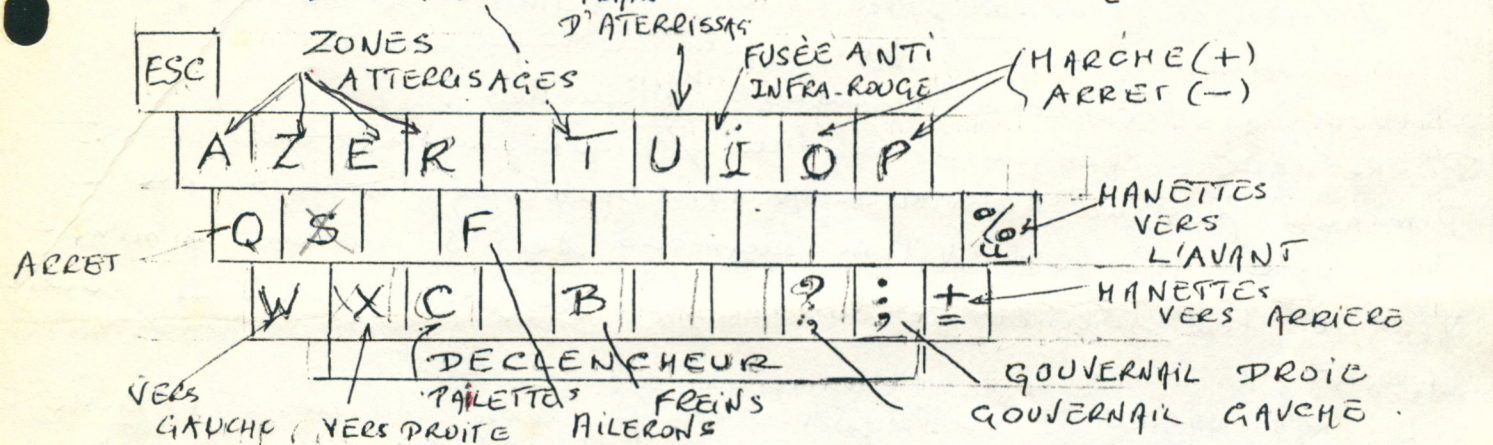
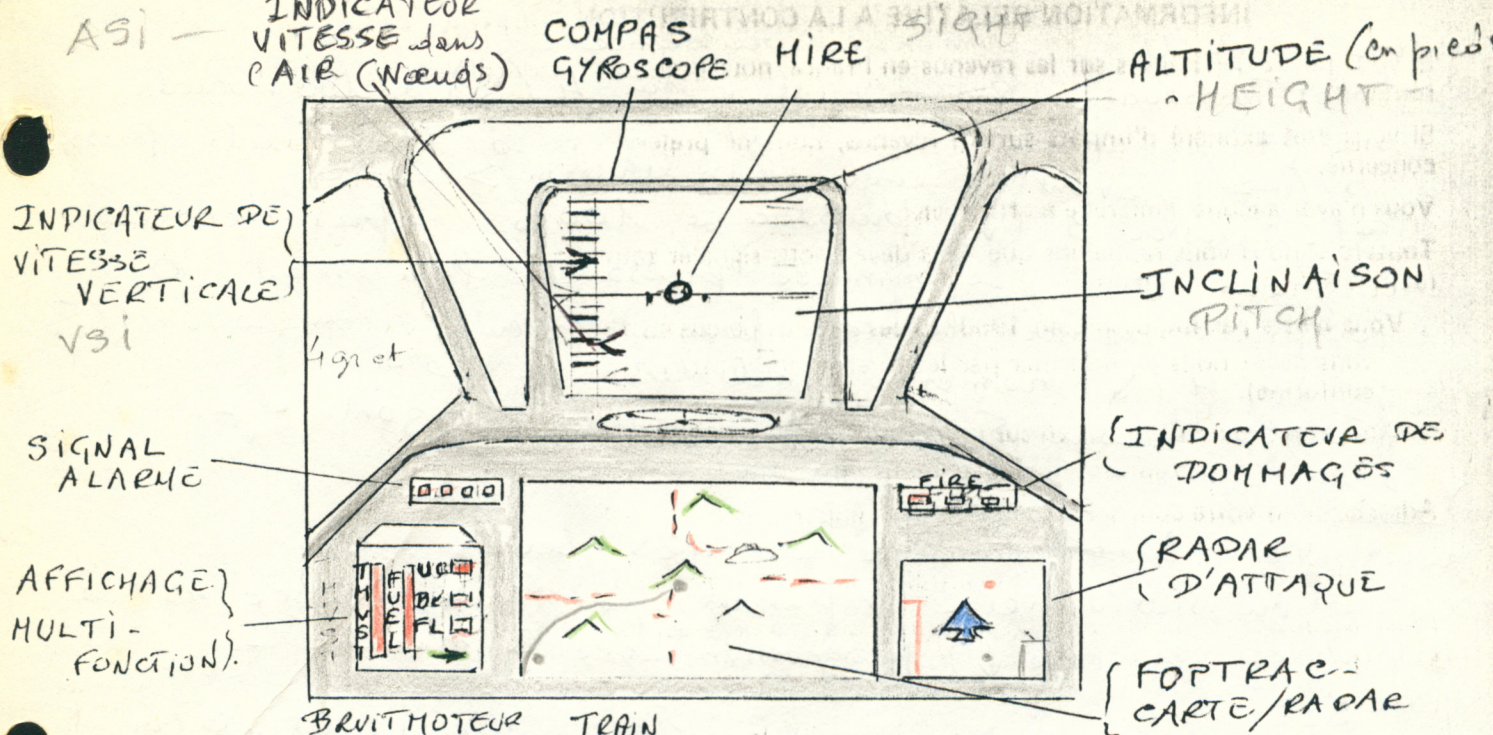
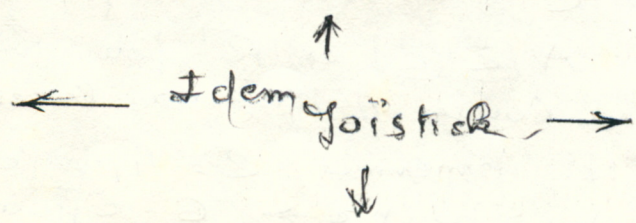


- HARRIER -



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
- AFFICHAGE MULTIFONCTION	VECTEUR PROPULS.					COLLIMATEUR DE PILOTAGE				
AFFICHAGE MULTIFONCTION ARMES	RÉAR-MEHEMENT	↓	↘	→	EFFACE FORTRAC	DISPO ACCRO BOMBE	BASE RADIO-COMMS	DISPO ACCRO MISSILE	COLLIMATEUR DE PILOTAGE NORMAL	

FLECHES



Décollages:

normal: Puissance à 80% (2^{em} repère au dessus Anémomètre) / Redresser (+)
rentrer train (U) / diminuer puissance - (O)
Court: Puissance à 80% / pression sur 4 (↘) à 100 noeuds
redresser (+) / Rentrer Train - (U) / à 150 noeuds pression sur 5 (→) / avant (5) angle d'inclinaison > à 10°
Vertical: Presser 3 (↓) puissance à 100% / après décollage rentrer train (U) / diminuer puissance légèrement (O)

A 700 pieds baisser le nez pour augmenter vitesse avant (%) appuyer sur 4 (↘) ramener inclinaison à 0°
A 150 noeuds sur 5 (→) pour pousser horizontale -

Vol

horizontal: 5 → au delà de 125 noeuds -
vertical ou stationnaire en passeur sur (4 ↓) poussée 45° à (3) poussée verticale (↓) progression avec la manche -

ARMEMENT

(1) 2 missiles AIR/AIR portée 8 km / 3 bombes de 1000 livres et 250 obus portée 3 km (pour attaque au sol) - à 10000 pieds couche nuages / (bleue) -

DECROCHAGE - changement de bruit / piqué du nez / correction: Diminuer puissance / Levier → Avant / Stabilisez / + puissance -

PIQUÉ En plongée / Vitesse augmente sauf si puissance diminue

VIRAGE Peut tourner de 20° par seconde avec angle de roulis de 85°

VOL STATIONNAIRE Décollage vertical / puissance jusqu'à VARIOMETRE = 0 et altitude régulière / Poussée 80% / Nez → avant → avance / stabilisez / Utilisez (ce n'est pas le seul cas) les gouvernails de directions que sont: (?) et (i)

TOUCHES CLAVIER - LETTRES

[P] = + puissance [O] = moins / [±] = Manche vers soi = Montée -
[↖] = Manche vers l'avant = Piqué / [X] = Manche à Droite -
[W] = Manche à gauche / [Q] = Arret momentané = Stop /
[F] = Ailerons = Rouges = en fonction / [B] = Freins = Rouges = en fonction
[U] = Train = Rouge = RENTRÉ X BLANC = Sortie pour ATTERIS -
[ESC] = Quitte jeu / [C] = Rubens métalliques Anti-missiles -
[T] = Bruit Moteur / [A] [Z] [E] or [R] pour Radiocompas.
[I] Fusée Anti-Infra Rouge / [ESPACE] Déclencheur -

CHIFFRES

1 = Etat Armement / 2 = Appelle Revitalisateur /
3 poussée ↓ / 4 poussée ↓ / 5 poussée → / 6 = Espace FOITRAC /
7. Accroche Bombe / 8 - Radiocompas / 9 = Accroche Missile
0 = Mise à 0 du système de visée ou Radiocompas -

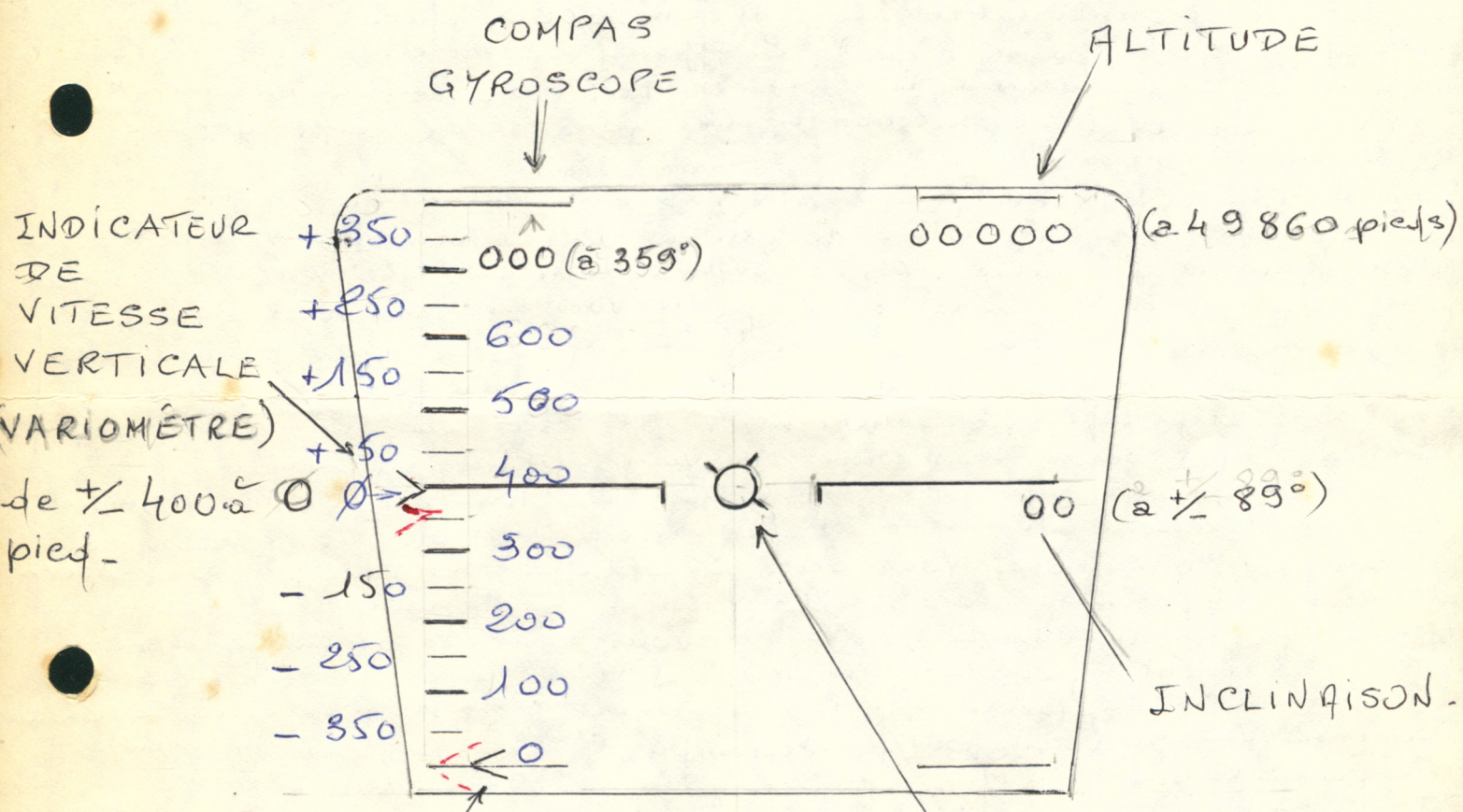
② INSTRUMENTS de BORD

gauche et droite

Appareil Multifonction : "SLOW" / "FAST" etc
 ARMEMENT avec (1) - / FUEL, FREINS, AILERON / ZONE de SURVOL - etc -
 Pressées → ↓ ↘ -
 FORTAC Radar de poursuite 38 x 19 km ou Cône / Block -
 Monnaies : Vertes / Points d'atterrissage cliquants : Blancs -
 votre route Blanche / Bases missiles SOL / AIR (Rouge)
 Chars et pistes des chars (Rouge)

AAR Radar d'attaque - 8 km - Point Rouge = ennemi avion
 Point Blanc = missile / sur ± 5000 pieds -
 échelle gauche = hauteur des missiles ± HARRIER
 échelle droite = " des avions "

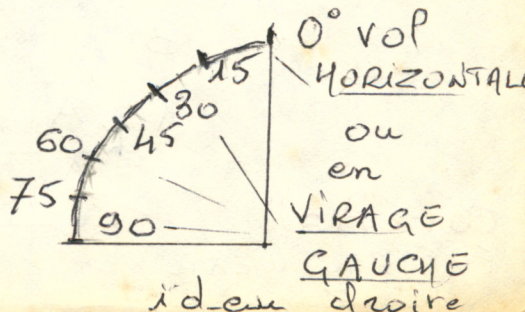
VISEUR TÊTE HAUTE



INDICATEUR DE VITESSE DANS L'AIR (ANEMOMÈTRE) de 0 à 800 nœuds -

MIRE - INDICATEUR DE ROULIS - A 6 positions sur 90° soit:

> et < POSITIONS JOINTES pour ATERRISSAGE VERTICAL.



RADIOCOMPAS : 8 -

Disposez d'un quadrillage de la Carte à portée de main + En cours de VOP appuyez sur 8 puis A, Z, E ou R pour votre point d'atterrissage choisi + Si votre 1er terrain choisi n'indique pas la présence d'un point d'atterrissage dans les environs, essayez les autres points sélectionnés jusqu'à ce que vous en trouviez un qui convienne + Si vous trouvez une longue ligne verticale ceci indique que vous vous dirigez vers un point d'atterrissage. Alors qu'une ligne brève indique que vous vous éloignez de ce point - changer de cap jusqu'à ce que la ligne devienne longue et verticale + Si vous avez atterri hors de portée point d'atterrissage, vous pouvez faire appel au personnel au sol pour qu'il établisse votre position courante comme point d'atterrissage désigné + Appuyez sur 8 puis A, Z, E ou R -

IDENTIFICATION des TERRAINS D'ATTERRISSEGES

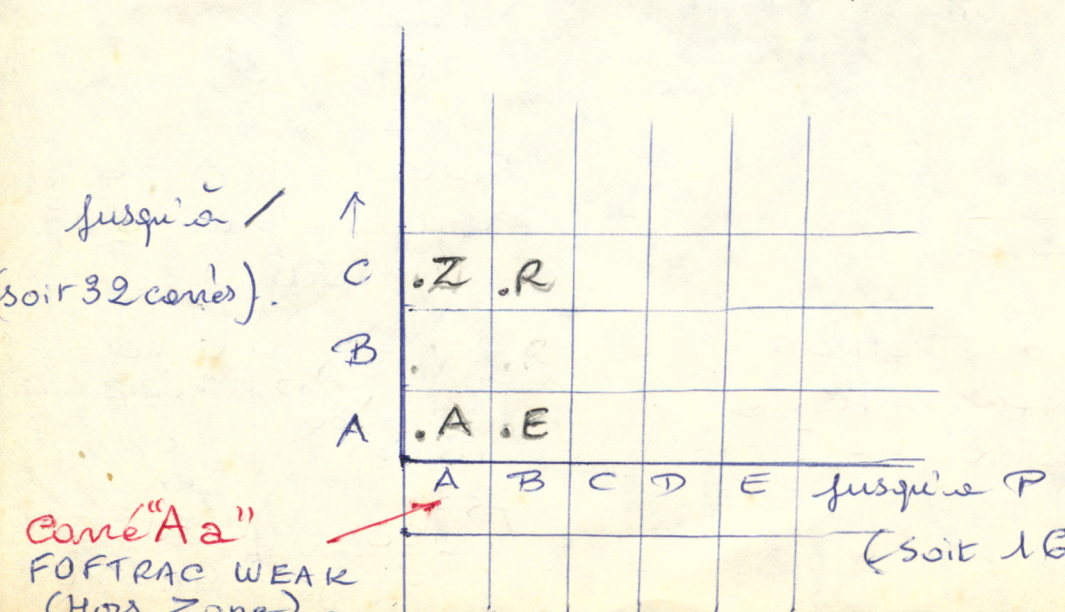
Lorsque vous volez dans une nouvelle zone, commencer par effectuer un VOP de reconnaissance à environ 16000' pieds jusqu'au centre de la zone (point blanc). L'appareil de prise de vue photographique automatiquement la zone et FOFTRAC entre en action. Cela vous permettra de sélectionner une zone relativement dénuée de forces ennemies.

ETABLISSEMENT des TERRAINS D'ATTERRISSEGE

Les terrains non préparés nécessitent un atterrissage vertical, avec vitesse horizontale nulle. Après avoir atterri utilisez votre Radiocompas pour sélectionner la base vers laquelle vous dirigez A, Z, E ou R + Vos forces à terre seront déplacées automatiquement par une zone de saut à une vitesse d'environ 150 nœuds.

Un son aigu après le déplacement des forces au sol vous indiquera que ces forces seront en mesure de vous préparer un terrain d'atterrissage. Si vous n'entendez pas le son aigu cela signifie que l'emplacement donné n'est pas idéal et que le terrain ne sera pas préparé tout près. Vous devriez décrocher de nouveau et vous servir du Radiocompas pour localiser la position du terrain d'atterrissage. Vous ne pouvez ni vous ravitailler, ni vous réarmer avant que ces forces n'arrivent, par conséquent si il vous reste du carburant et munitions en suffisance effectuez quelques missions locales en attendant. Souvenez vous que vous pouvez interrompre l'action à tout moment en appuyant sur Q4 pour préparer un prochain coup -

Le FOFTRAC indique les points d'atterrissage désignés Blancs.



512 cornes (BLOCK).
 courant - 608 km
 en largeur (A à P)
 sur 608 en
 hauteur (de A à /)

(soit 16 cornes)

3) L'ATTERISSAGE -

- VERTICAL :- Descendre ou monter de 500/1000 pieds (ou +) en poussée → ou ↓ (Choix d'un endroit sans montagne et ennemis)
- Passer en ↓ - Stabiliser l'inclinaison à 0°
 - Sortir le Train d'atterissage - U devient Blanc
 - Passer en ↓ - Lorsque > et < sont à 0° (Vol Stationnaire, Perte d'altitude 0 pied/sec)
 - Diminuer progressivement la puissance sur O - de façon à ce que la perte d'altitude soit > à 50 pieds/sec. (La graduation juste au dessus de la ligne de Mire) -
 - 1 bip retentit à altitude 0° Couper le Moteur O -
 - Mettre les freins (B) - (Puis ravivaillement / recourcement)
 - Pour descende + vite Mettre les Volets (F) -

HORIZONTAL - (ou traditionnel) -

- Très difficile, car l'impact doit être précis en bord extérieur piste.
- On → ou ↓ (45°) -
 - Faire appels au Radio Compas (8) - Réponse "GS Select" et choix du terrain le + proche A, Z, E ou R -
 - Une aiguille sur le visum "Tête Haute" indique la direction (Il répond avec un peu de retard / se rapproche de la juste peut se faire sur la FOTRGE +) mais il indique la direction opposée si vous êtes en 180° - (La ligne est toujours à 12 heures) - Vérifiez sur le GYRO -
 - Passer de → en ↓ + Au passage sur l'aiguille d'atterissage (point Blanc changeant) Le signal "GS OVER" + sifflement = point optimum d'atterissage
 - Vous devez à ce moment précis être à quelque mètres d'altitude vitesse / et bien sur Train sorti = Blanc -

REARMEMENT - / RAVIVAILLEMENT

- Après atterrissage sur terrain - Appuyez (8) - A, Z, E ou R et (2) + "GS OVER" est immédiat + vérifiez en sifflement (1) si les Armes ont été recharge +
- MORS TERRAIN + Appuyez (8) puis terrain le + proche (A, Z, E) et (2) + Les forces au sol se déplacent vers - vous à 150 nœuds (270 km/h) + Si la base répond par un sifflement continu, 3ps survient + Si pas de sifflet essayer

un autre terrain -

- Attention - Les forces ennemies progressent aussi vers vous (Tanks), Alors en attendant faites un décollage et quelques missions locales suivant vos moyens + Ceci peut être le déplacement de vos véhicules -

ARMEMENT -

OBUS Contre Tanks à vitesse réduite / en piqué / ou plus difficile contre avion + Visée Terre Haute, appuyer sur Espace - (rectifiez la visée éventuellement avec ϕ) -

MISSILES Press (7) + Approche Avions = bruit Motor + "Target Acquired" + Sur Radar AAR + Press (9) lorsqu'il passe devant le cockpit, puis Espace + (Le Missile est Teleguide) Il ne sont utilisables que sur avions.

BOMBES :

DEFENSE CONTRE Missiles SAM Sol/Air.

1. Affichez "Missile Alert" + Sirène + Localisation en Blanc sur AAR -
 - a) Changer de Cap de 45° + 90° pour vous dégoûter -
 - b) Si vous ne pouvez identification sur FORTRN et AAR -
 - c. Si vous avez le temps tourner vous vers le missile en vol "tisse" et au dernier moment changez brusquement de Cap -
 - d) - Vous pouvez utiliser les fusées éclairantes (guidage Infra-rouge) - Touche I -
 - e) Plonger / Monter vers les Nuages (10000 pieds)
 - f) - Recherchez autres météoriques Touches C -

EVITEMENT RADAR

Le HARRIER dispose de son système de brouillage, qui sera optimisé si vous changez de Cap ou en plongeant à moins de 500 pieds -

MISSION -

Détruire le QG à 800 km en N/NORD/EST de Coric / BLOCK
notre base soit
par bonds successifs -

COMPORTEMENT du HARRIER - en VOL.

- En vol horizontal (\rightarrow) - Angle d'incidence 0° , avec poussée Maximale (THRUST) - la vitesse monte à 800 noeuds (vibrations = "To Fast") / Appuyer sur O pour faire descendre la poussée / Pour obtenir une vitesse verticale (Perde d'altitude 0 au variomètre) + Mettre poussée Max, mais indiquer variomètre > 0 recherche si la vitesse descend ≈ 570 noeuds -
- En vol 45° (\searrow) en poussée 100% la vitesse verticale $>$ devient négative - (inclinaison -6°) + Jouez sur le manche et poussée / à 375 noeuds - la vitesse verticale approche > 0
- En vol horizontal (\downarrow) utilisable ≈ 1500 pieds.
Passage de \searrow à \downarrow Poussée 100% + Stabiliser inclinaison à 0% - + $> = 0$ avec Poussée 80/90% - (Toute THRUST)

AFFICHAGE de l'INDICATEUR Multifonction

TO FAST / TO SLOW - / Missile Alert / Target
Armier / FOFTRAE WEAK / HIGH GROUND / Collision -

Affichage après Cessez de guerre:

"u/c up" - vous avez subi le Train d'Atterissage
(Touche U) ou crash en piqué

"Reason for crash: To fast / unprepared GROUND"

Vous arrivez trop vite sur un terrain non préparé -
(en général après "GS Over")

"BANK ANGLE TOO STEEP" - Angle d'arrivée
trop pointu (vous avez planté le nez dans la piste)

"BOGGY LAND" Vous avez atterri dans un
cané/bloc hors zone / en zone marécageuse

- A l'approche du terrain -

après choix terrain 8 - AZER -

"GS Select" -

pression au point optimum = "GS Over"
en dessus du terrain -

- En vol - ("FORTRAE WERTKI" Sortie Zone
opérationnelle - (angle de 45° pour revenir) -

- Base is destroyed - - -

- Choix / Menu: Combat / Practice (Entraînement) -
Démoy -

Pilot - (préférable) -

COMMANDER et ACE - Dans ce cas vous avez le
écran, les effets physiques de l'accélération -

+ 3 G = Syncope = Ecran Rouge. (Sang à la tête)
ou voile Noire - - 3 G - (Ecran Noir)

Reste à trouver le chemin par cané pour atteindre
le but à 800 Km N/E -

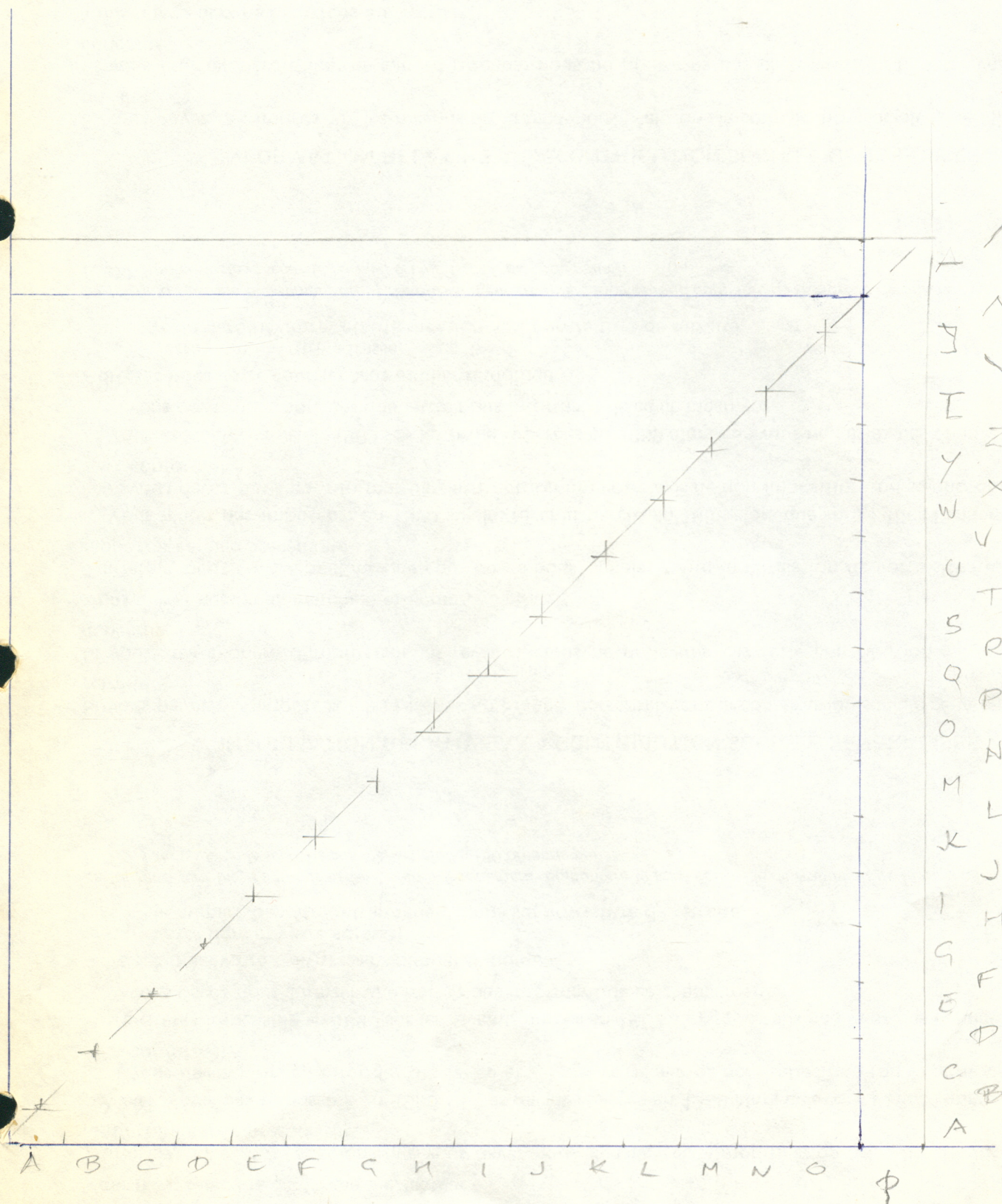
AA/BD/CF/DH/EI/FK/GM/HO/IQ/JS/QU/LW

puis - MY/NC(*)/O](#)/P-(D) ou (E)

Points de revêtement.

AA/AC/BA/BC
 (A) (Z) (E) (R)

Base -



(=) ou ()
 () ou ()
 ^ (-) ou ()
 \ (\$) ou ()
 (*) ou ()
 A
 B
 C
 D
 E
 F
 G
 H
 I
 J
 K
 L
 M
 N
 O
 P
 Q
 R
 S
 T
 U
 V
 W
 X
 Y
 Z

Max