

AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS DE TELEVISEURS À

RETROPROJECTION

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

PREVENTION DES RISQUES D'EPILEPSIE

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION DE JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance et ce, y compris dans la vie de tous les jours.

Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu: vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser immédiatement la partie et consulter votre médecin.

REGLES À RESPECTER POUR JOUER DANS LES MEILLEURES CONDITIONS POSSIBLES

- S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

CONTROLES DE BASE DU JEU

Vol

ACTION	PAVE NUMERIQUE	JOYSTICK	SOURIS
Cabrer		Tirer	Reculer
Piquer		Pousser	Avancer
Incliner à gauche		Pencher à gauche	Déplacer vers la gauche
Incliner à droite		Pencher à droite	Déplacer vers la droite
Augmenter les gaz			
Réduire les gaz			

COMBAT

ACTION	CLAVIER	JOYSTICK	SOURIS
Sélectionner une arme		Bouton 3	
Lancer l'arme		Bouton 2	Cliquer bouton droit
Tirer au canon		Bouton 1	Cliquer bouton gauche
Larguer des leurres			
Viser le meilleur ennemi		Bouton 4	
Faire défiler les cibles			
Pilote automatique			
Mettre à feu une arme spéciale			

OPTIONS DE JEU

ACTION	CLAVIER	JOYSTICK	SOURIS
Sortir de la mission			
Pause/Poursuite du vol			

sommaire

CONTROLES DE BASE DU JEU	1
CONFIGURATION NECESSAIRE.....	3
PREPARATIFS AVANT L'INSTALLATION	4
L'INSTALLATION DE DIRECTX 6	4
DEMARRER LE JEU	6
Installation.....	6
Chargement	7
Démarrage rapide.....	7
COMMANDES DE VOL	8
SUPERIORITE AERIEENNE	13
CREATION D'UNE MISSION	17
Menu Principal	17
Sélectionner une Mission	18
Briefing de la Mission	19
Débriefing.....	21
OPTIONS.....	22
JEUX MULTIJOUEURS	25
SUPPRIMER LE JEU	29
ASSISTANCE TECHNIQUE	30
RENSEIGNEMENT GARANTIE	40

CONFIGURATION NECESSAIRE

CONFIGURATION MINIMALE

- Windows® 95 ou Windows® 98 avec DirectX 6.0 installé (inclus sur le disque *Fighter pilot*)
- Processeur 166 MHz ou plus rapide Intel® Pentium®, Cyrix® 6x86™ ou AMD® K6™
- 85 Mo d'espace libre et non compressé sur disque dur
- 16 Mo RAM
- Lecteur CD-ROM 4x utilisant un gestionnaire de lecteur CD-ROM 32 bits Windows 95/98
- Carte vidéo de 2 Mo sur bus PCI, compatible DirectX 6.0
- Carte son compatible DirectX 6.0

CONFIGURATION NECESSAIRE POUR PARTIES MULTIJOUEURS

En plus de la configuration minimale :

RÉSEAU IPX (2 à 8 JOUEURS)

- Protocole de réseau compatible IPX/SPX

RÉSEAU TCP/IP (2 à 4 JOUEURS)

- Connexion Internet

MODEM (2 JOUEURS)

- Modem 28.800 bauds ou plus rapide, Hayes ou compatible à 100 %
- Port série haute vitesse (16550 UART) pour modems externes

JEU EN SÉRIE (2 JOUEURS)

- Câble émulateur connecté par un port série haute vitesse (16550 UART)

PERIPHERIQUES D'ENTREE ACCEPTES

- Souris, clavier, joystick ou flightstick pour Windows 95/98, boîtier de commande pour Windows 95/98

PRÉPARATIFS AVANT L'INSTALLATION

Avant d'installer un logiciel quel qu'il soit, il est essentiel de faire en sorte que le disque dur fonctionne au mieux de ses possibilités. C'est pourquoi nous vous conseillons d'exécuter les utilitaires ScanDisk et Défragmenteur de disque. ScanDisk cherche sur le disque dur toutes les unités d'allocation perdues, ainsi que les fichiers et répertoires fragmentés. Le Défragmenteur de disque permet de réorganiser les données. En utilisant ces utilitaires, vous vous prémunissez au mieux contre l'altération des données.

1. Commencez par exécuter ScanDisk. Pour le lancer, faites un clic gauche sur le bouton Démarrer de la barre des tâches. Le menu s'ouvre aussitôt.
2. Dans ce menu, sélectionnez Exécuter, tapez scandisk, puis cliquez sur OK.
Une fois le programme chargé, vérifiez que vous avez sélectionné MINUTIEUSE dans le tableau Type d'analyse, que la case Réparer automatiquement les erreurs est validée et que vous avez sélectionné le disque sur lequel vous allez installer le jeu (C: par exemple). Lorsque tout est configuré, cliquez sur le bouton Démarrer pour lancer l'analyse du disque, suivie par la correction des erreurs éventuelles.
3. Exécutez ensuite le Défragmenteur de disque. Pour le lancer, faites un clic gauche sur le bouton Démarrer de la barre des tâches. Le menu s'ouvre aussitôt.
4. Dans ce menu, sélectionnez EXÉCUTER, tapez defrag et cliquez sur OK. Tout comme pour ScanDisk, sélectionnez le disque sur lequel vous allez installer le jeu et cliquez sur OK.

INFORMATIONS SUR L'INSTALLATION DE DIRECTX™

A lire intégralement avant de jouer à Fighter Pilot ou d'installer les pilotes DirectX.

DirectX est une API (Application Programming Interface) qui donne aux applications Windows 95/Windows 98 un accès en temps réel, et donc très performant, à la composante matérielle de votre ordinateur. Elle simplifie en outre les opérations d'installation et de configuration des périphériques. L'API DirectX est donc bien adaptée aux jeux sous Windows 95/Windows 98. *Fighter Pilot* utilise l'API DirectX 6 (la version la plus récente de DirectX à la date de sa commercialisation) et contient tous les fichiers que vous pouvez installer si nécessaire.

Il peut arriver que deux composantes de DirectX, DirectDraw et DirectSound, nécessitent la mise à jour de vos pilotes vidéo et audio respectivement, pour pouvoir fonctionner normalement. L'utilisation de pilotes audio et vidéo non compatibles DirectX 6 entraîne des problèmes de son et d'affichage avec les applications DirectX 6. Aussi, lors de l'installation de DirectX 6, les pilotes de vos cartes audio et vidéo seront mis à jour si nécessaire. Les fichiers DirectX 6 qui vous sont livrés avec *Fighter Pilot* contiennent les pilotes convenant à la plupart des produits des grands fabricants de périphériques. Si vous utilisez une carte très récente ou d'une marque moins répandue, il est possible que vous ayez à prendre contact avec son fabricant pour obtenir des pilotes compatibles DirectX.

AU TERME DE L'INSTALLATION DE DIRECTX 6, VÉRIFIEZ SI VOS PILOTES AUDIO ET VIDÉO SONT COMPATIBLES DIRECTX 6 :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches de Windows 95/Windows 98 puis sur Exécuter....
2. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, tapez `c:\program files\directx\setup\dxdiag.exe` et cliquez sur OK.

Le programme de détection de DirectX vous donne des informations concernant vos pilotes de carte vidéo, son et 3D. Pour contrôler vos pilotes de carte vidéo et vos pilotes de carte 3D, cliquez sur les onglets DISPLAY et pour contrôler vos pilotes de carte son, cliquez sur l'onglet Sound.

La rubrique DRIVERS vous indique si votre pilote est certifié ou non par Microsoft comme étant compatible DirectX 6.

Si vous obtenez CERTIFIED : YES, cela signifie que votre périphérique est compatible DirectX 6 et qu'il devrait fonctionner normalement avec les applications DirectX 6.

Si vous obtenez Certified : No, cela signifie que votre périphérique n'est pas compatible DirectX 6 et que vous pouvez rencontrer des problèmes avec les applications DirectX 6. Si tel est votre cas, veuillez vous reporter à la rubrique des remarques au bas de l'application DirectX Diagnostic Tool. Les utilisateurs de Windows 98 sont également invités à consulter la rubrique Troubleshoot accessible à partir de l'onglet Still Stuck ?.

Remarque importante : au moment de l'installation de DirectX 6, l'assistant de configuration détecte si vos pilotes peuvent être mis à jour ou pas. Si le pilote qui est remplacé n'a pas été testé ou si le fait de le remplacer peut être à l'origine de problèmes, l'assistant de configuration vous prévient en conséquence. Nous vous recommandons de suivre ces avertissements.

INSTALLATION

Pour installer *Fighter pilot* sur le disque dur de votre ordinateur :

1. Démarrez le système d'exploitation Windows 95/98.
2. Insérez le CD *Fighter Pilot* dans le lecteur de CD. Le menu Exécution automatique apparaît.
- Si le menu Exécution automatique n'apparaît pas, cliquez sur (Démarrer\Exécuter..., puis tapez d:\auto dans la fenêtre de saisie de texte et cliquez sur OK. (Changer avec la bonne lettre si votre lecteur CD est autre que 'D:'). Le menu Exécution automatique apparaît.
3. Cliquez sur INSTALLER pour commencer le programme d'installation
4. Cliquez sur Suivant> à chaque invite pour accepter l'installation par défaut. Les fichiers *Fighter pilot* sont copiés sur le disque dur de votre ordinateur.
- Si vous souhaitez personnaliser le programme d'installation, suivez les instructions à l'écran.
5. Quand le transfert des fichiers est terminé, cliquez sur Terminer. Le fichier Lisezmoi s'ouvre.
- Le fichier Lisezmoi est une annexe au manuel imprimé. Il peut contenir des informations de dernière minute concernant le jeu.
6. Fermez le fichier lisez-moi et vous êtes prêt à charger le jeu.

POUR CHARGER FIGHTER PILOT :

1. Démarrez le système d'exploitation Windows 95/98.
2. Insérez le CD *Fighter Pilot* dans le lecteur CD.
3. Cliquez deux fois sur l'icône de raccourci *Fighter Pilot* sur le bureau de Windows ou cliquez sur Démarrer\Programmes\Fighter Pilot\Fighter Pilot.
- L'écran de présentation apparaît, suivi du Menu principal.
(Voir *Création d'une mission*)

DEMARRAGE RAPIDE

Pour commencer rapidement une mission :

1. Au Menu principal, cliquez sur MISSION. La fenêtre de saisie du Nom du Pilote apparaît.
2. Pour accepter le nom du pilote par défaut (le nom d'utilisateur Windows), appuyez sur . L'écran Sélectionner la Mission apparaît.
3. Cliquez sur ACCEPTER. L'écran Briefing de la Mission apparaît.
4. Ecoutez les objectifs de votre mission, puis cliquez sur VOLER LA MISSION. Vous apparaissez dans votre avion, prêt à engager l'ennemi.
(Voir *Commandes de vol*)

COMMANDES DE VOL

NAVIGATION

ACTION	PAVE NUMERIQUE	DESCRIPTION
Cabrer	ou (cla)	Tire sur le manche pour monter
Piquer	ou (cla)	Pousse le manche pour piquer
Incliner à gauche	ou (cla)	Incline à gauche pour éviter les tirs
Incliner à droite	ou (cla)	Incline à droite
virer à gauche (palonnier)	ou (cla)	Vire à gauche en maintenant l'avion en palier
Virer à droite (palonnier)	ou (cla)	Vire à droite en maintenant l'avion en palier
Virer serré à gauche		Incline l'avion à 90° pour un virage serré à gauche
Virer serré à droite		Incline l'avion à 90° pour un virage serré à droite
Palier automatique	ou (cla)	Tenir et maintenir pour mettre automatiquement l'avion en palier
Postcombustion		Enclenche la postcombustion pour obtenir une vitesse maximale
Augmenter les gaz		Augmente les gaz pour une plus grande vitesse de vol
Réduire les gaz		Réduit les gaz pour diminuer la vitesse de vol
Aérofreins	ou (cla)	Sort les aérofreins pour une rapide réduction de la vitesse de vol
Caler les gaz	- (cla)	Verrouille un calage préétabli des gaz, de étouffés à max.

* Dans ce tableau, (cla) signifie un contrôle au clavier.

COMBAT

ACTION	CLAVIER	DESCRIPTION
Sélectionner une arme		Sélectionne le type de missiles
Lancer l'arme		Tire les missiles effectivement sélectionnés
Tirer au canon		Mitraille le ciel avec un canon à tirs rapides
Contre-mesures		Libère des leurres pour tromper les missiles à guidage radar ou à détection de chaleur verrouillés sur votre avion

COMMANDES DE VOL

Viser le meilleur ennemi		Verrouille sur l'ennemi le plus prioritaire
Faire défiler des cibles ennemies		Choisit la cible ennemie que vous voulez attaquer
Faire défiler des cibles alliées		Fait défiler les cibles alliées pour avoir leur situation à l'œil
Faire défiler les points de navigation		Sélectionne le prochain point de navigation sur lequel vous voulez vous diriger
Pilote automatique		Dirige automatiquement votre avion sur le prochain point de navigation
Mettre à feu une arme spéciale	ou	Met à feu une arme spéciale, si votre avion en est équipé
Voler à la vitesse de la cible		Ajuste votre vitesse à celle de votre cible
ACTION	CLAVIER	DESCRIPTION
Vue poursuite standard		Vue de derrière. L'avion est bas pour plus de visibilité
Aperçu gauche standard		Vue d'immédiatement derrière l'aile droite de l'avion
Aperçu droit standard		Vue d'immédiatement derrière l'aile gauche de l'avion
Vue arrière standard		Vue de l'avant, regardant les poursuivants vers l'arrière
Vue à partir du cockpit	+	Perspective à partir du cockpit pour des vues panoramiques somptueuses
Affichage de l'écran carte	ou	Carte aérienne montrant la position et les points de navigation

Conseil : lorsqu'un triangle jaune est affiché au-dessus d'un appareil ennemi, ceci signifie qu'il vous attaque !

COMMANDES DE VOL

COMMUNICATION

ACTION	CLAVIER	DESCRIPTION
Appel à l'aide	[I]	Appelle votre ailier pour assistance
Provoquer l'ennemi	[Insert]	Diffuse des provocations aux pilotes ennemis

OPTIONS DE JEU

ACTION	CLAVIER	DESCRIPTION
Sortie de la mission	[Echap]	Quitte la mission. A l'invite, appuyez sur [O] pour confirmer
Diffusion de musique	[Alt] + [M]	Diffuse une musique de fond pendant la mission
Affichage de l'échelle de tangage	[F8]	Affiche l'échelle de tangage
Affichage de la vue cinématique	[F12]	Choisit entre la boîte de lettres et un affichage plein écran
Affichage caméra de la victime	[F9]	Affiche la visualisation de la cible actuellement sélectionnée
Affichage caméra de l'arme	[F10]	Affiche la visualisation de votre missile en route sur la cible
Affichage caméra des conversations	[F11]	Montre les avions qui parlent avec vous
Pause/poursuite du vol	[P]	Arrête l'action / Retourne à l'action

MULTIJOUEURS

ACTION	CLAVIER	DESCRIPTION
Conversation entre équipiers	[#]	Envoie un message de conversation à vos équipiers uniquement. Tapez votre message, puis appuyez sur [Entr] .
Conversation avec tout le monde	[@]	Envoie un message de conversation à tous les joueurs. Tapez votre message, puis appuyez sur [Entr] .

COMMANDES DE VOL

CONTROLES AU JOYSTICK

ACTION	JOYSTICK
Tire au canon	Bouton 1
Lancer une arme	Bouton 2
Sélectionner une arme	Bouton 3
Viser le meilleur ennemi	Bouton 4
Larguer des leurres	Bouton 5
Appeler à l'aide	Bouton 6
Vue standard de la poursuite	Hat [↑]
Aperçu gauche standard	Hat [←]
Aperçu droit standard	Hat [→]
Vue arrière standard	Hat [↓]
Centrer le joystick	[Alt] + [J]

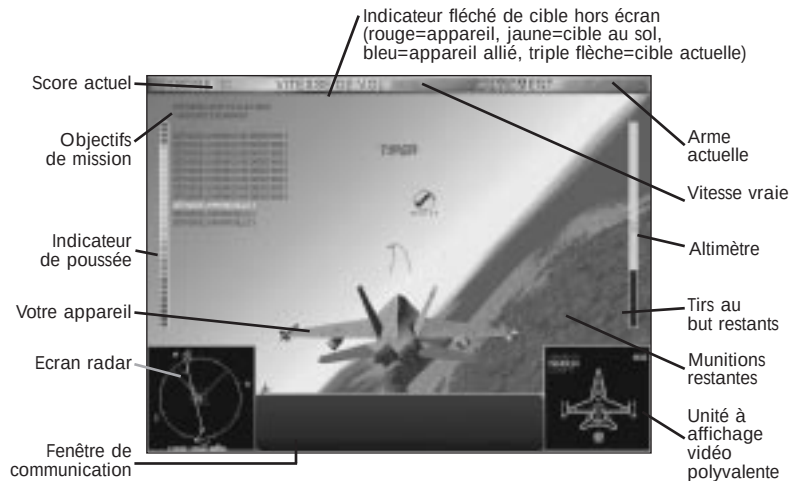
CONTROLES A LA SOURIS

ACTION	SOURIS
Tire au canon	Cliquez bouton gauche
Lancer une arme	Cliquez bouton droit
Centrer la souris	[C]

Les lignes convergentes situées devant cet appareil s'appellent la Ligne de mire du canon. Elles indiquent l'endroit où les balles de votre canon iront lorsque vous allez tirer. La ligne de mire apparaît automatiquement quand un ennemi est à portée de tir de votre canon. Pour ajouter une victoire à votre liste, amenez l'extrémité supérieure de la Ligne de mire de votre canon sur le haut de l'appareil ennemi et tirez !



COMMANDES DE VOL



Conseil de pilotage : pour effectuer un virage incliné pour des manoeuvres rapides, inclinez à gauche ou à droite jusqu'à 90°, puis appuyez sur [2] au clavier ou tirez sur votre contrôleur pour faire virer le jet. Lorsque vous allez dans la direction désirée, repositionnez le jet à plat ou appuyez simplement sur [L] et maintenez la touche enfoncée.

SUPERIORITE AERIENNE

AVION	FORCE	ARMES AIR-AIR	ARMES AIR-SOL
F/A-18	Equilibre : bonne performance dans tous les domaines	Sidewinder	Maverick
F-117	Furtif : difficile à repérer par les ennemis	Sidewinder	Vandal
F-22	Maniabilité: virages et boucles plus serrés	Phoenix	Maverick
Su-35	Vitesse: poussée la plus rapide et vitesse la plus haute	Phoenix	Vandal

ARMES

Sidewinder	Missile standard Air-Air	Maverick	Missile standard Air-Sol
Phoenix	Sidewinder Amélioré	Vandal	Maverick Amélioré

OBJECTIFS DE LA MISSION

Les Objectifs de la Mission apparaissent sur la Visualisation Tête Haute (HUD) dans l'ordre où ils sont présentés sur l'écran Briefing de la Mission ; cependant, vous pouvez atteindre vos objectifs dans n'importe quel ordre que vous jugez nécessaire.

Les objectifs non atteints apparaissent en rouge, mais lorsque vous appuyez sur [T] pour verrouiller un objectif cible, celui-ci scintille en blanc. Détruisez une cible pour atteindre l'objectif et celui-ci vire au vert.

Parfois vous serez appelé à protéger des objectifs alliés. Leurs noms apparaissent en lettres bleues sur la Visualisation tête haute (HUD). S'ils sont détruits, les lettres du nom deviennent jaunes. N'oubliez pas, détruisez les objectifs rouges et protégez les bleus !

OBJECTIFS AIR-SOL (A-S)

Les objectifs air-sol nécessitent des armes et tactiques différentes. Pour viser un objectif au sol, vous devez d'abord appuyer sur  pour sélectionner vos missiles A-S.

Les cibles au sol sont entourées d'une case blanche. Votre cible actuelle aura un cercle rouge à l'intérieur de la case. Un symbole jaune tournoyant apparaîtra lorsque la cible sera à portée de tir.

POINTS DE NAVIGATION

Les points de navigation sont numérotés sur l'écran radar. Un caractère plus large indique votre prochain point de navigation, mais vous pouvez ignorer la séquence en appuyant sur  pour choisir votre prochain point de navigation.

Pour vous diriger sur un point de navigation, manœuvrez votre avion afin d'avoir le point de navigation à la position "midi" sur votre écran radar. Quand vous passez en mode Pilote automatique, votre avion vole automatiquement vers le prochain point de navigation.

ALTIMETRE

Une marque hachurée bleue indique la position de votre jet sur l'Altimètre. Le bas de l'altimètre est le niveau de la mer, et le haut de la barre noire est le niveau du sol. Quand vous visez un ennemi, une marque hachurée rouge indique son altitude.

L'UNITE A AFFICHAGE VIDEO POLYVALENTE

L'Unité à Affichage Vidéo polyvalente affiche la situation de votre jet. Si vous avez activé la caméra Victime, Arme ou Ailier, l'Unité à Affichage Vidéo polyvalente fait défiler les affichages appropriés.

SITUATION

- Les couleurs du diagramme vont du jaune jusqu'au noir pour indiquer l'importance des dégâts

Chargement d'armes restantes



Etat des dégâts

CAMERA VICTIME

- Vous devez cibler un ennemi pour activer cette caméra

Identité de la victime



Altitude de la victime

Distance à la victime

ECRAN RADAR

Un objectif situé hors de portée du radar (rouge=aérien, jaune=objectif)

- Les objectifs principaux jaunes clignotent sur le radar.
- Les missiles ennemis et alliés apparaissent sous forme de symboles verts sur le radar.

Chemin de vol (blanc)

Ennemi ciblé

Hélicoptère ennemi

Point de navigation suivant

Site antiaérien

Bâtiment ennemi

Appareil allié bleu



L'Ecran Radar affiche tous les avions, bâtiments ainsi que l'armement antiaérien, les points de navigation et les caps compas. Les éléments visés sont encadrés et indiqués et des flèches pointent sur les ennemis au-delà de la couverture de l'écran.

CARTE DE NAVIGATION

Chaque fois que vous voulez connaître vos caps par rapport aux objectifs de votre mission et vos points de navigation, appuyez sur **[M]** pour afficher la Carte de Navigation. Pendant que la carte de navigation est activée, votre mission est en pause.

CREATION D'UNE MISSION

Entrer dans le jeu est vraiment facile : choisissez simplement un pilote et une mission et vous êtes prêt à y aller ! Vérifiez votre radar et suivez vos points de navigation pour atteindre les objectifs de votre mission. Rentrez sain et sauf de la bataille et vous serez accueilli en héros.

MENU PRINCIPAL

A partir du Menu principal, vous pouvez créer un nouveau nom de pilote, choisir une mission, configurer le cadre du jeu selon votre préférence. A la suite de votre première mission, le Menu principal sert de tableau au leader des Pilotes de Chasse.

- Quand vous êtes prêt à continuer, cliquez sur **MISSION**. L'écran Sélectionner la Mission apparaît.

NOUVEAU PILOTE

Dès le commencement de la mission, vous êtes invité à entrer un nom. La prochaine fois que vous jouez, votre nom de pilote apparaît dans la Liste des pilotes comme nom par défaut.

- Pour voler en tant que nouveau pilote, cliquez sur **NOUVEAU PILOTE**. La fenêtre de saisie du Nom du Pilote apparaît. Tapez un nom, puis appuyez sur **[Entrée]**. Le nouveau nom apparaît dans la Liste des pilotes.

EFFACER UN PILOTE

- Pour effacer un pilote, cliquez sur le nom du pilote pour le surligner, puis cliquez sur **EFFACER PILOTE**. Cliquez sur **OK** pour confirmer votre décision. Le pilote est retiré de la Liste des pilotes.

MISSION

- Pour commencer une mission solo, cliquez sur **MISSION**. Si vous n'avez pas créé un pilote, la fenêtre de saisie Nom du Pilote apparaît. Ensuite, l'écran Sélectionner une Mission apparaît à chaque fois.
- Pour changer le Nom du Pilote, tapez un nom et appuyez sur **[Entrée]**. L'écran Sélectionner une Mission apparaît.

MULTIJOUEURS

Vous pouvez relier jusqu'à huit ordinateurs sur un réseau IPX, quatre sur un réseau TCP/IP, ou deux ordinateurs par Modem ou en Série pour des face-à-face intenses et enragés.

- Pour commencer une bataille en mode multijoueur, cliquez sur **MULTIJOUEURS**. L'écran Multijoueurs apparaît.

OPTIONS

Ajustez les options contrôlant tous les aspect du jeu *Fighter Pilot*. (Voir *Options*)

CREATION D'UNE MISSION

SORTIE

Quittez *Fighter Pilot* et retournez à votre bureau sous Windows.

- Pour quitter le jeu, cliquez sur **SORTIR**. Quand l'écran de confirmation apparaît, cliquez sur **SORTIR** à nouveau.

SELECTIONNER LA MISSION

L'écran Sélectionner la Mission est celui où vous sélectionnez votre prochain défi de Fighter Pilot.



- Vous devez tenter une mission avant d'en entamer une autre. Toutefois, vous pouvez refaire toute mission terminée précédemment.
- Pour sélectionner une mission, cliquez dessus pour la surligner, puis cliquez sur **ACCEPTER**. L'écran Briefing de la Mission apparaît.

CREATION D'UNE MISSION

BRIEFING DE LA MISSION

L'écran Briefing de la Mission fournit des détails étendus sur la toute prochaine mission. Soyez alerte ici, pilote, et vous resterez en vie durant votre campagne.



- Quand vous arrivez à l'écran Briefing de la Mission, vos ordres apparaissent sur la carte de la mission, objectif par objectif.
- Pour revoir la liste complète des ordres, cliquez sur **REVOIR**.
- Pour revoir un ordre concernant un objectif spécifique de la mission, cliquez sur l'objectif.
- Certaines missions vous laissent choisir un type d'avion différent pour un soutien allié. Afin de sélectionner un autre avion, cliquez dessus. Pour voler sans soutien allié, cliquez sur **PAS DE SOUTIEN**. Ceci rendra la mission plus difficile, mais votre score final peut être plus élevé.

APPAREILS DE SOUTIEN ALLIES

AWACS (Warlock): vous donne une couverture plus large que celle de votre radar. Accédez à l'écran carte [M] pour visualiser la position de toutes les unités ennemies. Appuyez sur [F], et Warlock informe constamment sur la position de votre avion ennemi le plus proche.

F/A-18 (Spiff): fournit de la puissance supplémentaire aux combats air-air. Pour ordonner à Spiff d'attaquer un avion ennemi, visiez-le, puis appuyez sur [F]. Dans des missions ultérieures, Spiff vole sur un F-22.

F-4G (Crossbow): fournit de la puissance supplémentaire aux combats air-sol. Pour ordonner à Crossbow d'attaquer un objet au sol, visiez-le, puis appuyez sur [F].

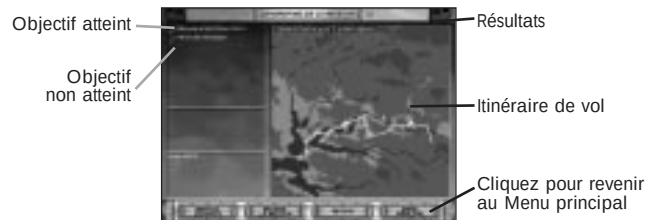
EF-111 (Medusa): fournit une capacité de défense supplémentaire en brouillant le radar ennemi.

- Bien qu'il ne s'agisse pas d'un appareil de soutien, vous serez souvent appelé à escorter un hélicoptère MH-53J portant l'indicatif d'appel "Yahoo". Cet hélicoptère n'est pas armé et compte sur votre protection pour survivre.
- Quand vous êtes prêt à commencer votre mission, cliquez sur **VOLER LA MISSION**. Vous apparaissez dans votre avion, prêt à engager l'ennemi.
(Voir *Commandes de vol*)

DEBRIEFING

L'écran Débriefing apparaît après chaque mission. Sur l'écran Débriefing, vous pouvez constater votre performance dans l'achèvement de vos objectifs. Si vous n'avez pas réalisé une bonne performance dans l'achèvement de vos objectifs, vous pouvez redécoller pour une autre tentative.

- Quand vous arrivez à l'écran Débriefing de la mission, vos résultats apparaissent sur la carte de la mission, objectif par objectif, et une icône en forme de jet répète votre trajectoire de vol.



- Pour revoir la liste complète des résultats, cliquez sur **REVOIR**.
- Pour revoir un résultat concernant un objectif spécifique de la mission, cliquez sur l'objectif.
- Pour retourner à Sélectionner la mission afin de choisir votre prochaine mission de combat, cliquez sur **MISSION SUIVANTE**.
- Pour retourner en vol pour une nouvelle tentative de la mission terminée, cliquez sur **REFAIRE LA MISSION**. Le score de votre tentative précédente n'est pas sauvegardé.

OPTIONS

Sur l'écran Options, vous pouvez modifier une large gamme d'options de jeu qui affectent chaque aspect du jeu *Fighter Pilot*.



- Activer Invulnérabilité ou Munitions Illimitées diminue fortement votre score potentiel.
- Pour basculer une option de **Activé** à **Désactivé**, cliquez sur la case ou le cercle près de l'élément.

Note : les options par défaut sont en caractères gras dans tout ce manuel.

OPTIONS

Invulnérabilité

Sur **Activé** pour voler sans la possibilité de s'écraser ou d'être descendu, ou sur **DESACTIVE** où votre vulnérabilité dépend de la résistance de votre avion.

Dans les parties Multijoueurs, ceci n'affecte que la possibilité de s'écraser.

Munitions Illimitées

Sur **Activé** pour des magasins de munitions inépuisables pour toutes les armes et à tout moment, ou sur **DESACTIVE** pour des chargements standards d'armes.

Cette option n'est pas disponible pour les parties Multijoueurs.

Mode démo

Lorsque sur **ACTIVE**, un vol de démonstration commence chaque fois que vous restez inactif au Menu principal pendant deux minutes. La démo montre les jets et le terrain de *Fighter Pilot*, mais vous pouvez reprendre le contrôle quand vous êtes prêt.

Niveau d'habileté

Augmenter le Niveau d'habileté pour les pilotes de chasse ennemis qui volent et tirent avec plus de précision et qui encaissent mieux les dommages. Choisissez **NOVICE**, **VETERAN**, **EXPERT**, ou **AS**.

Plus le Niveau d'habileté est bas, plus votre jet est résistant. Vous ne pouvez pas vous écraser au sol lorsque vous volez au niveau **Novice**.

Périphériques d'entrée

Sélectionnez le type de contrôleur de jeu que vous voulez utiliser. Vous pouvez jouer le *Fighter Pilot* avec un **JOYSTICK**, une **SOURIS**, ou un **CLAVIER**.

Sensibilité de la Souris

Si vous jouez avec la souris, faites glisser le curseur pour ajuster le niveau de sensibilité. La sensibilité est plus grande vers la droite, plus faible vers la gauche.

Graphisme

Plein Ecran : sur Activé pour un écran de jeu qui occupe tout votre moniteur, ou sur **DESACTIVE** pour jouer dans une fenêtre légèrement plus petite. (Une fenêtre plus petite donne un jeu plus rapide.)

3Dfx : apparaît seulement si votre système a une carte graphique accélérée compatible 3Dfx. Sur Activé pour un jeu et des graphiques plus rapides et plus réguliers.

Niveau de Détail : faites glisser le curseur pour ajuster le niveau de détail du graphisme. Votre ordinateur peut sacrifier de la vitesse contre du détail, choisissez donc le niveau qui donne le meilleur compromis de jeu.

Combattez vos amis pour la supériorité aérienne dans des jeux multijoueurs. Quand vous vous connectez à une partie multijoueur, un joueur sert d'Hôte et les autres joueurs joignant la partie sont des Clients. Décidez qui assumera ces différents rôles, puis préparez-vous à vous connecter.

Pour commencer une partie multijoueur :

1. Au Menu principal, chaque joueur clique sur **MULTIJOUEURS**. L'écran Multijoueur apparaît.
2. A l'écran Multijoueurs, chaque joueur clique sur **CONNEXION**. L'écran de Protocole apparaît.
3. A l'écran de Protocole, chaque joueur clique sur l'option **HOTE** ou sur l'option **JOINDRE** (*selon son rôle*) pour le protocole de connexion approprié.

SERIE

Si vous choisissez le protocole Série, l'écran de Connexion en Série apparaît. Confirmez que toutes les options de connexion sont correctes, ou indiquez les options correctes, puis cliquez sur OK.

Hôte L'écran Multijoueurs apparaît.

Client L'écran Sélectionner la session apparaît. Cliquez sur la partie de l'hôte, puis cliquez sur JOINDRE. L'écran Multijoueur apparaît.

MODEM

Si vous choisissez le protocole Modem :

Hôte L'écran de Connexion Modem apparaît. Cliquez sur **REPONDRE**. Quand le client se connecte, l'écran Multijoueurs apparaît.

Client L'écran Connexion Modem apparaît. Tapez le numéro de téléphone du modem hôte, puis appuyer sur **[Entr]**.
L'écran Sélectionner la session apparaît. Cliquez sur la partie de l'hôte, puis cliquez sur **JOINDRE**. L'écran Multijoueurs apparaît.

IPX

Si vous choisissez le protocole IPX :

Hôte L'écran Multijoueurs apparaît.

Client l'écran Sélectionner la session apparaît. Cliquez sur la partie de l'hôte, puis cliquez sur **JOINDRE**. L'écran Multijoueurs apparaît.

TCP/IP

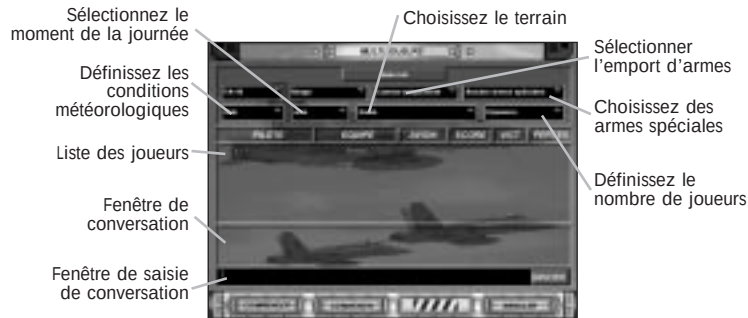
Si vous choisissez le protocole TCP/IP :

Hôte L'écran Multijoueurs apparaît.

Client L'écran Localiser la session apparaît. Tapez l'adresse IP de l'ordinateur hôte, puis appuyez sur **[Entr]**. L'écran Sélectionner la session apparaît. Cliquez sur la partie de l'hôte, puis cliquez sur **JOINDRE**. L'écran Multijoueurs apparaît.

ECRAN MULTIJOUEURS

L'hôte a accès à toutes les options de mise au point de la partie sur l'écran Multijoueurs. Les clients peuvent seulement choisir leur type d'avion et leurs couleurs. Les joueurs peuvent converser sur l'écran, donnant ainsi une voix aux clients, sinon mieux, dans la procédure de mise au point de la partie.



- Pour ajuster les options de mise au point de la partie, cliquez sur la sélection actuelle, puis sélectionnez votre choix sur le menu automatique.
- Pour converser, cliquez dans la Fenêtre de saisie de conversation pour activer le curseur, puis tapez un message, puis cliquez sur **ENVOYER**. Le message apparaît dans la Fenêtre de conversation de chaque ordinateur.
- Quand vous êtes prêt à voler, cliquez sur **COMMENCER**. Une marque verte apparaît à côté de votre nom dans la Liste des joueurs.

JEUX MULTIJOUEURS

- Quand l'hôte clique sur **COMMENCER**, chaque joueur avec une marque apparaît dans son avion, prêt à engager l'ennemi. (Voir Commandes de vol)
- Les joueurs peuvent joindre une partie en cours, tant qu'il y aura des emplacements disponibles.

VISUALISATION TÊTE HAUTE (HUD) MULTIJOUEURS

Tableau du
nombre actuel
de victoires



Ciblez vos
adversaires
par nom

DEBRIEFING MULTIJOUEURS

L'écran Débriefing Multijoueurs maintient le score de chaque joueur, le nombre de tirs au but et le nombre de fois touché (le nombre de fois où le joueur a été descendu). Vous pouvez déterminer le gagnant en fonction d'un quelconque facteur du score ou une combinaison des trois.

- Afin de redécoller pour une autre session, cliquez sur **NOUVELLE PARTIE**. L'écran Multijoueurs apparaît.

SUPPRIMER LE JEU

Pour supprimer *Fighter Pilot* du disque dur de votre ordinateur :

1. Démarrez le système d'exploitation Windows 95/98.
2. Cliquez sur **Démarrer\Programmes\Fighter Pilot\Désinstaller Fighter Pilot**.
3. Confirmer à l'invite, cliquez sur **Oui**. Les fichiers *Fighter Pilot* sont supprimés du disque dur de votre ordinateur.
4. Lorsque la suppression des fichiers est terminée, cliquez sur **OK**.

DES PROBLEMES AVEC VOTRE LOGICIEL ?

Si vous avez des problèmes pour installer le jeu ou pour y jouer, nous pouvons vous aider.

- Commencez par lire une deuxième fois les rubriques *Installation du jeu* et *Recommandations matérielles* qui se trouvent ci-dessus.

Si vous avez bien suivi toutes les instructions et que vous vous heurtez toujours à des difficultés d'installation ou de jeu, certains éléments mentionnés ci-dessous peuvent vous aider.

PROBLEMES DE CD

Un lecteur de CD-ROM à quadruple vitesse ou plus rapide est nécessaire pour lancer *Fighter Pilot*.

Si le message "Fichier non trouvé" apparaît pendant l'installation ou le lancement du jeu :

- Vérifiez que le jeu a été correctement installé.
- Vérifiez que votre CD est bien dans le lecteur. Le CD doit être dans le lecteur pour pouvoir installer ou lancer le jeu.
- Assurez-vous que le CD n'est pas endommagé.

PROBLEMES DE PERFORMANCE DU CD-ROM

- Assurez-vous de bien utiliser un pilote Windows 95/Windows 98 32 bits pour contrôler votre lecteur de CD-ROM. Ces pilotes peuvent être configurés à partir du questionnaire de périphérique dans **PANNEAU DE CONFIGURATION > PROPRIETES SYSTEME**.
- N'utilisez pas de pilote 16 bits pour DOS (chargé dans CONFIG.SYS) pour contrôler votre CD-ROM. Sa performance pourrait en être réduite.

PROBLEMES VIDEO

Fighter Pilot nécessite une carte vidéo SVGA à la norme PCI avec une résolution de 640x480 et 65 535 couleurs (1 Mo ou plus de mémoire vidéo). Il est normal que les images aient une ligne noire simple entre chaque ligne de l'image sur l'écran.

REMARQUE : si votre pilote vidéo Windows 95/Windows 98 n'est pas compatible DirectX, vous pouvez avoir des problèmes pour installer ou lancer *Fighter Pilot*.

INFORMATIONS GENERALES SUR LES CARTES VIDEO

- Au cours de l'installation de DirectX, le programme de configuration de DirectX essaie d'installer pour votre carte vidéo le pilote d'affichage qui est compatible DirectX. Si votre pilote de carte vidéo n'est pas compatible DirectX, le programme de configuration de DirectX remplacera votre pilote actuel de carte vidéo. Dans certains cas, cela peut désactiver certaines fonctions de votre carte vidéo. Si vous souhaitez conserver ces fonctions, vous devrez vous procurer les pilotes compatibles DirectX les plus récents chez votre fabricant de carte vidéo.
- Si votre pilote de carte vidéo est déjà compatible DirectX mais n'est pas certifié par Microsoft, le programme vous demandera si vous souhaitez remplacer votre pilote actuel. Dans la plupart des cas, vous ne souhaitez pas remplacer votre pilote actuel puisque cela peut désactiver certaines fonctions de votre carte vidéo. Si vous avez des problèmes d'image et utilisez des pilotes DirectX non certifiés, vous pouvez résoudre ces problèmes en réinstallant DirectX et en remplaçant votre pilote actuel de carte vidéo par un pilote vidéo compatible DirectX 6.

Veuillez vous reporter à la rubrique *Remarques sur l'installation de DirectX* pour obtenir de plus amples informations.

PROBLEMES VIDEO SOUS WINDOWS 95 / WINDOWS 98

Ces problèmes peuvent être résolus en réglant le cache en lecture du lecteur de CD-ROM.

Pour régler le cache en lecture :

1. Dans le bureau de Windows 95/Windows 98, faites un clic droit sur l'icône Poste de travail, choisissez ensuite Propriétés à partir du menu contextuel.
2. Cliquez sur l'onglet PERFORMANCE, et ensuite sur SYSTEME DE FICHIERS...
3. Cliquez sur l'onglet CD-ROM, et ensuite sur la boîte OPTIMISATION DES ACCES POUR : et choisissez QUADRUPLE VITESSE OU PLUS.
4. Mettez la TAILLE DE L'ANTEMEMOIRE SUPPLEMENTAIRE : sur PETITE et cliquez ensuite sur APPLIQUER.

REMARQUE : la mettre sur GRANDE n'améliorera pas la performance de *Fighter Pilot*, et risque même d'altérer sa performance car il mettra en réserve de la mémoire RAM qui aurait été disponible autrement pour le jeu.

PROBLEMES AVEC CERTAINES CARTES VIDEO

Diamond Viper Pro

Nous avons rencontré des problèmes entre les jeux Electronic Arts™ et la carte vidéo Diamond Viper Pro. Si vous avez des problèmes, désactivez les fonctions de communication en rafale des transferts sur le bus PCI dans l'écran de configuration du BIOS de votre PC. Si le BIOS de votre PC n'a pas cette option, Diamond vous procure un utilitaire que vous pouvez utiliser pour désactiver l'option. Si vous avez une connexion Internet, vous pouvez charger cet utilitaire à partir du site FTP de Diamond à l'adresse suivante : <ftp://ftp.diamondmm.com/pub/misc/burst.exe>.

Oak Driver Package 6.01

Nous avons rencontré des problèmes entre Oak Driver Package 6.01 et Fighter Pilot. C'est pourquoi nous vous conseillons l'utilisation de ces pilotes au profit de Oak Driver Package Version 4.01, si vous voulez de meilleurs résultats.

Carte vidéo Tseng Labs W32p PCI

Nous avons rencontré des problèmes d'altération importante des performances de Fighter Pilot avec les pilotes "Tseng Labs ET4000/W32 PCI" fournis par Microsoft. Nous conseillons donc l'utilisation des derniers pilotes "Tseng Labs ET4000/W32 PCI", mais fournis par Tseng Labs, pour obtenir les meilleurs résultats possibles.

Carte vidéo Trident TGUI9680

Nous avons découvert que le pilote installé par DirectX 6 entraînait des problèmes avec cette carte. Pour les éviter, nous vous conseillons d'utiliser le pilote Trident TGUI9680.

Cartes 3Dfx Voodoo Graphics & Rush

Fighter Pilot nécessite des pilotes Glide pour les puces Voodoo Graphics & Rush. Si vous n'avez pas de pilotes pour la puce Voodoo Graphics/Rush ou des pilotes antérieurs à la version 2.43, le programme d'installation de Fighter Pilot ajoute le pilote 2.43 à votre répertoire d'installation. Sinon, vous pouvez contacter le fabricant de la carte pour obtenir les pilotes les plus récents. Si vous utilisez une version des pilotes Glide ultérieure à la version 2.43, aucun pilote Glide ne sera installé.

PROBLEMES DE MEMOIRE

Fighter Pilot nécessite 16 Mo de mémoire RAM et de mémoire virtuelle activée. Nous vous conseillons de laisser Windows 95/Windows 98 gérer la quantité de mémoire virtuelle automatiquement. Assurez-vous également que vous avez au moins 30 Mo d'espace disponible sur votre disque dur après l'installation.

PROBLEMES AUDIO

Fighter Pilot nécessite une carte son compatible DirectSound. Si votre carte son n'est pas compatible DirectSound, nous vous recommandons de vous procurer des pilotes mis à jour auprès de votre fabricant de carte son.

CARTE SON INSTALLEE, MAIS ABSENCE DE SON

- Vérifiez que vos haut-parleurs et casques sont bien branchés dans la prise appropriée et que le volume est allumé.

INFORMATIONS GENERALES SUR LES CARTES SON

- Au cours de l'installation de DirectX, le programme de configuration de DirectX tentera d'installer pour votre carte son un pilote compatible DirectSound. Si votre pilote de carte son n'est pas compatible DirectSound, le programme de configuration de DirectX essaiera de remplacer votre pilote actuel.
- Veuillez consulter votre fabricant de carte son pour obtenir des pilotes mis à jour si les pilotes DirectSound ne sont pas disponibles pour votre carte son en DirectX 6.

Veuillez vous reporter à la rubrique *Remarques sur l'installation de DirectX* pour obtenir de plus amples informations.

PROBLEMES DE PERIPHERIQUES DE JEU

Gravis Gamepad Pro

Si vous avez des problèmes avec la manette Gravis Gamepad Pro, assurez-vous de bien utiliser les derniers pilotes de Gravis. Ceux-ci sont disponibles sur le site web de Gravis à l'adresse suivante : www.gravis.com.

Etalonnage des manettes sous Windows 95/Windows 98

Vous devez calibrer votre joystick au niveau du Panneau de configuration de Windows pour qu'il soit reconnu par le jeu. Pour installer ou calibrer votre joystick sous Windows 95/Windows 98, accédez au Panneau de configuration et cliquez sur Contrôleurs de jeu. Certains périphériques de jeu utilisent leur propre logiciel d'installation et de calibrage.

PROBLEMES DE MODEM

Fighter Pilot nécessite un modem Hayes ou compatible à 100% 9 600 bauds ou plus rapide pour les parties par modem. Un port série haut débit à la norme 16550 UART est nécessaire pour les modems externes.

INFORMATIONS GENERALES SUR LE MODEM

Fighter Pilot utilise des paramètres Windows 95/Windows 98 pour initialiser votre modem. Vous devez donc installer votre modem sous Windows 95/Windows 98 pour pouvoir jouer sans problème.

POUR INSTALLER VOTRE MODEM SOUS WINDOWS 95/ WINDOWS 98 :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches. Le menu correspondant s'ouvre.
2. Sélectionnez Paramètres, puis Panneau de configuration.
3. Double-cliquez ensuite sur Modems.
4. Si vous n'avez jamais installé de modem auparavant, laissez Windows 95/Windows 98 détecter votre modem en cliquant sur Ajouter.

Si votre modem était accompagné d'un disque de pilote Windows 95/Windows 98 ou d'un fichier .INF, suivez les instructions d'installation fournies par le fabricant.

ABSENCE D'INITIALISATION DU MODEM

- Assurez-vous que votre modem est correctement installé sous Windows 95/Windows 98 et qu'il est allumé.
- Assurez-vous que votre modem fonctionne correctement sous Windows 95/Windows 98. Si votre modem est installé correctement et fonctionne avec d'autres applications modem sous Windows 95/Windows 98, mais vous posez des problèmes avec Fighter Pilot, essayez de changer le type de votre modem et de choisir l'option standard.
- Certains ordinateurs possèdent des applications fax ou réponse au téléphone pré-installées. Ces applications peuvent ralentir le modem et ne permettent pas à d'autres applications d'y avoir accès. Vous devez fermer toutes les applications qui utilisent votre modem avant de commencer une partie.

REMARQUE : si vous possédez une carte vidéo dotée de la puce S3, vous pouvez avoir des problèmes pour faire fonctionner votre modem sur le port de communication 4. Si tel est votre cas, nous vous suggérons de changer votre modem ou le port série pour choisir un autre port de communication.

PROBLEMES DE CONNEXION RESEAU

Fighter Pilot nécessite un protocole réseau IPX ainsi qu'une carte d'interface réseau.

- Si vous avez des problèmes avec le mode réseau, reportez-vous au manuel de votre réseau ou interrogez votre administrateur réseau pour obtenir des informations sur la manière de charger des pilotes.

PROBLEMES DE CONNEXION

- Vérifiez que les ordinateurs que vous essayez de connecter sont sur le même réseau et utilisent le même protocole.

PROBLEMES DE PERFORMANCES DU RESEAU

Vous pouvez faire différents réglages pour obtenir les meilleures performances pour un jeu en réseau. Ces réglages s'appliquent à l'ordinateur hôte et aux ordinateurs connectés. Cependant, essayez d'abord sur l'ordinateur hôte seul car tous les problèmes seront peut-être résolus ainsi.

- Assurez-vous que l'ordinateur serveur (celui qui crée la partie en réseau) est le plus rapide.
- Les réseaux encombrés ralentiront considérablement le jeu. Evitez de jouer à des heures de pointe, pendant qu'il y a des transferts de fichiers importants ou lors des impressions de documents.
- L'ordinateur le plus lent limite la performance du jeu. Régler la taille de l'écran d'une machine lente peut améliorer la performance d'une partie en réseau.

INFORMATIONS GENERALES SUR LE RESEAU

Ne lancez aucune application Windows 95/Windows 98 qui communique sur le réseau en toile de fond (par exemple, programmes de messagerie électronique, agendas personnels, moniteurs système ou réseau).

- Vérifiez que vous avez désactivé "Messages réseau".