

ADDENDUM

EF2000 ADDENDUM

TABLE DES MATIERES

Guide d'Installation

- Préférences
- Casques de Réalité Virtuelle
- Drivers Son
- Joysticks
- Diagnostics
- Windows 95
- Configuration en Cours de Vol

Campagne - Suppléments

Caractéristiques et Suggestions

- Pour Ecouter Vos Propres CD Musicaux
- Vitesse et Efficacité
- Acces Rapide au Menu
- Acces Rapide aux Écrans MFD
- Touches Pilote Automatique à Distance
- Pour Desactiver l'Auto-regulateur
- Poursuite des Missiles
- Protection du Train d'Atterrissage
- Contrôleurs
- Fichiers ThrustMaster
- Recalibrage des Joysticks au Cours du Jeu
- Ravitaillement
- Permutation entre les affichages Multi-fonctions

Installation d'EF2000 Pour le Jeu en Réseau

Erratum

Le Virtuel Manuel

EF2000 ADDENDUM

GUIDE D'INSTALLATION

Cette section comprend les détails les plus récents portant sur les aspects tels que l'installation, qui viennent s'ajouter aux informations fournies dans le manuel. Vous trouverez des informations de dernière minute dans les fichiers ouvrez-moi sur le cd-rom.

GUIDE D'INSTALLATION

Le programme d'installation EF2000 est très facile à utiliser. Toutefois, avant de commencer, veillez à ce qu'un logiciel de gestion VESA SVGA soit installé dans votre système. Ce logiciel de gestion est intégré dans certaines cartes de type plus récent, mais les modèles plus anciens exigent l'installation de ce logiciel. Les logiciels de gestion sont normalement livrés avec la carte, bien que les versions les plus récentes pour cartes vidéo populaires peuvent s'obtenir auprès de certains services télématiques. Si vous n'avez pas de logiciel de gestion, et l'assistance VESA n'est pas intégrée dans votre carte, alors le système UniVBE intégré détectera automatiquement la plupart des types de carte vidéo, et chargera le logiciel de gestion VESA applicable s'il est prévu.

1ÈRE ETAPE. INSTALLATION DES DONNEES

1. Commencez par placer le disque EF2000 dans votre lecteur de CD-ROM.

2. Passez à l'invite du DOS qui correspond à votre lecteur de CD-ROM, et tapez INSTALL; par exemple c:\d: puis d:\install.

3. Il vous sera demandé si vous voulez procéder à une installation partielle ou intégrale. L'installation partielle, qui exige 7 Mo d'espace mémoire sur disque dur pour les données du programme, et un espace mémoire allant jusqu'à 20 Mo pour une copie sur disque, se sert du CD-ROM pour accéder aux données pendant la simulation. L'installation intégrale charge le contenu du CD-ROM dans votre unité de disque dur et exige environ 60 Mo d'espace mémoire sur disque dur. Après une installation intégrale, il vous faudra encore le CD-ROM pour accéder au jeu EF2000. Lisez la section VITESSE ET EFFICACITE qui vous aidera à décider quel genre d'installation vous allez sélectionner.

4. Il vous sera demandé dans quelle unité de disque vous voulez installer les données (commencez par vérifier que vous avez suffisamment d'espace mémoire).

5. Appuyez sur ENTREE pour l'installation, et attendez pendant que les fichiers applicables sont transférés.

6. Dès que l'installation est terminée, appuyez sur ENTREE pour accéder au menu principal de configuration EF2000.

2ÈME ETAPE. PREFERENCES POUR LE JEU

Si vous quittez involontairement le programme de configuration, ou bien si vous désirez tout simplement modifier certains paramètres, vous pourrez y revenir à partir du répertoire EF2000 en tapant CONFIG puis en appuyant sur ENTREE.

Servez-vous de la touche TAB, des touches fléchées de commande du curseur ou d'une souris pour sélectionner vos préférences, en procédant de la manière suivante:

* RESOLUTION: Vous permet de sélectionner 320 x 200 ou 640 x 400 pour les graphismes de simulation. Tous les graphismes d'interface sont en norme SVGA. Lisez la section VITESSE ET EFFICACITE qui vous aidera à décider quelle résolution vous allez sélectionner.

* DETAIL: Un détail de niveau réduit vous offre des polygones sans texture et un nombre minimum d'effets spéciaux; un détail de niveau moyen vous offre des polygones avec texture; un détail de niveau élevé vous offre des polygones avec texture et aussi la recherche sur distance maximum tridimensionnelle, les vapeurs résultant de la postcombustion, et la fumée transparente.

* CONTROLE: Vous offre le choix entre la manette de jeu et le clavier (les choix particuliers de manette sont décrits plus loin).

Le Vieux Manuel

EF2000 ADDENDUM

GUIDE D'INSTALLATION

* EFFETS SON.: Effets sonores sélectionnés ou désélectionnés. Si vous les désélectionnez, vous perdrez un peu de la qualité du jeu, mais vous gagnerez un petit peu plus d'espace en mémoire.

* DIALOGUES: Sélection ou désélection des messages vocaux. La sélection conduit à un plus grand degré de réalisme, tandis que la désélection exige moins d'espace mémoire.

* MUSIQUE: Désélectionné, MIDI ou CD. MIDI fait reproduire la musique du jeu en mode interactif et sensible au contexte, tandis que CD vous permet d'accéder à une piste sonore CD de haute qualité sur le disque EF2000, ou bien à écouter vos propres disques CD pendant que vous jouez (Veuillez vous référer à la section Caractéristiques et Suggestions où vous trouverez un complément d'information).

3ÈME ETAPE. CASQUES DE REALITE VIRTUELLE

EF2000 est totalement compatible avec plusieurs différents casques de réalité virtuelle. Il s'agit, entre autres des modèles suivants: Forte VFX-1 et Virtual IO i-glasses. Si vous ne vous servez pas d'un casque, mettez cette option à la valeur AUCUNE. Plusieurs touches spéciales sont prévues pour les casques de réalité virtuelle:

ALT + F1: Vue avec le casque de réalité virtuelle

ALT + F5: Centrer le casque de réalité virtuelle

ALT + F7: Réduction de la correction du gamma

ALT + F8: Augmentation de la correction du gamma

La correction du gamma vous permettra de régler les éventuelles inconsistances des couleurs.

4ÈME ETAPE. INSTALLATION DES DRIVERS SON

Il vous faudra ensuite accéder à l'utilitaire de configuration du son afin de configurer les logiciels de gestion applicables à votre carte 'son'.

1. Sélectionnez 'Sélectionner MIDI et drivers son'.
2. En vous servant des touches flèches ou de la touche TAB, sélectionnez 'Sélect. et configurer les drivers son MIDI.
3. Sélectionnez votre carte 'son' dans la liste et appuyez sur ENTREE.
4. Nous vous suggérons de laisser le logiciel configurer automatiquement votre carte 'son'. Contrastez auto-configuration et appuyez sur ENTREE. Si cela ne donne pas le résultat recherché, quittez le programme de configuration pour revenir au système DOS et vérifiez les paramètres de votre carte 'son' en vous servant des outils de diagnostic de la carte. Ensuite, introduisez-vous à nouveau dans le programme de configuration et réglez manuellement les paramètres de votre carte.
5. Répétez ceci pour les logiciels de gestion du son.
6. Appuyez sur 'FAIT' lorsque vous aurez terminé.

5ÈME ETAPE. CONFIGURATION DE VOTRE MANETTE DE JEU

1. Sélectionnez la commande appropriée dans le menu de configuration.
2. Suivez les instructions présentées à l'écran. Vous pourrez effectuer la plupart des sélections en appuyant sur O pour signifier Oui, ou bien sur N pour signifier Non.
3. Cliquez sur "ENREGISTRER"

6ÈME ETAPE. DIAGNOSTICS

Ces tests serviront à déterminer si votre installation a été complètement menée à bien. Veuillez relever par écrit, et d'une manière détaillée, les éventuels défauts que vous aurez décelés. Souvenez-vous que le test vidéo n'aboutira pas si un gestionnaire VESA SVGA n'a pas été configuré. Dans cette éventualité, adressez-vous au fournisseur ou au fabricant de votre carte graphique.

Le vieux Manuel

EF2000 ADDENDUM

GUIDE D'INSTALLATION

INSTALLATION AVEC WINDOWS 95

EF2000 n'est exécutable que dans le cadre d'une session DOS intégrale. Pour y accéder, vous pouvez mettre en route Windows 95 puis appuyer sur le bouton DEMARRER et ensuite sur ARRETER; à ce moment, vous pourrez faire redémarrer l'ordinateur en mode DOS. Si vous avez fait évoluer votre logiciel à partir d'une version antérieure de Windows, vous pouvez appuyer sur la touche F4 pendant que vous chargez Windows 95 afin de vous introduire directement dans une session DOS. ATTENTION: Il est possible que Windows 95 n'ait pas prévu les logiciels de gestion du CD-ROM et de la souris pour le système DOS; par conséquent, il vous faudra éventuellement les installer dans le cadre d'une session DOS, en veillant à ce que les paramètres corrects soient introduits dans les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. Après avoir effectué ces opérations, adoptez les procédures d'installation EF2000.

Si vous avez des difficultés à configurer votre CD-ROM pour qu'il soit utilisable dans le cadre d'une session DOS, nous vous suggérons de procéder à une installation intégrale sur disque dur à partir de Windows 95. Pour cela, mettez en route Windows 95, appuyez sur DEMARRER puis sur EXECUTER. Ensuite, tapez la lettre désignant votre lecteur de CD-ROM puis 'install'; par exemple: d:\install. D'autre part, servez-vous de PARCOURIR pour localiser le lecteur de disque et installer le fichier. Après avoir installé le jeu, passez au DOS, passez au répertoire contenant EF2000, et tapez config. Adoptez ensuite les procédures d'installation d'EF2000.

MENU DE CONFIGURATION EN COURS DE VOL

Dès que vous vous trouvez dans une session de pilotage EF2000, vous avez accès à un menu de configuration spécial. Celui-ci vous permet de modifier plusieurs paramètres sans devoir quitter le système DOS. A noter que les paramètres EFFETS SON, DIALOGUES et MUSIQUE ne seront prévus que si vous les sélectionnez pendant la configuration initiale du jeu.

CONTROLES: Manette de jeu ou clavier.

EFFETS SON: Effets sonores sélectionnés ou désélectionnés.

DIALOGUES: Sélection ou désélection des messages échangés avec les ailiers, les avions AWACS et autres messages vocaux.

MUSIQUE: Désélectionné, MIDI ou CD. CD vous permet d'écouter vos propres disques CD.

CONTROLES CD: Vous permet de changer de piste pendant que vous écoutez de la musique sur disque CD.

CALIBRAGE JOYSTICK: Détermine la sensibilité de votre manette de jeu.

VOLUME EFFETS SON: Détermine l'intensité des effets sonores.

VOLUME MIDI: Détermine le niveau sonore de la musique du jeu.

REMARQUE: Le niveau sonore CD ne peut être réglé qu'à l'aide du logiciel livré avec votre carte 'son', ou bien à l'aide du propre réglage de volume de la carte.

NIVEAU DETAIL: Détail de niveau élevé, moyen ou bas, selon la vitesse de votre machine. Détail de niveau réduit: polygones simples, pas de fumée etc. Détail de niveau moyen: polygones avec texture, distance plus courte pour les environnements tridimensionnels. Détail de niveau élevé: polygones avec texture, distance maximum pour les environnements tridimensionnels, vapeurs de postcombustion, etc.

EFFETS-G: Sélection et désélection de l'évanouissement et de la perte de vision.

ENDOMMAGEMENT DU TRAIN: Sélection et désélection du train d'atterrissage indestructible.

AIDE AU PILOTE: Sélectionne les recouvrements radar et DASS (Sous-système d'aides à la défense) en mode visu tête haute (HUD) intégral, et prévoit des flèches d'orientation sur la verrière pour les vues F2 et F10. Ces flèches sont orientées vers la visu tête haute.

OPTIONS QUITTER: Celles-ci vous permettent de mettre fin à la mission et de revenir à l'interface, de revenir au jeu ou de revenir au système DOS.

Vieux Manuel

EF2000 ADDENDUM

CAMPAGNE - SUPPLEMENTS

Plusieurs détails concernant la Campagne ne sont pas couverts dans le manuel. Ils sont décrits ci-dessous:

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE: L'état actuel de la campagne est automatiquement sauvegardé à la fin de chaque mission ou chaque période 'vue 8 heures'. Lorsque vous vous réintroduisez dans la Campagne, il vous est demandé si vous voulez reprendre le jeu précédemment sauvegardé. REMARQUE: un seul état de la Campagne peut être sauvegardé à tout moment.

ZOOM SUR LA CARTE: Placez le pointeur commandé par la souris sur la carte de Campagne et cliquez sur le bouton de gauche pour faire un zoom. Si vous cliquez sur le bouton de droite de la souris, le zoom se fait sur plan général, c'est-à-dire dans le sens inverse.

ICONES DES CIBLES: Les types de cible sont représentés par des icônes qui peuvent s'obtenir dans l'option CARTE. Vous trouverez une description détaillée de chaque symbole dans la carte qui accompagne le manuel. Vous avez le choix entre des cibles de l'OTAN, des cibles russes ou des cibles neutres, dont les codes couleur sont respectivement en vert, en rouge et en bleu.

SYMBOLE POUR LES PATROUILLES DE COMBAT AERIEN (PCA): Pour ceux parmi vous qui n'ont pas déjà participé à des simulations de missions de combat, une PCA comporte deux avions ou davantage évoluant en circuit en survolant une cible de grande valeur, ou bien une zone à proximité d'un point où une pénétration par les avions ennemis est prévue. Le circuit est tel que les avions de la PCA couvrent un angle de 360 degrés dans le ciel avec leurs radars, en ne laissant pratiquement aucun point où le pilote ne voit rien. Les avions de la PCA peuvent voler pendant deux heures puis atterrir après que d'autres avions de chasse aient pris la relève. Sur la carte, ils sont représentés par deux petits triangles, et ils sont facilement identifiés sur la 'vue 8 heures' par leurs trajectoires de vol.

SYMBOLE POUR LES GROUPES D'ATTAQUE: Les groupes de trois triangles mobiles sur la carte représentent des groupes d'avions ayant des objectifs déterminés. Un groupe d'attaque typique peut comporter des bombardiers volant à basse altitude, des avions de protection contre les missiles sol/air, des chasseurs d'escorte, et des avions de contre-mesures électroniques.

SYMBOLE POUR LES AVIONS AWACS: Les avions équipés de systèmes d'alerte sont représentés par un cercle avec une croix.

SYMBOLE POUR LE COMBAT AERIEN ET LES ATTAQUES AU SOL: Les explosions sur la carte représentent des attaques au sol, des destructions de SAM et des combats aériens.

SYMBOLE POUR LA PRISE DE LA BASE: Lorsqu'une base quelconque est capturée, elle change de couleur pour indiquer la partie qui s'en est emparée; par exemple, une base de l'OTAN prise par les Russes passera du vert au rouge.

VUE 8 HEURES: Lorsque vous sélectionnez 'vue 8 heures', vous pouvez également contraster les vols individuels et leurs points de repère. Ceux-ci peuvent être incrémentés individuellement ou par étapes de dix vols.

RAVITAILLEMENT ET AVANCE DU TEMPS: Lorsque vous vous servez du saut de temps dans une campagne, vous pourrez être écarté de votre route de points de repère et placé près d'un avion-ravitailleur. Vous avez alors le choix de vous ravitailler ou bien, si vous sélectionnez 'Avance du temps', vous êtes ramené à votre route de points de repère.

REMARQUE: A cause de la complexité des données, les temps de chargement risquent d'être lents sur certaines machines. Veuillez attendre avant de vérifier le bon fonctionnement du lecteur.

Le Vieux Manuel

EF2000 ADDENDUM

CARACTERISTIQUES ET SUGGESTIONS

POUR ECOUTER VOS PROPRES CD MUSICAUX

Dès qu'une mission a été chargée, appelez le menu de configuration en cours de jeu (touche ') et introduisez votre propre disque de musique CD dans le lecteur de CD-ROM. Servez-vous ensuite des options de musique CD pour sélectionner la piste que vous voulez écouter, et revenez au jeu.

VITESSE ET EFFICACITE

Sur les machines de puissance minimum (486 DX2 66MHz), il est prévu plusieurs fonctions que vous pouvez régler pour améliorer la vitesse et la fluidité des graphismes. Commencez par vous assurer que le programme est exécuté en résolution 320 x 200. Si vous n'en êtes pas sûr, volez en mission et appuyez sur ALT R pour modifier les résolutions. Ensuite, essayez de régler le niveau de détail en appuyant sur ALT D. Vous économiserez de l'espace en mémoire si vous ne chargez pas les logiciels de gestion son et musique pendant la configuration initiale du jeu.

Le mode SVGA est le mode préférable pour les machines plus rapides à processeur Pentium (90 MHz ou davantage). Dans ce mode, la qualité des graphismes est en fait meilleure que celle de certains simulateurs militaires.

Si vous désélectionnez le cockpit virtuel en appuyant sur F1, vous augmenterez la vitesse et la fluidité des graphismes. Vous pourrez améliorer la vitesse de réaction de la manette de jeu en vous introduisant dans le menu de configuration en cours de jeu (touche ') et en réglant la sensibilité de la manette de jeu à la valeur maximum (à l'extrême droite de l'échelle). Il est prévu, par ailleurs, trois niveaux de détail: bas niveau, niveau moyen et niveau élevé. Essayez de réduire le niveau pour augmenter la vitesse de réaction.

Le jeu EF2000 est rempli d'échantillons sonores et de cartes avec texture de haute qualité et, dans les machine de 8 Mo, le jeu accédera à la copie sur disque de temps en temps pour charger les données. Si vous désélectionnez les effets sonores, vous réduirez ce temps d'accès au disque. Par ailleurs, vous pourrez installez une capacité mémoire additionnelle dans votre machine: une capacité de 16 Mo est idéale.

Dans le cas des lecteurs de CD-ROM à une seule vitesse, les temps de chargement sont longs. Vous pourrez résoudre ce problème en effectuant une installation intégrale ou bien en passant à un lecteur de CD-ROM plus rapide. Remarque: le chargement à partir du disque dur est presque toujours plus rapide que le chargement à partir d'un lecteur de CD-ROM.

ACCES RAPIDE AU MENU

Dans le menu principal, il vous suffira de taper la première lettre de chaque option du menu pour accéder au module de simulation applicable; par exemple: S pour simulateur. Pour accéder à Accès rapide au combat, appuyez sur ENTER.

ACCES RAPIDE AUX ECRANS MFD

Pour accéder immédiatement aux écrans MFD plutôt que de les faire défiler, commencez par appuyer sur ALT Z. La même combinaison de touches fait inverser l'effet.

TOUCHES PILOTE AUTOMATIQUE A DISTANCE

Vous pouvez ajuster la vitesse du pilote automatique avec les touches + et - sans avoir à regarder la MFD. De plus, le curseur gauche/droite règle le cap et le curseur haut/bas règle l'altitude.

POUR DESACTIVER L'AUTOREGULATEUR

Pour cela, utilisez à nouveau la touche L. Remarque: lorsque vous regardez l'écran pilote automatique, vous devez appuyer sur la touche AM Mode Pilote automatique du MFD pour rappeler la fonctionnalité.

POURSUITE DES MISSILES

Le lancement d'un missile à portée de votre avion fera verrouiller les vues F2 et F10 sur le missile, pour vous permettre d'effectuer des manoeuvres d'évasion.

Le Vieux Manuel

EF2000 ADDENDUM

CARACTERISTIQUES ET CONSEILS

PROTECTION DU TRAIN D'ATTERRISSAGE

L'avion ne vous laisse pas sortir le train d'atterrissage aux vitesses supérieures à 300 noeuds. Réciproquement, si vous dépassez la vitesse de 300 noeuds alors que votre train d'atterrissage est sorti, l'avion l'escamotera automatiquement.

CONTROLEURS

La manette de jeu F-15 de Suncom a été lancée trop tard pour pouvoir figurer dans le manuel, mais elle a été testée et agréée par DID pour utilisation avec EF2000.

Palonnier: Dans l'avion EuroFighter lui-même, le palonnier est presque superflu sauf aux vitesses de vol très réduites. Il n'est pas possible de comparer l'efficacité de la gouverne de direction à celle de la gouverne d'un avion classique équipé d'un système de commandes de vol mécaniques. Malgré cela, l'étalonnage de la gouverne de direction est prévu dans le programme d'étalonnage de la manette de jeu.

FICHIERS THRUSTMASTER

Les fichiers de configuration du Thrustmaster se trouvent dans le répertoire "TMASTER" sur le CD-ROM d'EF2000.

RECALIBRAGE DES JOYSTICKS AU COURS DU JEU

Pour ramener vos contrôleurs à une position centrale durant une partie, appuyez sur ALT C.

RAVITAILLEMENT

Lorsque vous essayez de vous ravitailler, souvenez-vous des points suivants:

Lorsqu'il n'y a pas de réponse à une demande de ravitaillement, cela signifie que le tanker est hors de portée ou qu'il n'est pas à l'intérieur du rayon de 30 miles requis. Volez tout simplement en direction du marqueur de compas, ou utilisez Autotracking Autopilot pendant que vous utilisez le mode HUD du ravitailleur.

Si l'on vous dit "Negative, hold off", cela signifie qu'il y a un ravitailleur à votre portée, mais que tous ses emplacements ont été pris. Dans ce cas, continuez à essayer jusqu'à ce que vous trouviez un emplacement de libre.

"Clear to join" signifie que l'on vous a attribué un emplacement dans la queue mais pas nécessairement un tuyau. Vous devez attendre que l'on vous donne la permission de vous connecter à un tuyau, sinon vous ne pourrez pas commencer le ravitaillement.

"Move astern the left/right hose" signifie que le tuyau est libre. Pour réussir à vous ravitailler, vous devez vous relier uniquement au tuyau qui vous a été attribué.

PERMUTATION ENTRE LES AFFICHAGES MULTI-FONCTIONS

Pour passer d'un affichage à un autre, placez le curseur au bord de l'écran et cliquez avec le bouton gauche de la souris.

Le Vieux Manuel

EF2000 ADDENDUM

INSTALLATION D'EF2000 POUR LE MODE MULTI-JOUEUR

Pour le mode multi-joueur, il faut installer un exemplaire du jeu dans chaque PC connecté au réseau. Chaque machine doit également être équipée des logiciels de gestion de cartes IPX et réseau. Toutefois, il n'est pas nécessaire de s'introduire dans le réseau. Les logiciels de gestion de cartes IPX sont livrés avec les progiciels de gestion de réseau Novell Netware, Novell Personal Netware et autres progiciels. EF2000 est également utilisable sur réseau entre homologues, sans serveur. Ceci est la meilleure forme de connexion possible.

1ÈRE ETAPE

Vous devez commencer par désigner une 'prise' de réseau. La prise est utilisée par le jeu EF2000 pour repérer les autres machines qui prennent part à la simulation. Vous devez en parler avec le gestionnaire de votre système. Dès que vous avez désigné un numéro de prise, ce numéro doit être introduit dans chaque machine qui va participer au jeu. Dans un réseau sans serveur, vous pourrez vous servir de n'importe quel numéro pour la prise, sauf zéro. Les numéros des prises sont hexadécimaux. Vous pouvez utiliser les lettres A à F, en plus des chiffres 0 à 9. Le joueur sur le serveur peut aussi appuyer sur "Demande de prise du serveur réseau", ce qui attribuera automatiquement un numéro de prise dynamique. Les autres joueurs doivent tous utiliser ce numéro de prise. Cette option n'est pas disponible sur les réseaux entre homologues..

IMPORTANT: les prises sont utilisées dans de nombreuses applications faisant appel à des réseaux, et il y a donc possibilité de conflit avec d'autres applications sur les grands réseaux. Consultez toujours le gestionnaire de votre réseau avant de vous servir d'un jeu sur réseau. DID Ltd. et Ocean ne sauraient être tenues responsables en cas de perte éventuelle de données résultant de conflits sur le réseau.

2ÈME ETAPE

Pour que plusieurs sessions de jeu puissent être jouées en même temps sur le même réseau lorsqu'il n'est prévu qu'un seul numéro de prise, vous devez sélectionner des numéros de voie différents pour chaque session. Par exemple, pendant la première session tous les joueurs se servent de la voie No. 10, tandis que pendant la deuxième session tous les joueurs se servent de la voie No. 15. Or, il est toujours préférable d'employer des numéros différents pour la prise plutôt que des numéros de voie différents, si cela est possible.

3ÈME ETAPE

L'un des joueurs doit être désigné comme serveur. Il est préférable d'utiliser la machine la plus rapide à cet effet, bien que la charge de travail ne soit pas excessive.

4ÈME ETAPE

Tous les joueurs doivent commencer par s'assurer que les logiciels de gestion IPX sont chargés, puis mettre en route EF2000.

5ÈME ETAPE

Chaque joueur doit sélectionner Multijoueurs sur réseau.

6ÈME ETAPE

Le joueur dont la machine va assumer la fonction de serveur doit s'assurer que le champ 'serveur' du jeu indique 'OUI'. Tous les autres joueurs doivent s'assurer que le champ correspondant indique 'NON'.

7ÈME ETAPE

Chaque joueur doit ensuite s'assurer que le numéro de la voie est mis à la valeur convenue.

8ÈME ETAPE

Chaque joueur doit s'assurer que le numéro de la prise est mis à la valeur convenue.

9ÈME ETAPE

Chaque joueur doit s'assurer que le champ 'nom' contient le nom du joueur voulu, ou bien le code d'appel individuel. Ces noms seront affichés à côté des cases de poursuite des cibles en cours de combat aérien, ce qui aidera les joueurs à s'identifier les uns les autres.

Live Manuel

EF2000 ADDENDUM

INSTALLATION D'EF2000 POUR LE MODE MULTI-JOUEUR

10ÈME ETAPE

Le joueur assumant le rôle de serveur devra ensuite cliquer sur 'Ecouter' et attendre que les autres joueurs se connectent, et ceux-ci devront tous cliquer sur 'Connexion au réseau'.

11ÈME ETAPE

Dès que le joueur assumant le rôle de serveur peut voir les noms de tous les joueurs sur sa liste à l'écran, il cliquera sur le menu principal et sélectionnera le type de jeu voulu (voir plus bas DETAILS SUR LE MODE MULTI-JOUEURS).

Après que le jeu ait été sélectionné, un message est affiché à l'écran de chaque machine, et la mission commence à être chargée. Dès que la mission est chargée dans toutes les machines, le jeu est mis en route. Si un problème quelconque se présente pendant la transmission des données de la mission aux autres joueurs, il est possible de revenir à l'écran Multi-joueurs en cliquant sur ABANDON. Ceci réinitialise les systèmes de communications, qui peuvent alors être connectés ensemble une fois de plus. Si le serveur clique sur "Réinitialiser réseau", le système du réseau de communication de tous les joueurs sera réinitialisé si ces joueurs sont connectés. Durant la transmission de mission, le serveur verra le numéro des joueurs qui ne répondent pas s'initialiser.

SEGMENTS SUR LES GRANDS RESEAUX

Pour connecter différents segments pour jouer à EF2000 sur réseau, les joueurs devraient cliquer sur "Icône Segments" pour ouvrir une fenêtre secondaire dans laquelle ils pourront entrer des numéros de segments de réseau hexadécimaux composés d'un maximum de 8 chiffres. Ces numéros doivent correspondre à tous les segments qui doivent être connectés. L'envoi de données aux autres segments donne du travail au serveur du réseau (et non pas au serveur du jeu) qui doit faire passer les données d'un segment à l'autre. Ceci risque de causer des retards dans le transfert des données et de ralentir le réseau pour les autres utilisateurs.

DETAILS SUR LE MODE MULTI-JOUEUR

Lorsque le joueur assumant le rôle de serveur effectue un clic sur Accès rapide au combat, il met en route un tournoi 'As de l'aviation de chasse', au cours duquel les huit joueurs combattent les uns contre les autres dans une zone de combat libre. Avant de jouer, vous pouvez décider de jouer en équipes ou bien de voler individuellement. La quantité de carburant et les armes sont limitées. Il vous faudra atterrir pour vous ravitailler en carburant et en armes; pour cela, il vous suffira tout simplement de vous poser sur la piste.

Si les missions du simulateur n'arrivent pas à prendre en charge le nombre de joueurs, elles n'apparaîtront pas dans le menu. Nous vous recommandons de limiter les missions du simulateur à quatre joueurs.

REMARQUE: Dans les missions du simulateur-réseau, le leader est responsable du réglage et de la sélection des points de repère. Les autres joueurs peuvent régler la vitesse et les caps sur le point de repère sélectionné.

CLAUSE DE SAUVEGARDE CONCERNANT LES CARTES DE RESEAU WINBOND

Lors de l'essai du jeu en mode interconnecté EF2000, la carte Winbond WBPLUS Ethernet s'est avérée provoquer des conflits de données, et donc la dégradation du jeu en mode multi-joueur. Or, au moment d'aller sous presse, nous n'avions pas trouvé de solution à ce problème. Par conséquent, jusqu'à nouvel avis, il nous est impossible de garantir des résultats satisfaisants avec cette carte.

Electronic Manuel

EF2000 ADDENDUM

ERRATUM

Page 28: pour activer/désactiver le revêtement du radar et de DASS, utilisez les touches SHIFT + Q.

Page 73: codage des couleurs JTIDS: vert = OTAN, rouge = Russie et bleu = neutres.

Page 85: pour lancer les paillettes ou les fusées éclairantes, utilisez INSER et SUPPR respectivement.

Page 95: SHIFT + TOUCHE FLECHE fait pivoter l'image IR au lieu de la croisée des fils et la boîte du suiveur.

Page 99: Pour accéder à la carte, appuyez sur la touche ?.

Page 102 et 105: Le pilote automatique et toutes les fonctions qui lui sont associées utilisent la touche Q.

Page 105: Appuyez sur AUT sur le MFD pour activer le pilote automatique et non pas sur "ON", comme indiqué précédemment.

Page 113: Quand le HUD est désactivé, le voyant d'avertissement lumineux correspondant s'allumera en vert et non pas en rouge, comme indiqué dans le manuel.

Pages 130 et 173: Pour accéder au mode Ravitaillement, utilisez les touches SHIFT + %. L'ajustement de la perche de ravitaillement se déploie à l'aide de la touche %.

Page 169: Les touches de la gouverne sont . et /.

Page 169: Les points de repère suivant et précédent s'activent à l'aide des touches SHIFT + Z et ALT +Z respectivement.

Page 206: Pour exécuter un ordre, appuyez sur Z et non pas sur Y.

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous avez le moindre problème pour installer ou pour jouer à ce jeu, téléphonez à notre assistance technique au (1) 40.53.03.48, du lundi au vendredi, de 9h à 12h et de 14h à 18h, sauf les jours fériés. Pour obtenir des trucs et des astuces, appelez le 36.68.33.68.

Le Vieux Manuel



Ocean est une marque déposée
de Ocean Software Ltd.

OCEAN Software Ltd, 2 Castle Street,
Castlefield, Manchester, M3 4LZ
Tél: +44 (161) 839 0999
Télécopie: +44 (161) 839 0997

Digital Image Design Ltd, Tannery Court,
Tanners Lane, Warrington, Cheshire WA2 7NR

TFX
MILITARY