Variomètre

Verrouillage de la roue arrière

Jauges température tête de cylindre (2)

Température de l'huile (2)

Indicateur de verrouillage du rain d'atterrissage

Voyant freins

Indicateur de position des volets

Température de l'air du carburateur (2)

Les indicateurs d'oxygène
Si les valeurs diminuent sur les indicateurs d'oxygène, vous devez descendre à une altitude inférieure à 10 000 pieds, là où il y a suffisamment d'oxygène pour que les membres d'équipage survivent sans masques à oxygène.

L'altimètre
Ce cadran indique l'altitude au-dessus du niveau de la mer. Le cadran le plus long indique l'altitude en centaines de pieds et le cadran le plus court en milliers de pieds. Le petit cadran à l'intérieur indique en chiffres l'altitude en dizaines de milliers de pieds. Il est essentiel de toujours connaître l'altitude de vol.

L'anémomètre
Ce cadran indique la vitesse de l'avion en miles/heure, de 0 à 500.

L'indicateur d'inclinaison et de virage
Le degré d'inclinaison de l'avion est indiqué par le point central s'éloignant vers la droite ou la gauche.

L'indicateur du train d'atterrissage
Indique de façon visuelle si le train d'atterrissage est sorti ou rentré. Si l'avion est endommagé, vous devrez peut-être actionner le train d'atterrissage manuellement.

Le variomètre
Indication visuelle de l'angle de montée/piqué en centaines de pieds par minute. Lorsque le pointeur est sur 0, cela signifie que l'avion vole en palier.

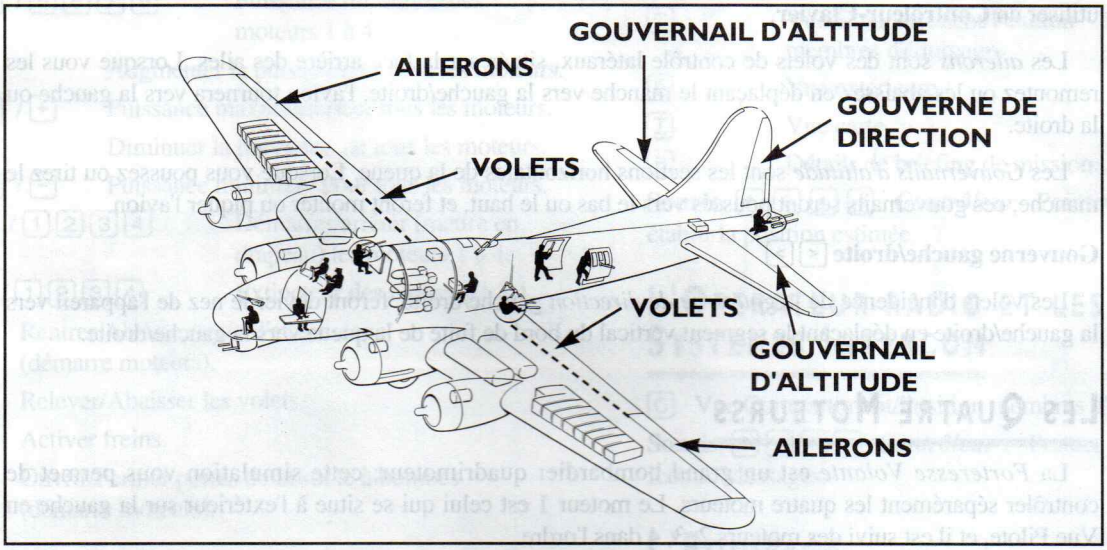
Le voyant freins
Ce voyant est allumé lorsque le frein de roulement est activé.

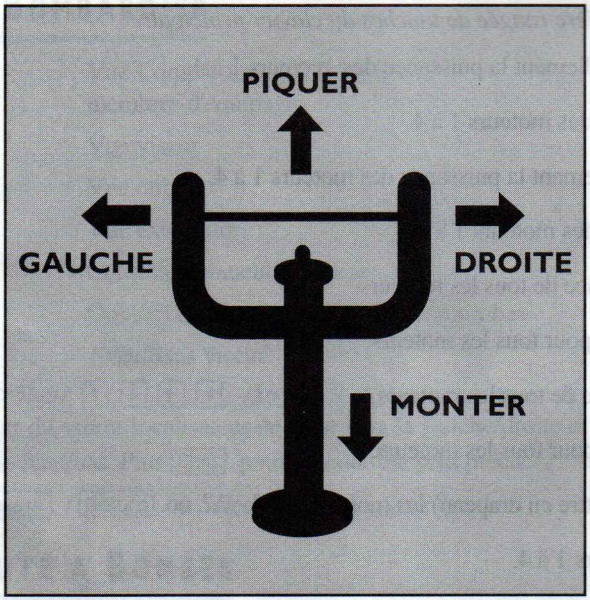
Le verrouillage de la roue arrière
Indique de façon visuelle si le train d'atterrissage arrière est sorti ou rentré.

L'indicateur de position des volets
Les volets sont le bord de fuite des ailes. Lorsqu'ils sont abaissés, ils permettent à l'avion d'avoir une plus grande sustentation au décollage et de ralentir pour l'atterrissage.

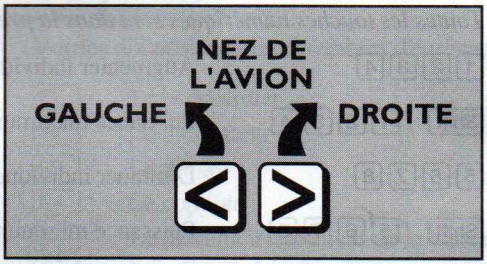
Jauges température huile et tête de cylindre
Elles indiquent une température élevée si le moteur tourne au maximum ou si il y a perte d'huile à un moment quelconque. Si c'est le cas, ralentissez le moteur.

CHARACTERISTIQUES DE VOL

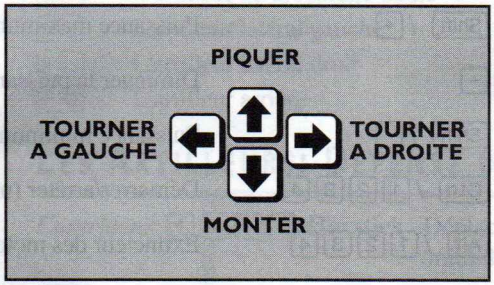




CONTROLE JOYSTICK



TOUCHES GOUVERNE DE DIRECTION



CONTROLE CLAVIER

Le Manche du Pilote

Il est recommandé d'utiliser un **Contrôleur-joystick** pour piloter le B-17, mais vous pouvez également utiliser un **Contrôleur-Clavier**.

Les *ailerons* sont des volets de contrôle latéraux, situés sur la face arrière des ailes. Lorsque vous les remontez ou les abaissez en déplaçant le manche vers la gauche/droite, l'avion tournera vers la gauche ou la droite.

Les *Gouvernails d'altitude* sont les sections horizontales de la queue. Lorsque vous poussez ou tirez le manche, ces gouvernails seront poussés vers le bas ou le haut, et feront monter ou piquer l'avion.

Gouverne gauche/droite [<] [>]

Les volets d'incidence de la *gouverne de direction* gauche/droite, feront dévier le nez de l'appareil vers la gauche/droite en déplaçant le segment vertical du bord de fuite de la queue vers la gauche/droite.

Les Quatre Moteurss

La *Forteresse Volante* est un grand bombardier quadrimoteur; cette simulation vous permet de contrôler séparément les quatre moteurs. Le moteur 1 est celui qui se situe à l'extérieur sur la gauche en Vue Pilote, et il est suivi des moteurs 2, 3, 4 dans l'ordre.

Toutes les touches numériques sont dans la première rangée de touches du clavier principal.

[1] [2] [3] [4]	Augmenter individuellement la puissance des moteurs 1 à 4.
[Shift] / [1] [2] [3] [4]	Puissance maximum des moteurs 1 à 4.
[5] [6] [7] [8]	Diminuer individuellement la puissance des moteurs 1 à 4.
[Shift] / [5] [6] [7] [8]	Puissance minimum des moteurs 1 à 4.
[+]	Augmenter la puissance de tous les moteurs.
[Shift] / [+]	Puissance maximum pour tous les moteurs.
[-]	Diminuer la puissance de tous les moteurs.
[Shift] / [-]	Puissance minimum pour tous les moteurs.
[Ctrl] / [1] [2] [3] [4]	Démarrer/arrêter (mettre en drapeau) les moteurs 1 à 4.
[Alt] / [1] [2] [3] [4]	Extincteur des moteurs 1 à 4.

[Shift] / [1] [2] [3] [4] Puissance maximum des moteurs 1 à 4.

[5] [6] [7] [8] Diminuer individuellement la puissance des moteurs 1 à 4.

[Shift] / [5] [6] [7] [8] Puissance minimum des moteurs 1 à 4.

[+] Augmenter la puissance de tous les moteurs.

[Shift] / [+] Puissance maximum pour tous les moteurs.

[-] Diminuer la puissance de tous les moteurs.

[Shift] / [-] Puissance minimum pour tous les moteurs.

[Ctrl] / [1] [2] [3] [4] Démarrer/arrêter (mettre en drapeau) les moteurs 1 à 4.

[Alt] / [1] [2] [3] [4] Extincteur des moteurs 1 à 4.

[G] Rentrer/Abaisser train d'atterrissage (démarre moteurs).

[F] Relever/Abaisser les volets.

[B] Activer freins.

[D] Ouvrir/Fermer portes de la soute à bombes (démarre moteurs).

Le Bombardier

[C] Vue Compartiments/Position membres d'équipage

[I] Vue viseur

[W] Vue hublot

[E] Vue extérieure

[M] Contrôle manuel/ordinateur

[D] Ouvrir/Fermer portes de la soute à bombes

[O] Avec/Sans viseur

Contrôleur [↑] [↓] [←] [→] **/Joystick** Ajuster la vitesse du moteur du viseur localisateur de cible vers la gauche/droite et vers le haut/bas. Plus [Shift] pour un contrôle plus précis.

[Spacebar] / [Return] **ou *Sélecteur:*** Larguer bombes.

Soute a Bombes

Vues (accessibles uniquement si un membre d'équipage est dans ce compartiment).

[C] Vue des bombes du membre d'équipage.

[E] Vue extérieure.

[W] Retourner en vue soute à bombes.

Le Navigateur

[C] Vue Compartiment/Position membres d'équipage.

[E] Vue extérieure.

[J] Vue carte.

[B] Détails de briefing de mission.

Souris, [↑] [↓] [←] [→] ***Contrôleur*** Pointer et cliquer pour établir la position estimée.

L'Operateur radio et les Systemes Intercom

[C] Vue Compartiment/Position membres d'équipage.

Souris, [↑] [↓] [←] [→] ***Contrôleur :*** Pointer et cliquer sur les Icônes/Messages.

L'Equipage

Voirles dix positions des membres d'équipage.

[F1] Le bombardier

[F2] Le navigateur

[F3] Le pilote

[F4] Le copilote

[F5] Le mécanicien/artilleur de la tourelle supérieure

[F6] L'opérateur radio

[F7] L'artilleur de la tourelle boule

[F8] L'artilleur latéral gauche

[F9] L'artilleur latéral droit

[F10] L'artilleur arrière

Les Artilleurs: Defense du B-17

Contrôleur [↑] [↓] [←] [→] **/Joystick** Déplacer tourelle /mitrailleuse.

[Shift] Localisation précise de la cible

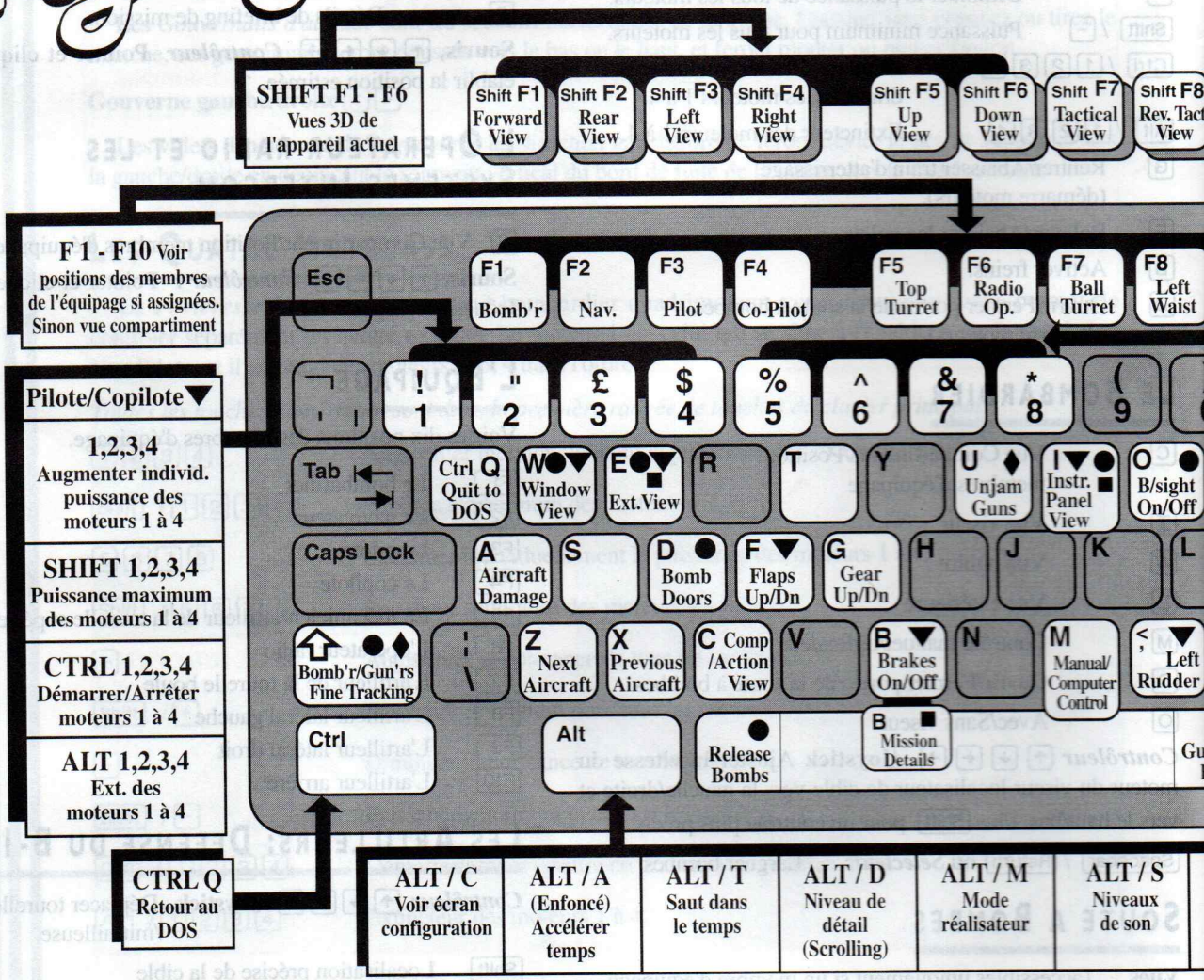
Bouton du joystick / [Spacebar] / [Return] . Tirer

[U] Désenrayer la mitrailleuse (Contrôle manuel).

B17 Flying Fortress

COM
GUI

IBM est



Copyright © 1992 MicroProse Ltd.
Imprimé au R.U.

PATIBLES IBM® PC
DE CLAVIER

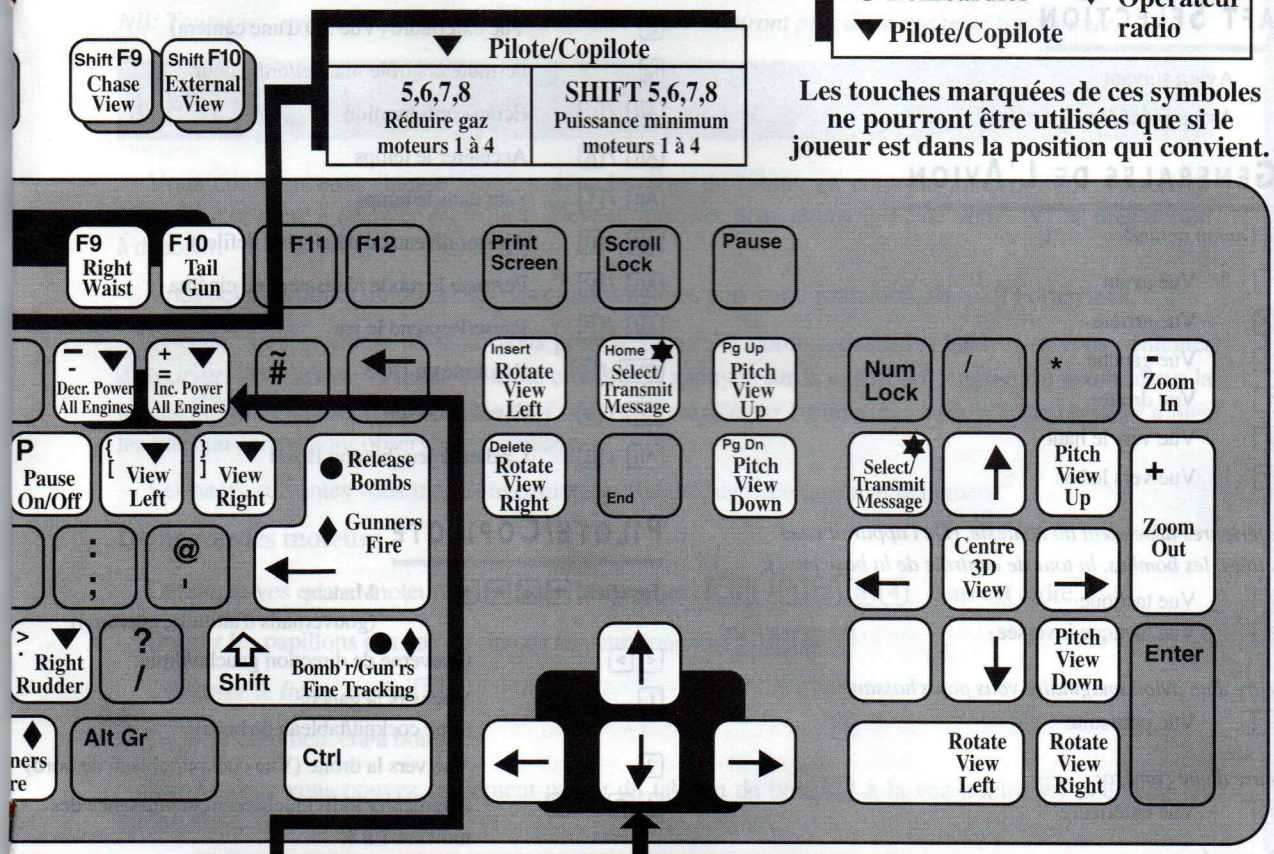
ne marque déposée d'International Business Machines, Inc.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

POSTES DES MEMBRES D'EQUIPAGE - LEGENDE

- ■ Navigateur
- ♦ Artilleurs
- ● Bombardier
- ★ Opérateur radio
- ▼ Pilote/Copilote

Les touches marquées de ces symboles ne pourront être utilisées que si le joueur est dans la position qui convient.



ALT / B Cacher le jeu

SHIFT - / + Puissance minimum /maximum pour tous les moteurs

■ Navigateur Déplacer le marqueur de navigation sur la carte
[Home]: détermine la position estimée

● Bombardier Vitesses du moteur du viseur de localisation
Plus [Shift] - contrôle précis

▼ Pilote/Copilote
Simulation du manche Gouvernails/Ailerons

♦ Artilleurs Déplacer tourelle/mitrailleuse ([Shift] - localisation précise)

★ Opérateur radio Choisir Icône/Message ([Home] Key: sélectionne message)

Le Controleur

La simulation peut être contrôlée avec un joystick, un clavier, et éventuellement une souris.

Le Selecteur

Utilisez le bouton feu du joystick, le bouton de la souris, ou les touches directionnelles ↑ ↓ ← → pour vous placer sur l'option voulue, et les touches Home End en guise de boutons gauche et droit.

Aircraft Selection

X	Avion suivant
Z	Avion précédent

Vues Generales de l'Avion

Vues 3D de l'avion actuel:

Shift / F1	Vue avant
Shift / F2	Vue arrière
Shift / F3	Vue gauche
Shift / F4	Vue droite
Shift / F5	Vue vers le haut
Shift / F6	Vue vers le bas

Les vues extérieures dépendent du contexte. (De l'appareil vous verrez les cibles, les bombes, la tour de contrôle de la base etc...):

Shift / F7	Vue tactique
Shift / F8	Vue tactique inversée

Vue extérieure d'un avion imaginaire vous pourchassant:

Shift / F9	Vue poursuite

Vue extérieure d'une caméra:

Shift / F10	Vue extérieure

Déplacer la caméra:

PgUp	Incliner vers le haut	PgDn	Incliner vers le bas
Ins	Tourner vers la gauche		
Del	Tourner vers la droite		

Touche 5 du clavier numérique Centrer/Réajuster les vues en 3D

+	Zoom avant
-	Zoom arrière

Commandes Generales

A	Statut de l'appareil/Vue dommages
C	Permute Vue compartiment/Vue action
I	Vue tableau de bord (Bombardier, Navigateur, Pilote/Copilote uniquement)
W	Vue hublot (Vue 3D du hublot de l'appareil)
E	Vue extérieure (Vue 3D d'une caméra)
M	Permute contrôle manuel/ordinateur
Alt / C	Ecran configuration
Alt / A	Accélérer le temps
Alt / T	Saut dans le temps
Alt / D	Ajuster niveau de détail (fait défiler)
Alt / M	Permute le mode réalisateur de cinéma
Alt / P	Pause/Reprend le jeu
Ctrl / Q	Retourne au DOS
Alt / S	Niveaux de son
Alt / B	Cacher le jeu (bouton Boss)

Pilote/Copilote

Joystick, ↑ ↓ ← →	Manche (gouvernails d'altitude, ailerons))
< >	Gouverne de direction gauche/droite
[	Vue vers la gauche (Vue cockpit/tableau de bord)
]	Vue vers la droite (Vue cockpit/tableau de bord)
1 2 3 4	Augmenter individuellement la puissance des moteurs 1 à 4.

Autres Commandes du Pilote

[G] Rentrer/Abaisser train d'atterrissage (démarre moteurs).

[F] Relever/Abaisser les volets.

[B] Activer freins.

[D] Ouvrir/Fermer portes de la soute à bombes (démarre moteurs).

NB: Toutes les commandes qui font démarrer un moteur mettront plus de temps pour fonctionner.

Le Decollage

Vous commencerez chaque mission dans le siège du pilote, en contrôle joueur. Votre Forteresse Volante sera prête à décoller de la base. Devant vous, les deux autres B-17 de votre "V" se prépareront à décoller.

Vous devez décoller, rejoindre les deux autres avions, puis votre formation, de 6 à 9 Forteresses.

Lors de votre première mission, vous pouvez laisser les commandes à l'ordinateur et vous contenter d'observer. Pour activer le mode contrôle ordinateur, appuyez sur la touche [M] Appuyez à nouveau sur la touche [M] pour reprendre le contrôle. Si l'avion est contrôlé par l'ordinateur, vous pouvez regarder toutes les vues ou écrans pour observer le décollage.

Les pages suivantes vous indiquent comment effectuer un décollage manuellement.

Démarrer les moteurs

Démarrez vos quatre moteurs en utilisant les touches [Ctrl] / [1] [2] [3] [4] dans cet ordre.

Ouvrez les papillons des gaz de chaque moteur: touches [1] [2] [3] [4]

Desserrez le frein: touche [B]

Le B-17 commencera à bouger.

Vérifiez que vous pouvez facilement passer du tableau de bord [I] à la vue hublot [W] pour voir les informations de vol.

Rouler sur la piste et diriger l'avion

Dirigez le B-17 en utilisant le Contrôleur. Si vous déplacez ce dernier doucement vers la gauche/droite l'avion tournera doucement dans la direction choisie.

Maintenez votre trajectoire et ne roulez pas sur l'herbe.

Amenez doucement le bombardier au bord de la piste d'envol; essayez de l'aligner sur la ligne blanche pointillée.

Volets Vérifiez que les volets sont abaissés [F].

Décoller

Faites tourner vos moteur à la puissance maximum [Shift] / [+]. N'essayez pas d'arracher l'appareil de la piste. Lorsque vous atteignez une vitesse de 110-115 mph, tirez doucement sur le Contrôleur pour permettre à l'avion de quitter le sol. Les commandes du B-17 vous paraîtront peut-être lentes comparées à celles des autres simulations de vol, mais souvenez-vous que vous êtes aux commandes d'un bombardier lourd.

Lorsque l'avion a quitté le sol, et que votre vitesse de vol est suffisante, rentrez le train d'atterrissage [G]. Vérifiez qu'il est bien rentré en passant dans la Vue extérieure appropriée, et relevez les volets [F].

Lorsque vous aurez atteint une vitesse de 130-150 mph, commencez votre montée, le pointeur du variomètre devant indiquer 200 pieds/mn, et regardez l'altimètre monter doucement.

MONTEE ET VITESSE DE CROISIERE

Montez à 130-150 mph. Il est important de voler de façon régulière; vous économisez ainsi du carburant, vous monterez plus facilement et réduirez l'usure du moteur. Vérifiez toujours vos instruments, car ils vous indiquent en permanence les performances de votre avion.

Vous verrez les deux avions que vous devez rejoindre survoler la base à environ 1000 pieds d'altitude.

Formez un "V" avec ces deux avions. Vous devez ensuite suivre l'escadre que vous venez de former pour rejoindre les autres escadres à environ 2000 pieds avant de partir vers la cible. Lorsque vous avez atteint votre vitesse de croisière, réduisez les gaz pour vous maintenir à la vitesse des autres avions.

Si vous avez des difficultés à trouver les autres avions, passez les commandes à l'ordinateur.

Lorsque vous aurez rejoint les autres avions de votre escadrille, vous vous dirigerez vers le premier point de repère. Vous n'êtes pas le leader de la formation, donc si vous vous détachez de celle-ci, pour quelque raison que ce soit, les autres avions ne vous suivront pas.

ATTERRISSAGES

Lorsque vous serez près de la base anglaise, vous recevrez un signal, par l'intermédiaire du système intercom, vous communiquant le cap à suivre pour atterrir. Les autres avions de la formation, et le vôtre s'il est contrôlé par l'ordinateur, adopteront leurs positions finales précédant l'atterrissage, et survoleront la base à 1000 pieds environs, décrivant un rectangle plutôt qu'un cercle.

Si vous ne vous ne voulez pas effectuer l'atterrissage manuellement, passez en contrôle ordinateur en appuyant sur la touche [M] et détendez-vous.

Votre B-17 atterrira le premier. Les autres avions continueront de survoler la base jusqu'à ce que vous ayez atterri.

Vous devez quitter la formation rectangulaire pour effectuer votre approche finale. Abaissez les volets [F] ainsi que votre train d'atterrissage [G] Maintenez les moteurs à 2000 rpm, et à 130mph environ.

L'approche finale

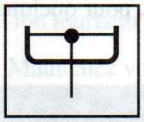
L'approche consiste à effectuer une descente en plané, les volets abaissés, et à utiliser la puissance des moteurs pour maintenir avec précision votre position d'atterrissage.

Réduisez les gaz graduellement [-] jusqu'à ce que vous atteignez la vitesse (100-120 mph environ) et l'angle de descente désirés. Atterrissez doucement sur la piste en essayant de faire toucher toutes les roues en même temps. Réduisez les gaz au minimum.

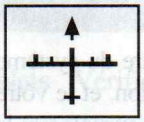
Roulement à l'atterrissage

Lorsque vous avez atterri, utilisez toute la longueur de la piste pour laisser rouler votre avion. Ne freinez pas trop tôt. Freinez [B] lorsque vous sentez que l'avion ralentit. Le B-17 devrait alors ralentir et s'arrêter.

Resume des Icones



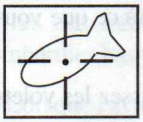
Icône manche du pilote/copilote



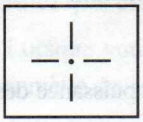
Icône navigation



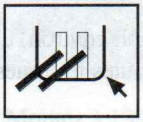
Icône opérateur radio



Icône bombardier



Icône position des mitrailleuses



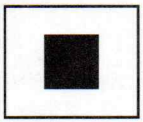
Icône réparer tourelle



Icône premier secours



Icône évacuation de l'équipage



Icône fichier de l'équipage



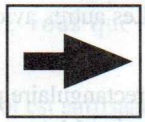
Icône combattre incendie



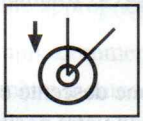
Icône désenrayer mitrailleuses



Icône déplacer homme d'équipage vers la gauche



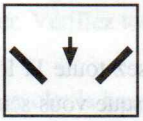
Icône déplacer homme d'équipage vers la droite



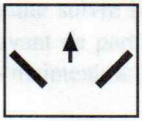
Icône abaisser manuellement le train d'atterrissage



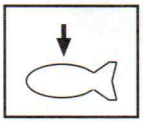
Icône rentrer manuellement le train d'atterrissage



Icône ouvrir manuellement la soute à bombes



Icône fermer manuellement la soute à bombes



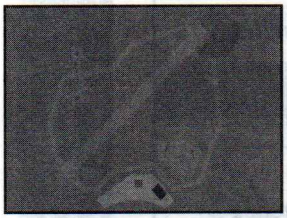
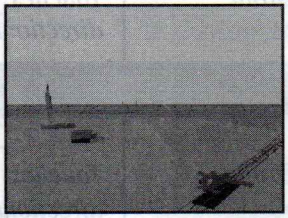
Icône largage manuel des bombes

Bombardier	SOURIS	JOYSTICK	CLAVIER
Larguer bombes	*Bouton Gauche*	*Bouton feu*	*Espacement Return/Enter*
Viseur	•	*Gauche/Droite Haut/Bas*	*Touches directionnelles*
Pilote/Copilote			
Simulation Manche	•	*Gauche/Droite Haut/Bas*	*Touches directionnelles*
Artilleurs			
Déplacer tourelle/ mitrailleuse	•	*Gauche/Droite Haut/Bas*	*Touches directionnelles*
Activer mitrailleuses	•	*Bouton feu*	*Espacement Return/Enter*
Navigateur			
Déplacer marqueur de navigation	*Déplacer pointeur souris*	*Gauche/Droite Haut/Bas*	*Touches directionnelles*
Fixer position estimée	*Bouton Gauche*	*Bouton feu*	*Touche Home*
Opérateur radio			
Choisir icône/ message	*Déplacer pointeur souris*	*Gauche/Droite Haut/Bas*	*Touches directionnelles*
Sélectionner icône/ Transmettre message	*Bouton Gauche*	*Déplacer pointeur*	*Touche Home*

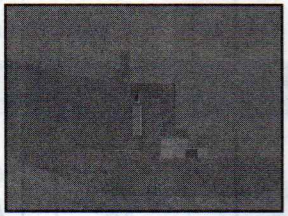
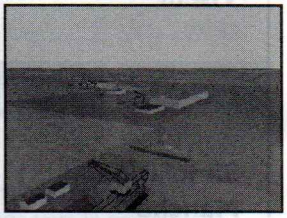
APPENDICE - LES CIBLES

Les endroits spécifiés sont ceux auxquels ont été prises les photos, d'autres cibles du même type sont très similaires.

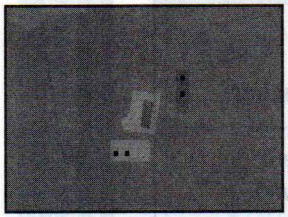
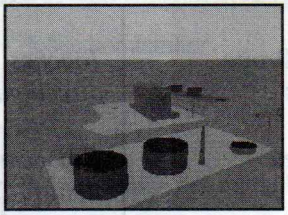
BASE DE FUSEES V1/V2 - FRANCE

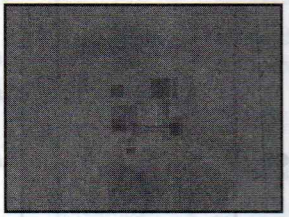
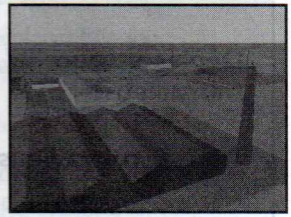
CALES SECHES - NANTES

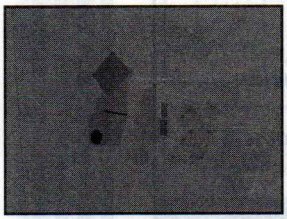
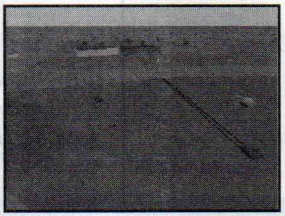
RAFFINERIE DE PETROLE - ASCHAFFENBURG

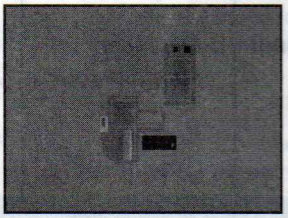
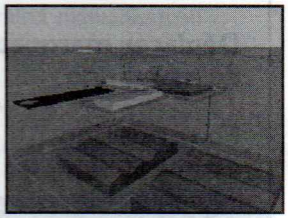
ZONE INDUSTRIELLE - BERLIN

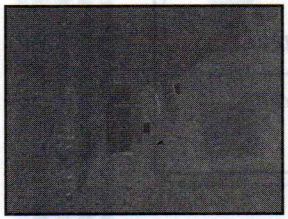
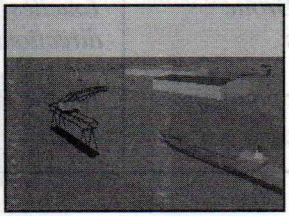
DEPOT DE L'ARMEE - AIX-LA-CHAPELLE

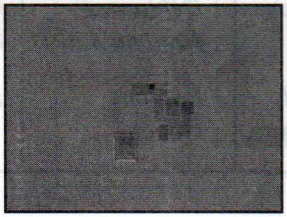
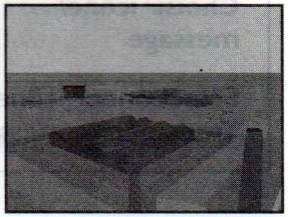
ZONE INDUSTRIELLE - AUGSBERG

CALES SECHES - CUXHAVEN

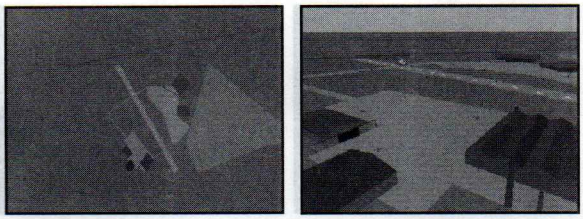



ZONE INDUSTRIELLE - EINDHOVEN

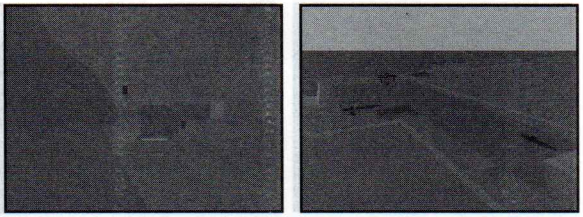



APPENDICE - LES CIBLES

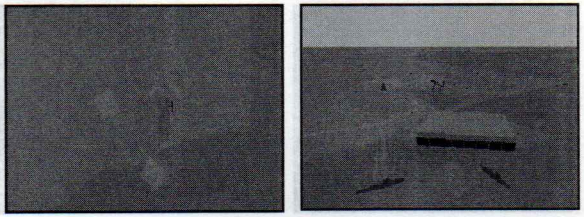
ZONE INDUSTRIELLE - BREME



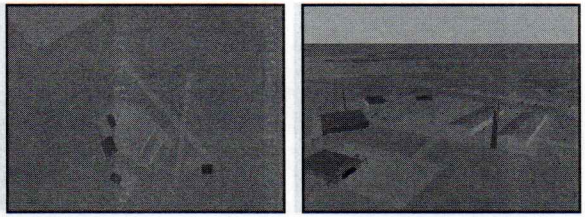
BASE DE SOUS-MARINS - LA PALLICE



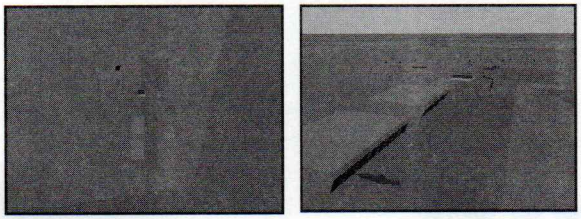
BASE DE SOUS-MARINS - LORIENT



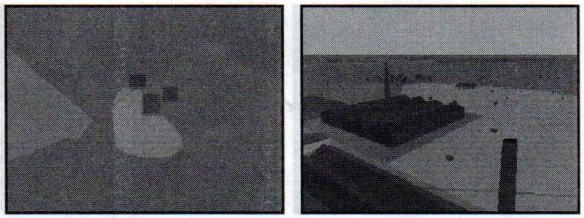
USINE AERONAUTIQUE - BRUNSWICK



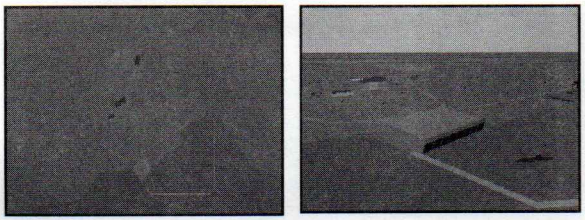
BASE DE SOUS-MARINS - ST NAZAIRE



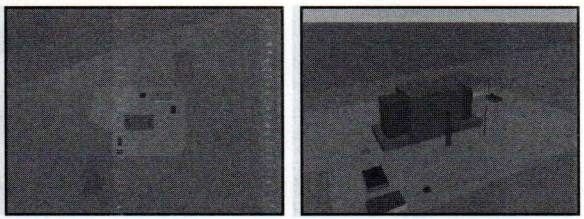
USINE DE CHARS - OSNABRUCK



BASE DE SOUS-MARINS - BREST

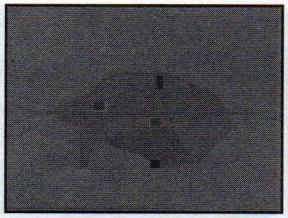
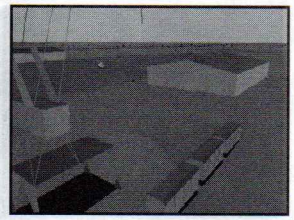


CENTRALE ELECTRIQUE - ZEEBRUGGE

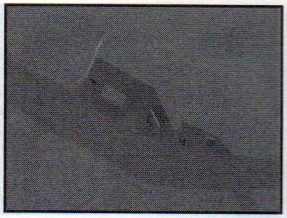
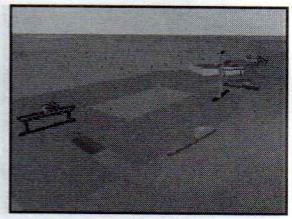


APPENDICE - LES CIBLES

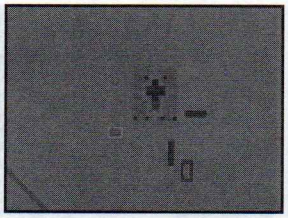
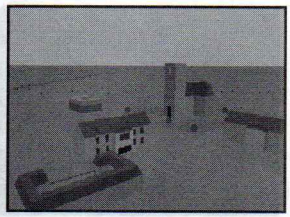
DEPOT DE GARE - ABBEYVILLE

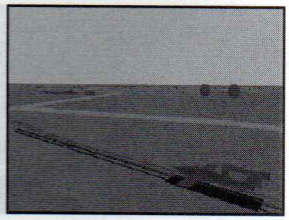
CHANTIER NAVAL - BREME

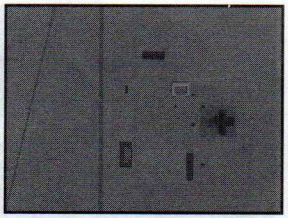
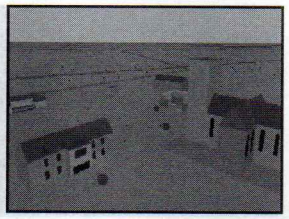
QUARTIERS GENERAUX S.S. - BERLIN

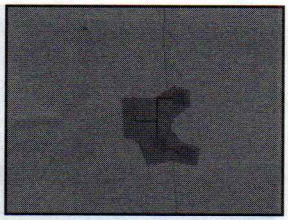
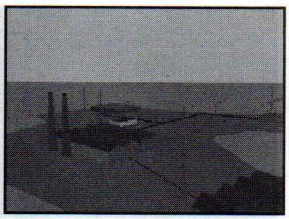
BASE DE FUSEES V1 - CHERBOURG

QUARTIERS GENERAUX S.S. - LEIPZIG

ACIERIE - BOCHUM

Supplément Technique et de Vol pour Compatibles IBM® PC

(Avec guide clavier dépliant)

SUPPLEMENT TECHNIQUE



Copyright ©1992 MicroProse Ltd.,
Unit 1, Hampton Rd Industrial Estate,
Tetbury, Gloucestershire UK GL8 8LD. Tél: (+44) 666 504326

Cette documentation et le manuel qui l'accompagne sont sous copyright. Le propriétaire de ce produit a le droit de l'utiliser pour son usage personnel. A l'exception des copies de sauvegarde des disquettes pour usage personnel et de la citation de brefs passages dans des critiques, personne n'est autorisé à transférer, copier, sauvegarder, donner ou vendre quelque partie que ce soit du manuel ou des informations contenues sur les disquettes, ou à les transmettre sous toute forme ou par tout moyen, électronique, mécanique, de reproduction, d'enregistrement ou autre, sans l'autorisation préalable de l'éditeur. Toute personne reproduisant toute partie de ce programme, sur quelque support que ce soit, pour quelque raison que ce soit, se rendra coupable de violation de copyright, et sera soumise à la responsabilité civile, et ce, à la discrétion du détenteur du copyright. Fabriqué au R.U.