



F I G H T E R
B O M B E R

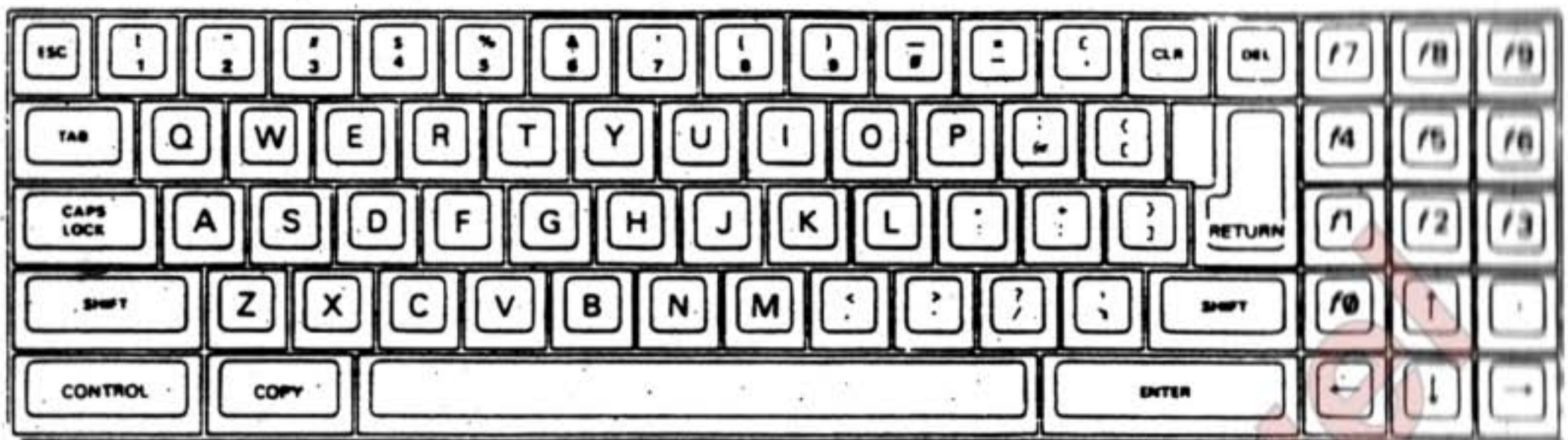
ST/AG/PC

UBI SOFT

English
Français
Deutsch

Entertainment Software

CORRESPONDANCE CLAVIER AZERTY / QWERTY



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mêmes ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

FIGHTER BOMBER QUICK REFERENCE GUIDE

ATARI ST/AMIGA

LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST: Insert disk 1 in the internal drive. The game will auto-boot.

AMIGA 500-2000: Insert disk 1 at the Workbench prompt. A1000 owners will have to load Kickstart first.

CONTROL KEYS

* FLIGHT CONTROLS

Cursors - Pitch and roll
< - > - Rudder
1 - 0 - Thrust control
- 1 = 10% thrust
- 2 = 20% thrust
- 9 = 90% thrust
- 0 = 100% thrust
- Press 0 again for Afterburners

+ and - - Fine Thrust Control

B - Air Brake

J - Wheel Brake

* VIEW CONTROLS

F1 - Cockpit view
F2 - Look around view (Keys as view plane)
F3 - Weapon view
F4 - Enemy Aircraft view
F5 - Control Tower (Keypad + and - to zoom)
F6 - Rear view
F7 - Left view
Shift F7 - Right view
F8 - Map view (Keypad + and - to zoom)
F9 - View plane (Keypad + and - to zoom)
F10 - Numeric Keypad

4, 6 = pan left/right

2, 8 = pan up/down

* WEAPON CONTROLS

Return - Select weapon

Space - Fire weapon

S - Select air target (Sidewinder, Aphid)

Backspace - Select ground target (Maverick, Kerry)

C - Chaff

F - Flare

* INFORMATION WINDOWS

U - Alter window 1 mode (Weapons, Waypoints, Off)

N - Next waypoint

* MISCELLANEOUS

Shift E - Eject

H - Release from refuelling tanker (when docked)

R - Change radar range (3, 6, 12, 25 miles)

P - Pause/Unpause game

Escape - Go back a level during front end

Quit back to level select from free flight

Alt-C - Select Config. Screen

Alt-T - Accelerated Time

IBM PC AND COMPATIBLES

LOADING INSTRUCTIONS

Insert disk 1 into drive A. To install FIGHTER BOMBER to hard drive, simply type INSTALL.

To start the game, type BOMBER

CONTROL KEYS

* FRONT END

The following controls depend on the mode selected. If BOMBER is started with no mouse attached, keyboard is selected. If a mouse is attached, mouse is selected unless the /k option is used. If the :j option is selected, joystick is selected.

Mouse - Control Cursor
Joystick - Control Cursor
Cursors - Control Cursor
(Return to select)

* FLIGHT CONTROLS

Cursors - Pitch and roll
< - > - Rudder
1 - 0 - Thrust control
(0 again for Afterburner)
+ and - - Fine Thrust Control
B - Air Brake
W - Wheel Brake

* IN FLIGHT WINDOW

U - Toggle between windows
N - Next waypoint

* VIEW CONTROLS

F1 - Cockpit view
F2 - Look around view
F3 - Missile view
F4 - Enemy view
F5 - Control Tower view
F6 - Rear view
F7 - Left view
Shift F7 - Right view
F8 - Map view
F9 - Track view
F10 - Observe plane view
+ and - - Zoom in and out
INS and DEL - Pan left and right
PgUP/PgDOWN - Pan up and down

* WEAPON CONTROLS

Return - Select weapon
Space - Fire weapon
S - Select air target (Sidewinder, Aphid)
Backspace - Select ground target (Maverick, Kerry)
(Cursor must be over target)

* MISCELLANEOUS

Shift E - Eject
H - Release from refuelling tanker (when docked)
R - Change radar range (3, 6, 12, 25 miles)
C - Release chaff
F - Release flare
P - Pause/Unpause game
Escape - Go back a level during front end
Ctrl-Q - Exit to DOS
Alt-S - Toggle sound on/off

GETTING STARTED

IMPORTANT NOTE

Due to the depth and complexity of FIGHTER BOMBER, some versions may not contain all of the features mentioned in this playing manual. We have attempted to extract the maximum from each computer format but memory limitations, graphics capability and data storage systems prevent us from incorporating some of the more exotic features in certain formats.

We sincerely hope that this in no way spoils your enjoyment of this product.

Controls

Please see the accompany material for keys and controls.

TAKE OFF

W. key: Landing gear (which allows you to roll about)

O (number key): Lets you start moving

When you find yourself at 140 KTS, you can take off by pulling the joystick towards you, thereby raising the nose of the airplane and allowing you to fly off into the blue yonder.

Above all, don't forget to press the accelerator down as far as it will go.

LANDING

Align the plane with the runaway and descend gently (don't forget to lower the joystick speed to 6) With a smooth descent and a speed between 175 and 225 KTS you should land safely. As soon as you touch the ground, turn off your engine and press the "1" key twice.

AIRCRAFT SELECTION

FIGHTER BOMBER features seven different aircraft for you to fly. These are:

The McDonnell Douglas F-15E Strike Eagle – USA
The McDonnell Douglas F-4E Phantom – USA
The General Dynamics F-111F Aardvark – USA
The Panavia Tornado IDS – Britain
The Panavia Tornado IDS – Luftwaffe
The Saab AJ37 Viggen – Sweden
The MIG-27 Flogger D – USSR

Information on the ability of each of these machines can be found in the Aircraft Data section of this manual.

These planes are displayed for selection as soon as the game is loaded. A 2D and 3D representation of the various aircraft featured in FIGHTER BOMBER are available to you along with historical and technical information. We suggest you take advantage of this information as later missions will expect you to recognise instantly the kind of aircraft you are engaging.

Selection is made by pointing to the various control boxes on the selection screen and 'clicking' on the appropriate box. When you have selected the aircraft you intend to fly, click on 'SELECT'

ENEMY AIRCRAFT SELECTION

Uniquely, FIGHTER BOMBER allows you to select the kind of enemy aircraft you will encounter in your various missions. Each enemy aircraft will respond to you differently and you will soon learn which will present the greatest challenge in the various theatres of engagement.

Again, we recommend that you study the 3D images of these aircraft.

FIGHTER BOMBER features seven different aircraft for you to fly against. These are:

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

As before, make your selection by clicking on the appropriate icons.

PILOT'S LOG

Every time you fly, your progress is recorded and filed against your flight log

MISSION SELECTION

For your first flight in FIGHTER BOMBER, we recommend that you select FREE FLIGHT. This will allow you to familiarise yourself with the flight controls and become proficient at some of the more complex manoeuvres you will need to master.

FREE FLIGHT differs to every other stage of FIGHTER BOMBER in that it is the only option that allows you to choose where you start from.

The start-point options available to you are as follows:

IN HANGAR	Allows you to practice taxiing
ON RUNWAY	Starts you on the runway at Ellsworth
AT 30,000 FT	Allows practice of high altitude manoeuvres
ABOVE BRIDGE	Allows you to practice bombing runs
OVER CITY	Allows you to fly low over Rapid City
BEHIND TANKER	Allows practice of mid-air refuelling
LINED UP	Allows practice of landing procedure

Once you are accustomed to your controls and environment, then you can attempt the first of the qualification missions.

THE MISSIONS

These missions are available in succession of completion.

The covert missions include:

COVERT

OPERATION 'SLEEPER'
OPERATION 'FARM HOUSE'
OPERATION 'BRIDGE END'
OPERATION 'STRIKE FORCE'

TACTICAL

OPERATION 'SPEARCHUCKER'
OPERATION 'NAVARRONE'
OPERATION 'SAM SMASHER'
OPERATION 'AXE ATTACK'

STRATEGIC

OPERATION 'TENT BUSTER'
OPERATION 'COOKHOUSE'
OPERATION 'BIG BIRD'
OPERATION 'MOLESTRANGLER'

OFFENSIVE

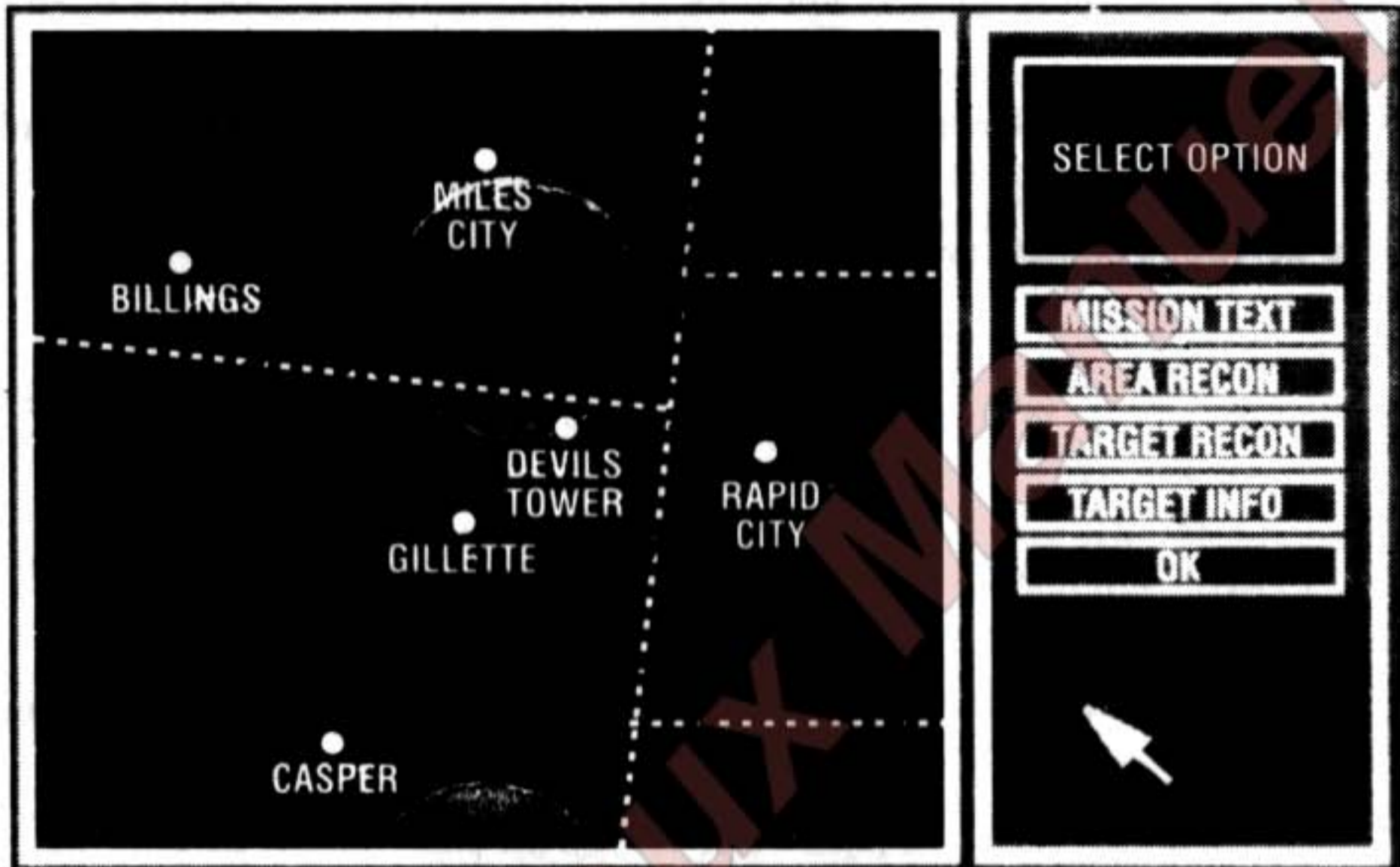
OPERATION 'AMMO DUMP'
OPERATION 'BROKEN ARROW'
OPERATION 'BIG CHIEF'
OPERATION 'FINAL FRONTIER'

Once a mission has been completed, the mission briefing screen will appear, allowing you to examine your route flown and your mission report.

To continue onto the next mission, click on 'END', then select NEW MISSION from the options given. The next mission will then be made available on the missions menu.

MISSION BRIEFING

This is where the actual missions will be presented to you in visual form. You must fly each mission in order to progress through the game.



MISSION DESIGN

When (and if) you have managed to complete all of the missions in FIGHTER BOMBER, the game certainly does not end there. FIGHTER BOMBER is unique in that it allows you to design your own missions and exchange them with other FIGHTER BOMBER pilots.

Note: While using the mission designer all operations that require on map positioning are performed by pointing the cursor at the desired place and selecting.

SELECT AIR BASE

Initially you will be required to select your home base. Do this by pointing to one of the flashing diamonds and selecting. It is not compulsory that you return to this base. You may, if you require, start at one base, fly your mission, then land at any friendly base available, whether military or civilian.

ADD TARGET

Selecting this option will open a second window requesting you to choose the kind of target you would like to place: ground forces, SAM site, industrial, etc. Select your preference then position the appropriate target.

REFUEL POINT

Once you have selected where to have the refuelling tanker, a small Altitude Selector window will open. Choose the refuelling altitude by clicking on the UP or DOWN arrows. Select when ready.

DELETE LAST

Selecting this option will INSTANTLY remove the last target positioned.

RECONNAISSANCE

Selecting this option opens up a second window that allows you to view target areas in order to aid area and target identification. Target information can also be obtained.

MISSION TEXT

This is your opportunity to describe the mission you have designed. A one-page text editor has been incorporated for this purpose.

DISK MENU

This allows you to SAVE or LOAD a mission. Scroll through your missions using the arrows.

TEST MISSION

This allows you to test the mission you are designing. You fly the mission as normal, firstly, ARMING your jet before flying the mission, then finally entering the DE-BRIEFING section before being put back into the designer.

END

This leaves the mission designer.

ARMING

After the mission has been presented to you, you must decide on the most appropriate weaponry for you to carry into battle.

Weapons are selected by clicking over the weapon icon and dragging it to the under-side view of the aircraft. Some of the weapons, e.g. the Maverick AGM-65, can be carried in multiple ejector racks. Simply drop the same weapon twice at any of the available (flashing) pylons.

Alternatively, you can choose to autoarm your machine with a preset list of weapons, that particularly suit your craft, simply by clicking the AUTO ARM icon. The weapons available to you are as follows:

1. 23/27 mm Cannon

Used for close-in combat, many aircraft of the late 60's and early 70's were built without a cannon. The philosophy behind this being that with the advent of sophisticated guided missiles, an aircraft would never get within cannon range. The experience of the Vietnam war proved the fallacy of this. Most modern FIGHTER BOMBERS are equipped with a cannon as either an internal permanent fixture or as a centrally mounted pod, the latter option taking up at least one external stores pylon.

2. Air-to-air missile (AAM)

Sidewinder – AIM-9 L Bofors-Rb24 AA-8 Aphid

Type: Close/Medium range AAM

Weight: 195 lb (88.5 kg)

Performance: Accelerating to Mach 2.5 in 2.2 seconds

Range: 11 miles 17.7 km

Mission Time: 60 seconds max.

Warhead: 25 lb 11.4 kg blast/fragmentation with active laser IR proximity fuse.



The Sidewinder AIM-9L is an air-to-air missile guided to the target by locking on to the heat emitted by the enemies' jet pipes. Target acquisition is achieved by activating the missile's seeker head and listening to the missile through the pilot's headset. As the missile locks on to the target, its distinctive growl rises in intensity to a singing crescendo until the pilot lets the missile go. After release the missile will follow the IR source. As it closes with the target, its laser proximity fuse senses when it is close enough for the kill and explodes, sending out hundreds of preformed rods into the enemy.

3. Air-to-surface missile (ASM)

AGM-65A Maverick Bofors Rb-75

Type: Air-to-surface missile

Weight: 635 lb (288 kg)

Performance: Classified

Range: Up to 25 miles after Mach 1.2 release at altitude

Warhead: 282 lb steel cased blast/fragmentation or 83 lb shaped charge



The AGM-65 is a video-guided surface attack missile. The pilot selects the missile causing its gyro to spin up to speed and light up a weapon ready indicator on his panel. The image from the video camera situated in the nose of the missile is swung round on to the target and the pilot engages lock mode. He then uses either the video display or his head-up gun sight to lock on to the target and releases the weapon. After release the weapon remains locked on to the video image of the target and intelligently tracks to it. In the event of the image being interrupted the missile will follow its last known trajectory.

4. AGM-88A HARM

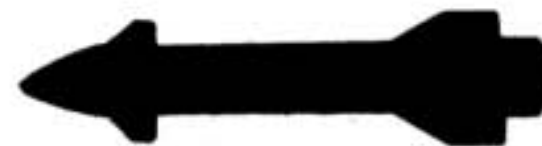
Type: Anti Radiation Missile

Weight: 796 lb (361 kg)

Performance: Speed over Mach 2

Range: About 11 miles Warhead

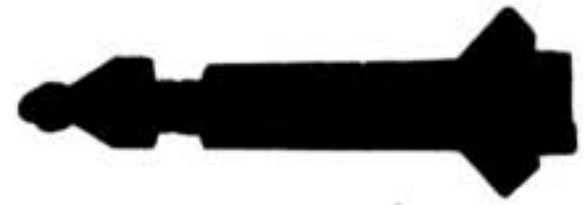
Fragmentation with proximity fuse system



The AGM-88A is a new kind of missile which has developed as a direct result of the ever-increasing technology used in modern warfare. This missile uses the very radiation emitted by a defending aircraft ECM pod to home in on. The pilot, suspecting that an enemy is in the vicinity, can fire the missile 'blind'. If the enemy emits any kind of electromagnetic radiation the missile will immediately lock on.

5. Mk 13/18 Paveway II LGB

Type: Laser-guided un-powered bomb
Weight: 1,030 lb (467.6 kg)
Performance: Free fall
Range: Dependent on release height
Warhead: High explosive



The Laser Guided Bomb is a system designed to improve the accuracy of conventional bombs. The target is illuminated with laser light, either by the launch aircraft, a second aircraft, or even ground troops. A ring of sensors around the nose of the bomb detect the reflected laser light and by passing signals to the movable control surfaces of the bomb, keep it aligned with the target. The system is cheap, effective and requires no modification to the aircraft.

6. General Purpose Bomb

Type: Un-guided un-powered bomb
Weight: 1,000 lb (454.6 kg)
Performance: Free fall
Range: Dependent on release height
Warhead: High explosive



The accuracy of the General Purpose Free Fall Bomb has in the past been solely dependent on the skill of the crew. With today's modern aircraft, the computer takes over the release of the bomb calculating velocity, altitude, wind-shear, etc. The pilot is told when to press the button and the computer does the rest.

7. JP233 MWI - Airfield Denial Weapon

Type: Submunition dispenser
Weight: 11,200 lb (5,080 kg)
Payload: Various bomblets



JP233 is a series of submunition dispensers for parachute retarded payloads which include pavement cratering bomblets and anti-personnel mines with or without delay action fuses. Its main use is in denying enemy forces of airfield access and hampering of subsequent repairs.

8. BOZ-100 ECM Pod - Chaff and IR Decoy dispenser

Type: Electronic Counter Measure Decoy dispenser
Weight: 1,000 lb (454 kg)

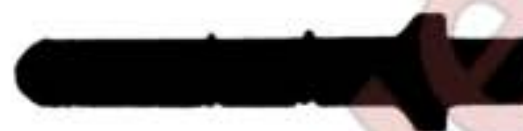


The BOZ-100 ECM pod is slung from beneath one of the outer wing pylons and enables the aircraft under attack from electronically-guided weapons to defend itself. It does this in two ways. An IR guided missile locks on to the strongest heat source it can find (this is usually the enemy jet pipe) and follows it to detonation. If an alternative (and more intense) heat source, an IR decoy, is ejected from the rear of the aircraft it is possible to fool the missile into following that.

A radar guided missile is locked on to the radar return of the enemy aircraft. The Chaff dispenser ejects a cloud of fine strips of metal foil into the air behind the defending aircraft creating a huge (and to the incoming missile confusing) radar target.

9. Durandal – Runway Penetration Bomb

Type: Airfield denial
Weight: 430 lb (195 kg)
Warhead: High explosive



The Durandal is a simple but effective method of cratering and thus rendering useless enemy paved landing strips.

The weapon is released as low as 185 ft and is immediately retarded by a parachute, causing it to point nose down. The rocket motor then fires the warhead deep into the concrete, creating a crater of up to 2,000 sq ft.

10. Rocket Pods



This weapon has been the mainstay of the ground attack arsenal for many years. The pilot aims the aircraft at the ground target and fires a salvo of high explosive shells direct in the line of flight. The weapon is particularly effective against mobile armour.

11. ALARM – Air launched anti-radiation missile

Weight: 390 lb
Performance: Not released
Range: Not released
Propulsion: Two stage solid propellant motor
Warhead: Not released



Alarm is the British-built equivalent of the US HARM missile. It is fired in the general direction of enemy positions (e.g. SAM sites) and climbs to around 40,000 ft. It then pitches nose down and falls slowly, under a drogue parachute, while searching for hostile radio/radar emitters. As soon as the enemy 'switches back on', the missile locks on to the target and fires its secondary motor, homing in on the enemy position.

FIGHTER BOMBER

COMMENT DEMARRER

NOTE IMPORTANTE

Commandes

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

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 trouvez 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

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.

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. Pour installer FIGHTER BOMBER sur disque dur, tapez INSTALL. Pour lancer le jeu, taper BOMBER.

COMMANDES DE VOL ATARI ST / COMMODORE AMIGA

COMMANDES DE VOL

Curseurs	Degré de pente et tonneau
< et >	Gouvernail
1 . 0	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
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

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

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
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 écran d'introduction
Crtl-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 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 | Vous fait commencer sur la piste à Ellsworth. |
| À 30,000 PIEDS | Vous permet de vous entraîner aux manœuvres en haute altitude. |

AU-DESSUS DU PONT	Vous permet de vous entrainer aux bombardements.
AU-DESSUS D'UNE VILLE	Vous permet de survoler à basse altitude Rapide City.
DERRIÈRE RAVITAILLEUR	Vous permet de vous entrainer à faire le plein en plein air.
EN LIGNE	Vous permet de vous entrainer 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.

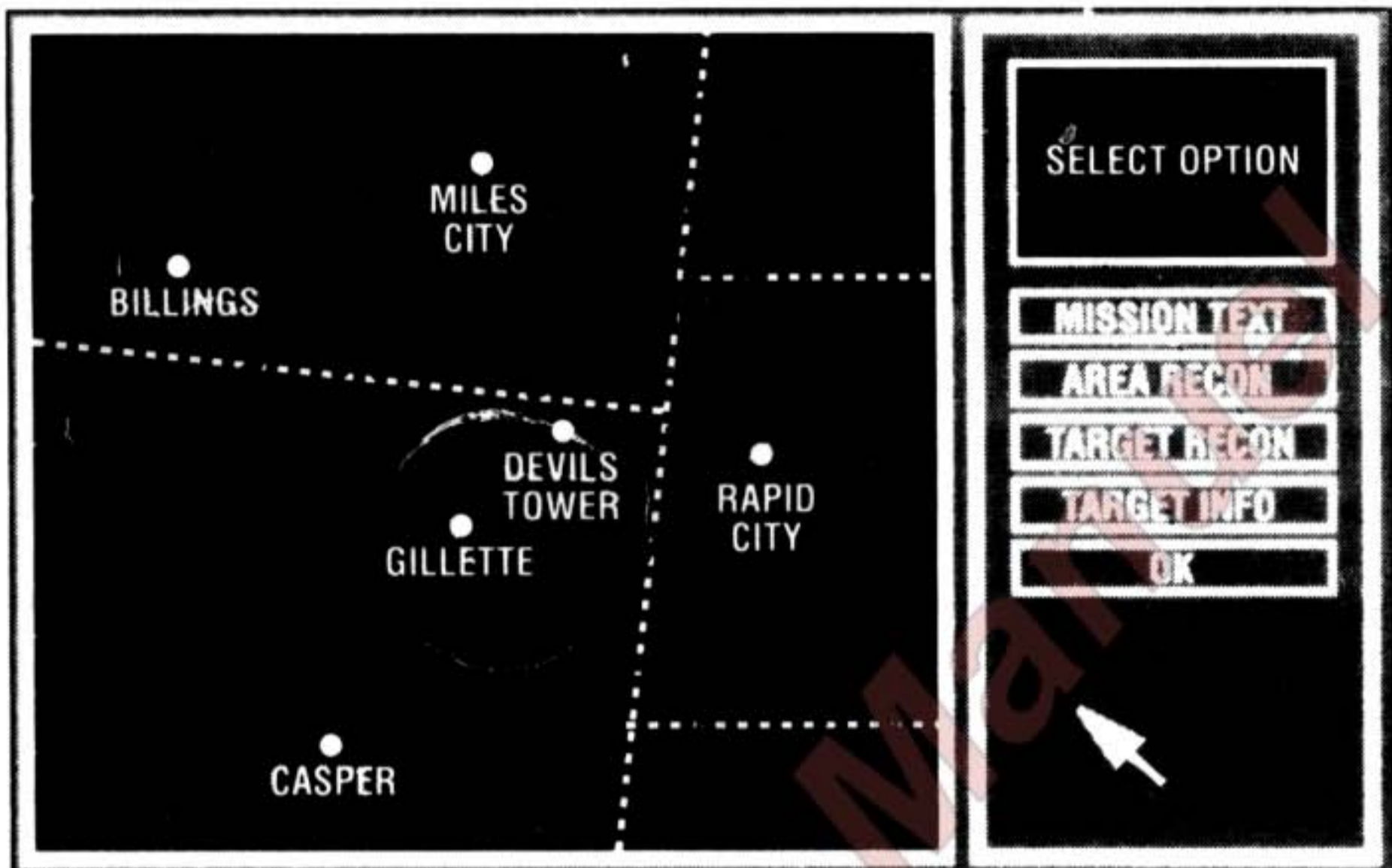
COUVERTURE	Les mission de couverture comprennent: OPERATION 'SLEEPER' OPERATION 'FARM HOUSE' OPERATION ' BRIDGE END' OPERATION 'STRIKE FORCE'
TACTIQUES	OPERATION 'SPEARCHUCKER' OPERATION 'NAVARRONE' OPERATION 'SAM SMASHER'
STRATEGIQUES	OPERATION 'AXE ATTACK' OPERATION 'TENT BUSTER' OPERATION 'COOKHOUSE' 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 placer 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.

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'avèrerait 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 détruissiez 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.

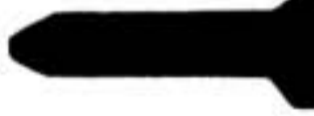
3. Missile Air-Sol (ASM)

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.

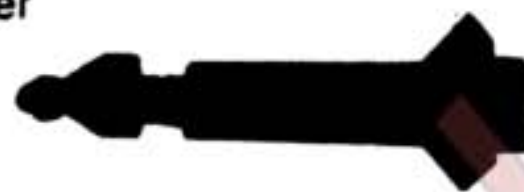
4. AGM-88A HARM

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 réfléctée 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.

Pour les news, les nouveautés, les concours et les astuces,
branchez-vous sur notre serveur Minitel : le 36-15 UBI.

Pour tout logiciel défectueux, appelez notre hot-line
à EURO-MAINTENANCE : (16) 99 08 90 77

AMIGA & ATARI ST

LADENANWEISUNGEN AMIGA

Nach Erscheinen des "Workbench" -Befehls die Diskette 1 einschieben.
(Besitzer eines AMIGA 1000 müssen zuerst eine Kickstart-Version laden).

ATARI ST

Diskette 1 ins interne Laufwerk einschieben. Das Spiel bootet automatisch.

STEUERTASTEN

FLUGSTEUERUNG

Cursor-Tasten
Steigungswinkel &
Rolle
< und >
1 - 0

- Seitenruder
- Schubsteuerung
1 = 10% Schub
2 = 20% Schub etc.
9 = 90% Schub
0 = 100% Schub
0 nochmals drücken für Nachbrenner
- Schub-Feinststeuerung
- Druckluftbremse
- Radbremse

+ und -
B
W

SICHTSTEUERUNG

- F1 - Cockpit-Sicht
- F2 - Rundsicht (Tasten wie bei Flugzeugansicht)
- F3 - Waffensicht
- F4 - Feind-Sicht
- F5 - Kontrollturn-Sicht (Tastenblock + und - für Zoom)
- F6 - Sicht nach hinten
- F7 - Sicht nach links
Sicht nach rechts
- Shift + F7 - Kartenansicht (Tastenblock + und - für Zoom)
- F8 - Verfolger-Sicht (Tastenblock + und - für Zoom)
- F9 - Flugzeugansicht (Tastenblock + und - für Zoom)
- F10 - Zahlentastatur 4, 6 = Kamera links/rechts 2, 8 =
- Kamera hoch/runter

WAFFENSTEUERUNG

- Return - Waffe wählen
- Leertaste - Waffe feuern
- S - Luftziel wählen (Sidewinder, Aphid)
- Backspace - Bodenziel wählen (Maverick, Kerry)
- C - Störfolie für den Radar
- F - Hitzeablenkung

INFORMATIONSFENSTER

- U - Fenster 1-Modus wechseln (Waffen, Orientierungspunkte, Aus)
Keine Orientierungspunkte im 'Free Flight' -Modus
Nächster Orientierungspunkt
- N -

VERSCHIEDENES

- Shift + E - Schleudersitz
- H - Vom Tankflugzeug ablösen (wenn angedockt)
- R - Radarreichweite ändern (3, 6, 12 und 25 Meilen)
- P - Pause
- ESC - Ein Level zurück während Einführungsbildschirm von
'Free Flight' zum gewählten Level zurückkehren
- Alt-C-S - Gestaltungsbildschirm ('Config') wählen
- Alt-T - Beschleunigter Zeitablauf

FIGHTER BOMBER

LADANWEISUNGEN MSDOS

Diskette 1 ins Laufwerk A einschieben.

Zum Installieren von FIGHTER BOMBER auf einer Festplatte einfach INSTALL eintippen.
BOMBER eintippen.

MS DOS - STEUERTASTEN

EINFÜHRUNGSBILDSCHIRM

Die folgenden Steuerungen hängen vom jeweils gewählten Modus. Wenn Sie Bomber ohne angeschlossene Maus starten, wird die Tastatur für die Steuerung gewählt. Wurde eine Maus an den Computer angeschlossen, so wird diese auch als Steuerung gewählt, es sei denn, Sie haben die /k-Option (für Tastatur) gewählt. Wurde die /j-Option gewählt, so erfolgt die Steuerung mit Hilfe eines Joysticks.

Maus	-	Steuer-Cursor
	-	Steuer-Cursor
Cursor-Tasten	-	Steuer-Cursor (RETURN zum Wählen)

FLUGSTEUERUNG

Cursor-Tasten	-	Steigungswinkel und Rolle
< und >	-	Seitenruder
1 - 0	-	Schubsteuerung (nochmals 0 für Nachbrenner)
+ und -	-	Schub-Feinsteuerung
B	-	Druckluftbremse
W	-	Radbremse

SICHTSTEUERUNG

F1	-	Cockpit-Sicht
F2	-	Rundsicht
F3	-	Raketensicht ('Missile')
F4	-	Feind Sicht
F5	-	Kontrollturm-Sicht
F6	-	Sicht nach hinten
F7	-	Sicht nach links
Shift + F7	-	Sicht nach rechts
F8	-	Kartenansicht

F9	-	Verfolger-Sicht
F10	-	Sicht zum Observieren eines Flugzeugs
+ und -	-	Vergrößern ('Zoom in') und Verkleinern ('Zoom out')
INS und DEL	-	Kamera nach links oder rechts schwenken
PgUP/ Pg DOWN	-	Kamera hoch - oder runterschwenken

WAFFENSTEUERUNG

Return	-	Waffe wählen
Leertaste	-	Waffe feuern
S	-	Luftziel wählen (Sidewinder, Aphid)
Backspace	-	Bodenziel wählen (Maverick, Kerry) (Cursor muß über dem Ziel befinden)

FENSTER WÄHREND DES FLUGS

U	-	Zwischen Fenstern wechseln
N	-	Nächster Orientierungspunkt

Verschiedenes

Shift + E	-	Schleudersitz
H	-	Vom Tankflugzeug ablösen (wenn angedockt)
R	-	Radarreichweite ändern (3, 6, und 25 Meilen)
C	-	Störfolie für den Radar abwerfen
F	-	Hitzeablenkung abwerfen
P	-	Paus ein/aus
Escape	-	Ein Level zurück während Einführungsbildschirm
Ctrl-Q	-	Zu DOS zurückkehren
Alt-S	-	Sound an/aus

WAHL EINES FLUGZEUGES

FIGHTER BOMBER bietet Ihnen sieben verschiedene Flugzeugmodelle an:

McDonnell Douglas F-15E Strike Eagle – USA
McDonnell Douglas F-4E Phantom – USA
General Dynamics F-111F Aardvark – USA
Panavia Tornado IDS – England
Panavia Tornado IDS – Deutschland
Saab AJ37 Viggen – Schweden
MiG-27 Flogger-D – UdSSR

Weitere Informationen über die einzelnen Flugzeuge finden Sie im Abschnitt 'Flugzeugdaten'.

Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint auf dem Bildschirm eine Auswahl dieser Flugzeuge. FIGHTER BOMBER zeigt Ihnen 2D- und 3D-Darstellungen der verschiedenen Flugzeugmodelle und verschafft Ihnen geschichtliche und technische Hintergrundinformationen. Wir empfehlen Ihnen, diese Informationen für spätere Missionen nutzen, wenn von Ihnen erwartet wird, daß Sie sofort das von Ihnen angegriffene Flugzeugmodell identifizieren können.

Ihre Wahl wird durch Platzieren des Zeigers auf den verschiedenen Kästchen für die Steuerungen und 'Klicken' derselben getroffen. Haben Sie das von Ihnen gewünschte Flugzeug gewählt, klicken Sie auf 'SELECT'.

Wahl des feindlichen Flugzeuges

Als einzigartige Option ist es Ihnen in FIGHTER BOMBER möglich, die Modelle der feindlichen Flugzeuge zu wählen, denen Sie bei Ihren Einsätzen ('Missions') begegnen werden. Jedes feindliche Flugzeug wird unterschiedlich auf Sie reagieren, und Sie werden schnell herausfinden, welche Modelle die größten Herausforderungen in den verschiedenen Gefechtssituationen darstellen.

Auch hier empfehlen wir Ihnen, die 3D-Darstellungen dieser Flugzeuge genau zu studieren.

In FIGHTER BOMBER können Sie auf sieben verschiedene Flugzeuge treffen:

F-14 Tom-Cat (USA)	SU-27 Flanker (UdSSR)
F-16 Falcon (USA)	Mirage-2000 (Frankreich)
F-5 Tiger (USA)	MIG-31 Foxhound (UdSSR)
MIG-29 Fulcrum (UdSSR)	

Wie oben beschrieben treffen Sie Ihre Wahl durch Klicken der entsprechenden Icone.

LOGBUCH DES PILOTEN

Bei jedem Flug werden Ihre Fortschritte als Fluglogbuch in einer Datei abgespeichert

EINSATZWahl

Für Ihren ersten Flug in FIGHTER BOMBER empfehlen wir Ihnen, FREE FLIGHT (Freier Flug) zu wählen. Dies erlaubt es Ihnen, sich mit den Flugzeugsteuerungen vertraut zu machen und Erfahrungen mit einigen der komplexeren Flugmanöver zu sammeln.

FREE FLIGHT unterscheidet sich von allen anderen Spielstufen in FIGHTER BOMBER darin, daß es die einzige Option ist, in der Ihnen erlaubt wird, die Startposition zu wählen.

Die Optionen für die Startposition sind:

IN HANGAR	Gibt Ihnen die Möglichkeit, die Steuerung eines Flugzeugs auf der Rollbahn zu üben.
ON RUNWAY AT 30,000 FT	Sie starten auf der Startbahn von Ellsworth. Hier erfolgt das Training von Flugmanövern in großer Flughöhe.
ABOVE BRIDGE	Hier können Sie Ihre Treffergenauigkeit mit Bomben verbessern.
OVER CITY	Der Tiefflug wird über Rapid City geübt.
BEHIND TANKER LINED UP	Damit üben Sie das Auftanken in der Luft. Hier praktizieren Sie den Landeanflug.

Wenn Sie sich mit Ihren Steuerungen und der Umgebung vertraut gemacht haben, können Sie zu Ihrem ersten Qualifikationseinsatz antreten.

DIE EINSÄTZE

Sie können die folgenden Einsätze ('Mission') fliegen, wobei Sie einen Einsatz erfolgreich beenden müssen, bevor Sie zum nächsten weitergehen können.

COVERT

(Geheimeinsatz)

Geheime Einsätze sind:

OPERATION 'SLEEPER'
OPERATION 'FARM HOUSE'
OPERATION 'BRIDGE END'
OPERATION 'STRIKE FORCE'

TACTICAL

(Taktischer Einsatz)

OPERATION 'SPEARCHUCKER'
OPERATION 'NAVARRONE'
OPERATION 'SAM SMASHER'
OPERATION 'AXE ATTACK'

STRATEGIC

(Strategischer Einsatz)

OPERATION 'TENT BUSTER'
OPERATION 'COOKHOUSE'
OPERATION 'BIG BIRD'
OPERATION 'MOLESTRANGLER'

OFFENSIVE

(Angriffseinsatz)

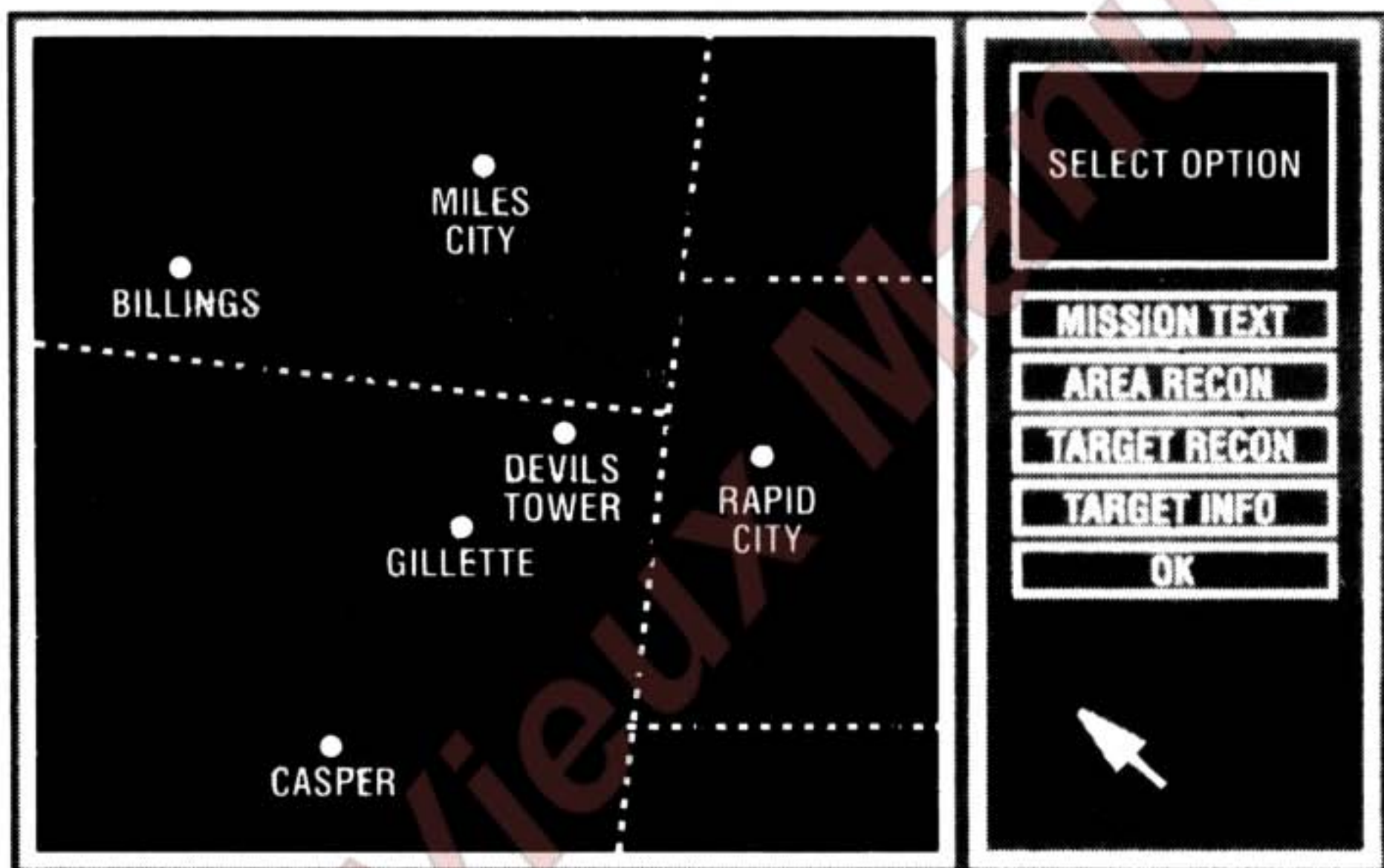
OPERATION 'AMMO DUMP'
OPERATION 'BROKEN ARROW'
OPERATION 'BIG CHIEF'
OPERATION 'FINAL FRONTIER'

Wenn Sie einen Einsatz beendet haben, erscheint der Bildschirm für die Einsatzbesprechung mit der von Ihnen geflogenen Flugroute und Ihrem Einsatzbericht.

Wenn Sie zum nächsten Einsatz übergehen wollen, auf 'END' klicken und dann 'NEW MISSION' (Neuer Einsatz) von den Ihnen angebotenen Optionen wählen. Der nächste Einsatz erscheint dann auf dem Einsatzmenü ('Missions Menu').

BRIEFING (Einsatzbesprechung)

Hier erscheint Ihr eigentlicher Einsatz in visueller Form. Um im Spiel fortzuschreiten, müssen Sie jeden Einsatz fliegen und erfolgreich beenden.



EINSATZ-DESIGN

Wenn Sie alle Einsätze in FIGHTER BOMBER erfolgreich beendet haben, bedeutet dies noch nicht, daß der Spielspaß dort endet. Die Einzigartigkeit von FIGHTER BOMBER besteht darin, daß das Spiel Ihnen erlaubt, eigene Einsätze zu entwerfen. Diese können Sie dann mit anderen FIGHTER BOMBER-Piloten austauschen.

Anmerkung: Beim Entwurf Ihrer Einsätze ('Mission') werden sämtliche Operationen, die der Platzierung auf der Karte bedürfen, durch Platzieren des Cursors an der gewünschten Stelle und darauffolgendes Wählen (Klicken von 'SELECT') ausgeführt

WAHL DES LUFTSTÜTZPUNKTS

Zu Anfang werden Sie gebeten, Ihre Heimatbasis zu wählen. Sie tun dies, indem Sie zu den verschiedenen aufleuchtenden Diamanten zeigen und wählen. Es ist nicht unbedingt notwendig, daß Sie zu diesem Stützpunkt zurückkehren. Es ist möglich, von einer Basis aus zu starten, den Einsatz zu fliegen und dann auf einer freundlichen Basis (für den zivilen oder militärischen Flugverkehr) zu landen.

ADD TARGET (Ziel hinzufügen)

Mit der Wahl dieser Option wird ein zweites Fenster geöffnet, aus dem die Art des Zieles, das Sie plazieren wollen, gewählt werden muß: Bodentruppen, SAM-Stützpunkte, industrielle Ziele etc. Wählen Sie zuerst das von Ihnen bevorzugte Ziel und plazieren Sie es dann auf der Karte.

REFUEL POINT (Auftankposition)

Nachdem Sie den Ort für das Auftankflugzeug bestimmt haben, öffnet sich ein Fenster mit einem Höhenwähler ('Altitude'). Klicken auf den Pfeilen für HOCH- bzw. RUNTER bestimmt die Auftankhöhe. Wenn die gewünschte Höhe erscheint diese wählen.

DELETE LAST (Letzte Zielposition löschen)

Diese Option erlaubt Ihnen das SOFORTIGE Löschen des zuletzt von Ihnen plazierten Zieles.

RECONNAISSANCE (Aufklärung)

Diese Option öffnet ein zweites Fenster, auf dem Sie Ihre Zielgebiete sehen können, um Ihre Treffgenauigkeit und frühzeitige Gebietserkennung zu fördern. Außerdem erhalten Sie weitere Informationen über das Ziel.

MISSION TEXT (Einsatztext)

Hier erhalten Sie Gelegenheit, den von Ihnen entworfenen Einsatz zu beschreiben. Für diesen Zweck wurde ein einseitiger 'Texteditor' in das Spiel integriert.

DISK MENU (Diskettenmenü)

Hier können Sie einen Einsatz speichern ('SAVE') oder laden ('LOAD'). Scrollen durch Ihre Einsätze erfolgt mit Hilfe der Pfeile.

TEST MISSION (Einsatztester)

Hier können Sie die von Ihnen entworfenen Einsätze testen. Zuerst bestücken Sie den Jet mit Waffen und fliegen Sie den Einsatz wie normal. Schließlich begeben Sie sich in den Abschnitt für 'DE-BRIEFING', bevor Sie zum 'Designer' (zum Entwerfen Ihrer eigenen Einsätze) zurückkehren.

END (Beenden)

Damit können Sie den 'Einsatz-Designer' wieder verlassen.

BEWAFFNUNG ('Arming')

Nachdem Ihnen Ihr Einsatz gezeigt wurde, müssen Sie entscheiden, was die richtige Bewaffnung für Ihren Kampfeinsatz ist.

Die Waffen werden gewählt, indem Sie auf das jeweilige Waffen-Icon klicken und es zur Unter-Ansicht des Flugzeugs ziehen. Für einige Waffen, z.B. Mavericks AGM-65, kann das Flugzeug Mehrfach-Abschlußvorrichtungen

transportieren. Lassen Sie das gleiche Waffensystem zweimal an der entsprechenden (aufleuchtenden) Aufhängevorrichtung los.

Als Alternative können Sie eine vorher festgelegte Liste von Waffensystemen für die automatische Bewaffnung Ihres Kampfflugzeugs wählen, die die besten Waffensysteme für Ihr jeweiliges Flugzeugmodell aussucht. Klicken Sie dafür auf das 'AUTO ARM'-Icon.

Die Ihnen zur Verfügung stehenden Waffensysteme sind:

1. 23/27mm Cannon (Geschütz)

Für den Nahkampf in der Luft. Viele Flugzeuge der späten-60er und frühen 70er Jahre wurden nicht mehr mit einem Bordgeschütz ausgestattet. Die Philosophie hinter dieser Entwicklung war, daß mit Erscheinen von modernen Fernlenkgeschossen ein Flugzeug nicht mehr in Schußreichweite eines Bordgeschützes kommen würde. Die Erfahrungen des Vietnam-Krieges jedoch bewiesen, daß dies ein Irrtum war. Die meisten FIGHTER BOMBER neuerer Zeit besitzen entweder eine ständige interne Geschützvorrichtung oder sind mit einer zentralen Geschützlafette ausgestattet, wobei die letztere mindestens eine externe Aufhängevorrichtung benötigt.

2. Air-to-air missile (AAM) (Luft-Luft Rakete)

Sidewinder - AIM9 L Bofors-Rb24 AA-8 Aphid

Waffentyp: Kurz/Mittelstrecken-Rakete (AAM)

Gewicht: 195 lb (88,5 kg)

Leistung: Beschleunigung auf Mach 2,5 in 2,2 Sekunden

Reichweite: 11 Meilen 17,7 km

Einsatzzeit: 60 Sekunden max.

Sprengkopf: 25 lb 11,4 kg Sprengladung/Splitterbombe mit aktivem Infrarot-Laser-Annäherungszünder



Eine Sidewinder AIM-9L ist eine Luft-Luft Rakete, deren Fernlenkung durch Anhängen an die abgegebene Hitze des feindlichen Flugzeugantriebs erfolgt. Aktivieren Sie den Suchkopf der Rakete und hören Sie der Rakete über den Pilotenkopfhörer zu. Wenn sich die Rakete an ihr Ziel anhängt, steigt das unverkennbare Brummen in seiner Intensität zu einem singenden Crescendo an, bis der Pilot die Rakete losläßt. Nach Abfeuern der Rakete sucht sie die Infrarot-Quelle. Wenn sie für die Detonation nahe genug am Ziel dran ist, wird der Laser-Annäherungszünder ausgelöst, und bei ihrer Explosion werden Hunderte von Metallstäbchen über den Feind verstreut.

3. Air-to-surface missile (ASM) (Luft-Boden Rakete)

AGM-65A Maverick Bofors Rb-75

Waffentyp: Luft-Boden Rakete (ASM)

Gewicht: 635 lb (288 kg)

Leistung: Geheimsache

Reichweite: Bis zu 25 Meilen (40 km) nach Bombenabwurf in der Luft mit Mach 1,2

Sprengkopf: 282 lb in Stahl gefaßte Sprengladung / Splitterbombe oder 83 lb (37,6kg) geformte Ladung

Die AGM-65 ist eine über Video gelenkte Rakete gegen Bodenziele. Der Pilot wählt die Waffe, was die Nadel des Umdrehungszählers hochjagt und eine Leuchtanzeige auf dem Instrumentenbrett für die Abschußbereitschaft aufleuchten läßt. Die in der Spitze des Sprengkopfes befindliche Videokamera wird auf das Ziel eingeschwenkt, und der Pilot aktiviert den Modus für den Zielmechanismus ('Lock'). Er benutzt dann entweder die Video-Anzeige oder seine Visier-Anzeige, um sich ans Ziel zu hängen, und wirft die Bombe ab. Nach dem Abwurf bleibt die Waffe weiterhin auf das als Ziel eingegebene Videobild programmiert und findet es selbständig. Sollte das Bild unterbrochen werden, folgt die Rakete der zuletzt eingenommenen Flugbahn.

4. AGM-88A HARM

Waffentyp: Anti-Strahlungsrakete

Gewicht: 796 lb (361 kg)

Leistung: Geschwindigkeit über Mach 2.

Reichweite: Über 11 Meilen

Sprengkopf: Splitterbombe mit Annäherungszündersystem

Die AGM-88A ist eine Rakete der neuesten Generation und zugleich das direkte Resultat der sich immer weiter entwickelnden Technologie der modernen Kriegsführung. Diese Rakete hängt sich an die Strahlung, die die ECM-Vorrichtung eines sich verteidigenden Flugzeugs abgibt. Der Pilot, der einen Feind in unmittelbarer Nähe vermutet, kann diese Rakete 'blind' abfeuern. Sendet das feindliche Flugzeug elektromagnetische Strahlungen aus, hängt sich die Rakete sofort daran.

5. Mk 13/18 Paveway II LGB

Waffentyp: Laser-gelenkte Bombe ohne eigenen Antrieb

Gewicht: 1030 lb (467,6 kg)

Leistung: Freier Fall

Reichweite: Abhängig von Abwurfhöhe

Sprengkopf: Hochexplosive Sprengladung

Laser-gelenkten Bomben wurden entworfen, um die Treffgenauigkeit konventioneller Waffen zu erhöhen. Das Ziel wird mit Laserlicht erleuchtet, welches entweder vom

gleichen Flugzeug oder einem zweiten Flugzeug kommt oder sogar von Bodentruppen. An der Bombenspitze befindet sich ein Ring mit Sensoren, die das reflektierte Laserlicht wahrnehmen und Signale an die beweglichen Steuerflügel der Bombenaußenhülle weitergeben, welche die Bombe und das Ziel auf eine Linie bringen. Das System ist billig, effektiv und erfordert keine Änderungen am Flugzeug.

6. General Purpose Bomb (Mehrzweck-Bombe)

Waffentyp: Ungelenkte Bombe ohne eigenen Antrieb

Gewicht: 1000 lb (454.6 kg)

Leistung: Freier Fall

Reichweite: Abhängig von Abwurfhöhe

Sprengkopf: Hochexplosive Sprengladung



Die Treffgenauigkeit einer frei fallenden Mehrzweck-Bombe hing in der Vergangenheit einzig von den Aktionen einer erfahrenen Pilotencrew ab. Der Computer übernimmt heutzutage die Kalkulationsaufgaben bezüglich der Geschwindigkeit, Abwurfhöhe, des Windes etc. Dem Piloten wird mitgeteilt, wann er den Knopf drücken muß, und der Computer übernimmt den Rest.

7. JP233-Airfield Denial Weapon (Flugplatzverwehrung)

Waffentyp: Untermunitionsverteiler

Gewicht: 11.200 lb (5.080 kg)

Nutzlast: Verschiedene kleinere Bomben



Die JP233 stammen aus einer Serie von Untermunitionsverteilern, welche sich durch Fallschirmabwurf verlangsamende Nutzlasten wie Kraterbomben für asphaltierte Straßen und Anti-Truppenminen (mit oder ohne Verzögerungszünder) beinhalten. Ihr Hauptzweck besteht darin, feindlichen Truppen den Zugang zu einem Flugplatz zu verwehren oder diese bei späteren Reparaturarbeiten zu behindern.

8. BOZ-100 ECM - Vorrichtung für Radarstörfolien oder IR-Ablenkung

Waffentyp: Verteiler für elektronische Ablenkung

Gewicht: 1000 lb 454 kg



Die BOZ-100 ECM-Vorrichtung befindet sich an einem der äußeren Flügel unter einer der Aufhängevorrichtungen und ermöglicht es einem mit elektronischen Fernlenkgeschossen angegriffenen Flugzeug, sich zu verteidigen. Diese Aufgabe erfüllt sie auf zwei verschiedene Weisen.

Eine Infrarot-gelenkte (IR) Rakete hängt sich an die stärkste Hitzequelle, die sie finden kann (welches gewöhnlicherweise die Antriebsturbinen des feindlichen Flugzeugs sind), und verfolgt diese bis zur Detonation. Wird jedoch eine alternative (und intensivere) Hitzequelle, eine Art IR-Köder, vom hinteren Ende des

Flugzeuges abgeworfen, ist es möglich, die Rakete zu 'verwirren', bis sie schließlich dieser Ablenkung folgt.

Eine Radar-gesteuerte Waffe hängt sich an den reflektierten Radar des feindlichen Flugzeuges. Der Störfolien-Verteiler versteut hinter dem sich verteidigenden Flugzeug eine Wolke aus feinen Metallstreifen, die ein riesiges (und für die sich annähernde Rakete verwirrendes) Radarziel erzeugen.

9. Durandal - Startbahnzerstörungsbombe

Waffentyp: Startbahnpenetrierung

Gewicht: 430 lb (195 kg)

Sprengkopf: Hochexplosive Sprengladung



Die Durandal stellt eine einfache und zugleich wirksame Waffe dar, deren Sprengladung Krater auf einer Startbahn verursacht und damit dem Feind die sichere Landung unmöglich macht.

Dieses Waffensystem wird in einer niedrigen Flughöhe bis zu 185 Fuß abgeworfen und sofort von einem Fallschirm verlangsamt, damit sie in einer vertikalen Linie fallen kann. Der Raketenantrieb katapultiert dann den Sprengkopf tief in den Beton der Startbahn, wo er einen Krater von bis zu 750 Metern Durchmesser verursacht.

10. Rocket Pods (Raketenminen)



Diese Waffe ist nach wie vor der Hauptbestandteil des Waffenarsenals für Angriffe gegen Bodenziele. Der Pilot richtet das Flugzeug auf ein Bodenziel aus und feuert eine Salve von hochexplosiven Minen in Flugrichtung ab. Diese Waffe ist besonders wirksam gegen bewegliche Panzerziele.

11. ALARM - 'Air Launched Anti-Radiation Missile' (Luft-Anti-Strahlungsrakete)

Gewicht: 390 lb

Leistung: nicht bekannt

Reichweite: nicht bekannt

Antrieb: zweistufiger Feststoffraketenantrieb

Sprengkopf: nicht bekannt



ALARM ist die in England entwickelte Schwester der amerikanischen HARM-Rakete. Sie wird in die generelle Richtung einer Feindposition abgefeuert (z.B. SAM-Stützpunkte) und klettert bis auf eine Höhe von 40.000 Fuß hoch. Daraufhin fällt sie langsam an einem Fallschirm hängend wieder herab und sucht sich feindliche Strahlungsquellen wie Funk und Radar. Wenn der Feind seine Geräte wieder 'anschaltet', hängt sich die Rakete automatisch an ihr Ziel und zündet die zweite Raketenstufe zum Anfliegen der Feindposition.

**IBM is a trademark of International Business Machines.
Amiga is a trademark of Commodore-Amiga Inc.
Atari ST is a trademark of Atari Corporation.**

Fighter Bomber © Activision, © Vektor Grafix 1989



UBI SOFT
Entertainment Software