

FALCON

mission

2

manuel

de Kati Hamza



Spectrum HoloByte

FALCON™



FALCON MISSION DISK II™
OPERATION: FIREFIGHT®

DISQUETTE DES MISSIONS FALCON No 2

Concept original	Gilman Louie, Mark Jonhson.
Disquette des Missions:	
-Concept et Conception:	Rod Hyde.
Programmeurs:	Chris Orton, Colin Belle, Russel Payne, Dave Whiteside.
Artiste Graphique:	Mark Shaw.
Graphismes 3-D:	Mark Shaw, Dave Whiteside.
Effets Sonores:	Russel Payne, Andy Fisher.
Directeur du Produit:	Rod Hyde.
Nous remercions:	Graeme Boxal, Brian L. Davies et tous ceux qui ont testé le produit.

Manuel écrit et conçu par The World Factory.

Copyright 1990, Sphere Inc. Tous droits réservés.
©1990 Mirrorsoft Ltd.





INTRODUCTION

Ça faisait un bon bout de temps que je n'avais pas goûté à l'action et j'en brûlais d'envie. C'était un après-midi chaud et lourd et j'étais assis au bar quand soudain, un flash d'informations attira mon attention : "Des informations en provenance du front indiquent une escalade de la crise. Les deux camps renforcent leur armée de terre et des sources proches du commandement militaire suggèrent que l'armée se préparerait à une offensive soutenue". C'est alors que je vis DJ se diriger vers moi. Il s'essuyait le visage avec un mouchoir et l'on pouvait voir deux tâches de sueur sous ses aisselles. Même à cette distance, je remarquai qu'il avait l'air plutôt content de lui-même.

"T'as finis ta bière?" dit-il. "On s'en va".

Vous êtes pilote d'élite à bord d'un F-16 et vous avez été déployé pour appuyer les forces régulières dans une zone d'action limitée. La bataille a atteint un moment critique : au sol, un combat de chars fait rage et l'armée de terre a besoin d'aide. Votre mission est d'assurer la supériorité numérique de votre armée en détruisant les chars ennemis et en arrêtant leurs lignes de ravitaillement.

Entre temps, les rapports affirment que les bombardiers MIG-27 ennemis, protégés par des chasseurs MIG-21, sont en train d'attaquer vos installations de ravitaillement et que des hélicoptères Hind 24 sont en train de détruire vos chars. Si vous continuez votre mission de bombardement, il est fort probable que l'ennemi arrivera à passer. Si vous consacrez toute votre énergie à une opération défensive, rien alors ne pourra stopper l'avance des chars ennemis.

A la guerre, rien n'est jamais simple. Vous devez accepter des compromis et faire confiance à votre expertise. En suivant la situation avec soin, vous devriez être capable de discerner les menaces auxquelles il faut réagir ou les occasions qu'il faut exploiter. Le radar, les messages provenant du contrôle au sol ainsi que les mises à jour régulières sur l'état de l'armée de terre devraient vous donner une idée de la situation générale. Vous connaissez votre objectif; quand à la manière de l'atteindre, c'est votre affaire!

AUTRE EQUIPEMENT

Brouilleur d'Auto-protection Avancé

Votre appareil est équipé d'un mécanisme de brouillage ASPJ, caractéristique permanente du F-16C. Il émet des signaux pour brouiller les radars ennemis exactement de la même manière que les capsules ECM déployées sur un F-16A. L'avantage d'un système interne de ce genre est que vous pouvez transporter plus d'armes.

Radar APG-68

Le radar APG-66 a été remplacé par l'APG-68, standard sur le F-16C. Son maniement ne diffère pas de l'ancien modèle mais vous remarquerez que son rendement est meilleur et qu'il possède des capacités générales supérieures. En mode 'Poursuite et Balayage', sa portée passe à 40 miles.

LES COMMANDES

Touche de Rotation

Vous disposez maintenant d'une touche de rotation supplémentaire. Appuyez sur la touche 1 pour tourner dans la direction opposée à celle de la touche 2.

Indicateur de Menaces

Il montre, à présent, les emplacements de SAM en noir et l'appareil en blanc.

INSTRUCTIONS CONCERNANT LES OPERATIONS

Objectif: maintenir une force de chars amis beaucoup plus importante que celle de l'ennemi sur le champ de bataille. Pour cela, vous devez perturber les lignes de ravitaillement ennemies et protéger vos chars et vos installations.

La **Disquette des Missions 2** comprend 12 missions. Certaines sont offensives et consistent à bombarder les troupes et cibles au sol de l'ennemi; d'autres sont défensives et consistent à protéger vos propres lignes de ravitaillement. Vous





pouvez entamer une mission quelconque à tout moment mais, étant donné que la progression d'une mission a tendance à avoir de l'effet sur la suivante, il est préférable de les accomplir dans l'ordre.

Rappelez-vous que pour gagner le jeu et obtenir la Médaille d'Honneur, votre objectif principal est d'assurer la supériorité numérique sur le terrain. Cet objectif est primordial et est relativement indépendant de l'exécution de toutes les missions. Le maintien de l'équilibre entre la tactique offensive et la tactique défensive est essentiel. La Médaille d'Honneur peut être gagnée à tout moment, avant, pendant ou après votre dernière mission.

Comme ce jeu est une simulation réaliste d'une situation de guerre, tous les appareils ennemis accomplissent leurs propres missions d'attaque. Ils ne viendront pas à vous; c'est vous qui devrez vous mettre à leur recherche. Ne vous jetez jamais dans un combat quand vous avez la possibilité d'attaquer les avions de loin et rappelez-vous qu'un groupe de bombardiers est presque toujours protégé par une escorte de chasseurs. Le fait de ne pas voir un MIG-21 ne signifie pas qu'il n'y en a aucun qui rôde tout près.

APPAREILS SUPPLEMENTAIRES

Si vous voulez rendre vos missions vraiment difficiles, sélectionnez l'option "Extra Aircraft" (appareils supplémentaires) en cliquant sur la zone se trouvant au-dessus d'"Armements" sur l'écran de sélection des missions. Après quoi, un certain nombre d'appareils apparaîtront confirmant la sélection. Cela permet à l'ennemi d'envoyer une deuxième série d'avions en mission soit défensive soit offensive. Vous serez prévenu de cette seconde attaque et devrez vous-même choisir entre continuer votre mission originale ou vous défendre.

REAPPROVISIONNEMENT EN CARBURANT ET EN ARMES

Pour faire le plein au milieu d'une mission ou pour vous réarmer, atterrissez sur un aérodrome ami à WP7 et appuyez sur CTRL-X.

INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES SUR LES VUES A L'EXTERIEUR

Le joueur peut obtenir des informations sur la situation générale de la mission par rapport aux forces au sol.

Approche - le nombre de chars qui sont sur le point d'arriver à leur point de descente.

Réserve - le nombre de chars en réserve.

Près du QG - le nombre de chars qui ont passé les ponts flottants.

Dans le secteur du QG - le nombre de chars qui se trouvent dans le secteur du QG.

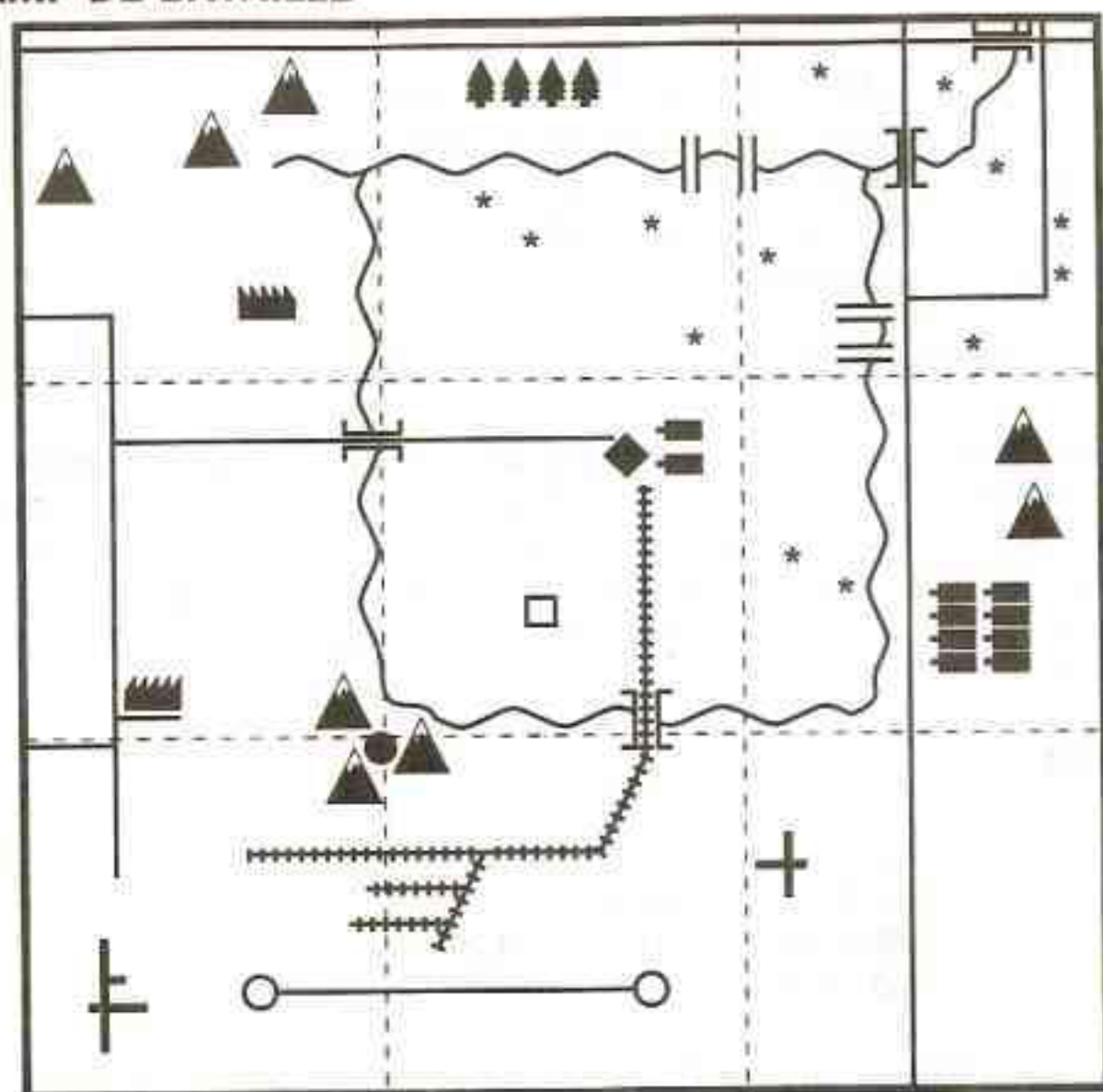
Les chars ne sont pas visibles dans le QG, à moins qu'ils n'arrivent pendant la mission en cours.

LES AVIONS ENNEMIS

Lors d'une confrontation avec des appareils ennemis, ceux-ci pourraient lancer de la paillette pour réagir contre un missile lancé contre eux.



LE CHAMP DE BATAILLE



	RIVIERE		USINE		PISTE D'ATERRISSAGE/ D'ENVOL
	MONTAGNE		ROUTE		PONT
	PONT FLOTTANT		RAFFINERIE DE PETROLE		CHARS
	FORET		CAMPEMENT		VOIE FERREE
	GARE DE TRIAGE		CAMP DE BASE		ARSENAL
	QUARTIER GENERAL		POSITION DES SAM		BATIMENT

LES MISSIONS

HEAVY METAL

Tournant :	WP1. Au sud du pont flottant.
Objectif :	Détruire deux chars ennemis
Armes efficaces :	AGM-65B Maverick Bombe de 1000 kg MK 84
Activité minimum:	Deux Hinds.

Les chars ennemis ont été peints en rouge, les chars amis en bleu.

Une attaque décisive au début de la mission affectera le moral de l'ennemi d'une manière considérable et donnera confiance à votre escadrille. Assurez-vous de l'emplacement approximatif des deux chars amis se trouvant à l'est de l'aérodrome et ne les confondez pas avec les chars ennemis. Tout en vous dirigeant vers la cible, observez votre radar et soyez prêt à défendre vos chars, au cas où l'ennemi aurait les mêmes intentions que vous...

FIVE CARDER

Tournant :	WP8. Pont flottant.
Objectif :	Détruire les ponts flottants.
Armes efficaces :	AGM-65B Maverick Bombe de 1000 kg MK 84.
Activité minimum:	Deux Hinds.

Détruisez quatre ponts, vous retarderez l'ennemi considérablement dans le mouvement de ses chars vers le QG. Certains rapports font état de Hinds se préparant à attaquer des chars amis. Armez-vous bien et préparez-vous à les intercepter. Deux AIM-120 bien placés les abattront avant qu'ils n'arrivent sur vous et vous aurez alors tout le temps qu'il faut pour vous occuper des ponts.





HIND HIT

Tournant : WP9, au nord du secteur du QG.
Objectif : Interceptor deux Hinds 24.
Armes efficaces : Missile AIM-120A.
AIM-9M Sidewinder.
Canon M61-A1.
Activité minimum: 3 Hinds 24.

Vous avez eu trop de succès ces derniers temps et l'ennemi vous en veut à mort. Trois de leurs meilleurs pilotes, à bord de deux Hinds, ont été chargés d'entrer dans votre territoire et de prendre leur revanche. Les cibles désignées sont trois chars amis. Surveillez leurs emplacements et essayez d'abattre au moins deux des trois Hinds de loin.

LONE RANGER (et Tonto)

Tournant : Pont.
Objectif : Détruire un MIG.
Armes efficaces : Missile AIM-120A.
AIM-9M Sidewinder.
Canon M61-A1.
Activité minimum: Deux MIG-21.

Deux MIG ont réussi à déjouer le contrôle radar et se dirigent tout droit vers un train non protégé. Interceptez-les et détruisez-les avant qu'ils ne réduisent les voies ferrées en spaghettis. Préparez-vous à un combat rapproché contre deux des meilleurs pilotes ennemis. Vérifiez constamment vos instruments et ne vous lancez pas trop tôt dans la bataille : les types d'en face ne sont pas des débutants s'ils sont parvenus à ce point.

TRUCK INTERDICT

Tournant : WP10. Pont.
Objectif : Détruire trois camions.
Armes efficaces : AGM-65B Maverick

Bombe de 1000 kg MK 84.
Activité minimum: Deux MIG-21 sur CAP.

Un gros convoi ennemi a été repéré quelque part vers le nord, peut-être près du pont. Votre commandant vous accordera beaucoup de points si vous arrivez à atteindre au moins trois cibles. Ne vous lancez pas aveuglément dans la bataille : il y a au moins deux MIG sur CAP dans les alentours. L'une des erreurs les plus fréquemment commises par un novice est celle qui consiste à se concentrer sur une cible et à oublier le reste. Ne faites pas la même chose et prenez suffisamment de Sidewinders et d'AIM-120 pour affronter d'autres avions éventuels.

ACE HIGH

Tournant : WP3. Pont.
Objectif : Interceptor et détruire un MIG.
Armes efficaces : Missile AIM-120A.
AIM-9M Sidewinder.
Canon M61-A1.
Activité minimum: Deux MIG-21.

Un gros convoi de ravitaillement se dirige vers vos amis au sol et deux MIG ont été repérés qui s'approchent des camions. Il est temps de montrer à la section des chars que vous appréciez tout le travail qu'ils font. Interceptez et détruisez au moins un MIG et assurez-vous que le convoi passe. Souvenez-vous qu'il y a deux MIG et personne derrière vous pour vous couvrir. Approchez avec grand soin ou, mieux encore, abattez-en un de loin avant qu'il n'arrive sur vous.

TANK PARK

Tournant : WP11, Est-Nord-Est de l'aérodrome ami.
Objectif : Détruire cinq chars.
Armes efficaces : AGM-65B Maverick
Bombe de 1000 kg MK 84.
Activité minimum: Un MIG-21 sur CAP.



Des informations font état d'une concentration de chars au nord-est de l'aérodrome avancé. Au moment même où vous pensiez pouvoir vous reposer un peu, votre commandant vous colle une mission. Fatigué? Pas d'excuse! Ne laissez pas l'idée d'une grande action au sol vous faire oublier d'observer le ciel ou d'écouter les rapports à la radio. Préparez-vous pour une confrontation avec un MIG qui se défend rudement bien.

TRIPLE TROUBLE

Tournant : WP4. Gare de Triage.
Objectif : Détruire deux MIG.
Armes efficaces : Missile AIM-120A.
AIM-9M Sidewinder.
Canon M61-A1.
Activité minimum: Deux MIG-27 avec un MIG-21 en mission d'escorte.

Vous avez détruit pas mal de cibles ces derniers jours mais cela ne suffit pas à amadouer l'ennemi. Si celui-ci pouvait détruire deux de vos installations principales, vous risqueriez de perdre votre avantage et l'ennemi pourrait se reprendre. C'est ainsi que deux MIG ont l'intention de bombarder la gare de triage, le dépôt POL (huile et carburant) et la raffinerie de pétrole, escortés par des MIG-21. Vous êtes à un contre trois. Essayez donc d'en abattre un avec un AIM-20 avant qu'ils n'arrivent. N'hésitez pas à utiliser votre post-combustion bien qu'elle consomme beaucoup de carburant. Le carburant peut être précieux mais ne servira à rien si vous mourez.

DRAGON HEAD

Tournant : WP12, pont.
Objectif : Endommager le pont.
Armes efficaces : AGM-65B Maverick
Bombe de 1000 kg MK 84.
Activité minimum: Deux MIG-21 sur CAP.

Cela fait deux semaines que votre escadrille essaie de percer les lignes de ravitaillement ennemies sans succès. Si vous réussissez à toucher la Tête du

Dragon, vous ne causerez pas tellement de dégâts mais si vous brûlez en même temps sa Queue, vous percerez les lignes. C'est une sacrée demi-mission mais elle n'en vaudra la peine que si vous remplissez également la Mission 'Dragon Tail'. Jusqu'à présent, ce pont s'est avéré une cible plutôt inapprochable mais que cela ne vous préoccupe pas outre-mesure car les deux MIG qui la gardent se feraient un plaisir de profiter de votre étourderie. Ne leur donnez pas cette chance!

INTERCEPTOR

Tournant : WP5, arsenal.
Objectif : Détruire un MIG-27 et protéger l'arsenal.
Armes efficaces : Missile AIM-120A., AIM-9M Sidewinder & Canon M61-A1.
Activité minimum : Deux MIG-27 avec un MIG-21 en mission d'escorte.

Deux MIG-27 et un MIG-21 avec couverture aérienne se préparent à attaquer un arsenal ami très important. C'est un feu d'artifice que vous ne voulez vraiment pas admirer. Abattez au moins un MIG-27 et assurez-vous que l'arsenal reste intact. Armez-vous de beaucoup de Sidewinders et approchez avec soin. Les avions ennemis sont tous précieux : si vous en abattez deux, vous contribuerez au percement des lignes de ravitaillement ennemies.

DRAGON TAIL

Tournant : WP13, pont.
Objectif : Endommager le pont.
Armes efficaces : AGM-65B Maverick & Bombe de 1000 kg MK 84.
Activité minimum : Deux MIG-21 sur CAP.

Dans une situation de guerre, il est important de ne pas s'affoler. Il est parfois utile de larguer toutes les bombes dont vous disposez sur chaque cible visible; parfois, il vaut mieux attendre. Dans l'avant-dernière mission, vous aviez réussi à atteindre la Tête du Dragon. Ajoutez-y sa Queue et vous aurez accompli, d'un seul coup bien placé, un exploit plus important que la destruction de cinq chars. Armez-vous de Sidewinders et de missiles AIM-120. Une cible aussi vitale que celle-ci doit certainement être défendue par au moins deux MIG. Si vous détruisez un MIG et un



-----  -----

pont, les types du QG vous paieront à boire.

HOME BASE

Tournant : WP6. Gare de Triage.
Objectif : Détruire un MIG-27.
Armes efficaces : Missile AIM-120A., AIM-9M Sidewinder & Canon M61-A1.
Activité minimum: Un MIG-27 en attaque et deux MIG-21 en escorte.

Le QG est en état d'alerte maximum. La situation est critique: un MIG-27 se prépare à attaquer, escorté par deux MIG-21. Vous devez faire l'impossible pour éliminer le MIG-27. Ne ménagez rien. Si le MIG passe, votre aventure se termine. Allez-y donc et n'oubliez pas de vous débarrasser de l'escorte avant qu'elle ne se débarrasse de vous!

DECORATIONS

RUBANS

Un ruban est décerné pour chaque mission réussie. Chaque mission vaut un certain nombre de points comme suit:

Heavy Metal	1	Five Carder	2
Hind Hit	2	Lone Ranger	3
Truck Interdict	4	Ace High	6
Tank Park	10	Triple Trouble	10
Dragon Head	12	Interceptor	12
Dragon Tail	15	Home Base	15

Vous marquez des points supplémentaires en atteignant des cibles supplémentaires et en réussissant de bons atterrissages tels qu'ils sont décrits dans le manuel de vol Falcon.

Si l'ennemi parvenait à accomplir sa mission, vous n'obtiendriez pas de ruban même si vous aviez terminé votre propre mission.

MEDAILLES

Les actes de bravoure exceptionnels sont récompensés par une médaille.

CŒUR VIOLET

Blessé en action.

CROIX DE VOL DE DISTINCTION

Volez en tant que Lieutenant ou Capitaine et :

- 1- Assurez une supériorité numérique décisive en chars de votre camp sur l'ennemi.
- 2- Accomplissez une mission valant plus de trois points, avec l'option Extra Aircraft (appareil supplémentaire) allumée.
- 3- Accomplissez une mission valant plus de trois points et détruisez deux appareils ennemis.

ETOILE D'ARGENT

Volez en tant que Commandant (ou rang supérieur) et :

- 1- Accomplissez une mission valant plus de six points et détruisez les appareils ennemis.
- 2- Détruisez quatre appareils ennemis ou plus.

CROIX DE L'AIR FORCE

Accomplissez les mêmes missions que pour 'l'Etoile d'Argent' mais en tant que Lieutenant Colonel ou Colonel.

MEDAILLE D'HONNEUR

Volez en tant que Commandant (ou rang supérieur) et assurez une supériorité numérique décisive de votre camp sur le champ de bataille.





SPECIFICATIONS DES APPAREILS

F-16C FALCON

Le F-16 est devenu opérationnel en Janvier 1979 et a, depuis, maintenu sa réputation d'avion extrêmement manœuvrable. A l'origine, cet appareil a été développé pour faire face au coût exorbitant des nouveaux chasseurs comme le F-15 et à leur dimension. Bien que conçu pour être construit facilement et à bon marché, son but fut, cependant, de venir à bout de l'ennemi (MIG-21) grâce à sa versatilité technique.

En fin de compte, la chaîne de production créa l'un des avions de chasse les plus réussis de tous les temps. Il est aussi le plus facile à piloter grâce à ses commandes "fly-by-wire". Le Falcon est soumis à des efforts lui permettant d'exécuter un tournant soutenu de 9g, ce qui donne à ses pilotes un léger avantage dans les situations défensives : dans un combat rapproché, un léger avantage peut représenter la différence entre la vie et la mort.

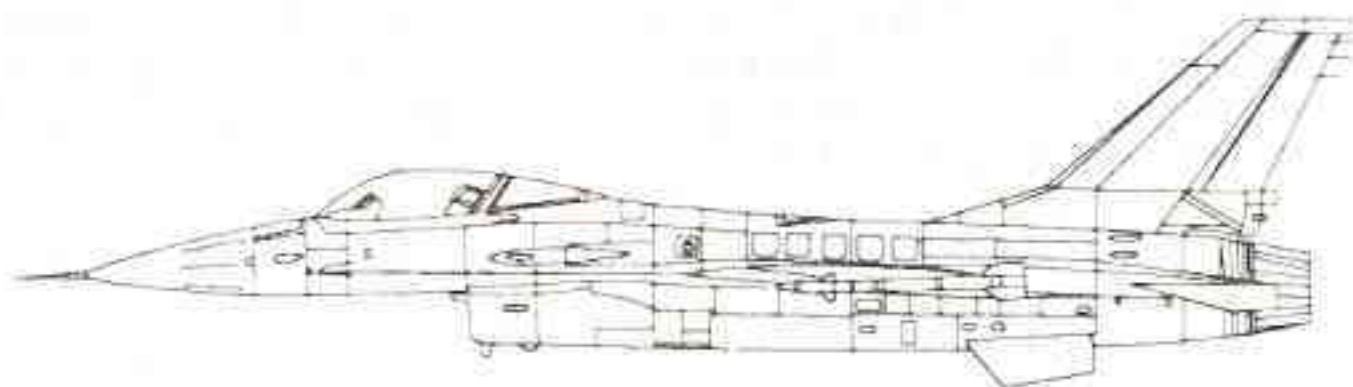
Les variations de la conception originale comprennent le F-16/79 déclassé, le F-16E optimisé pour les attaques au sol et le nouveau F-16XL ou F-16F, un delta sans queue capable de transporter une énorme quantité de carburant et qui convient parfaitement aux attaques au sol. Ces appareils se distinguent par leur bonne visibilité. Le F-16C, la norme suivant laquelle votre appareil a été amélioré, renferme des avioniques améliorées, un radar APG-68 plus perfectionné, un moteur plus puissant ainsi qu'un chargement d'armes plus grand et plus varié.

Le F-16 a été exporté dans de nombreux pays dont la Belgique, le Danemark, l'Egypte, Israël et le Vénézuéla.

SPECIFICATIONS (Voir la table de conversion en dernière page).

Moteur:	General Electric F110 100 GE ou Pratt & Whitney F100 PW 220
Longueur:	49 ft 4in.
Envergure:	31 ft.
Hauteur:	16 ft 8 in.

- Poids:** Vide : 145671 lb ; décollage normal : 23300 lb ; décollage maximum : 35400 lb.
- Vitesse Maximum:** 795 kt (1.2M) à basse altitude ; 1172 kt (M2.05) à 40000 ft.
- Plafond:** 55000 ft.
- Détecteurs:** Radar observation/tir pulsé-Doppler cohérent Hughes APG-68, Récepteur d'Alerte Radar Avancé.
- Armement:** Deux rails à missiles à bout d'aile, un ensemble de six points d'attache sous les ailes et un point d'attache en ligne moyenne de profil, un canon de 30mm.



F-16A FALCON





MI-24 (Désignation OTAN - HIND)

Plus connu sous son nom de référence de l'OTAN - HIND - le MI-24 remonte à la fin des années 60 quand le bureau de construction militaire le proposa comme avion d'escorte spécialisé et comme hélicoptère anti-char, l'égal du Cobra Bell AH-1 américain et du Cheyenne AH-56 qui s'est finalement avéré un échec.

Le ministère soviétique de la défense voulait une capacité de troupes d'assaut incorporée et, quand les premiers prototypes furent construits vers 1971, il leur fut ajouté une cabine capable de transporter huit soldats. Le MI-24 reflète la dynamique de base du Mi-8 précédent mais avec, en plus, un cockpit extrêmement vitré, des ailes courtes et compactes montées sur épaulement et une variété d'armement anti-blindage et de suppression de feu.

Conçu d'abord pour les missions d'attaque, il peut aussi servir à transporter des troupes au combat, à transporter un petit nombre de soldat sur civière hors du combat ou à transporter une cargaison vitale dans une zone de combat. Il est bien protégé et tient une place importante dans les armées du Pacte de Varsovie, bien que certaines armées aient commencé à le remplacer avec le M-28 (Havoc).

Les Hinds ont été exportés en Algérie, en Irak, en Libye et à Cuba et furent utilisés par les forces soviétiques en Afghanistan.

Specifications

Moteur:	Deux Turbo moteurs TV3-117 Isotov 2,2000 shp .
Longueur:	68 ft 11 in (avec rotors).
Hauteur:	21 ft 4 in (avec rotors)
Poids:	Vide ; 18000 lb, décollage normal : 24000 lb.
Plafond:	14750 ft.
Armement:	1 mitrailleuse, 4 missiles et roquettes anti-chars; poids de l'armement: 2810 lb.
Performance:	Vitesse maximum 200 mph; vitesse de croisière 183 mph, taux d'ascension maximum 2953 ft/min; rayon de combat : jusqu'à 600 miles.

MIG-27

La production du MIG-27 a commencé une ou deux années après celle du MIG-23 mais les deux sont basés sur la même forme aérodynamique Ts-AGI. Cependant, et contrairement au MIG-23, le MIG-27 est surtout utilisé pour attaquer et détruire des objectifs au sol, bien qu'il soit également connu comme un appareil à double rôle, chasse/attaque au sol.

Ses caractéristiques comprennent une révision de l'effort permettant une augmentation de la capacité de transport de charges, un fuselage avant ("bec de canard") avec un profil large, plat et incliné vers le bas au-delà du cockpit qui contient divers détecteurs air/sol et des panneaux latéraux à blindage lourd. Cet appareil est également muni d'un brouilleur ECM à émissions avancées et un système de guidage de missiles. Son défaut principal est que ses capacités par mauvais temps sont négligeables. Son avantage principal réside dans son coût. La famille MIG-23/27 est l'une des plus productives au monde. Le coût de ces appareils est inférieur à celui de tous ses concurrents occidentaux.

Specifications

Moteur: Un réacteur à double flux augmenté Tumansili R-29 avec une poussée post-combustion maximum de 252531 lb.

Longueur: 55 ft 5 in. **Envergure:** 46 ft 9 in.

Hauteur: 14 ft 4 in. **Poids:** Vide: 22000 lb; décollage maximum : 44310 lb.

Vitesse Maximum: Basse altitude : Mach 1.1; haute altitude : 1050 mph (1.6M).

Plafond: 50000 ft.

Détecteurs: un radar NI-50BM à nez monté sur doppler, capable d'éviter le terrain, un radar de guidage de missiles et un altimètre radio RV-5.

Armement: Six canons de 23mm en ligne moyenne de profil, chargement de bombes de 66141 lb.

TABLE DE CONVERSION

Mesures de longueur

1 inch (in) = 2,54 centimètres

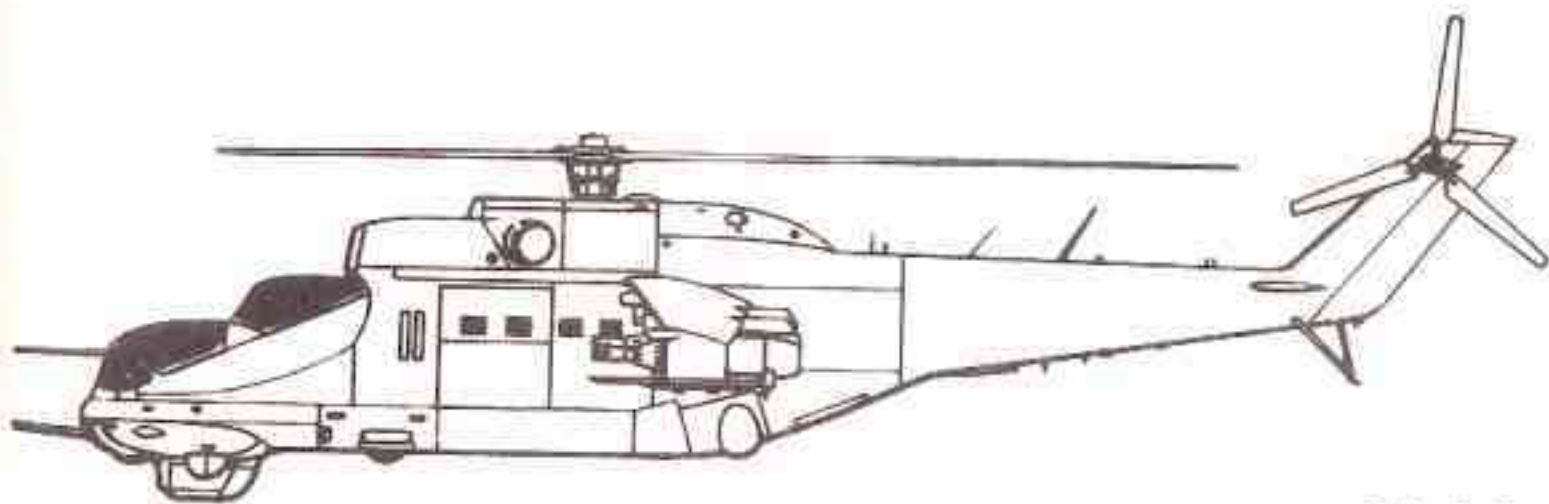
1 foot (ft) = 30,48 centimètres

1 mile = 1,609 kilomètres

Mesures de poids 1 pound (lb) = 453,6 grammes



MIG-27



MI-24