

FIGHTER BOMBER



ACTIVISION
SIMULATION SOFTWARE

INDICE

Introducción	5
El Trofeo de Curtis E. LeMay	10
EMPEZANDO	11
Selección del avión	13
Misiones	15
Instrucciones	16
Diseño de la Misión	16
Armamento	20
Datos de las Aeronaves	29
Datos de las Armas	38

FIGHTER BOMBER

FIGHTER BOMBER

Prepárate para la simulación de ordenador más emocionante que jamás hayas conocido. Estás a punto de entrar en un auténtico mundo de tres dimensiones que jamás has visto.

FIGHTER BOMBER es tu oportunidad para experimentar directamente la emoción de pilotar algunas de las aeronaves de combate más avanzadas de nuestro tiempo, así como los clásicos cazas de combate. La acción, basada en la competición anual de bombardeo del Mando Aéreo de Estrategia, se desarrolla sobre los Estados de Dakota Sur, Dakota Norte, Wyoming y Montana.

FIGHTER BOMBER te pone al mando de un avión de un poder devastador. Sentirás cómo la fuerza de gravedad aumenta a medida que pones el avión a toda potencia. Cada avión tiene su propio y único diseño de vuelo aerodinámico de precisión y responde como si fuera real. Cada una de las siete aeronaves tiene su propio panel control y panel de instrumentos, que se han conseguido a través del examen directo de las cabinas de los pilotos actuales.

FIGHTER BOMBER crea un mundo completo dentro de tu ordenador para que tú lo explores,

gracias al control de ambiente VEKTOR GRAFIX. Observa el mundo desde un infinito número de posiciones usando la inigualable vista "espíritu libre" o utilizando los 11 puntos (todos con zoom) para ganar diferentes perspectivas en la acción. Vuela sobre ríos, autopistas, montañas, pastos, granjas, ciudades, lagos... la lista de los objetos que se encuentran en la tierra es interminable.

FIGHTER BOMBER es el software de simulación en tres dimensiones del futuro, aquí y ahora.

ACTIVISION



AGRADECIMIENTOS

Nos gustaría agradecer la preparación, investigación y desarrollo de FIGHTER BOMBER a las siguientes personas:

Ian Martin, Ciaran Gultnieks, Peter Featherstone, Terry Spencer, Derrik Austin, Mark Griffiths, Alastair Swinnerton, John Guerin, Paul Summers; todo el personal de la Base de las Fuerzas Aéreas de Ellsworth, Dakota del Sur, y en particular al Sgt. Tony Evans, Sarah Wilson, Nick Dawson, Darren Lee, Neil Jackson, Charles Cecil, Tony Roberts, David Oliver, Mary Lewis, Janet Craveb, y especialmente a todos aquellos que nos conocen.

JOHN LEWIS y ANDY CRAVEN

Vektor Grafix

ACTIVISION

SIMULATION SOFTWARE



© Computer Game Vektor Grafix 1989

A Software Studios Production

* Thanks to USAF/Personality Pic. Library,
London.

INTRUCCIONES A LA TRIPULACION

INTRODUCCION

Un silencio expectante cayó sobre la sala de instrucciones cuando la figura del poderoso Mayor Lance, "Deadeye", Mulcahy subió a la tarima. Echó una ojeada a la habitación, que estaba inusualmente llena, y apoyó su enorme cuerpo, lleno de cicatrices de guerra, en el borde del atril. Dio un ligero golpe en el micrófono, hizo una señal a sus oficiales de estado mayor, que estaban de pie al fondo de la sala, y empezó:

"No os preocupéis muchachos, no voy a cantar." Cuántas veces había dicho esto, pensó, y en cuántas sesiones de instrucciones. La guerra fue hace mucho tiempo, pero él había sentido cada minuto de ella.

"Damas y caballeros, y ustedes los pilotos de allí al fondo, bienvenidos a la Base Aérea de Ellsworth." Hizo una señal a su izquierda y una serie de diapositivas empezaron a aparecer en la pantalla que estaba situada detrás de él.

"Esta es la competición de bombardeo del Mando de Estrategia Aéreo, hace diez años la impresionante colección de armas de guerra que está ahí fuera en el asfalto hubiera sido una visión inimaginable en una Base de los Estados Unidos. Pero en estos días de relajación entre las naciones y de buena voluntad entre todos los

hombres, incluso los rusos." Se detuvo para soltar una risa propia de un hombre como él. "Ja, ja, sólo bromeaba, camaradas. ¿Dónde estaba? Ah, sí, en estos días, cuando la guerra fría se está convirtiendo en un recuerdo, nosotros podemos dar aquí la bienvenida a pilotos de todas partes para que se unan a nosotros y pongan a prueba sus habilidades, en la mejor competición que un presupuesto de defensa puede comprar. Aunque esto no quiere decir que vayamos a dejaros que os vayáis. ¿Eh, muchachos? Ja, ja."

El representante soviético apenas sonrió, pensando para sí mismo que dentro de un par de horas iba a tener la oportunidad de quitarle a ese viejo la sonrisa de la cara para siempre. El mayor prosiguió:

"Detrás de mí estáis viendo a una leyenda de la aviación, el Bombardero Lancaster. Sin esta cosita, el mapa de Europa hoy podría ser diferente. Una bestia enorme, podía soltar una carga explosiva de un peso asombroso, e increíble poder de destrucción. Pero tenía un grave problema: simplemente era demasiado grande. Los pequeños Messerschmitts hicieron que volase en pedazos al olvido. Así que teníamos que protegerlos con otros aviones de caza, como el Spitfire y el Huracán. Ocurrió lo mismo con todos los grandes, el Willington, el Striling,

nuestro propio B-17, etc. Hacia el final de la guerra parecía evidente que lo que queríamos era la dos cosas en un solo avión. Así, tuvimos el Mosquito, y después el F-100 y el British Lightning, que empezaron a combinar la velocidad de un caza con la capacidad de carga de un bombardero, todo en un envoltorio mucho más pequeño." Deadeye hizo una pausa para dar un efecto más dramático y acarició su bigote para deleitar a las señoras. Las dos cosas funcionaron: la audiencia era suya.

"Y ahora tenemos la colección de máquinas de la muerte que podéis ver ahí fuera, lo último en destrucción con alas. Aeronaves de combate con funciones múltiples de todas partes, desde los MIG 27 soviéticos hasta nuestros F-15. Y dentro de unas pocas horas veréis lo que esos aparatos pueden hacer. Volarán juntos y contra ellos en una batalla simulada, atacarán lugares estratégicos en éste y países vecinos sin obuses, os lo aseguro", añadió, para beneficio de algunos que estaban sentados en la primera fila y empezaban a parecer un poco preocupados con la idea de algunos MIG 27 armados volando sobre el medio Oeste.

"Pues no sé, jefe", dijo una voz desde el fondo de la sala, "hay un par de trozos de Montana que creo que no echaríamos de menos".

"Muy bien, Kowalski, muy gracioso, ahora

cierra la boca o estarás pelando patatas toda la semana que viene." Si había algo que el Mayor Mulcahy odiara más que un gracioso, era alguien que consiguiera hacer reír más que él. Pero se recuperó.

"Así que colegas, invitados y miembros de la prensa, preparaos para una demostración que os va a dejar boquiabiertos, y que gane el mejor", dijo mirando el Trofeo Curtis E. LeMay, que se erguía con orgullo en su sitio, esperando ser ganado por el mejor equipo del día.

"Siempre que sea alguno de nosotros, por supuesto", susurró para sí mismo.

Sentado al final de la sala de instrucciones había un piloto solitario, con una dura tarea por delante. El conocía la competición, al igual que todo buen piloto, pero esto no la hacía más fácil. Tenía que demostrar a sus superiores que él era el mejor, que estaba listo para enfrentarse allá arriba con cualquier cosa que le pudiera lanzar el enemigo y salir victorioso. Y este trofeo era la manera de demostrarlo.

El ya había echado un vistazo por el área antes de aterrizar con su caza y había investigado los cuatro Estados de Norteamérica que serían la arena de combate de esta batalla simulada. Algunos de los escenarios más espectaculares estaban allí: el Monte Rushmore, el famoso monumento de los cuatro históricos presidentes,

el monumento nacional de la Torre del Diablo (¡cuántas veces había visto "Encuentros en la tercera fase"! Casi tantas como "Top Gun", pensó), y los llanos, pueblos y ciudades del Medio Oeste Americano, el corazón de la nación que lidera el mundo.

El conocía las misiones que tenía que llevar a cabo para conseguir la máxima puntuación, para ganar el título de As de Ases, y sabía que iba a ser bastante difícil, pero bueno, nunca nadie había dicho que era fácil.

En FIGHTER BOMBER tú eres este piloto. Pero primero debes de prepararte con una serie de misiones de entrenamiento. Desde luego, tú has volado sobre estos recorridos cientos de veces, pero el precio nunca había sido tan alto, ni la competición tan emocionante.

Tienes ante ti una selección de la mejor tecnología del mundo y también la oportunidad de escoger cuál va a ser tu enemigo. Aunque esto no va a hacerte las cosas más fáciles, porque cualquiera de los pilotos reunidos en Ellsworth puede llevarse este trofeo.

¡Depende de ti que no lo consigan!

EL TROFEO DE CURTIS E. LeMAY



El General Curtis Emerson LeMay, ingeniero, innovador y piloto.



El Trofeo de Bombardeo Curtis E. LeMay, el premio que todo Escuadrón de Bombarderos querría ganar, se presenta en honor del Comandante en Jefe retirado del Mando Aéreo Estratégico.

El primero que lo consiguió, en 1958, fue el Ala de Bombarderos 92 de las Fuerzas Aéreas de los Estados Unidos con un B-52D. Desde 1977 a 1982, las Fuerzas Aéreas de los Estados Unidos con el

FB-111A continuaron siendo los ganadores, mientras que en los últimos años, el trofeo se lo han llevado dos veces los escuadrones británicos 617 y 27, ambos con el Tornado.

EMPEZANDO

NOTA IMPORTANTE

Debido a la profundidad y complejidad de FIGHTER BOMBER, algunas versiones no contienen las características que se mencionan en este manual. Hemos intentado extraer el máximo para cada ordenador, pero las limitaciones de memoria, capacidad de gráficos y los sistemas de almacenamiento de datos nos han impedido incorporar algunas de las características más exóticas en algunos formatos.

Esperamos sinceramente que esto no estropee de ninguna manera tu diversión con este juego.

Controles

Lee, por favor, el siguiente material acerca de las teclas y controles.

SELECCION DEL AVION

FIGHTER BOMBER tiene siete tipos diferentes de aeronaves que puedes pilotar. Estas son:

El McDonnell Douglas F-15 Strike Eagle - EEUU.

El McDonnell Douglas F-4E Phantom - EEUU.

El General Dynamics F-111F Aardvark - EEUU.

El Panavia Tornado IDS - Gran Bretaña.

El Panavia Tornado IDS - Luftwaffe.

El Saab A137 Viggen - Suecia.

El MIG-27 Flogger D - URSS.

La información sobre las habilidades de cada una de estas máquinas la encontrarás en la sección de Datos de las Aeronaves de este manual.

Estos aviones se muestran para que los selecciones tan pronto como el juego se carga. En FIGHTER BOMBER puedes disponer de una representación en 2 ó 3 dimensiones junto con información histórica y técnica. Te sugerimos que te aproveches de esta información, ya que en las últimas misiones tendrás que reconocer instantáneamente el tipo de avión con el que vas a entablar batalla.

La selección se realiza apuntando a las diferentes cajas de control en la pantalla de selección y pulsando en la caja apropiada. Cuando hayas seleccionado el avión que quieres pilotar, pulsa en "SELECT".

SELECCION DEL AVION ENEMIGO

Solamente FIGHTER BOMBER te permite seleccionar el tipo de avión enemigo con el que te encontrarás en las diferentes misiones. Cada avión enemigo responderá de forma diferente y pronto aprenderás cuáles te proporcionarán el desafío más grande y los diferentes escenarios para entablar batalla. Una vez más te recomendamos que estudies las imágenes en tres dimensiones de estas aeronaves.

FIGHTER BOMBER te presenta siete aeronaves diferentes contra las que puedes luchar. Estas son:

El F-14 Tom-Cat - EEUU.

El F-16 Falcon - EEUU.

El F-5 Tiger - EEUU.

El MIG-29 Fulcrum - URSS.

El SU-27 Flanker - URSS.

Mirage 2000 - Francia.

MIG-31 Foxhound - URSS.

Como antes, haz tu selección pulsando en los iconos apropiados.

DIARIO DEL PILOTO

Cada vez que vuelas tus progresos se graban y archivan en tu diario de vuelo.

SELECCION DE LA MISION

Para realizar tu primer vuelo en FIGHTER BOMBER te recomendamos que selecciones FREE FIGHT. Esto te permitirá familiarizarte con los controles de vuelo y ganar experiencia con algunas de las maniobras más complejas, que necesitarás dominar.

FREE FLIGHT es diferente de cualquier otra etapa de FIGHTER BOMBER porque es la única opción que te permite escoger desde dónde empiezas.

Los puntos para empezar disponibles son los siguientes:

IN HANGAR (EN EL HANGAR): Te permite practicar cómo rodar por la pista.

ON RUNWAY (En la pista de despegue): Empiezas en la pista de despegue de Ellsworth.

A 30.000 FT (Pies): Te permite practicar maniobras a gran altitud.

ABOVE BRIDGE (Sobre un puente): Te permite practicar recorridos de bombardeo.

OVER CITY (Sobre una ciudad): Te permite volar sobre la ciudad de Rapid.

BEHIND TANKER (Detrás de un avión para repostar): Te permite practicar la maniobra de recargar combustible.

LINED UP (Alienado): Te permite practicar el procedimiento de aterrizaje.

Una vez que te hayas acostumbrado a los controles y al ambiente, entonces puedes intentar la primera de las misiones clasificatorias.

LAS MISIONES

Las misiones disponibles según las vas completando son las siguientes:

SECRETAS

Las misiones secretas incluyen:

OPERACION "SLEEPER"

OPERACION "SLEEPER"

OPERACION "ARM HOUSE"

OPERACION "BRIDGE END"

OPERACION "STRIKE FORCE"

TACTICAS

OPERACION "SPEARHUKER"

OPERACION "NAVARRONE"

OPERACION "SAM SMASHER"

OPERACION "AXE ATTACK"

ESTRATEGICAS

OPERACION "TENTE BUSTER"

OPERACION "COOKHOUSE"

OPERACION "BIG BIRD"

OPERACION "MOLESTRANGLER"

OFENSIVAS

OPERACION "AMMO DUMP"

OPERACION "BROKEN ARROW"

OPERACION "BIG CHIEF"

OPERACION "FINAL FRONTIER"

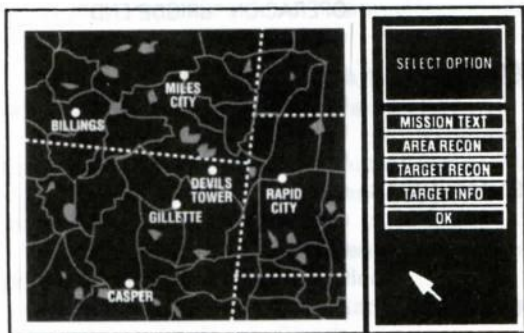
Una vez que una misión ha sido completada, la pantalla de instrucciones de la misión apare-

cerá, permitiéndote examinar tu ruta de vuelo y tu informe de la misión.

Para continuar con la siguiente misión pulsa en "END" y selecciona NEW MISSION de las opciones dadas. La siguiente misión estará entonces disponible en el menú de misiones.

INSTRUCCIONES DE LA MISION

Esta es la forma visual en que te serán presentadas las misiones. Debes realizar cada misión para poder progresar a través del juego.



DISEÑO DE LA MISION

Cuando (y siempre que) hayas podido completar todas las misiones de FIGHTER BOMBER, el juego no terminará aquí. FIGHTER BOMBER es

único en cuanto que te permite diseñar tus propias misiones y cambiarlas con otros pilotos de FIGHTER BOMBER.

Nota: Mientras estás usando el diseño de la misión, todas las operaciones que se requieren en el mapa de posicionamiento se realizan apuntando el cursor al lugar deseado y seleccionando.

SELECT AIR BASE (Seleccionar la Base Aérea)

Al principio se te pedirá que selecciones tu base principal. Haz esto apuntando a uno de los diamantes que parpadean y selecciónalo. No es obligatorio que vuelvas a esta Base. Puedes, si quieres, empezar en una Base, realizar tu misión y después aterrizar en cualquier Base aliada que esté disponible, militar o civil.

ADD TARGET (Sumar Objetivo)

Si seleccionas esta opción, se abrirá una segunda ventana pidiéndote que escojas el tipo de blanco que te gustaría situar: Fuerzas de tierra, localizaciones SAM (misil-aire-superficie), industriales, etc. Selecciona lo que prefieras y luego sitúa el objetivo adecuado.

REFUEL POINT (Punto Para Repostar)

Una vez que hayas seleccionado dónde quieres 17

tener el tanque para repostar, se abrirá una pequeña ventana de Selección de Altitud. Escoge la altitud para repostar pulsando en las flechas ARRIBA o ABAJO. Selecciónalo cuando esté listo.

DELETE LAST (Borrar lo Ultimo)

Si seleccionas esta opción borrarás INSTANTANEAMENTE el último objetivo colocado.

RECONNAISSANCE (Reconocimiento)

Si seleccionas esta opción se abrirá una segunda ventana que te permitirá ver las áreas de los objetivos para ayudarte en la identificación de las áreas y los blancos. También puedes obtener información de los objetivos.

MISSION TEXT (Texto de la Misión)

Esta es tu oportunidad para escribir la misión que tú has diseñado. Para este propósito se ha incorporado un editor de texto de una página.

DISK MENU (Menú del Disco)

Esto te permite SALVAR y CARGAR una misión. Muévete a través de tus misiones

TEST MISSION (Misión de Prueba)

Esto te permite comprobar la misión que tú estás diseñando. En primer lugar, realizas la misión normalmente, ARMANDO tu caza antes de empezar a volar, para después entrar finalmente en la sección de INSTRUCCIONES antes de situarla en el modo de diseño.

END (Final)

Esto abandona el diseño de la misión.

ARMAMENTO

Después de que se haya realizado la presentación de la misión debes decidir el armamento más adecuado para llevar en la batalla.

Las armas se seleccionan pulsando sobre el icono del arma y llevándola a la parte inferior del avión. Algunas de las armas, por ejemplo, el Maverick AGM-65, se pueden llevar en soportes de eyección múltiples. Simplemente deja caer la misma arma dos veces en cualquiera de los soportes (parpadeantes) disponibles.

Como alternativa puedes escoger el armar tu máquina automáticamente con una lista prefijada de armas, que se ajustan a tu avión en particular, simplemente pulsando en el icono AUTO ARM.

Las armas disponibles son las que siguen:

1. Cañón de 23/27 mm.

Se usa para el combate a corta distancia. Muchos aviones de finales de los 60 y principios de los 70 estaban contruidos sin un cañón. La filosofía que estaba detrás de este hecho es que con el desarrollo de los sofisticados misiles guiados, un avión nunca podría ponerse dentro del alcance de un cañón. La experiencia del Vietnam demostró lo equivocado de esta idea. Los más modernos Bombarderos de Combate están equipados con un cañón, así como con una instalación interna permanente o una cáp-

sula central ya montada. Esta última opción utiliza por lo menos uno de los dos postes externos de almacenamiento.

2. Misil aire-aire (AAM)

Sidewinder - AIM.9 Bofors.Rb24 AA-8 Aphid.

Tipo: Corto/Medio alcance AAM.

Peso: 195 lb (88,5 kg.).

Prestaciones: Aceleración hasta Mach 2,5 en 2,2 segundos.

Alcance: 11 millas (17,7 km.).

Tiempo de la misión: 60 segundos máx.

Cabeza de combate: 25 lb (11,4 kg.) explosión/fragmentación con láser activo de proximidad de fusión IR.



El Sidewinder AIM-9L es un misil aire-aire guiado al objetivo por medio del calor emitido por los tubos de escape del avión enemigo. El blanco se consigue activando la cabeza buscadora y escuchando el misil a través de los cascos del piloto. Mientras el misil fija el blanco en el objetivo, su zumbido distintivo aumenta en intensidad hasta que el piloto suelta el misil. Después de soltar el misil, seguirá el curso IR (infrarrojo). A medida que se aproxime al objetivo, el láser de fusión detectará cuándo está lo

suficientemente cerca para matar y explotará, enviando cientos de fragmentos preformados al enemigo.

3. Misil aire-superficie (ASM)

AGM-65A Maverik Bofors Rb-75.

Tipo: Misil aire-superficie.

Peso: 635 lb (288 kg.).

Prestaciones: Clasificadas.

Alcance: Hasta 25 millas después del Mach 1,2 liberado a altitud.

Cabeza de Combate: 282 lb explosión de envoltura de acero/fragmentación o 83 lb de carga formada.



El AGM-65 es un misil de ataque de superficie guiado por vídeo. El piloto selecciona el misil haciendo que su giroscopio gire hasta alcanzar velocidad y encienda un indicador de que el arma está lista en su panel. La imagen de la videocámara situada en el morro del misil gira hasta enfocarse en el blanco y el piloto establece el modo de fijación del blanco. Entonces él usa, bien la pantalla de vídeo, o bien su punto de mira elevado para situar el blanco y suelta el arma. Después de soltar el arma permanece fija en el vídeo la imagen del objetivo y el segui-

miento inteligente que realiza. En el caso de que la imagen se interrumpa, el misil seguirá su última trayectoria conocida.

4. AGM-88A HARM

Tipo: Misil Antirradiación.

Peso: 786 lb (361 kg.).

Prestaciones: Velocidad por encima de Mach 2.

Alcance: Alrededor de 11 millas de la cabeza de combate.

Fragmentación con sistema de fusión de proximidad.



El AGM-88A es un nuevo tipo de misil que se ha desarrollado como resultado directo de la tecnología siempre en avance usada en la guerra moderna. Este misil utiliza la radiación emitida por la cápsula de una aeronave ECM para hacer blanco en ella. El piloto, si sospecha que hay un enemigo en las cercanías, puede lanzar este misil "a ciegas". Si el enemigo emite cualquier tipo de radiación electromagnética, hará blanco en él inmediatamente.

5. Mk 13/18 Paveway II LGB

Tipo: Bomba no impulsada, guiada por láser. 23

Peso: 1.030 lb (467,6 kg.).

Prestaciones: Caída libre.

Alcance: Dependiendo de la altura de lanzamiento.

Cabeza de Combate: Altamente explosiva.



La bomba guiada por láser es un sistema diseñado para mejorar la puntería de las bombas convencionales. El blanco se ilumina con una luz láser, bien por el avión que hace el lanzamiento, por una segunda aeronave o incluso por tropas de tierra. Un anillo de sensores alrededor de la cabeza de la bomba detectan la luz reflejada del láser y la mantienen alineada con el blanco por medio del paso de señales a las superficies de control móvil de la bomba. El sistema es barato, efectivo, y no requiere ninguna modificación en el avión.

6. Bomba de Propósito General

Tipo: Bomba no guiada y no propulsada.

Peso: 1.000 lb (454,6 kg.).

Prestaciones: Caída libre.

Alcance: Dependiendo de la altura de lanzamiento.

24 Cabeza de Combate: Altamente explosiva.



La puntería de las bombas de caída libre de propósito general dependían en el pasado exclusivamente de la habilidad de la tripulación. Con los modernos aviones de hoy en día, la computadora asume el lanzamiento de la bomba, calculando la velocidad, altitud, viento, etc. Se informa al piloto de cuándo debe de apretar el botón y la computadora hace el resto.

7. JP233 MWI - Arma de Rechazo del Campo de Aterrizaje

Tipo: Distribuidor de submunición.

Peso: 11.200 lb (5.080 kg.).

Carga Explosiva: Varias bombas.



JP233 es una serie de distribuidores de submunición para cargas explosivas retardadas con paracaídas, que incluyen pequeñas bombas para hacer cráteres en el pavimento y minas antipersonal con o sin acción de fusión retardada. Se utiliza principalmente para rechazar el acceso a la pista de aterrizaje de las fuerzas enemigas y para dificultar las consiguientes reparaciones. 25

8. **Cápsula BOZ-100 ECM - Distribuidor de Cintas Antirradar y Señuelos de Rayos Infrarrojos**

Tipo: Distribuidor de Señuelos por Medida de Contador Electrónico.

Peso: 1.000 lb (454 kg.).



La Cápsula BOZ-100 ECM está colgada debajo de uno de los postes exteriores del ala y permite al avión defenderse en caso de un ataque por armas guiadas electrónicamente. Hace esto de dos maneras. Un misil guiado por rayos infrarrojos se sitúa en la fuente de calor más grande que puede encontrar (esto es generalmente el tubo de propulsión de un caza enemigo) y lo sigue hasta su detonación. Si hay otra fuerza de calor alternativa (y más intensa), el señuelo de infrarrojos se lanza desde la parte de atrás del avión para engañar al misil.

Un misil guiado por radar se apunta al radar de retorno del avión enemigo. El distribuidor de cintas antirradar lanza una nube de finas tiras de papel metalizado en el aire detrás del avión, que se defiende creando un gran campo de radar (muy confuso para el misil que se apro-

9. **Durandal - Bomba de Penetración en la Pista de Aterrizaje**

Tipo: Rechazo de campo de aterrizaje.

Peso: 430 lb (195 kg.).

Cabeza de Combate: Altamente explosiva.



El Durandal es un simple, pero efectivo método para hacer cráteres, y por eso se utiliza para inutilizar las pistas de aterrizaje.

El arma se suelta tan bajo como a 185 pies y se retarda inmediatamente por medio de un paracaídas, provocando que caiga con la punta hacia abajo. El motor del cohete dispara entonces profundamente la cabeza de combate en el hormigón, creando un cráter de hasta 2.000 pies cuadrados.

10. **Cápsulas Cohete**

Este arma ha sido el sostén del arsenal del ataque de tierra durante muchos años.

El piloto apunta la nave hacia el objetivo de tierra y dispara una salva de proyectiles altamente explosivos directamente en la línea de vuelo. El arma es particularmente efectiva contra fuerzas blindadas.



11. **ALARM - Misiles Antirradiación de Lanzamiento Aéreo**

Peso: 390 lb.

Prestaciones: Información no disponible.

Alcance: Información no disponible.

Propulsión: Motor de dos etapas de propelgol sólido.

Cabeza de Combate: Información no disponible.



Alarm es la construcción británica equivalente a misiles de los EEUU, HARM. Se dispara en la posición general de las posiciones enemigas (por ejemplo, situaciones de Misiles Aire-Superficie) y sube hasta alrededor de los 40.000 pies.

Entonces apunta su cabeza hacia abajo y cae lentamente bajo un paracaídas en forma de embudo, al tiempo que busca emisiones de radio/radar enemigos. Tan pronto como el enemigo "se conecta de nuevo", apunta en el objetivo y dispara su motor secundario, dirigiéndose hacia la posición enemiga.

DATOS DE LOS AVIONES

EL McDONNELL DOUGLAS F-15E STRIKE EAGLE - EEUU

Fuerzas Aéreas de los Estados Unidos

El McDonnell Douglas F-15E Strike Eagle

Esta es la segunda década de servicio, el McDonnell Douglas F-15 ha experimentado un importante programa de desarrollo, adaptando su versátil capacidad de lucha a una aeronave, de ataque y defensa, para todo tipo de condiciones atmosféricas, diseñada por la compañía McDonnell Douglas: el F-15E Strike Eagle.

Es un avión para dos personas. El piloto emplea un ángulo de visión HUD alimentado por la información de un sensor de Rayos Infrarrojos, mientras que el "GIB" (el que va en la parte de atrás), tendrá un radar de control FLIR, un mapa digital y pantallas para advertir las posibles amenazas.

Usando convenientemente los paquetes de combustible ya configurados, conocidos como paquetes FAST, el F-15 puede transportar 8.820 lb de combustible, pudiendo cargar además 24.250 lb de material de artillería en los postes de debajo de las alas; una carga de combate comparable a la del F-111.

El F-15E

Carga máxima de despegue: 24.250 lb (11.000 kg.).

Velocidad máxima en altitud: Mach 2,5.

Velocidad máxima al nivel del mar: Información no revelada.

Techo de servicio: 65.000 pies.

Alcance máximo: 3.450 millas (5.560 km.).

Radio de combate (con carga máxima): 1.480 km.

Distancia de despegue (limpia): 900 pies.

**EL McDONNELL DOUGLAS F-4E
PHANTOM - EEUU**

Fuerza Aérea de los Estados Unidos

El McDonnell Douglas F-4E Phantom

El F-4 Phantom se configura con seguridad como uno de los cazas clásicos de todos los tiempos, y está incluido en este simulador como un homenaje a un avión que por encima de todos los demás será siempre recordado como el que ha cumplido con su misión.

Se estima que de los 5.173 Phantoms construidos, cerca de 1.500 continuarán en uso en el año 2000.

El F-4E, resultado de la experiencia del Vietnam, es una variación del caza de combate e incluso hoy en día permanece incluido dentro de

los estándar de alta tecnología como un arma formidable. Tiene una ametralladora M-16 incorporada bajo el morro, un depósito extra para combustible, aviónica y control de disparo avanzados y motores nuevos. El F-4E ha sido puesto al día, hasta el punto que continúa manteniendo una posición destacada en muchas de las diferentes fuerzas aéreas del mundo.

El F-4E

Carga máxima de despegue: 16.000 lb (7.257 kg.).

Velocidad máxima en altitud: Mach 2,7.

Velocidad máxima al nivel del mar: Mach 1,9 (910 mph), 464 km/h.

Techo de servicio: 60.000 pies (18.290 km.).

Alcance máximo: 2.660 millas (4.281 km.).

Distancia de despegue: 3.000 pies (914 m.).

**EL GENERAL DYNAMICS F-111F
AARDVARK - EEUU**

Fuerza Aérea de los Estados Unidos

El General Dynamics F-111F

La fuerza aérea de los Estados Unidos está equipada con un avión que surgió cuando el desarrollo aeronáutico se encontraba casi parado debido a los problemas aerodinámicos y avióni- 31

cos. El mismo avión fue el que llevó a cabo el reciente bombardeo contra Libia y ahora está considerado como uno de los mejores bombarderos de largo alcance. El avión es el General Dynamics F-111F.

El F-111F está alimentado por dos motores Pratt and Whitney TF30-P-100, pudiendo desarrollar 25.000 lb de empuje, lo que lo convierte en la versión más poderosa de este tipo de aeronaves.

Su máxima velocidad (limpia) a 35.000 pies consigue 2,2 Mach y es capaz de llevar una formidable carga de 4.000 lb, que se puede transportar dentro, o bien una ametralladora de tambor múltiple. También tiene seis soportes de misil.

El F-111F

Carga máxima de despegue: 31.500 lb (14.288 kg.).

Velocidad máxima en altitud: Mach 2,2.

Velocidad máxima a nivel del mar: Mach 1,2 (793 kts.), 1.469 km/h, 913 mph.

Techo de servicio: 60.000 pies (18.290 m.).

Alcance máximo: 4.707 km. (2.925 millas).

Radio de Combate (con máxima carga): 1.480 km.

Distancia de despegue: Por debajo de los 32 3.000 pies.

EL PANAVIA TORNADO IDS - GRAN BRETAÑA

Real Fuerza Aérea y Luftwaffe

El Panavia Tornado IDS (Variante de Ataque y Defensa)

La Real Fuerza Aérea Británica y la Luftwaffe Alemana están equipadas con lo que generalmente se conoce como la aeronave de Ataque y Defensa más efectiva del mundo: el Tornado IDS.

El aspecto más destacable acerca del Tornado es su habilidad para volar a la altitud máxima, a 550 nudos, y dirigir hacia su objetivo una bomba guiada por láser, con la certeza de hacer blanco. Consigue esto gracias a una combinación de una estructura aerodinámica perfecta y una unidad de potencia acoplada que es, sin discusión, lo más avanzado del mundo en cuanto a aviónica se refiere.

El vuelo "sin manos" del Tornado se consigue usando un "Radar de Seguimiento del Terreno" (TFR), que explora el área que está delante de la aeronave, detectando cualquier obstáculo y haciendo pasar al avión por encima. Es efectiva hasta una altitud de 50 pies.

El otro aspecto destacable del Tornado es su sistema de navegación, que es capaz de dirigir la aeronave hasta 20 pies de su objetivo y un alcance de varios cientos de millas sin que el 33

piloto tenga que tocar en ningún momento la columna de control. Hace esto sin ninguna información entrante vía satélite, estación de tierra, etc.

El Tornado IDS

Carga máxima de despegue: 19.840 lb (9.000 kg.).

Velocidad máxima en altitud: 2,2 Mach.

Velocidad máxima a nivel del mar: 1,2 Mach (800 kts.), 482 km/h, 921 mph.

Techo de servicio: 50.000 pies plus (15.240 m. plus).

Alcance máximo: Información no revelada.

Radio de combate (a plena carga): 863 millas (1.390 km.).

Asciende hasta: 30.000 pies en 2 minutos.

Límite G: +7,5.

Distancia de despegue: 12.900 pies.

EL SAAB AJ37 VIGGEN - SUECIA

Real Fuerza Aérea Sueca

La Real Fuerza Aérea Sueca revolucionó el mundo de la aviación cuando anunció los planos del "System 37" a principios de 1960.

Se trataba de un sistema de armamento estandarizado que integraba muchos aspectos de la defensa y el ataque aéreo. La característica

principal del "System 37" era una aeronave supersónica tripulada: el Saab Viggen.

El aeroplano tiene una configuración única con un ala fija de 400 pies cuadrados precedida por un plano fijo horizontal y con los timones delante del ala, lo que le da al avión un excelente STOL (despegue y aterrizaje cortos) y radio de giro.

La fuerza del Saab es un turbo de dos ejes, construido bajo licencia de Pratt and Whitney, que desarrolla 25.970 lb de empuje y que permite a la aeronave alcanzar 32.800 pies desde la posición de despegue en 100 segundos. Como plataforma de armas, el Viggen tiene una gran capacidad de almacenaje.

El Saab Viggen AJ37

Máxima carga de despegue: 6.000 kg. (exter-nos).

Máxima velocidad a 36.100 pies: Mach 2 (1.146 kts.), 2.124 km/h., 1.320 mph.

Máxima velocidad a 300 pies: Mach 1,2 (793 kts.), 1.470 km/h., 914 mph.

Techo de servicio: 60.000 pies (18.290 m.).

Alcance máximo: Información no revelada.

Radio de combate (con carga total): 296 millas (476 km.).

Asciende hasta: 32.810 pies en 1 minuto 40 segundos.

Límite G: +12 (último).

Distancia de despegue: 400 m. (1.312 pies).

MIG-27 FLOGGER-D - URSS

Fuerza Aérea Soviética

El Mikoyan/Gurevich MIG-27 (Flogger D)

Esta aeronave táctica de una sola plaza entró en servicio en 1974. Tiene una capacidad de reconocimiento secundario y está alimentada por un solo turboventilador de combustión retardada Turmansky R-29B, estimado en 17.640 lb en seco y 25.350 lb con combustión total retardada.

Aunque ha sido tachada por algunos escritores aeronáuticos de tener poco poder y de pobre maniobrabilidad, el Flogger no muestra ninguno de estos fallos cuando se observa de primera mano. Su característico morro en curva le ha traído el apodo de "Pico de pato" entre sus pilotos. La razón de esta curva es permitir al piloto la máxima visibilidad del terreno en las misiones de ataque a bajo nivel.

Dentro del morro se encuentra la aviónica más avanzada (y secreta). La aeronave tiene probablemente un tipo de TFR junto con un Sistema Inercial de Navegación que le da una capacidad parecida al Tornado británico. No es probable que el Flogger tenga el mismo nivel de

sofisticación, ya que su estructura aerodinámica data de 1960. Sin embargo, una aviónica avanzada ha sido instalada con seguridad en su interior, y esta nave de una sola plaza no debe ser tomada a la ligera por ningún adversario.

El MIG-27

Carga máxima de despegue: 4.000 kg. (externos).

Velocidad máxima en altitud: Mach 1,7 (975 kts.), 807 km/h., 1.123 mph.

Velocidad máxima al nivel del mar: Mach 1,1 (726 kts.), 1.395 km/h., 836 mph.

Techo de servicio: 52.495 pies (16.000 m.).

Alcance máximo: Información no revelada.

Radio de combate (con carga total): Información no revelada.

Angulo de ascenso: Información no revelada.

Límite G: Información no revelada.

Distancia de despegue: 800 m. (2.625 pies).

DATOS DEL ARMAMENTO

EL McDONNELL DOUGLAS F-15E - USA

Datos Individuales del Armamento

Peso total de los depósitos de carga externos: 24.250 lb (11.000 kg.).

Número de puntos duros: Bajo el ala, 4. Fuselaje, 5.

Índice de puntos duros: Ala externa, 1.000 lb. Ala interna, 5.100 lb. Fuselaje, 1.000 lb. Línea del centro, 4.500 lb.

Arma	Tipo	Guía
Cañón	Simple, 6-cañones General, 20 mm. Eléctrico M61A1 Vulcan	Ninguna
AIM-20	AAM	Radar
AGM-65A	ASM	Vídeo
Maverick		
GBU-12 Paveway II	Bomba	Láser
GBU-10 Paveway II	Bomba	Láser
Rockeye Mk 20	Grupo de bombas	Caída libre
Snake Eye	Bomba	Caída libre

Posición	Factor de peso
Raíz del ala	Ninguno
Cualquiera externa	195 lb
Cualquiera externa 436 lb. (Carga en forma fragmentada)	635 lb
Cualquiera externa	1.301 lb
Cualquiera externa	2.000 lb
Cualquiera externa	2.000 lb

Una por soporte del ala externo/500 lb × 6 retardada por ala transportada en tándems triples o en dos dispositivos portabombas de eyector múltiple.

EL McDONNELL DOUGLAS F-4E - EEUU

Datos Individuales del Armamento

Peso total de los depósitos de carga exteriores: 16.000 lb (7.257 kg.).

Número de puntos duros: Bajo el ala, 4. Fuselaje, 5.

Índice de puntos duros: Ala exterior, 2.240 lb. Ala interior, 3.500 lb. Fuselaje, 1.000 lb. Línea del centro, 3.500 lb.

Arma	Tipo	Guía
Cañón	Simple, 6-cañones General, 20 mm. Eléctrico M61A1 Vulcan	Ninguna
AIM-20	AAM	Radar
AGM-65A	ASM	Vídeo
Maverick		
GBU-12 Paveway II	Bomba	Láser
GBU-10 Paveway II	Bomba	Láser
Rockeye Mk 20	Grupo de bombas	Caída libre
Snake Eye	Bomba	Caída libre

Posición	Factor de peso
Bajo el morro	Ninguno
Cualquiera externa	195 lb
Cualquiera externa 436 lb. (Carga en forma fragmentada)	635 lb
Cualquiera externa	1.301 lb
Cualquiera externa	2.000 lb
Cualquiera externa	2.000 lb

Una por soporte del ala externo/500 lb × 6 retardada por ala transportada en tándems triples o en dos dispositivos portabombas de eyector múltiple.

Datos Individuales del Armamento

Peso total de los depósitos de carga externos e internos: 31.500 lb (14.288 kg.).

Número de puntos duros: Bajo el ala, 6.

Fuselaje: Compartimiento interno de armas.

Índice de puntos duros: Ala externa (girada), 6.000 lb. Ala interna (girada), 6.000 lb. Ala interna (fija), 6.000 lb. Compartimiento interno de armas en el fuselaje, 4.000 lb.

Arma	Tipo	Guía
Cañón	Simple, 6-cañones General, 20 mm. Eléctrico M61A1 Vulcan	Ninguna
AIM-9B/L Sidewinder	AAM	Buscadores de calor
AGM-65A Maverick	ASM	Vídeo
GBU-12 Paveway II	Bomba	Láser
GBU-10 Paveway II	Bomba	Láser
Rockeye Mk 20	Grupo de bombas	Caída libre
Snake Eye	Bomba	Caída libre

Posición	Factor de peso
Bajo el morro	Ninguno
Cualquiera externa	195 lb
Cualquiera externa 436 lb. (Carga en forma fragmentada)	635 lb
Cualquiera externa	1.301 lb
Cualquiera externa	2.000 lb
Cualquiera externa	2.000 lb

Una por soporte del ala externo/500 lb x 6 retardada por ala transportada en tandems triples o en dos dispositivos portabombas de eyector múltiple.

EL PANAVIA TORNADO IDS - GRAN BRETAÑA

Datos Individuales del Armamento

Peso total de los depósitos de carga externos: 19.840 lb (9.000 kg.).

Número de puntos duros: Bajo el ala, 4. Fuselaje, 5.

Índice de puntos duros: Ala externa, 1.000 lb. Ala interna, 3.000 lb. Fuselaje, 4.000 lb. Línea de centro, 2.000 lb.

EL SAAB AJ37 VIGGEN - SUECIA

Datos Individuales del Armamento

Peso total de los almacenes exteriores: 13.288 lb (6.000 kg.).

Número de puntos duros: Bajo el ala, 4. Fuselaje, 3.

Índice de puntos duros: Ala externa, 1.102 lb. Ala interior, 2.205 lb. Fuselaje, 1.102 lb. Línea del centro: 2.205 lb.

Arma	Tipo	Guía
Cañón	Simple, 30 mm. KCA Oerlikan	Ninguna
Rb-24 Sidewinder	AAM	Cabeza buscadora
Rb-75 Maverick	ASM	Vídeo
Rb-05A	ASM	Radar
Bofors M70X	Cohetes	Ninguna
Depósito general	Bomba	Caída libre
Propósito General	Bomba	Caída libre

Posición	Factor de peso
Interna	Ninguno
Cualquiera externa	195 lb
Cualquiera externa 436 lb. (Carga en forma fragmentada)	635 lb
Cualquiera externa	672 lb
Cualquiera externa	1.000 lb
Cualquiera externa	1.000 lb

EL PANAVIA TORNADO IDS - ALEMANIA

Datos Individuales del Armamento

Peso total de los depósitos de carga exteriores: 19.840 lb (9.000 kg.).

Número de puntos duros: Bajo el ala, 4. Fuselaje, 5.

Índice de puntos duros: Ala externa, 1.000 lb. Ala interna, 3.000 lb. Fuselaje, 4.000 lb. Línea del centro, 2.000 lb.

Arma	Tipo	Guía
Cañón	Twin, 27 mm. Mauser 360 Asaltos por ametralladora	Ninguna
AIM-9B/L Sidewinder	AAM	Buscadores de calor
AGM-65A Maverick	ASM	Vídeo
Alarm	Antirradiación	Radar
MW1	Campo de Rechazo Aéreo	Ninguna
Mark 13/18	Bomba	Láser
Paveway		
Propósito General	Bomba	Caída libre

Posición	Factor de peso
Interna	Ninguno
Cualquiera externa	195 lb
Cualquiera externa 436 lb. (Carga en forma fragmentada)	635 lb
Cualquiera externa	390 lb
Fuselaje	4.000 lb
Cualquiera externa	1.301 lb
Cualquiera externa	1.000 lb

EL MIG FLOGGER-D - URSS

Datos Individuales del Armamento

Peso total de los depósitos de carga exteriores: 10.250 lb (4.600 kg.).

Número de puntos duros: Ala interna, 2. Ala externa (desechable sin giro), 2. Fuselaje, 2. Línea del centro, 1.

Índice de puntos duros: Ala externa, 1.021 lb. Ala interna, 1.102 lb. Fuselaje, 1.102 lb. Línea del centro, 2.205 lb.

Arma	Tipo	Guía
Cañón	23 mm., 6-cañones 700 asaltos	Ninguna
Cañón GSh-B	23 mm. Montado en plataforma 14° hacia abajo, apuntando a bombardeo. 700 asaltos	Ninguna
AA-8 Aphid	AAM	Cabeza Buscadora
AS-7 Kerry	ASM	Láser
FAB-500	Bomba	Láser
FAB-250	Bomba	Caída libre
UB-32-57	Cohetes de 55 mm.	Ninguna
BETAB-250	Bomba	Ninguna
Rechazo Aéreo (Cohete)		

Posición	Factor de peso
Interna	Ninguno
Sólo en ala interior	250 lb
Cualquiera externa	121 lb
Línea del centro	2.205 lb
Cualquiera externa	1.102 lb
Cualquiera externa	1.301 lb
Cualquiera externa	551 lb
Cualquiera externa	1.102 lb
Cualquiera externa	551 lb

DIFICULTADES DE CARGA

Estamos siempre intentando mejorar la calidad de nuestra gama de productos y hemos desarrollado altos estándares de control de calidad para ofrecerte este producto. Si tienes algunas dificultades mientras estás cargando, es probable que se deba a cualquier otro fallo que el producto en sí mismo. Por eso te sugerimos que apagues tu ordenador y repitas las instrucciones de carga cuidadosamente, comprobando que estás usando el juego correcto de instrucciones para tu ordenador y software. Si continúas teniendo problemas, consulta el Manual del Usuario que acompaña a tu ordenador o consulta a tu vendedor de software habitual. En caso de que las dificultades continúen y hayas comprobado todos los posibles fallos de tu equipo te sugerimos que devuelvas el producto al lugar donde lo compraste.

© Activision UK Ltd.

INSTRUCCIONES DE CARGA

MSDOS

Mete el disco 1 en la unidad A y teclea "BOMBER". Entonces pulsa la tecla RETURN. Para instalar FIGHTER BOMBER en el disco duro simplemente teclea INSTALL.

Amiga 500/2000

Mete el disco A cuando la pantalla te pida Workbench.

(Los propietarios del A1000 tendrán que cargar primero el Kickstrat.)

Atari ST

Mete el disco 1 en la unidad interna. El juego autoarrancará.

Commodore 64

Cinta: Mantén apretado SHIFT/RUNSTOP.

Disco: Teclea LOAD""",8,1.

Amstrad

Cinta: Mete la cinta y mantén apretado CONTROL y la PEQUEÑA TECLA ENTER.

Disco: Mete el disco y teclea CPM.

Spectrum

Spectrum +3 (disco): Mete el disco y pulsa ENTER.

Spectrum +2 (cinta): Mete la cinta y pulsa ENTER.

Spectrum 48K (cinta): Mete la cinta y teclea LOAD"" y luego pulsa ENTER.

CONTROLES DE JUEGO

CONTROLES DE VUELO PARA EL ATARI ST, COMMODORE Y AMIGA

Controles de vuelo

Cursores = Cabecear y rodar.

< y > = Timón.

1 - 0 = Control del empuje.

1 = 10% de empuje.

2 = 20% de empuje, etc.

9 = 90% de empuje.

0 = 100% de empuje.

Pulsa 0 de nuevo para tener combustión retardada.

+ y - = Control preciso del empuje.

B = Freno de aire.

W = Freno de ruedas.

Controles de visión

46 F1 = Visión de la cabina del piloto.

F2 = Vista alrededor (teclas como en el Plano de Visión).

F3 = Vista del arma.

F4 = Vista de la nave enemiga.

F5 = Torre de Control. (Teclado + y - para acercarse y alejarse.)

F6 = Vista de atrás.

F7 = Vista del lado izquierdo.

SHIFT F7 = Vista del lado derecho.

F8 = Visión del mapa. (Teclado + y - para acercarse y alejarse.)

F9 = Visión de la pista. (Teclado + y - para acercarse y alejarse.)

F10 = Ver plano de visión. (Teclado + y - para acercarse y alejarse.)

Teclado numérico del 4 al 6 = ver izquierda/derecha. Teclado numérico del 2 al 8 = ver arriba/abajo.

Control de las armas

RETURN = Seleccionar arma.

Espacio = Disparar arma.

S = Seleccionar objetivo aéreo (Sidewinder, Aphid).

Retroceso = Seleccionar blanco de tierra (Maverick, Kerry).

C = Cintas metálicas antirradar.

F = Bengala.

Ventanas de información

V = Intercambiar el modo de la ventana 1 (armas, puntos de referencia, apagar).

En el modo de vuelo libre no hay puntos de referencia.

N = Siguiente punto de referencia.

Varios

SHIF-E = Salto.

H = Soltarse del tanque de combustible (cuando se está enganchado).

R = Cambiar el alcance del radar (3, 6, 12, 25 millas).

P = Poner el juego en pausa.

ESC = Volver al nivel durante la pantalla de presentación. Volver al nivel de selección del vuelo libre.

ALT-C = Seleccionar la pantalla de configuración.

ALT-T = Tiempo acelerado.

SPECTRUM

Todas las secciones

Modo Extend = Pausa sí/no.

PRIMERA SECCION

Selección del piloto

Cursor arriba/abajo = Mover el cursor arriba/abajo.

Barra espaciadora = Introducir nuevo piloto.

ENTER:

Cuando se está introduciendo el nombre = Finalizar edición.

En otro momento = Seleccionar piloto.

Selección del avión

O = Flecha a la izquierda.

P = Flecha a la derecha.

Q = Flecha arriba.

A = Flecha abajo.

Barra espaciadora = Pulsar en la opción.

SEGUNDA SECCION

Diario del piloto + selección del nivel

O = Flecha a la izquierda.

P = Flecha a la derecha.

Q = Flecha arriba.

A = Flecha abajo.

Barra espaciadora = Pulsar en la opción.

ENTER = Volver al primer nivel.

Instrucciones

O = Flecha a la izquierda.

P = Flecha a la derecha.

Q = Flecha arriba.

A = Flecha abajo.

Barra espaciadora = Pulsar en la opción.

El juego

O = Rodar a la izquierda.

P = Rodar a la derecha.

Q = Apuntar hacia arriba.

A = Inclinar hacia abajo.

Barra espaciadora = Disparar.

Teclas del 1 al 0 = Seleccionar empuje.

Symbol SHIFT + 1 = Vista de la cabina del piloto.

+ 2 = Visión del mapa.

Cursor hacia arriba = Acercarse.

Cursor hacia abajo = Alejarse.

3 = Vista del lado derecho.

4 = Vista del lado izquierdo.

5 = Vista de atrás.

6 = Vista del plano de la pista.

Cursor hacia arriba = Acercarse.

Cursor hacia abajo = Alejarse.

7 = Vista del plano de visión.

Cursor hacia arriba = Acercarse.

Cursor hacia abajo = Alejarse.

Z = Moverse a la izquierda.

X = Moverse a la derecha.

N = Moverse hacia arriba.

M = Moverse hacia abajo.

8 = Visión de la torre de control.

Cursor hacia arriba = Acercarse.

Cursor hacia abajo = Alejarse.

C = Cintas metálicas antirradar.

F = Bengala.

Cursor hacia la izquierda = Bandazo a la izquierda.

Cursor hacia la derecha = Bandazo hacia la derecha.

W = Freno de ruedas.

B = Freno de aire.

V = Tren de aterrizaje.

N = Siguiente mapa.

S = Seleccionar blanco.

Preguntas a la vuelta de la misión

O = Flecha a la izquierda.

P = Flecha a la derecha.

Q = Flecha arriba.

Barra espaciadora = Pulsar en la opción.

CONTROLES DEL COMMODORE 64

VERSION USANDO RUTINAS DE DISCO TEMP
ROM

Carga

LOAD"BOOT",8,1

SYS 52224

NOTA: Dale la vuelta al disco antes de pulsar el final del armamento.

Pulsa RUNSTOP para volver a la pantalla en cualquier momento.

Controles de juego

- 1 = 10% de empuje.
- 2 = 20% de empuje, etc.
- 9 = 90% de empuje.
- 0 = 100% de empuje (pulsa de nuevo para la combustión retardada).
- G = Tren de aterrizaje.
- B = Freno de aire.
- W = Freno de ruedas.
- <, > = Control del timón.
- RETURN = Seleccionar arma.
- F2 = Intercambiar entre el panel de arma/puntos de referencia.
- N = Siguiente punto de referencia.

Visión

- F1 = Visión hacia delante de la cabina del piloto.
- F3 = Plano de visión (usa las teclas cursor con SHIFT para moverte).
- F5 = Visión de la pista: siempre detrás de la nave.
- F7 = Visión satélite.
- En F3, F5 y F7 usa + y - para acercarte o alejarte.
- C = Visión de la torre de control.
- O = Visión del arma.
- E = Visión del avión enemigo.

Teclas de configuración

Control-G = Cambia el color del campo (te permite eliminar punteados que no se ven bien en algunos monitores).

MSDOS

TECLAS DE CONTROL

Pantalla de presentación

Los controles siguientes dependen del modo que se seleccione.

Si BOMBER se empieza sin ningún ratón conectado, entonces se selecciona el teclado. Si está conectado un ratón, entonces se selecciona el ratón, a menos que se use la opción /K.

Si se selecciona la opción /J, entonces se selecciona el joystick.

Ratón = Controlado por cursor.

Joystick = Controlado por cursor.

Cursores = Control por cursor (RETURN para seleccionar).

Controles de vuelo

Cursores = Cabecear y rodar.

< y > = Timón.

1 - 0 = Control del empuje (0 de nuevo para la combustión retardada).

+ y - = Control preciso del empuje.
B = Freno de aire.
W = Freno de ruedas.

Controles de visión

F1 = Visión de la cabina del piloto.
F2 = Vista alrededor.
F3 = Vista de los misiles.
F4 = Visión del enemigo.
F5 = Vista de la torre de control.
F6 = Visión de atrás.
F7 = Visión del lado izquierdo.
SHIFT F7 = Visión del lado derecho.
F8 = Visión del mapa.
F9 = Visión de la pista.
F10 = Vista del plano de visión.
+ y - = Acercarse y alejarse.
INS y DEL = Visión izquierda y derecha.
PgUP/PgDOWN = Visión arriba/abajo.

Control de las armas

RETURN = Seleccionar arma.
Espacio = Disparar arma.
S = Seleccionar blanco aéreo (Sidewinder, Aphid).
Retroceso = Seleccionar blanco de tierra (Maverick, Kerry) (el cursor debe de estar encima del blanco).

Ventana de vuelo

U = Intercambiar entre ventanas.
N = Siguiendo punto de referencia.

Varios

SHIFT E = Salto.
H = Soltarse del tanque de combustible (cuando se está enganchado).
R = Cambiar el alcance del radar (3, 6, 12, 25 millas).
C = Soltar cintas metálicas antirradar.
F = Soltar bengala.
P = Poner el juego en pausa, sí/no.
Escape = Volver al nivel durante la pantalla de presentación.
CTRL-Q = Salir a DOS.
ALT-S = Sonido, sí/no.

AMSTRAD CPC

CONTROLES

Página de presentación

Cursor = Control por cursor (espacio para seleccionar).

Controles de vuelo

O P Q A = Cabecear y rodar.

< y > = Timón.
1 - 0 = Control del empuje.
B = Freno de aire.
W = Freno de ruedas.

Controles de visión

F1 = Visión de la cabina del piloto.
F2 = Visión del mapa.
F3 = Visión del lado izquierdo.
F4 = Visión del lado derecho.
F5 = Visión de atrás.
F6 = Visión de la pista.
F7 = Vista del plano de visión.
F8 = Vista de la torre de control.
+ y - = Acercarse y alejarse.
Cursores = Visión a la derecha e izquierda, y arriba y abajo.

Controles de las armas

RETURN = Seleccionar arma.
Espacio = Disparar arma.
S = Seleccionar blanco (Sidewinder, Aphid).

Varios

C = Soltar cintas metálicas antirradar.
F = Soltar bengala.
H = Poner el juego en pausa, si/no.
Escape = Volver al nivel durante la página de