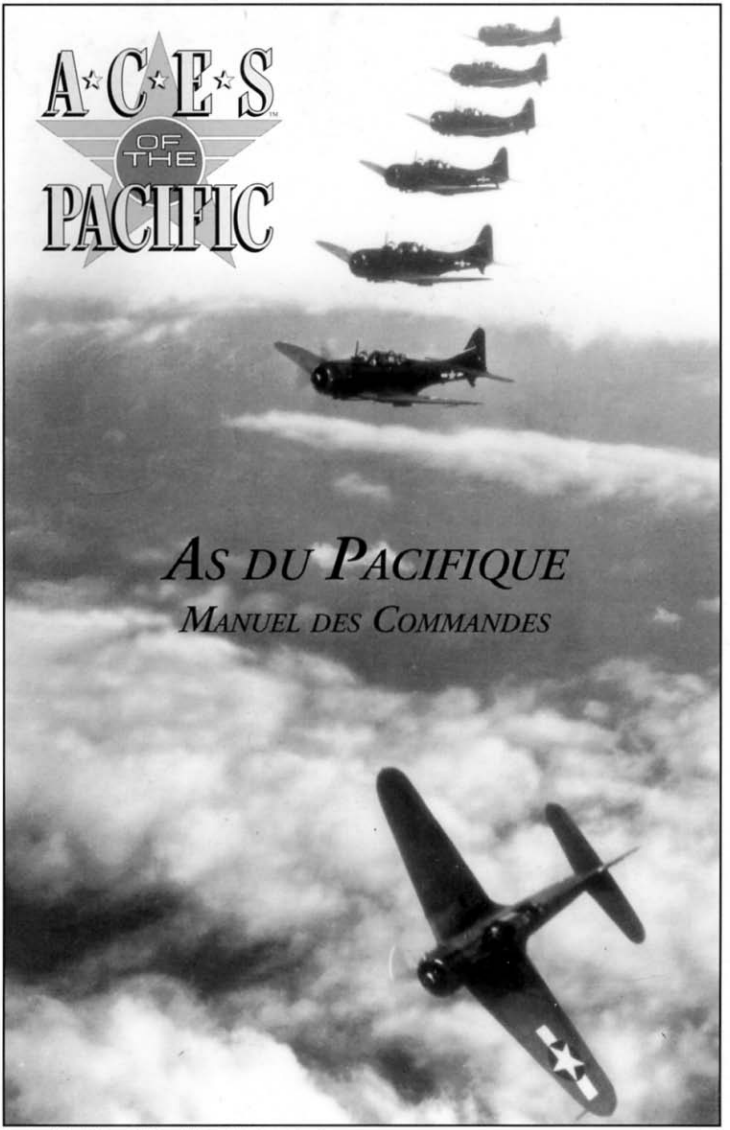


As du Pacifique

Manuel des Commandes

Fourni par le Musée National de l' Air et de l' Espace, Institution Smithsonienne.



DÉROULEMENT DU JEU

Fourni par le Musée National de l' Air et de l' Espace, Institution Smithsonienne.

★ Un F6F se préparant pour un décollage-catapulte.

1 Essais Rapides 4
2 Effectuer Une Simple Mission 6
3 Instructions Avant Vol 9
4 Instructions de Vol 10
5 Après Vol 27
6 Enregistreur de Mission 29
7 S'engager dans une Carrière 33

Le Vieux Manuel



★ Chasseur de Nuit F4U Corsairs de VF-101, Hellcats, Dauntlesses et Avengers, à bord de l' *USS Enterprise*, début 1944.

Fourni par le Musée National de l' Air et de l' Espace, Institution Smithsonienne.

Le vieux manuel

Essais Rapides



Fourni par le Musée National de l' Air et de l' Espace, Institution Smithsonienne.

★ Alerte! Pilotes courant à leurs avions dans les Aleutiens.

Si vous voulez vous familiariser avec le jeu sans lire la section explicative de déroulement du jeu, suivez ces instructions qui vous mèneront dans les airs:

1. Suivez les instructions Installation sur le Supplément technique pour installer et faire tourner les *As du Pacifique.*

2. Presser la barre d'espace ou attendre que la séquence-titre se termine pour voir apparaître le MENU PRINCIPAL. Sélectionner **EFFECTUER UNE SIMPLE MISSION.**

3. A partir du menu EFFECTUER UNE SIMPLE MISSION, sélectionner **ENTRAINEMENT.**

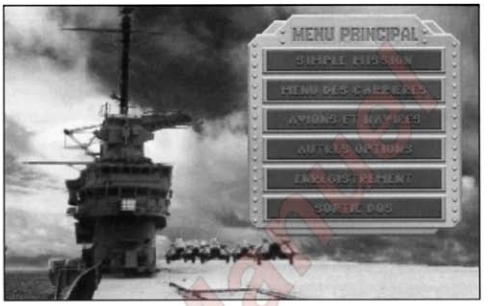
4. On vous demandera pour quel service vous désirez voler. Presser **ACCEPTE** pour effectuer cette mission comme pilote de l'US Navy.

NOTE SPECIALE:
La section Déroulement du jeu explique les menus et les commandes utilisés pour jouer aux As du Pacifique. Pour plus de renseignements sur des sujets plus vastes tels que les tactiques, les manœuvres, et le contexte historique, veuillez vous référer à la section correspondante de la page Contenus

5. L'écran de Mission d'Entrainement vous informe que vous volerez en pratiquant le tir à la mitrailleuse dans un F4F-4 Wilcat. Presser le bouton **DEMARRER** pour commencer la mission. Vous débuterez en vol, dans le cockpit de votre Wildcat.

Vous possèderez des munitions illimitées et de nombreux avions-cibles à descendre. Pour arrêter l'action, **presser P**. Vous pouvez parcourir la Carte de Référence Rapide pour les fonctions du clavier, ou vous référer à ce chapitre pour de plus amples informations sur le déroulement du jeu.

Menu Principal



Effectuer une Simple Mission
Choisir parmi une variété de missions et établir les conditions de la mission.

Menu Carrière
S'engager dans la Guerre du Pacifique comme pilote de l'Air Force ou de la Navy (Armée de l'air ou Marine), pour les Etats-Unis ou le Japon.

Vue des Véhicules
Vue rapprochée et descriptions des avions et navires de la guerre.

Autres Choix
Etablir ses préférences, visionner le générique ou les démos.

Enregistrement des Missions
Visionner et éditer les enregistrements de vos missions.

Sortie DOS
Retourner sous DOS.

★ Passer le temps, dans les iles Aleutiennes.



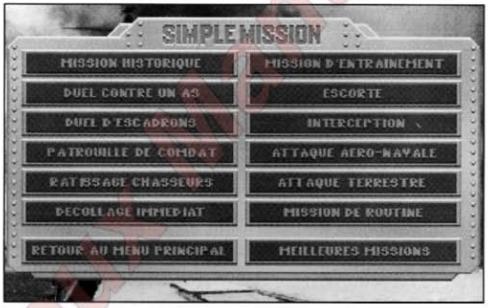
Fourni par le Musée National de l' Air et de l' Espace, Institution Smithsonienne.

Le Vieux Manuel

EFFECTUER UNE SIMPLE MISSION

Effectuer une Simple Mission est le moyen le plus rapide de jouer aux *As du Pacifique.* Cela vous donne aussi le contrôle total de la mise en place de la mission. Vous sélectionnez d'abord un type de mission, puis vous déterminez les conditions de la mission. Une fois ces choix effectués, vous êtes prêts à voler. A la fin de votre mission, votre performance est evaluée et un score vous est donné. Ce score est basé sur le niveau de difficulté que vous aviez fixé pour cette mission, sur l'atteinte ou non de votre objectif, et le nombre de cibles détruites.

Types de Mission



Mission d'entraînement

Apprenez les bases en volant dans ces missions pour débutants.

Choisissez le type de mission qui vous fera pratiquer la technique que vous désirez améliorer. A titre d'exemple, reporter vous à la Section de Référence appropriée.

Mitrailleuse- Essayez de tirer sur les avions alors qu'ils volent de façon constante. Ceci est un moyen efficace de pratiquer le tir dévié.

Bombardement en piquée- Exercez votre technique de bombardement en piquée sur une épave de navire-citerne.

Bombardement de torpille- Attaquez un navire-citerne abandonné avec un lancement de torpille.

Atterrissage sur porte-avion- Exercer votre habileté à atterrir, un talent difficile à maitriser.

Attaque terrestre- Attaquer une caserne adandonnée.

Effectuer une Mission Historique

Pour effectuer une Mission Historique, vous devez sélectionner une campagne et un service. Presser le bouton SERVICE pour choisir le service pour lequel vous voulez voler. Puis, pressez la touche intitulée CAMPAGNE pour voir les missions historiques d'une campagne différente pour le service choisi. Vous pouvez choisir une mission en utilisant les touches fléchées *vers le haut* et *vers le bas* pour déplacer la barre en évidence. Faites votre choix en pressant le bouton SELECTION.

Duel contre un As célèbre.

Défiez l'un des plus grands pilotes de la guerre dans un combat face-à-face. Sélectionner le service de l'As que vous souhaitez affronter. Puis faites défiler la liste des As afin de choisir votre adversaire.

Duel d'escadrons
C'est votre flotte contre la flotte ennemie dans un combat meurtrier.

Patrouille de combat aérien
Patrouiller tranquillement le ciel afin de détecter l'intrusion ennemie.

Ratissage Chasseurs
Débarrasser le ciel de tous les chasseurs au-dessus d'une cible ennemie.

Decollage Immediat
Décollez et repoussez l'attaque des Chasseurs.

Escorte de Bombardiers
Protégez vos bombardiers lors de l'approche d'une cible déterminée.

Interception de Bombardiers
Vous devez empêcher les bombardiers ennemis de lâcher leurs bombes. Remarque: Lorsque vous sélectionnez le type de bombardier à intercepter, vous pouvez choisir d'intercepter des Kamikazes (bien qu'ils ne lâchent pas de bombes, ils peuvent engendrer des résultats aussi dévastateurs). Dans ce cas vous êtes automatiquement un pilote américain essayant d'arrêter leur mission désespérée.

Frappe Anti-Navires
Essayez de couler les bateaux ennemis, à l'aide de bombes ou de torpilles.

Attaque Terrestre
Emparez-vous des positions terrestres stratégiques avec bombes, roquettes et mitraillages en rase-motte.

Meilleures Missions
Liste des scores des meilleures missions enregistrées.

Le Vieux Manuel

Conditions de Mission



Une fois le type de mission sélectionné, on vous demandera de choisir le service pour lequel vous désirez voler. Selon le type de mission sélectionné, vous avez aussi la possibilité de déterminer certaines ou toutes les spécifications suivantes:

Nombre d'Avions

En pressant le bouton ESCADRE, vous pouvez spécifier le nombre d'avions alliés. Lors de combat d'escadrons, vous pouvez aussi spécifier la composition de la flotte ennemie.

Aptitude des pilotes

Pour ajuster l'aptitude des pilotes, presser le bouton ESCADRE. Vous pouvez choisir le débutant le plus inexpérimenté ou le meilleur As pour voler à vos côtés. Lorsque vous choisissez les pilotes ennemis, vous pouvez toujours sélectionner un débutant, moyen, vétéran, ou pilote expert, mais c'est seulement lors d'un Duel contre un As ou un Duel d'Escadrons que vous pouvez spécifier un As ennemi.

Type d'Avion

Vous pouvez toujours sélectionner le type d'avion de votre escadrille. Vous pouvez sélectionner le type d'avion piloté par votre ennemi dans un Duel d'escadron ou contre un As Célèbre. Lors d'une Mission de Bombardier (Escorte/Interception) vous pouvez aussi spécifier le genre de leurs avions.



Altitude de Départ

Vous pouvez préciser l'altitude de départ, depuis "la Plate-Forme" jusqu'à "Très Haut."

Surprise

Quand vous affrontez un escadron ou un As, vous pouvez conférer l'effet de surprise à l'ennemi, à vous-même, ou à aucun des deux adversaires.

Couverture Nuageuse

Vous pouvez définir la quantité de couverture nuageuse presente pendant votre mission depuis "Clair" jusqu'à "Bouché."

Remarque: Certaines de ces spécifications sont interdépendantes. Par exemple, le type d'avion peut être affecté par le type de mission d'entraînement sélectionné. Si vous faites un choix qui infirme une autre spécification, la spécification infirmée est changée.

Le Vieux Manuel

INSTRUCTIONS AVANT VOL

Briefing



Pour la plupart des missions, vous recevrez un Briefing de Mission (à l'exception des Duels contre un As, et des Missions Historiques). Ces directives vous fournissent les informations nécessaires à l'accomplissement de votre tâche. Pour plus de renseignements sur la mission ou les options, presser le bouton OPTIONS AVANT VOL.

Options Avant Vol

Configuration

Type d'avion - Liste des avions présents dans cette mission.

Armement - Liste de toutes les armes et autres canons que votre avion contient et le nombre de cartouches dans chacun d'eux.

L'armement est standard pour chaque avion et ne peut pas être changé.

Artillerie - Sachant le but de votre mission, vous pouvez maintenant armer vos forces en conséquence. Votre engin sera automatiquement armé avec les armes appropriées à votre mission, mais vous pourrez choisir une cargaison d'armes différente en pressant le bouton ARTILLERIE. Chaque fois que vous pressez le bouton on vous montre une combinaison différente de bombes, torpilles, réservoirs externes de carburant, et roquettes. Chaque sorte d'arme a sa force - les torpilles sont excellentes pour couler les navires, les bombes et les roquettes peuvent dévaster les cibles terrestres. Certaines missions de longue envergure nécessitent un réservoir externe de carburant.

Equipe de Vol

Position et Pilote - Liste des membres de votre escadron et leur degré d'expertise.

Formation - Si vous êtes en tête de l'escadron, pressez ce bouton pour voir les formations selon lesquelles vous pouver voler.Le numéro sur le côté de chaque avion correspond à leur position dans l'escadrille.

Autres Boutons

REFUSE MISSION - Pressez ce bouton si vous ne désirez pas voler pour cette mission.

TABLEAU DE RÉALISME - vous permet d'ajuster le réalisme avant de commencer une mission.

CARTE DE VOL - présente une carte de la région et votre trajectoire de vol(voir Navigation et Carte de Vol pour une meilleure description).

COMMENCER LA MISSION - vous place dans le cockpit.

Le Vieux Manuel

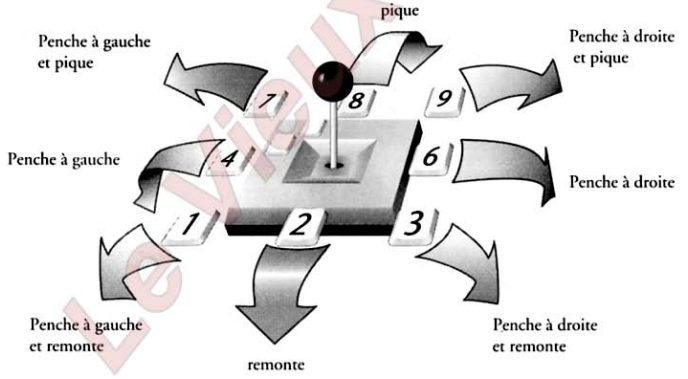
INSTRUCTIONS DE VOL

Remarque: Les commandes suivantes se réfèrent au système DOS mais présentent des sous-références à l'Amiga et au Macintosh.

Vous pouvez choisir la méthode de commande de vol grâce au Tableau de Préférences. Ce paneau vous permet de spécifier la méthode de commandes pour les trois aspects du vol: Contrôle du Manche(bouge les ailerons et le gouvernail d'altitude), Contrôle du gouvernail, et Contrôle des gaz. Pressez l'un de ces trois boutons, cela fera apparaître le menu des options de contrôle.

Contrôle du Manche

Vous pouvez utiliser une variété de moyen de commandes pour imiter le manche d'un avion.



Clavier seulement

Utiliser les touches numériques pour contrôler le vol. Voir le graphique ci-dessus pour la fonction de chaque touche.

Joystick 1

Utiliser un Joystick standard dans le premier orifice pour Joystick. Voir le schéma ci-dessus.

Le vieux Manuel

Volant-Joystick
Vous pouvez utiliser un volant-joystick. Si vous utilisez le curseur de Gaz du volant-joystick, vous devez procéder à la sélection correspondante sur le Menu de Contrôle des Gaz.

Thrustmaster® FCS
Se référer à la section du Thrustmaster® correspondante.

Souris
En utilisant la souris, rapellez vous qu'elle s'auto-centre à la fin de chaque mouvement.

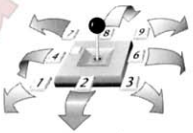


Macintosh



Utilisez les touches numériques ou la souris pour simuler le manche.

Amiga



Utilisez les touches numériques ou le Joystick pour simuler le manche.

Contrôle du Gouvernail

L'indicateur de direction placé dans le cockpit vous montre l'orientation de votre gouvernail. Si l'aiguille est centrée, votre gouvernail est centré.

Clavier seulement
Utilisez les touches < et > pour appliquer le gouvernail gauche ou droit. Votre gouvernail restera à la même position jusqu'à ce que vous recentriez votre position à l'aide de la touche /.

Joystick 2
Si vous avez un deuxième Joystick, inclinez le vers la gauche ou vers la droite pour appliquer le gouvernail gauche ou droit.

Pédales de Gouvernail
Pressez la pédale gauche ou droite du gouvernail. Centrez les pédales pour recentrer le gouvernail.

Amiga

<	gouvernail gauche
>	gouvernail droit
/	centrage du gouvernail

Macintosh

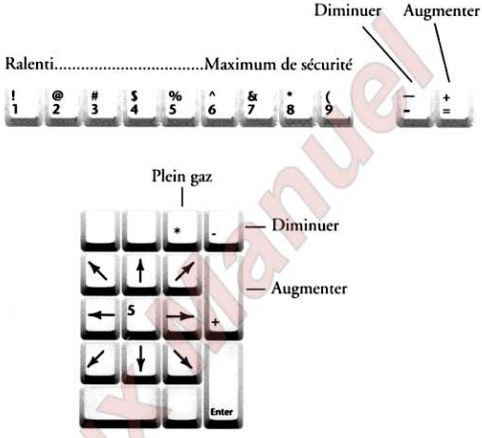
<	gouvernail gauche
>	gouvernail droit
/	centrage du gouvernail

Le View Manuel

Contrôle des Gaz

Clavier seulement

Depuis n'importe quelle vue: Utilisez les touches numériques **1...9** pour passer du ralenti à la puissance maximum de sécurité. Pressez la touche + pour augmenter les gaz et la touche - pour les diminuer. Pressez la touche * pour obtenir "plein-gaz" (remarque: ne maintenez pas "plein gaz" trop longtemps ou vous allez brûler votre moteur).



Joystick 2

Si vous utilisez un deuxième Joystick, vous pouvez augmenter ou diminuer les gaz (de Ralenti à Plein Gaz) en poussant ou tirant le Joystick respectivement (Remarque: Maintenir plein gaz endommagerait votre moteur).

Bouton coulissant sur Joystick 1

Si vous avez un Joystick avec un Curseur de Gaz, vous pouvez l'utiliser pour contrôler la vitesse de votre engin.

ThrustMaster® SCA

Se reporter à la section traîtant du Système de Contrôle d'Arme ThrustMaster®.

Macintosh	
1...9	Contrôle des gaz
+	Augmenter les gaz
-	Diminuer les gaz
*	Plein gaz

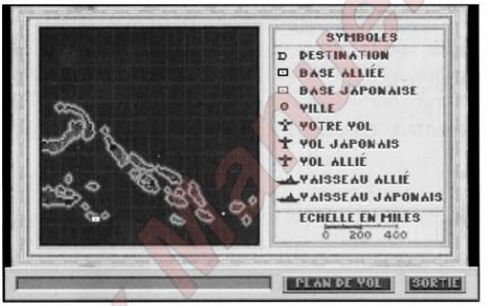
Amiga	
1...9	Contrôle des gaz
+	Augmenter les gaz
-	Diminuer les gaz
*	Plein gaz

Le Vieux Manuel

Navigation et Carte de Vol

M Montre la Carte pendant le vol.

A l'aide de la carte, vous pouvez revoir votre trajectoire de mission et voir les objets et lieux d'importance. Utilisez les touches sur le côté de la carte pour distinguer les avions, les navires et les élements terrestres. En déplaçant le curseur, vous pouvez aussi obtenir des renseignements sur chaque éléments de la carte:



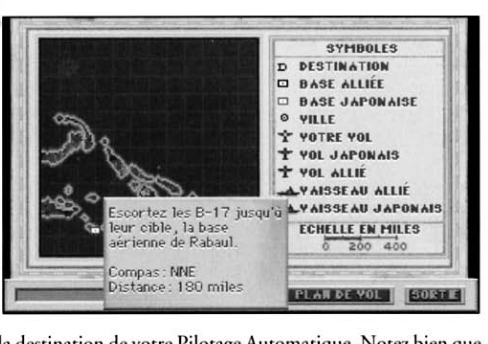
Barre d'espace ou Bouton 1 du Contrôleur
Fournit des informations sur les éléments terrestres situés à l'endroit du curseur.

Retour ou Bouton 2 du Contrôleur
Fournit des informations sur le groupe d'avions situé à l'endroit du curseur.

Taper sur n'importe quelle touche pour refermer une fenêtre d'information.

Plan de vol

Presser le bouton Plan de Vol pour obtenir une description séquentielle de votre trajectoire de vol. Vous êtes tenu de voler jusqu'à chacun des points montrés sur votre plan dans l'ordre selon lequel ils apparaissent. Si vous désirez aller à un point autre que celui signalé sur votre plan, pressez la touche D pour sélectionner l'emplacement actuel de votre curseur comme la destination de votre Pilotage Automatique. Notez bien que si vous sautez un point sur votre trajet, le Pilotage automatique vous ramenera au point que vous avez sauté.



Sortie ou Esc Referme votre carte.

Le Vieux Manuel

Pilotage Automatique

A Actionne le Pilotage Automatique (comprime le temps)

Chaque fois que vous enclenchez le Pilotage Automatique, vous voyagez jusqu'au point suivant indiqué sur votre plan de vol (voir page précédente). Le Pilotage Automatique coupe l'action jusqu'à ce que vous atteigniez votre destination ou qu'une alerte soit donnée (détection d'ennemis, niveau critique de carburant, etc.).

Communication et Radio

S Envoyer un message.



Les messages provenant de votre co-équipier ou du reste de l'escadron apparaîtront au bas de votre écran. Vous pouvez envoyer des messages radio en pressant S. Une liste des messages possibles apparaîtra. Vous pouvez sélectionner un message en pressant la touche numérique qui apparait à côté du message. Le type de message que vous pouvez envoyer dépend de votre statut pendant le vol, du type de mission que vous effectuez, et du fait que vous soyez en combat ou non.

Freins, Trains et Volets d'Atterrissage.

B Lève et abaisse les freins de piquée. Peu d'avions possèdent ces freins. Ils s'utilisent pendant les piquées.

W Applique les freins des roues (utiles seulement quand vous êtes sur le sol).

L Relève ou abaisse les trains d'atterrissage.

F Positionne les volets en haut, à mi-chemin ou en bas.

Lâcher les Réservoirs

D Décharge le réservoir externe de carburant.

Sur certains avions, cette fonction fournit une réserve supplémentaire pour augmenter l'étendue du vol. Le fait de porter des réservoirs externes réduit votre abilité à manœuvrer, donc si vous êtes pris dans un combat, lâchez-les immediatement.

Le vieux manuel

Sélection des Armes et Tir

La sélection des armes varie avec le type d'avion.

Barre d'espace ou	Tir avec le canon choisi.
Bouton 1 du contrôleur.	Tir avec le canon choisi.
G	Changement d'arme(primaire, secondaire ou tous).
U	Tentatives de désenrailler les armes en pressant répétitivement U.
Retour charactère	Lâchage de bombe ou torpille.
R	Tir d'une salve de roquettes.

Mitrailleuses - Tout avion est équipé d'au moins une mitrailleuse. Sur le paneau d'instrumentation, un compteur à munitions montre combien de munitions restent dans la mitrailleuse principale et (s'il y a lieu), dans les mitrailleuses secondaires. Une lampe est située à côté de chaque compteur. Si elle est allumée, elle indique que l'arme correspondante est selectionnée.

Torpilles - Les torpilles ne sont efficaces que contre les navires.

Bombes - Les bombes peuvent être utilisées contres les navires et les cibles terrestres.

Roquettes - Les roquettes sont plus efficaces contre les cibles terrestres ou les bateaux de petite taille. Rappelez vous que ces roquettes ne disposent pas de système de guidage.

Mitrailleur Arrière - Lorsque vous volez dans un bi-place, un mitrailleur arrière vous accompagnera. Il agit indépendemment de vous et ne peut être contrôlé. Le mitrailleur peut être blessé ou tué. En regardant derrière, vous pouvez voir s'il est OK.

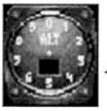


Fourni par le Musée National de l' Air et de l' Espace, Institution Smithsonienne.

★ Chargement d'une mitrailleuse calibre 0,5 dans un chasseur AAF.

Loyloux Manuel

Instrumentation



Altimètre

L'altimètre indique l'altitude de votre avion. La longue aiguille indique les dizaines de pieds, et l'aiguille courte, les centaines de pieds. Le compteur à deux chiffres indique les milliers de pieds.



Indicateur de Vitesse

La vitesse de l'avion est indiquée en milles par heure.



Indicateur de Vitesse Verticale

L' I.V.V mesure la rapidité à laquelle vous changez d'altitude (centaines de pieds par minutes).



Indicateur d'Inclinaison

Utilisez l'indicateur d'inclinaison pour surveiller votre position relative à l'horizon.



Compas

Lorsqu'il est utilisé avec la carte de vol, le compas est un outil de navigation indispensable.



Tachomètre

Le tachomètre indique le régime de votre moteur.

Remarque: Les bi-moteurs auront deux tachomètres, deux jauges de température, et deux indicateurs lumineux de pression d'huile.



Jauge de Température

Lorsque vous voler à plein gaz ou avec un moteur endommagé, gardez un oeil sur la jauge de température pour éviter de cramer votre moteur. Réduisez les gaz pour faire descendre la température.

Le Vieux Manuel



Indicateur lumineux de Pression d'Huile

Si le circuit d'huile est endommagé, la pression va diminuer, augmentant la température du moteur.



Voyant lumineux de Perte de Vitesse

Si cette lampe s'allume, équilibrez l'avion ou augmentez les gaz pour ne pas caler.



Compteurs de munitions

Pour chaque groupe de canons, cet indicateur montre les munitions restantes. La plupart des avions ont deux compteurs: un pour les mitrailleuses principales, l'autre pour les mitrailleuses secondaires.



Jauge à Carburant

Surveiller l'alimentation en carburant en utilisant les deux aiguilles de la jauge. L'aiguille de gauche indique le niveau de carburant restant dans le réservoir principal, celle de droite le niveau de carburant dans le réservoir externe. Si le voyant lumineux de carburant s'allume, votre réservoir principal est à un niveau dangereusement bas.



Indicateur de Frein de Piquée

Cet interrupteur à bascule indique si les freins sont enclenchés ou non.



Indicateur de Volet

Les volets peuvent être vers le haut, vers le bas ou en position intermédiare, comme le montre l'indicateur.



Train d'Atterrissage

Cet interrupteur à bascule, nommé "GR", montre la position des trains d'atterrissage, soit rentrés, soit sortis. Remarque , certains avions ont des trains d'atterrissage fixes, qui ne peuvent se rétracter.



Jauge du Gouvernail

La jauge du gouvernail montre l'orientation du gouvernail. Quand la marque est centrée, le gouvernail est centré.

Le Vieux Manuel

Commandes de Vue

Côntrole des vues avec le clavier.

Retour Passe du cockpit à la vue extérieure et vice-versa.

De l'intérieur du cockpit

- **F1** Regarder devant (le tableau de bord sera visible)
- **F2** Regarder derrière
- **F3** Regarder à gauche
- **F4** Regarder à droite
- **F5** Regarder devant en haut

Depuis l'extérieur de l'avion

- **F1** Visualise le devant de l'appareil
- **F2** Visualise l'arrière de l'appareil
- **F3** Visualise le côté gauche de l'appareil
- **F4** Visualise le côté droit de l'appareil
- **F5** Regarde l'appareil à partir d'une altitude inférieure
- **F6** Regarde l'appareil à partir d'une altitude supérieure
- **[** Zoom avant
- **]** Zoom arrière

Vues spéciales

- **F7** Vue sur l'avion qui vous chasse
- **F8** Vue accompagnant l'arme lancée (bombe, torpille, roquette).

Amiga

Utilisez les touches identiques pour contrôler les Vues.

Macintosh

Equivalents des touches de Vues

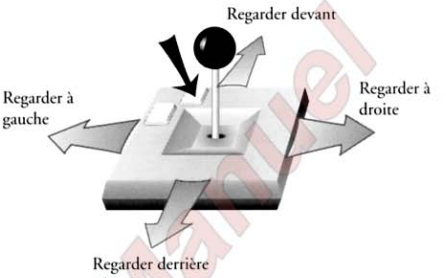
Devant	F1 ou ⌘-1
Derrière	F2 ou ⌘-2
Gauche	F3 ou ⌘-3
Droite	F4 ou ⌘-4
Haut	F5 ou ⌘-5
Bas	F6 ou ⌘-6
Chasse	F7 ou ⌘-7
Arme	F8 ou ⌘-8

Le Vieux Manuel

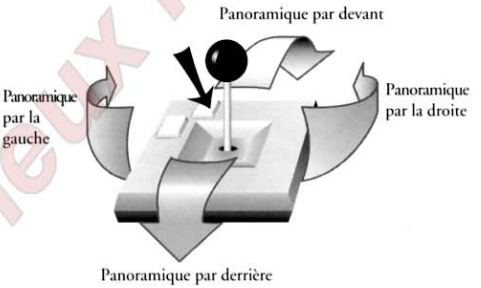
Contrôle des Vues avec le joystick ou la souris.

Depuis l'intérieur du cockpit: Maintenir appuyé le Bouton 2 du Contrôleur, puis déplacer le joystick pour regarder à gauche , à droite, devant ou derrière.

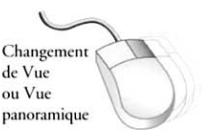
Remarque: *Avec le Contrôleur de vol centré, presser et lâcher le Bouton 2 vous fera passer du cockpit à la vue extérieure arrière et vice-versa.*



Depuis l'extérieur de l'appareil: Maintenir **appuyé le Bouton 2**, puis déplacer le joystick afin d'obtenir une vue panoramique autour de l'appareil. Pour effectuer des zooms avant ou arrière, maintenir appuyés les deux Boutons, puis déplacer le joystick ou la souris vers l'avant ou vers l'arrière.

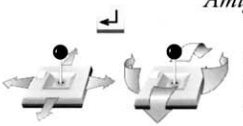


Remarque: *Quand le Contrôleur est centré, le fait de presser ou relâcher le Bouton 2 vous fera passer à la vue avant du cockpit.*



Remarque: *En vue externe, maintenir appuyés les deux Boutons et déplacer la souris en avant ou en arrière pour rapprocher ou éloigner la vue.*

Amiga



Maintenir appuyée la touche Retour pour déplacer la vue.

Le Vieux Manuel

Atterrissage

Au sol - Si nécessaire, vous pouvez atterrir n'importe où, mais atterrir à votre propre base est idéal. Atterrir sur un territoire ennemi engendrera votre capture, ce qui mettrait un terme à votre mission et votre carrière.
Sur un porte-avion - Pour atterrir sur un porte-avion, vous devez d'abord demander par radio l'autorisation d'atterrir. Attendez l'autorisation avant d'essayer d'atterrir. Puis, suivez les signaux de l'Aiguilleur pour rentrer en toute sécurité (pour plus de détails, voir la section Atterrissage sur Porte-Avion).

Remarque: Il n'est pas nécessaire d'atterrir pour achever une mission. Cependant, vous recevrez un score plus élevé si vous atterrissez. Vous pouvez terminer la mission en pressant la touche ESC; mais, si votre avion est endommagé, et que vous abandonniez avant l'atterrissage, vous vous écraserez.

S'éjecter

CTRL - B

Si les dégats sont trop importants, vous devrez certainement sauter en parachute. Assurez-vous que vous avez assez d'altitude (à peu près 1000, 2000 pieds). S'éjecter au-dessus d'un territoire ennemi provoquera votre capture.

Macintosh	
⌘-B	S'éjecter

Le Vieux Manuel

Thrustmaster®

Les As du Pacifique autorise le Système de Contrôle de Vol Thrustmaster® et le Système de Contrôle des Armes. Ils peuvent être sélectionnés à partir du Tableau des Préférences.

Système de Contrôle de Vol Mark 1

Le manche de vol du Thrustmaster® SCV se comporte comme un joystick standard, mais ses boutons supplémentaires offrent des possibilités uniques.



Bouton 1 (Gachette) - Fait feu avec l'arme sélectionnée.

Bouton 2 (pousse) - Change la Vue entre externe et cockpit.

Bouton 3 (mi-hauteur) - Lâche bombes et torpilles.

Bouton 4 (bouton rosâtre) - Change d'arme.

Le SCV possède aussi un petit bâton poussoir ou "chapeau" à coté du Bouton 2. Bouger ce bouton vous permettra de changer de vue dans le cockpit.

Position neutre : Regarde devant
Position avant: Regarde devant vers le haut
Position droite: Regarde à droite
Position gauche: Regarde à gauche
Position arrière: Regarde derrière

Remarque: Le chapeau SCV ne peut marcher que si vous utilisez la méthode "Clavier seulement" ou "Thrustmaster® SCA" pour contrôler votre puissance.

Ludeux Manuel

Système de Contrôle des Armes Thrustmaster®

Le SCA Thrustmaster permet le contrôle de la puissance en plus de nombreuses commandes contrôlées d'ordinaire par le clavier. Pour mettre en place votre SCA, poussez les interrupteurs 1,2,5.

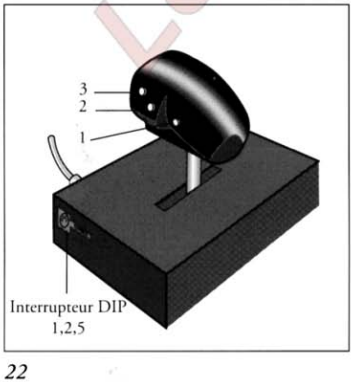
Contrôle des gaz

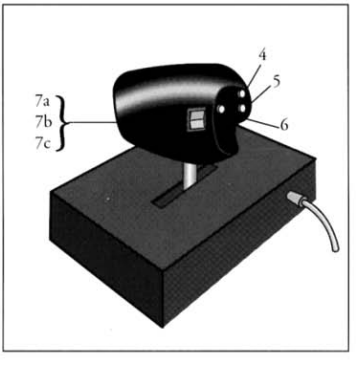
Déplacez la manette vers l'avant pour augmenter les gaz, vers l'arrière pour les diminuer. Pousser la manette vers l'avant jusqu'au premier cran applique la puissance maximale de sécurité. Le deuxième cran libère plein gaz.

Contrôle des Armes

Chaque bouton du SCV a une fonction:

Bouton 1	Envoie un message radio
Bouton 2	Désenraille les mitrailleuses
Bouton 3	Enclenche le Pilotage Automatique
Bouton 4	Montre la Carte
Bouton 5	Lâche le reservoir externe
Bouton 6	Freins aériens
Bascule 7a	Bouge les volets en positions haute, basse ou intermédiaire
Bascule 7b	Position neutre
Bascule 7c	Bouge les trains d'atterrissage vers le haut et vers le bas





Le Vieux Manuel

Préférences

F10 Accède au Tableau des Préférences.



Après avoir changé vos préférences, ACCEPTE ou ESC sauvegarde vos changements.

Le tableau des préférences vous permet d'adapter certains des aspects techniques des *As du Pacifique* à vos goûts et à la configuration de votre ordinateur. Les changements de préférences sont sauvegardés sur disque.

Quand vous accédez au Tableau de préférences depuis l'extérieur de la simulation, vous pouvez faire les changements suivants:

Macintosh

⌘-O Accès au Tableau des Préférences

Commandes de l'avion

Les *As du Pacifique* reçoit tous les périfériques actuellement disponibles. Avec les Contrôles de Préférences Manche, Gaz ou Gouvernail, vous pouvez adapter la Simulation à votre équipement.

Contrôle du Manche - Choisir entre le Clavier seulement, joystick 1, Yoke, Thrustmaster SCV, ou la souris.
Contrôle du gouvernail - Choisir entre le Clavier seulement, joystick 2, ou pédales du gouvernail.
Contrôle des Gaz - Choisir entre le Clavier seulement, joystick 2, curseur coulissant du joystick ou le Thrustaster SCA.

Contrôle des Menus

Choisir quels contrôleurs déplaceront le curseur du menu.

Joystick On/Off - A enclencher si vous désirez utiliser votre joystick sur les menus. Vous pouvez toujours déconnecter votre joystick en pressant Alt-J.
Souris On/Off - A enclencher si vous désirez la souris sur les menus. Vous pouvez toujours la déconnecter en pressant Alt-D.
Etalonnage - Rétalonner votre joystick pour l'utiliser sur les écrans menus.

Effets son On/Off

Musique On/Off

Le Vieux Manuel

Lorsque vous accédez au Tableau des Préférences depuis l'intérieur de la simulation, vous recevez les options supplémentaires suivantes:



Etalonnage

Vous pouvez choisir quel instrument à étalonner. Suivez les suggestions données.

Niveau de détail

L'allure de l'animation dépend de la rapidité de votre ordinateur et de la précision graphique utilisée. La vitesse de votre ordinateur ne peut pas être changée, mais vous pouvez contrôler l'animation en ajustant la précision de details utilisée. Vous pouvez donc trouver votre équilibre préféré entre rapidité et précision graphique. Quand vous installerez les *As du Pacifique*, les réglettes de détail seront ajustées selon la vitesse de votre ordinateur.

Détail du Monde - Contrôle la précision graphique du sol.
Détail Avion - Ajuste la précision graphique des avions.
Echelle du Temps - Ajuste l'allure de l'action en permettant au jeu d'effectuer des "pas" plus ou moins grands. Si la situation paraît difficile à contrôler, essayez de réduire l'échelle du Temps.
Sol On/Off pendant le combat -Reduit la précision graphique du sol pendant le combat.

Remarque: Puisqu'il n'y a pas de musique pendant les missions, l'option Musique On/Off n'est pas proposée.

Le Vieux Marin

Tableau de Réalisme

ALT - R Apporte le Tableau de Réalisme.

Le tableau de réalisme vous permet d'allumer ou d'éteindre certaines parties de la simulation de vol. Pressez ACCEPTE ou ESC pour confirmer vos changements et sortir. RESTAURE pour annuler.



Réglages de Réalisme -Novice, normal, expert.

Avec ces trois options ,vous pouvez établir le niveau de réalisme du simulateur en concordance avec votre niveau. Sélectionner Novice si vous effectuez vos premiers vols. Utilisez expert si vous êtes un pilote vétéran.

Réglages du Réalisme

Il y a dix réglages de réalisme. Un signe à côté d'une sélection indique que le réglage correspondant est activé. Les effets d'activation des différents réglages sont les suivants:

Eblouissement - Les avions arrivant face au soleil sont très difficiles à voir.
Méteo Réaliste - Le temps varie. Sinon, le ciel est toujours dégagé.
Enrayage D'Armes Permis - Vos mitrailleuses peuvent s'enrailler. Tapez U plusieurs fois pour désenrailler.
Moteurs Pouvant Brûler - Si la température d'un moteur est maintenue haute, le moteur peut être endommagé. Un moteur endommagé réduit sa vitesse maximale.
Évanouissement Permis-Une trop forte arcélération provoque votre èvanouissement.
Munition limitées - Vous pouvez tomber en panne de munitions.
Carburant limité - Une Panne de carburant est possible.
Avion Pouvant être Touché - Votre avion peut être endommagé. Lorsque désactivé, votre avion est invincible, mais aucun point ne peut être marqué et votre score reste à zéro.
Collisions Autorisées - Les collisions en vol peuvent se produire.
Pas d'Instructions pendant le Vol - Vous ne recevrez aucune instruction spéciale pour vous aider dans votre mission.

Le Vieux Manuel

Combat

Facile - Les avions ennemis sont faciles à toucher et à abattre. Votre avion est difficile à atteindre et peut supporter davantage de dommages que les avions ennemis.
Standard - Vous avez toujours plus de chance de toucher l'ennemi mais cet avantage est réduit.
Difficile - Vous n'avez pas d'avantage dans vos chances de toucher l'ennemi.

Modèles d'Avions

Novice - Votre avion est facile à piloter; il ne piquera pas du nez quand vous tournerez.
Intermédiaire - Quand vous tournez, il a tendance à piquer du nez. Corriger ceci en appliquant une pression arrière sur le joystick.
Expert - Chaque appareil aura ses propres bizarreries.

Remarque: pour plus d'informations sur les différences entre les réglages, voir la section Instruction de Vol.

Facteur Score

Les sélections sur le tableau de réalisme affectent le comptage des points. Plus les réglages du realisme sont faciles, plus le facteur score est faible. Quand "Avion Pouvant être Touché" n'est pas activé, votre avion sera invincible, mais le facteur score sera zéro, ce qui empêche de marquer quelque point que ce soit.

Période de Grâce

Une fois la mission commencée, vous avez 30 secondes pour changer les réglages de réalisme qui s'accompagnent d'une modification du facteur score.

Le vieux Manuel

APRÈS VOL

ESC	Termine la Mission
ALT - X	Retour au DOS

Macintosh
⌘-Q Quitter

Remarque: Si vous sortez dans le DOS, le statut de la mission en cours et les réglages des Préférences et du réalisme ne seront pas sauvés.

Terminer une Mission

Vous pouvez terminer votre mission à n'importe quel instant (touche ESC) sauf pendant un combat. Vous recevrez plus de points si vous atterrissez à votre base ou sur un porte-avion à la fin de votre mission. Un message s'affichera, vous demandant si vous voulez arrêter ou continuer à voler. **Si vous abandonnez alors que votre avion est touché, cela provoque votre écrasement! Si vous arrêtez avant que la mission ne soit accomplie, vous laisserez des avions et navires alliés à la merci de l'ennemi!**

Autres fins possibles

Prison - Si vous atterrissez ou vous écrasez (et survivez) en territoire ennemi, vous finirez dans un camp de prisonniers de guerre ennemi.

Ecrasement - Si vous survivez, vous devrez certainement être hospitalisé jusqu'à ce que vous vous remettiez de vos blessures.

Tué dans l'action - Si vous subissez trop de dommages vous en paierez le prix.

S'éjecter - Ejectez-vous de votre avion endommagé en pressant **CTRL-B**.

Bilan

Lorsque la mission est terminée, un débriefing récapitule les résultats de la mission.



Résultats de la Mission

Ce message décrit le succès ou l'échec de la mission.

Le vieux Manuel

Avions abattus/Cibles Détruites

Compte le nombre total de cibles ennemies détruites ainsi que le nombre de cibles détruites personnellement. Les cibles sont groupées en 4 catégories:

Avions - Nombres d'engins abattus.

Navires touchés - nombre d'impact de bombes, roquettes ou torpilles.

Navires coulés - Nombre de bâtiments irréparables.

Attaques au sol - Nombres de cibles terrestres détruites.



Fourni par le Musée National de l' Air et de l' Espace, Institution Smithsonienne.

★ Carte de score d'Air Group Two. Air Group Two vit de nombreux combats pendant la guerre, y compris dans les Batailles de la Mer de Corail et de la Mer des Philippines.

Score

Le score est basé sur différents facteurs:

— Succès de votre mission.

— Descendre des avions ennemis, détruire bateaux et cibles terrestres.

— Points déduits pour la destruction des avions de votre propre base.

— Bonus pour atterrir à votre propre base ou porte-avion après accomplissement de votre mission.

— Votre score est multiplié par le facteur score, spécifié dans le tableau de réalisme.

Dans toutes les missons disponibles sous Effectuer une Simple Mission, votre score déterminera votre classement parmi la liste des Meilleures Missions. En mode Carrière, votre score affectera votre promotion dans le classement.

Commission d'Enquête

Si vous abattez un avion allié lors d'une mission, vous paraîtrez devant la commission d'enquête. Pendant un Effectuer une Simple Mission, passer devant la commission diminue votre score. En mode Carrière, les pénalités sont bien plus sévères. Lorsque vous jouez pour une carrière, passer devant la commission une troisième fois signifie la perte de vos insignes et l'attachement au sol definitif.

Enregistreur de Mission

L'un des aspects les plus passionants des *As du Pacifique* est l'Enregistreur de Mission. Grâce à lui vous pouvez enregistrer une mission entière, la sauvegarder sur disque et la rejouer. L'Enregistreur de Mission vous permet aussi de modifier la mission sauvegardée. Vous pouvez modifier les Vues, Regarder les actions sous tous les angles (y compris de derrière les autres appareils) et rentrer à nouveau dans la simulation à n'importe quel point. Les changements que vous effectuez peuvent être à leur tour sauvés, rejoués, et modifiés davantage. Vous devenez tout simplement acteur, producteur et directeur de vos propres combats de la deuxième guerre mondiale. Pour répandre la nouvelle de votre talent, vous pouvez utiliser un modem ou disque souple pour transférer l'enregistrement de vos missions à vos amis qui possèdent aussi les *As du Pacifiques.* Ils peuvent alors charger les fichiers et admirer votre travail.

Lumières, Caméra, Action!

La première étape pour utiliser l'Enregistreur de Mission est de sauvegarder votre mission sur une bande (tape) quand elle est finie.

— Nommer le fichier et presser Sauve pour automatiquement sauver la mission dans un sous-répertoire appelé BANDES.

— Presser Annule fera avorter la sauvegarde de la mission, effaçant la mission enregistrée et sortant de la simulation.

IMPORTANT! Le nom de la mission ne peut dépasser huit charactères de longueur. L'ordinateur coupera les charactères en trop, ne gardant que les huit premiers. Si le disque ne contient pas assez d'espace, vous recevrez un message d'avertissement.

Edition

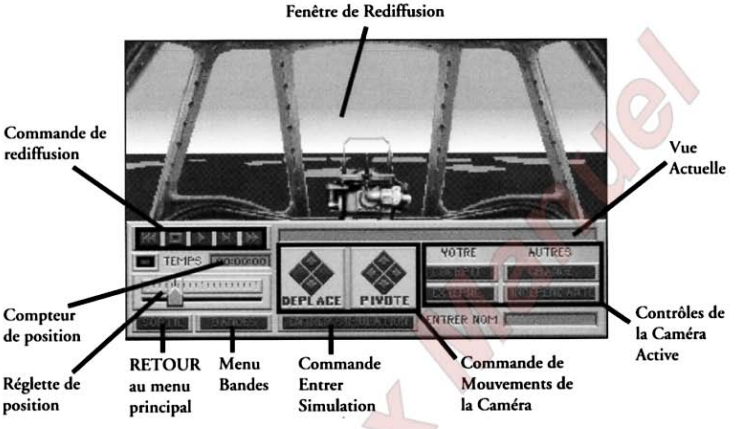
Une fois la mission enregistrée et sauvée, sélectionnez Enregistreur de Mission à partir du menu principal. Cela activera le mode rappel des As du Pacifique. Vous verez apparaître la liste des missions sauvées. Sélectionnez la mission que vous désirez rejouer et pressez Load (charger). La bande se chargera et le tableau de contrôle de l'Enregistreur de Mission s'affichera.



Fourni par le Musée National de l' Air et de l' Espace, Institution Smithsonienne.

★ Aide de la mère-patrie. Un pilote Marine Corsair a la chance de pauser pour une photo de propagande avec une brune aux longues jambes.

Le Vieux Marin



Logiciels Manuel

Fenêtre de Rediffusion

La fenêtre de rediffusion est l'endroit où est rejouée la mission que vous avez chargée. Elle projettera la mission exactement comme vous l'avez jouée. La fenêtre de rediffusion a deux modes d'affichage. **Edition** et **Plein Ecran**.

—**Edition** montre la fenêtre de rediffusion avec les commandes de l'Enregistreur de Missions recouvrant la partie inférieure de l'écran. Utilisez ce mode pour visionner et éditer.

—**Plein Ecran** montre la Fenêtre de Rediffusion sans les commandes de l'Enregistreur. Vous verrez apparaître l'image complète de votre mission sur tout l'écran. Vous pouvez utiliser votre joystick pour éditer.la vue.

Pour passer du mode Edition au mode Plein Ecran, pressez la touche **ESC**.

Commandes de Rediffusion

Les commandes de Rediffusion fonctionnent comme les commandes classiques d'un magnétoscope. Vous pouvez effectuer: avance rapide, retour rapide, marche, arrêt et avance image par image. On notera cependant que si l'avance rapide peut être incrémentale, le rembobinage ramène la bande au tout début.

Compteur de position

Tout comme sur un magnétoscope, le compteur permet de vous repérer sur la bande.

Réglette de Position

La réglette de position fonctionne de deux facons différentes. D'abord, elle sert à visualiser l'avance de la bande. Deuxièmement, elle sert de marque à l'avance rapide, vous permettant d'avancer jusqu'à l'endroit de la bande désiré. Pour utiliser la Réglette en Avance rapide, déplacez la barre de la distance désirée sur la bande. Quand vous relâcherez cette barre, l'Enregistreur de Mission affichera un compte-à-rebours pendant qu'il débobinera jusqu'au point prédéterminé.

Remarque: Ce repère ne peut pas être déplacé vers l' arrière. Vous devez utiliser la commande Retour.

Contrôles de la Caméra Active

Les Contrôles de la Caméra Active vous permettent de changer l'emplacement de la caméra. Sous la section VOTRE, vous pouvez déplacer la caméra entre le cockpit et la vue extérieure. Sous la section AUTRES, vous pouvez bouger la caméra entre la vue externe des autres avions et une caméra indépendante globale.

Les options *CHANGE* et *INDEPENDANTE* deviennent actives quand vous mettez la caméra sur *EXTERNE*. Le fait de presser continuellement CHANGE vous fera passer d'un avion ennemi à l'autre (vues externes). Appuyer sur INDEPENDANTE libère la caméra de tout mouvement d'avion et elle peut alors être contrôlée entièrement par les Commandes de Mouvements.

Commandes de Mouvements de la Caméra.

Une fois la Caméra Active choisie, l'origine de la vue peut être règlée finement en utilisant les Commandes de Mouvements de la Camera. Les deux touches flèchées agissent de façon légèrement différente, selon le positionnement de la Camera Active.

Caméra Active dans le Cockpit.

COCKPIT vous permet d'obtenir les vues du cockpit vers l'avant, l'arrière, la gauche, la droite.

EXTERNE vous permet d'obtenir les vues de l'extérieur de l'avion vers l'avant, l'arrière, la gauche, la droite.

Caméra Active à l'Extérieur de l'Avion

DEPLACE vous permet de zoomer avant et arrière. En mode INDEPENDANTE, cette fonction vous permet aussi de déplacer la caméra de gauche à droite.

PIVOTE permet la rotation de la caméra par dessus, par dessous, ou latéralement.

Le vieux Manuel

Bandes

Appuyez sur le Bouton Bandes pour faire apparaître le Tableau de Commandes pour bandes.

CHARGE NOUVELLE BANDE: Affiche le menu pour charger les bandes.

SAUVEGARDE BANDE ACTUELLE: Affiche le menu pour sauvegarder les bandes.

EFFACE BANDE(S): Affiche le menu pour effacer une mission enregistrée. Afin d'effacer une mission du sous-répertoire BANDES, sélectionnez la mission et pressez *annule.*

TERMINE: Referme le Tableau de commandes pour bandes.

Entrer Simulation

Pressez *Entrer Simulation* à n'importe quel instant de la projection pour vous replacer dans la simulation. Vous pouvez rejouer la Mission, et faire tous les changements que vous désirez. Quand la mission est terminée, vous aurez le choix entre les options suivantes: Révision de la Mission, basée sur les modifications apportées, ou Retour à l'Enregistreur de Mission.

Sortie

Abandonne l'Enregisteur de Mission, et retourne au menu principal. Si vous avez fait des changements que vous n'avez pas sauvés, on vous demandera de sauver ou non vos modifications.

Edition

Quand la projection de la bande est arrêtée, vous pouvez régler finement la vue. Quand vous avez la vue désirée, poursuivre la diffusion. Les changements de vue prennent place instantanément.

Si vous désirez inclure une bande dans la démo des As du Pacifique, nommez la sous la forme de Demo*.vcr. A partir du Autres options du Menu Principal, Sélectionner DEMO. Toutes les bandes de démos nommées demo*.vcr s'affichent.

Le Vieux Manuel

S'ENGAGER DANS UNE CARRIÈRE

Quand vous choisissez de voler pour votre Carrière, vous ne volez pas seulement pour une mission, vous vivez la vie d'un pilote. Votre carrière se composera d'une série de campagnes, et vous volerez pour l'un des escadrons qui ont réellement combattu. Chaque campagne a ses défis et ses tactiques propres, et chaque campagne comporte aussi ses batailles-pivots qui ont influencé l'issue de la guerre. Ayant porté une campagne jusqu'à son dénouement, vous aurez la possibilité de vous retirer après de bons et loyaux services, ou de signer pour une autre campagne.

Vous effectuerez un large éventail de missions, y compris des escortes, des interceptions et des patrouilles. Vous aurez aussi à piloter (ou à combattre) de tout nouveaux engins récemment sortis. Bien que certaines missions seront telles que le briefing les aura prévues, restez vigilant! Les plus grands As de la guerre rôdent dans le ciel.

En volant en mode Carrière, vous pouvez être promu au poste de commandement. Vous commencerez sûrement comme nouvel équipier, suivant les instructions de votre chef. Après une série de succès en vol, vous obtiendrez la responsabilité de commander votre équipier. Finallement, vous serez désigné Chef de Vol ou Shotai, et commanderez plusieurs avions en combat.

Si vous faites preuve d'un courage exceptionnel, vous recevrez des médailles pour vos performances. En tant que pilote Japonais, la plus haute distinction que vous puissiez recevoir est l'Ordre de première Classe du Soleil Levant. Les pilotes Americains aspirent à la Médaille d'Honneur du Congrès si leur performance est "...au-delà de l'appel du devoir..." Lorsque vous recevez une médaille, elle apparaît dans votre Dossier de Pilote ou sur votre répertoire photo.

Si votre période de vol dure jusqu'à la fin de la guerre, votre carrière s'achevera par une retraite méritée. On vous montrera votre Dossier de Pilote, ainsi que votre situation par rapport à vos équipiers pilotes. Si on vous a reconnu davantage de victoires que n'importe quel As n'a jamais obtenues historiquement, vous serez proclamé "As des As."

Menu Carrière



Commencer une Carrière

On vous demandera de choisir votre camp et de donner le nom de votre pilote. Si le tableau de carrière est plein, vous devrez effacer un nom existant.

Le Vieux Manuel

Une fois votre camp choisi et votre nom tapé, on vous présentera un sommaire. Vous pourrez alors choisir la date de votre premier vol. Vous pourrez aussi changer votre service, votre rang ou votre nom. Pressez ACCEPTE pour commencer votre carrière. Bonne chance!



Continuer une Carrière

Sélectionnez avec quel pilote vous désirez continuer. En pressant *Vue*, vous verrez le dossier du pilote sélectionné.

Vue des Meilleures Carrières

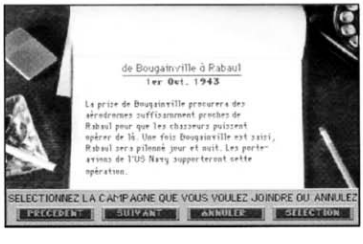
Affiche les 10 meilleures performances de carrière jusqu'à présent, classées par nombres de victoires. Pressez *Vue* affichera le dossier du pilote sélectionné.

Retour au Menu Principal

Annule le menu carrière et retourne au menu principal.

Campagnes

En début de carrière, on vous demandera de sélectionner une campagne historique. Chaque campagne recrée un conflit-clé. Les escadrons, les vaisseaux de guerre, et les cartes sont pris directement de chaque conflit.



Sélection d'une Campagne

Vous verrez un document décrivant une campagne (briefing). Utilisez les touches SUIVANTE ou PRECEDENTE pour lire d'autres campagnes. Pressez SELECTION pour commencer la campagne affichée.

Sélection d'Escadron

Des renseignements sur l'escadron s'affichent, comprenant le type d'avion à piloter, la qualité du pilote, et les As de l'escadron (s'il y a lieu). Si vous avez le choix entre plus d'un escadron, vous pouvez les faire défiler en pressant SUIVANT ou PRECEDENT. Pressez SELECTION pour joindre l'escadron affiché à l'écran. Une fois l'escadron sélectionné, vous pouvez commencer la campagne.

Le Vieux Manuel

Carte du Pacifique



On vous montre l'emplacement de votre escadron. Utilisez les touches < et > pour dérouler la carte vers la gauche ou la droite. Vous pouvez observer différents lieux d'intérêt sur la carte. Le nom de chaque endroit apparaîtra (pas néccessaire de presser de bouton). Pressez EXIT quand vous avez terminé.

Menu Piste d'Envol



Info Escadron

Cet écran affiche les mêmes renseignements que vous avez passés en revue lors de la sélection de votre escadron: type d'avion à piloter, qualité du pilote, emplacement, et As de l'escadron.

Vue de la Carte de Guerre

Vue de la carte du pacifique.

Vue du Dossier de Pilote

Revoyez votre dossier actuel comprenant le nombre total de victoires par sorte de cible, le classement de votre pilote, le type d'avion, vos décorations et vorte score de carrière. A partir de votre dossier de pilote, vous pouvez regarder votre répertoire de victoires. Ce carnet est un ensemble de photos et de mementos retraçant les grands moments de votre carrière. Vous pouvez tourner les pages en plaçant le curseur soit sur le coin inférieur de la page, soit sur le numéro de la page.

Vue sur l'avion



Inspectez votre appareil. Utilisez les touches fléchées pour changer de vue.

Copie Carrière

Si vous vous en sortez très bien, il est recommendé de sauver votre statut au cas ou vous soyez abattu. Après avoir pressé *Copie Carrière*, taper le nom sous lequel vous desirez sauver votre carrière. Si le tableau est plein, vous devrez effacer un autre pilote ou annuler. Cette carrière sauvegardée peut être rappelée à partir de l'option Continuer une Carrière, dans le Menu Carrière.

Le vieux Manuel

Remarque: Les progrès les plus récents d'un pilote sont automatiquement sauvegardés en sortant du menu Plaquette de Vol. Copie Carrière s'utilise afin de sauver une version séparée de la carrière actuelle pour une future restauration. Ceci est très utile pour annuler une faute que vous avez faite dans une mission. Si vous périssez ou vous effectuer un acte qui endommage votre carrière, vous aurez la possibilité de restaurer la carrière sauvée et de rejouer la mission jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat.

Retour au Menu Principal
Le fait de presser Retour au Menu Principal sauvera le statut actuel de votre pilote et vous renverra au menu principal. Vous pourrez restaurer cette carrière en pressant Continuer une Carrière à partir du Menu Carrière et en sélectionnant le Tableau de Carrières.

Evènements Spéciaux de Carrière

Tout au long de votre carrière, vous serez le témoin et vivrez des évènements majeurs qui affecteront votre carrière.

Mutation d'escadron
On vous signalera si votre escadron a été muté dans un lieu différent.

Transferts Forcés
Si votre escadron est remplacé ou transféré, on vous fera part de votre nouvelle affectation.

Le Bar
Vous entendrez les derniers discours de vos collègues pilotes à propos de la guerre. Vous pourrez apprendre les "trucs" utiles en combat, et entendrez des rumeurs sur les tout derniers engins qui devront bientôt sortir.

Promotions et Médailles
Si vous accomplissez votre devoir avec brillo, vous recevrez une décoration en reconnaissance de votre valeur. Les médailles disponibles dépendent du service pour lequel vous volez. Voir la section Médailles et Distinctions. Des promotions seront attribuées au pilote qui accomplit l'objectif de ses missions avec régularité.

Issue de la Guerre

Si vous avez assez de chance ou de talent pour survivre, vous verrez la fin de la guerre. A la fin de votre carrière, votre statut d'As sera classé avec celui des autres pilotes. Si votre performance vous a placé parmi les 10 meilleurs carrières, vous serez placé sur le tableau des Meilleures Carrières.

eVieux Manuels

VERSION FRANÇAISE PRÉPARÉ PAR . . .

Traduction

Directeur de Traduction ..... Norm Nelson
Traducteur ..... Bruno Pitzini

Manuel des Commandes

Présentation du Manuel ..... Jenny Gray

Le Vieux Manuel

Notes

Il Est Interdit de Copier ce Logiciel Sans Autorisation

Ce logiciel est protégé par les lois de reproduction. Il est interdit de copier ou de distribuer des copies de ce logiciel à l'exception d'une copie de sauvegarde pour vos propres archives. La duplication de ce logiciel pour toute autre raison telle que vente, prêt, location ou cadeau est illégale et peut entraîner des poursuites judiciaires.



en tant que membre de Software Publishers Association (SPA), soutient les efforts contre le piratage de logiciel.
Transmettre toutes violations à:
SPA
1101 Connecticut Avenue, NW, Suite 901
Washington, DC 20036, USA

MENTION DE RÉSERVE

Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont soumis à des droits d'auteur.Tous droits de reproduction sont réservés. Toute reproduction, traduction, ou réduction, par quelque procédé que ce soit, faite sans le consentement préalable par écrit de Dynamix, Inc., P.O. Box 485,Coarsegold, CA 93614 USA, est illégale.