

L'intérêt principale du bombardement en altitude est de soustraire l'avion aux tirs de Flack, ce type de bombardement est principalement utilisé pour détruire les usines adverses mais peu très être employé pour faire un bombardement d'une ville.

L'intérêt de détruire les usines de l'adversaire est de ralentir son processus de recherche et développement mais aussi bientôt ses capacités de production ou de stockage, le CRS devant implanter ce principe dans les mois à venir.

Dans le guide ci-dessous nous allons détailler le bombardement d'une usine , nous choisirons le DB7 français ou Havoc britannique comme avion servant de support à ce guide.

Le principe:

Le principe est de passer au-dessus de sa cible à une altitude élevée, cette altitude doit être entre 4000 et 5000m pour les usines.

IL faudra que le pilote aligne la trajectoire de son appareil parfaitement sur sa cible et stabiliser cette trajectoire.

Au poste de bombardier, il faudra alors régler le viseur en fonction de 2 paramètres extrêmement importants qui sont la vitesse de votre avion et son altitude, en tenant compte de l'altitude de la cible par rapport au niveau de la mer.

Ces réglages sont nécessaire car comme vous vous en doutez quand vous larguez les bombes , celles-ci ne tombent pas directement à 90° par rapport à votre avion.

Leurs trajectoire de chute dépend de la vitesse et de l'altitude de l'avion, plus elles sont élevées plus vous devez lâcher les bombes tôt, le viseur du bombardier sert donc à effectuer le largage au moment propice.

Une fois ceci fait il n'y a plus qu'à attendre au poste de bombardier , l'oeil collé au viseur de voir passer sa cible dans celui ci et de lâcher ses bombes quand le viseur est bien centré sur l'usine. Rassurez vous vous avez à disposition une quantité d'informations qui vous permettront d'effectuer toutes ces actions.

Le rôle du pilote:

son objectif est bien sur d'amener son avion sain et sauf sur l'objectif mais surtout d'axer sa trajectoire sur l'usine ciblée. Pour ceci il est très important de connaître les coordonnées de longitude et de latitude de celle-ci (les valeurs vous seront données au pied de cette article). La longitude et latitude étant le moyen de donner une position en abscisse et ordonnée sur une carte. La position actuel de votre avion est donné par la mini-carte en bas à droite de l'écran.



par exemple selon cette image nous sommes actuellement à la latitude 60.2.30 N et à la longitude 6.32.56 W.

La tactique la plus simple consiste alors à choisir d'axer l' avion sur la latitude (soit un cap West /Est) ou la longitude (soit un cap Nord/Sud) de la cible et de conserver un cap qui maintient la valeur de longitude ou de latitude fixe pendant le vol.

par exemple si notre objectif est aujourd'hui l'usine de Monchen-Gladbach dont le centre se situe à latitude 51.11.05 et longitude 6.26.12. nous pouvons choisir de bombarder selon un cap West /est. Il faudra alors caller sa trajectoire sur la latitude 51.11.05 et s'efforcer d'avoir un cap qui permet de maintenir cette valeur constante, valeur visible sur la mini-carte voir l' image ci-dessus. il est aussi important une fois sa trajectoire stabilisée de maintenir son altitude fixe , celle choisi pour le bombardement , ainsi que sa vitesse .

pour cela il est très utile d' avoir recours au pilote automatique , touche Q du clavier.

IL est aussi recommandé de ne pas arriver sur la cible trop vite , cela laissera plus de temps au bombardier de larguer ses bombes.

Voilà le boulot du pilote est fait, nous arrivons sur l' objectif , les nuages noirs de la flack commencent à vous entourer et secouent un peu l'avion . IL est temps de passer au poste de bombardier.

Le rôle du bombardier:

Finalement son rôle est assez simple est consiste simplement à régler le viseur et à larguer les bombes quand on est sur l'objectif.

Détaillons un peu ce poste de bombardier



- Les voyants altitudes et vitesse vous donnent la même indication que ceux du poste de pilotage, il faudra donc les regarder pour recueillir les informations nécessaires au réglage du viseur.
- Le voyant trappe s'allume quand celle-ci est ouverte
- les indications en haut à gauche de l'écran vous serviront au réglage du viseur , nous le verrons par la suite
- Au centre se trouve le viseur , deux indicateur sont entouré de rouge dessus . Ces deux indicateurs sont importants : ils montrent le décalage latéral et longitudinal. Ces repères bougent avec le joystick (si le joystick est configuré pour bouger mes MG aux poste des mitrailleurs) et "dérèglent" le viseur. **C'est pourquoi il est recommandé de ne pas toucher au joystick en poste bombardier.** Si les repères sont décalés alors il convient de les réaligner avant largage. Seul le décalage latéral fait bouger un repère dans le cockpit du pilote.

Les réglages à effectuer:

Des que le pilote a stabilisé l'avion son altitude de bombardement et sa vitesse, il est temps de régler l' **AGL: altitude de bombardement** et **IAS: vitesse indiquée.** Pour cela , comme on la vu ci-dessus il faut regarder en haut à gauche



si il n y a rien sur votre écran , appuyer sur la touche ² pour faire apparaître les indications. Nous voyons que le réglage actuel ne va pas du tout , nous avons AGL=900m et IAS=80 Km/h il faut alors modifier ces valeurs en fonction de celles lues sur les cadrans vu précédemment

Réglage de l' altitude

Ici il ya une petite subtilité , l'altitude à rentrer doit tenir compte de l'altitude de la cible par

rapport au niveau de la mer, vous trouverez les altitude de toutes les villes [ici](#)

par exemple Monchen-Gladbach est à 70m et si votre altitude est de 4000m il faudra rentrer 4000-70 soit 3930 m
pour modifier ces valeurs il suffit d'utiliser **les touches <kbd>page up</kbd> et <kbd>page down</kbd> pour monter ou baisser l'AGL**

Réglage de l'IAS

Attention il est très important de régler IAS une fois l'altitude de bombardement stabilisée , tout réglage fait à une altitude différente serait caduque une fois la bonne altitude atteinte
Les touches permettant de saisir la bonne valeur d'IAS sont <kbd>Début</kbd> et <kbd>fin</kbd> , à côté des précédentes.

maintenant tout est réglé , parfait!

ALERTE ! ALERTE! on est sur l'objectif

Vous êtes passé à travers la chasse , la flack ne vous a pas atteint , l'instant crucial est enfin là!

Maintenant le moment tant attendu du largage des bombes approche, vous devez en premier lieu ouvrir la soute avec la touche <kbd>D</kbd> , le voyant s'allume (voir plus haut).
Le plus difficile est maintenant de reconnaître l'usine au milieu de la ville , quand on approche on commence à les apercevoir .



par contre le pilote lui ne la voit pas



il est temps de mettre l'oeil sur le viseur avec la touche `<tab>` du pavé numérique , il faut appuyer deux fois pour avoir le grossissement maximum voilà à quoi doit ressembler l'usine dans votre viseur .



cette vue est prise un peu plus bas que votre altitude de bombardement idéale mais comme cela vous voyez mieux à quoi ressemble l'usine vue du ciel.

Quand le centre du viseur commence à être sur la cible vous pouvez commencer à larguer vos bombes en appuyant sur la touche `<kbd>B</kbd>` autant de fois que vous avez de bombes, soit 8 fois dans le cas présent.

On peut aussi basculer au poste de pilote et tous larguer en 1 seule fois (jetisson) en appuyant sur `<kbd>ctrl</kbd>` et `<kbd>j</kbd>`, ceci seulement sur les bombardier alliés.

Mission accomplie, vous pouvez retourner à votre base si la chasse adverse vous en laisse la possibilité.

Cas du bombardement en équipage:

WWIOL permet de d'utiliser un appareil à deux , dans le cas du bombardement ceci est particulièrement utile car cela simplifie la tâche de chacun.

Il faut savoir qu' alors un joueur sera le pilote de l'avion et que le second joueur tiendra lui tous les autres rôles , soit les postes de mitrailleurs et celui de bombardier.

Le pilote sera donc incapable de larguer les bombes , même la possibilité cité ci-dessus (Jetisson). le second joueur doit donc connaître impérativement les techniques de réglage et de visée.

Pendant le vol jusqu' à la cible le second joueur devra aussi protéger l'avion à partir des différents postes de mitrailleur mais aussi avertir son pilote de la présence de l'ennemi.La communication entre les deux membre d' équipage est donc primordiale.

d