Birds Of Prey™

Résumé des commandes

Pour IBM® & compatibles

Pour commencer

Le manuel inclus avec votre logiciel est destiné à servir de guide général pour toutes les versions de ***Birds Of Prey***. Certaines caractéristiques de la version IBM peuvent être légèrement différentes de celles décrites dans le manuel. Pour avoir des informations propres à la version IBM, consultez la section Modifications du manuel de ce résumé des commandes. Utilisateurs sans souris : lisez avec attention la section Modifications du manuel - certaines sont importantes et vous concernent particulièrement.

Spécifications

Pour jouer à ***Birds Of Prey***, il vous faut un ordinateur IBM ou compatible équipé d'un disque dur avec 480 Ko d'espace libre au minimum. Votre système doit fonctionner sous DOS 3.0 ou une version supérieure. La quantité minimale de mémoire libre dépend du type d'adaptateur graphique utilisé :

VGA 256 couleurs	567 Ko
VGA 16 couleurs	498 Ko
EGA	498 Ko
CGA	512 Ko

Si votre ordinateur dispose de l'EMS (spécification de mémoire d'expansion) (LIM-EMS 3.0 ou version supérieure) et si vous jouez en mode VGA 256 couleurs, votre ordinateur utilise 501 Ko de mémoire libre et 64 Ko d'EMS.

Vous aurez besoin de plus de mémoire libre pour le mode de son choisi :

Sound Blaster™	20 Ko
MT-32™	9 Ko
LAPC-1™	9 Ko
AdLib™	5 Ko
Haut-parleur interne du PC	3 Ko
Sons échantillonnés du PC	37 Ko

Pour installer Birds Of Prey sur un disque dur

Birds of Prey est livré sur deux disquettes 5,25 " ou une disquette 3,5 ". Une des disquettes contient un programme vous permettant et de :

- créer un répertoire de jeu sur votre disque dur.
- copier les fichiers de jeu nécessaires sur le répertoire.
- créer un fichier séquentiel contenant les configurations sonore et graphique pour votre ordinateur.

Pour installer Birds Of Prey :

1. **Utilisateurs de disquettes 5,25 "** : Introduisez la disquette **BOP_INST_1** dans le lecteur approprié.
   Utilisateurs de disquettes 3,5 " : Introduisez la disquette de jeu dans le lecteur approprié.
2. Passez au lecteur où vous avez introduit la disquette. Par exemple, si vous l'avez introduite dans le lecteur A, tapez **A:** et appuyez sur **Entrée**. Si vous l'avez introduite dans le lecteur B, tapez **B:** et appuyez sur **Entrée.**

   Remarque : vous devez mettre le lecteur de disquette en marche avant d'exécuter la commande Install. Il ne suffit pas de taper simplement **A:Install** ou **B:Install**.
3. Tapez **INSTALL** et appuyez sur **Entrée**. L'écran Configuration apparaît.
4. Les options de l'écran Configuration vous permettent de configurer ***Birds Of Prey*** pour votre ordinateur. Pour modifier un réglage, mettez une option en évidence à l'aide des **flèches haut/bas** du curseur puis appuyez sur **Entrée**. Les différents réglages possibles pour cette option apparaissent. Mettez le nouveau réglage en évidence et réappuyez sur **Entrée**. Si vous avez une souris, vous pouvez faire vos sélections en pointant tout simplement sur une option ou un réglage et en cliquant avec le bouton gauche.

OPTION	REGLAGES
Graphics	(Graphiques) Choisissez **CGA**, **EGA**, **VGA 16 Couleurs** ou **VGA 256 Couleurs**.
Sound FX	(Effets sonores) Choisissez **MT 32**, **LAPC-1**, **Sound Blaster**, **Adlib**, **PC Speaker** (Haut-parleur du PC), **PC Speaker Samples** (Echantillons du haut-parleur du PC) ou **No Sound** (Pas de son). **PC speaker** et **PC Speaker Samples** utilisent haut-parleur interne pour les effets sonores à la différence que sous l'option **PC Speaker**, vous n'entendez que de simples 'bip', tandis que sous l'option **PC Speaker Samples**, vous avez des échantillons de sons de meilleure qualité. Les utilisateurs de machines plus lentes doivent choisir **PC Speaker**, option sous laquelle la vitesse du jeu reste inchangée.

Si vous avez un module CM32L ou CM64, sélectionnez le réglage LAPC-1.

Drive (Lecteur) Choisissez le lecteur de jeu : **C:**, **D:**, **E:**, **F:**, ou **G:**.

Directory (Répertoire) Le programme d'installation crée automatiquement un répertoire incluant le jeu. Par défaut, ce répertoire est nommé BIRDS et se trouve au niveau central du disque dur. Si vous le désirez, vous pouvez changer son nom et/ou son emplacement. Sélectionnez Directory (Répertoire), tapez un nouveau nom et un nouveau chemin d'accès au jeu, puis appuyez sur **Entrée**.

5. Après avoir configuré le jeu pour votre ordinateur, mettez en évidence **Continue** (Continuer) et appuyez sur la **barre d'espacement**. **Utilisateurs de disquettes 5,25 "** : vous devrez changer de disquettes de temps en temps.

Chargement

Pour charger Birds Of Prey :

1. Initialisez votre ordinateur comme d'habitude.
2. Si vous avez une souris compatible Microsoft™ , assurez-vous que le gestionnaire est chargé.
3. Passez au lecteur choisi. Par exemple, si vous avez installé le jeu sur le lecteur C, tapez **C:** et appuyez sur **Entrée**.
4. Tapez **CD** et le chemin d'accès au jeu. Par exemple, si celui-ci figure dans BIRDS (nom du répertoire par défaut), tapez **CD\BIRDS** et appuyez sur **Entrée**.
5. Tapez **BOP** et appuyez sur **Entrée**. Le jeu se charge et l'écran Titre apparaît. Appuyez sur une touche ou cliquez avec un des boutons de la souris pour continuer.

Protection contre la copie

Le programme vous demande d'entrer une information concernant un avion ou une arme du jeu. Prenez votre manuel ***Birds Of Prey*** au *Chapitre 6 : Description des appareils et des armes* (pp 123-184). Cherchez l'arme ou l'avion demandé à l'écran, entrez l'information et appuyez sur **Entrée**. Vous devez taper le nombre exactement comme dans le manuel sans oublier les zéros et les virgules.

Vous avez droit à trois essais pour donner la bonne réponse. Si vous échouez les trois fois, vous devrez recharger le jeu.

Sélection avec la souris ou le clavier

Bon nombre des options des écrans de pré-vol (*Chapitre 2* de votre manuel) peuvent être sélectionnées à l'aide d'une souris ou du clavier. Cependant, quelques-unes de ces options ont été conçues pour être utilisées uniquement avec une souris. Autrement dit, vous devez les sélectionner avec le pointeur et cliquer avec le bouton droit ou gauche.

Si vous n'avez pas de souris, vous pouvez vous servir du clavier pour déplacer le pointeur et sélectionner les options. Pour déplacer le pointeur, maintenez la touche **Gauche-Alt** ou **Droite-Alt** enfoncée puis appuyez sur une des quatre touches curseur. Les touches **Insert** et **Home** ont respectivement les mêmes fonctions que les boutons **gauche** et **droit.** Quand le pointeur est sur l'option que vous voulez sélectionner, appuyez sur **Insert** au lieu de cliquer avec le bouton **gauche** ou sur **Home** au lieu de cliquer avec le bouton droit.

Sauvegarder un pilote (jeu)

Vous ne pouvez sauvegarder un pilote qu'à l'écran Pilot Record (Dossier des pilotes). Le pilote est automatiquement sauvegardé dans le répertoire où le jeu a été installé.

Pour sauvegarder un pilote sur votre disque dur :

1. Retournez à l'écran Pilot Record.
2. Appuyez sur **S** ou sélectionnez **Save** (Sauvegarder) sur les menus pilotes. Au bout d'un moment, l'affichage **Save Pilot** (Sauvegarder pilote) apparaît.
3. Tapez un nom pour votre jeu sauvegardé et appuyez sur **Entrée**.

Pour charger un pilote précédemment sauvegardé (jeu)

Vous ne pouvez charger un pilote qu'à partir de l'écran Pilot Record (Dossier des pilotes).

Pour charger un pilote précédemment sauvegardé à partir de votre disque dur :

1. Retournez à l'écran Pilot Record (Dossier des pilotes).
2. Appuyez sur **L** ou sélectionnez **Load** (Charger) sur les menus pilotes. Au bout d'un moment, l'affichage Load Pilot (Charger pilote) apparaît.
3. Pointez et cliquez avec la souris (ou utilisez les fonctions clavier) pour mettre en évidence le nom du pilote que vous voulez charger. La sélection mise en valeur apparaît au-dessus de la commande **Load** (Charger) dans la case d'affichage.
4. Sélectionnez **Load** (Charger). Le pilote est chargé et vous retournez automatiquement à l'écran Pilot Record (Dossier des pilotes).

Annuler l'ordre de charger ou de sauvegarder

Lorsque vous êtes sur l'écran Load Pilot (Charger pilote) ou Save Pilot (Sauvegarder pilote), vous pouvez annuler l'ordre de charger ou de sauvegarder en sélectionnant l'option **Exit** (Sortie).

Interrompre le jeu

Vous pouvez interrompre le jeu en cours en appuyant sur :

- **F4**
- Le second bouton de votre joystick (trouvez-le en faisant des essais)
- Le bouton droit de la souris

Dès que vous êtes prêt à reprendre le jeu, appuyez sur **F4**.

Sortie vers DOS

Vous pouvez, à tout moment, quitter le jeu et retourner à DOS en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée et en appuyant deux fois sur **C**.

Modifications du manuel

Changement des types de terrain **(p.33)**

Il est impossible de changer de type de terrain avec la version IBM de ***Birds Of Prey***.

Examen du dossier de mission **(p.35)**

Dans la version IBM de ***Birds Of Prey***, vous pouvez appuyer sur **Virgule (,)** pour afficher le dossier de mission. Servez-vous des flèches **vers le haut** (↑) et **vers le bas** (↓) pour faire défiler le texte. Quand vous avez fini d'examiner le dossier, appuyez sur **Virgule (,)** pour retourner à l'écran Pilot Record (Dossier des pilotes).

Dots On/Off (Avec/Sans points) **(p.36)**

Il n'y a pas de points en mode CGA

Dithering On/Off (Reflets) **(p.37)**

Cette option ne s'applique qu'aux modes EGA et VGA 16 couleurs.

En mode VGA 256 couleurs, cette option est remplacée par une option paysage/ciel. Choisissez un des réglages suivants :

Simple Sky/Land (Ciel/Terre unicolores) — une nuance de vert pour la terre et une nuance de bleu pour le ciel. Votre ordinateur peut actualiser plus vite les écrans dans ce mode, ce qui accroît la vitesse apparente du jeu.

Graduated Sky (Ciel nuancé) — ciel de couleur dégradée tandis que la terre reste unicolore.

Graduated Sky/Land (Ciel/Terre nuancés) — ciel et terre de couleurs dégradées

Menu Side (Camp) **(p.45)**

Il n'existe pas dans la version IBM de ***Birds Of Prey***.

Mode MFD Map (Carte) **(p.75)**

En mode MFD Map, faites un zoom avant sur la carte à l'aide du **M**. Pour faire un zoom arrière, maintenez la touche **Maj**. enfoncée et appuyez sur le **M**.

Commande du manche de pilotage **(p.78)**
Utilisateurs du clavier : vous devez être en mode "Mouse Flight Control" ("Commande de vol avec la souris") pour pouvoir utiliser le clavier. Appuyez sur le **zéro (0)** du clavier pour passer du mode "Joystick Flight Control" ("Commande de vol avec le joystick") au mode "Mouse Flight Control". Vous avez alors le contrôle du manche de pilotage à l'aide des touches suivantes :

Alt-flèche vers le haut (↑)	Inclinaison vers le bas
Alt-flèche vers le bas (↓)	Inclinaison vers le haut
Alt-flèche gauche (←)	Tonneau à gauche
Alt-flèche droite (→)	Tonneau à droite

Pilote automatique **(p.86-87)**
Vous ne pouvez pas vous servir des **flèches du curseur** pour régler l'altitude et la proximité dans l'affichage du pilote automatique. Si vous n'avez pas de souris, modifiez ces réglages à l'aide des fonctions clavier.

Détail de jeu **(p.96)**
A l'écran Pilot Record (Dossier des pilotes), vous pouvez appuyer sur **G** pour afficher le sélecteur de détail graphique. Cependant, quand vous êtes en vol, cette option n'a pas d'équivalent clavier. Pour afficher le sélecteur de détail graphique en vol, vous devez interrompre le jeu (**F4**), appuyer sur **Home** ou sur le bouton droit de la souris pour afficher les menus de vol, puis sélectionner **Game Detail** (Détail de jeu). Si vous n'avez pas de souris, modifiez les réglages à l'aide du clavier.

Commande du gouvernail **(p.23, 79)**
Appuyez sur la **point-virgule** (;) pour tourner à gauche et sur le **double-point** (:) pour aller à droite.

Remarque : si vous utilisez deux joysticks (via un double support) ou si vous avez des pédales spéciales pour la commande du gouvernail, vous devez appuyer sur **Maj.-zéro (0)** pour utiliser vos gouvernails.

Sélection d'arme **(p.27, 84)**
Pour sélectionner une autre arme, appuyez sur **F5**.

Menus de vol **(p.95)**
Utilisateurs sans souris : pour accéder aux menus de vol, interrompez le jeu à l'aide des touches **F4** ou **Home.** Appuyez sur **Home** pour afficher les menus. Pour mettre en valeur les options du menu, maintenez les touches **Home** et **Alt** enfoncées et appuyez sur une touche curseur.

Vol réel **(p.95)**
Si une occultation de votre écran se produit pendant un certain temps, c'est que vous avez manœuvré trop brusquement.

Faire décoller & atterrir des avions STOVL (p.111-112)
Dans la version IBM, le système de commande à réaction vous permet de bien maîtriser l'altitude de votre avion pendant qu'il plane. L'ordinateur de vol active automatiquement le système de commande à réaction à chaque fois qu'il décide que vous en avez besoin mais vous pouvez aussi l'activer vous-même en maintenant la touche **Home** ou le bouton droit de la souris enfoncés. Quand le système de commande à réaction est en marche, votre manche de pilotage a le même rôle : vous devez le tirer vers vous pour incliner votre avion vers le haut, le pousser à droite pour faire effectuer à votre avion un tonneau à droite, etc. Cependant, il en va tout autrement si vous l'utilisez en vol horizontal.

Pilotage d'essai (p.121)
Dès que vous êtes à plus de 1000 pieds, appuyez sur **F9** pour lâcher votre avion expérimental.

Ravitaillement en vol (p.121-122)
La **point d'exclamation**(!) est une touche de ravitaillement qui répond à tous les besoins. Elle vous permet d'effectuer des actions et d'obtenir des informations. Utilisez-la comme suit :

Dès que vous avez désigné le point de cheminement d'un avion-ravitailleur sur la carte tactique, appuyez sur la **point d'exclamation** pour le lancer. Rapprochez-vous de l'avion-ravitailleur, en appuyant sur la **point d'exclamation** pour avoir des instructions de manœuvre afin de commencer le ravitaillement. Dès que vous remplissez les conditions décrites dans le manuel pour cette opération, réappuyez sur la **point d'exclamation** pour activer le pilote automatique qui va diriger votre avion vers le tuyau de ravitaillement.

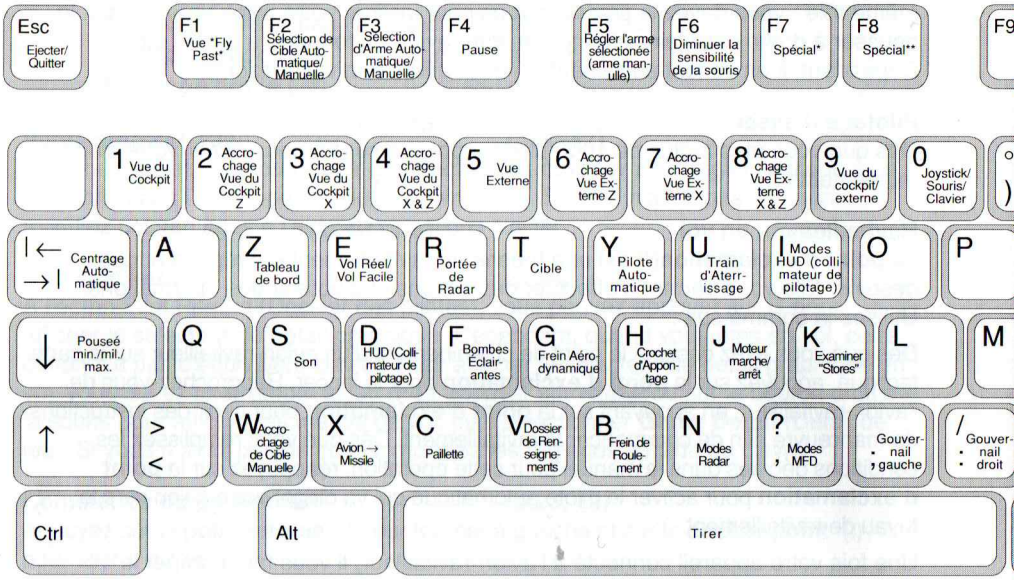
Une fois votre appareil connecté à l'avion-ravitailleur, il vous faut pomper le carburant. En mode de commande souris, maintenez la touche **Alt-Insert** ou le bouton gauche enfoncés et en mode joystick, maintenez le bouton 1 enfoncé. Lorsque le ravitaillement est terminé, appuyez une dernière fois sur la **point d'exclamation** pour vous séparer de l'avion-ravitailleur et pour vous retrouver normalement aux commandes de votre avion.

Birds Of Prey en mode CGA

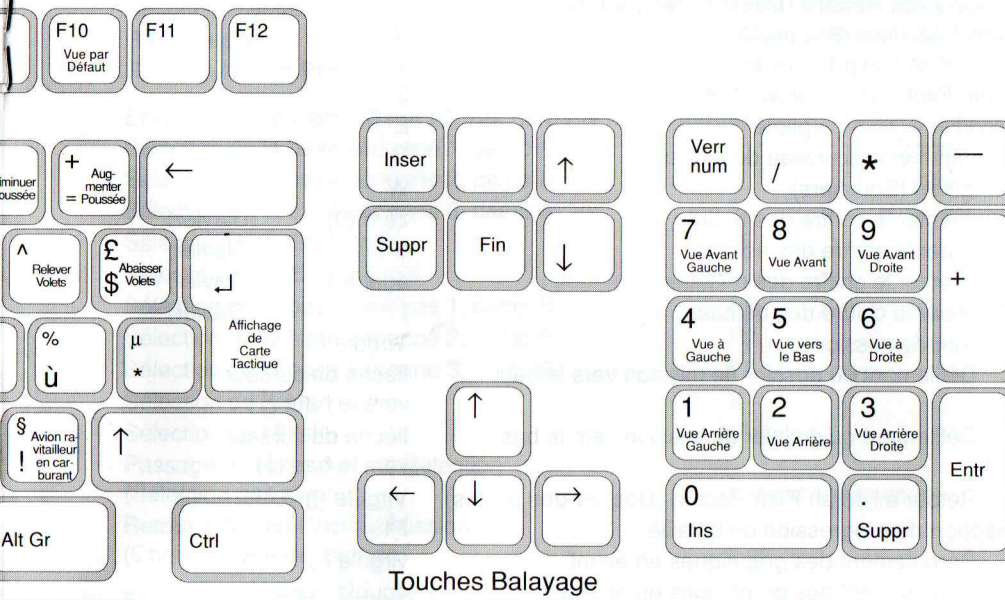
En mode CGA, les limites de la palette ont des effets sur les caractéristiques de jeux suivantes :

- Le ciel apparaît en bleu uni, la terre en vert uni et la mer est un motif dégradé de vert et de bleu.
- Pas de distinction entre le jour et la nuit.
- Tous les objets figurant sur les cartes apparaissent en rouge.
- Pas d'écrans noirs.

Schéma des commandes de vol



Quitter le jeu	**Ctrl-C (appuyez sur Ctrl-C deux fois)**	Vue depuis l'objet précédent	**Majus-virgule (,)**	Zoom avant	**Majus-éga**
Augmenter la sensibilité de la souris	**Majus-F6**	Vue depuis l'objet suivant	**Majus-point (.)**	Zoom arriére	**Majus-)**
Commande du gouvernail au moyen de la pédale/ du 2e joystick	**Majus-0 (Clavier)**	Regler les points de vue depuis l'avion	**Majus-F1**	Commande du manche de pilotage	**Alt-curso**



Touches Balayage

(=) (Clavier)

Clavier)

* Ramener ailes vers l'arriére (avion à géométrie variable seulement)
Poussée Vectorielle vers le bas (avion STOVL seulement)
Ouvrir portes cargo (avion-cargo seulement)

** Ramener ailes vers l'avant (avion à géométrie variable seulement)
Poussée Vectorielle vers le haut (avion STOVL seulement)
Fermer portes cargo (avion-cargo seulement)

Résumé des commandes clavier

Voici la liste exhaustive des commandes clés utilisées dans la version IBM de ***Birds Of Prey***. Certaines de ces commandes sont différentes de celles indiquées dans votre manuel ***Birds of Prey***. et apparaissent ici en gris.

Ecrans de pré-vol

Ecran Pilot Record (Dossier des pilotes)

New Pilot (Nouveau pilote)	N	
Load Pilot (Charger pilote)	L	
Save Pilot (Sauvegarder pilote)	S	
Modifier le nom du pilote	E	
Changement du niveau de difficulté	D	
Wingmen (Equipiers)	W	
Augmenter le chiffre des heures	zéro (0)	(Clavier)
Diminuer le chiffre des heures	9	(Clavier)
Augmenter le chiffre des minutes	égal (=)	(Clavier)
Diminuer le chiffre des minutes	)	(Clavier)
Dossier de mission	Virgule (,)	
Défilement du dossier de mission vers le haut	flèche du curseur vers le haut (↑)	
Défilement du dossier de mission vers le bas	flèche du curseur vers le bas (↓)	
Retour à l'écran Pilot Record (Dossier des pilotes)	Virgule (,)	
Rapport de progression de bataille	F1	
Déroulement des graphiques en avant	virgule (,)	
Déroulement des graphiques en arrière	double-point (:)	
Déroulement du graphique à gauche	flèche gauche (←)	
Déroulement du graphique à droite	flèche droite (→)	
Montée le long de l'axe x	flèche vers le haut (↑)	
Descente le long de l'axe x	flèche vers le bas (↓)	
Retour à l'écran Pilot Record (Dossier des pilotes)	Entrée	
Sélecteur de détail graphique	G	
Passage à l'écran Choose Mission (Choix de type de mission)	barre d'espacement (Missions 1-6)	
Passage à l'écran Choose Mission (Choix de type de mission)	Entrée (Missions 7-12)	

Ecran Choose Mission Type (Choix de type de mission)

Interception aérienne	1	(Clavier)
Supériorité aérienne	2	(Clavier)
Bombardement à longue portée	3	(Clavier)
Escorte de bombardier	4	(Clavier)

Soutien rapproché et attaque au sol	5	(Clavier)
Patrouille maritime ou frontalière	6	(Clavier)
Reconnaissance	7	(Clavier)
Parachutage de troupes	8	(Clavier)
Parachutage d'approvisionnements	9	(Clavier)
Bombardement furtif	zéro (0)	(Clavier)
Reconnaissance furtive	)	(Clavier)
Pilote d'essai	égal (=)	(Clavier)
Retour à l'écran Pilot Record (Dossier des pilotes)	Esc	

Ecran Choose Home Base (Choix de base domestique)

Sélection de la base aérienne 1, camp A	1	(Clavier)
Sélection de la base aérienne 2, camp A	2	(Clavier)
Sélection de la base aérienne 3, camp A	3	(Clavier)
Sélection de l'USS Nimitz	N	
Sélection du HMS Invincible	I	
Sélection de la base aérienne 1, camp B	F1	
Sélection de la base aérienne 2, camp B	F2	
Sélection de la base aérienne 3, camp B	F3	
Sélection de Kiev	K	
Sélection de Minsk	Virgule (,)	
Passage à l'écran Aircraft Selection (Sélection des avions)	barre d'espacement	
Retour à l'écran Choose Mission (Choix de type de mission)	Esc	

Ecran Choose An Aircraft (Choix d'un avion)

Pour faire apparaître l'avion suivant	double-point (:)
Pour faire apparaître l'avion précédent	virgule (,)
Basculer Vue des armements/Vue des avions	Q
Passage à l'écran Mission Briefing (Briefing de mission)	barre d'espacement
Retour à l'écran Choose Home Base (Choix de base domestique)	Esc

Mission Briefing (Briefing de mission)

Map (Carte)	Virgule (,)
Passage à l'écran Go To Refuel And Load Weapons (Ravitaillement en carburant et chargement d'armes)	barre d'espacement
Passage direct à la mission	Entrée

Ecran Refuel and Load Weapons (Ravitaillement en carburant et chargement d'armes)

Début de Mission	barre d'espacement

Commandes de vol

Commandes de jeu

Pause/Continuer	F4
Son activé/désactivé	S
Ejection/Fin de mission	Esc
Quitter le jeu	Ctrl-C
(maintenez la commande enfoncée, appuyez deux fois sur C)	
Diminuer la sensibilité de la souris	F6
Augmenter la sensibilité de la souris	Majus.-F6

Commandes d'informations

HUD activé/désactivé	D
Tableau de bord activé/désactivé	Z
Alterner entre les modes HUD	I
Alterner entre les modes MFD	Virgule (,)
Sélectionner pylône (Mode Stores (Entrepôts))	K
Sélectionner mode Radar(Mode Radar)	N
Sélectionner destination (Mode Navigation)	N
Zoom approché (Mode Map (Carte))	M
Zoom éloigné (Mode Map (Carte))	Majus.- M

Contrôle des gaz

Moteur marche/arrêt	J	
Augmenter les gaz	égal (=)	(Clavier)
Diminuer gaz	)	(Clavier)
Poussée minimum/militaire/maximum	Caps Lock	(Maj)

Commande du manche de pilotage

Centrage automatique activé/désactivé	Tab	
Joystick/	zéro (0)	(Clavier)

Commande du manche de pilotage via la souris ou le clavier

Commande du gouvernail au moyen de la pédale/	Majus.-zéro (0)	(Clavier)

Commande du gouvernail au moyen du 2e joystick

Inclinaison vers le bas	Alt-flèche vers le haut (↑)
Inclinaison vers le haut	Alt-flèche vers le bas (↓)
Tonneau à gauche	Alt-flèche gauche (←)
Tonneau à droite	Alt-flèche droite (→)

Commandes du gouvernail, des volets et du frein aérodynamique

Gouvernail gauche	point-virgule (;)
Gouvernail droit	double-point (:)
Volets abaissés 1°	$
Volets relevés 1°	^

Frein aérodynamique déployé/rétracté	G
Autres commandes de pilotage	
Train d'atterrissage rentré/sorti	U
Frein de roue	B (maintenez la touche enfoncée)
Crochet d'appontage abaissé/relevé	H
Replier les ailes (avions à géométrie variable)	F7(maintenez la touche enfoncée)
Augmenter la poussée vectorielle (avions STOVL)	F7(maintenez la touche enfoncée)
Ouvrir les portes du cargo (avions-cargos)	F7(maintenez la touche enfoncée)
Déployer les ailes (avions à géométrie variable)	F8 (maintenez la touche enfoncée)
Diminuer la poussée vectorielle (avions STOVL)	F8 (maintenez la touche enfoncée)
Fermer les portes du cargo (avions-cargos)	F8 (maintenez la touche enfoncée)
Effectuer le ravitaillement en carburant suivant	!
Parachutage de troupes ou d'approvisionnements	barre d'espacement
Commandes du radar	
Régler la portée du radar	R
Changer de mode radar	N
Commandes des systèmes d'armement	
Modes de sélection de cible automatique/manuelle	F2
Accrochage de la cible (sélection de cible manuelle)	W
Sélection d'arme automatique/manuelle	F3
Régler l'arme sélectionnée (arme manuelle)	F5
Lancer l'arme sélectionnée	barre d'espacement
Contre-mesures	
Lâcher paillette	C
Lâcher bombes éclairantes	F
Commande du pilote automatique	
Affichage du pilote automatique	Y
Mise en activité du pilote automatique	barre d'espacement
Annulation du pilote automatique	Esc
Vues	
Point de vue par défaut	F10
Vue du cockpit/Vue externe	9
Vue depuis l'objet précédent	Majus.- point-virgule (;)

Vue depuis l'objet suivant	Majus.- double-point (:)
Vue depuis l'avion	F1
Régler les points de vue depuis l'avion	Majus.-F1
Types de vue	1-8 (Clavier)
Angles de vue	1-9 (Pavé numérique)
Touches de balayage	touches curseur
Gauche-Majus.-2	(Pavé numérique)
Gauche-Majus.-4	(Pavé numérique)
Gauche-Majus.-6	(Pavé numérique)
Gauche-Majus.-8	(Pavé numérique)
Zoom avant	Majus.-égal (=) (Clavier)
Zoom arrière	) (Clavier)
Avion → Vue du missile activée/désactivée	X

Affichage de carte tactique

Affichage de carte tactique activé/désactivé	Entrée
Indiquer point de navigation suivant	9
Indiquer points de navigation précédents	zéro (0)
Indiquer avion suivant (Show Plane)	double-point (:)
Indiquer avion précédent (Show Plane)	point-virgule (;)
Curseur du point de cheminement activé/désactivé	Z
Curseur du point de cheminement de l'avion -ravitailleur activé/désactivé	T
Centrer la vue sur la base domestique	H
Centrer la vue sur l'avion du joueur	P
Réduire/Augmenter la taille de la carte	touches curseur (← ↑ → ↓)
Zoom avant	Majus.-égal (=) (Clavier)
Zoom arrière	) (Clavier)

Rapport de statut de cible

Rapport de statut de cible activé/désactivé	T

Dossier de renseignements

Dossier de renseignements activé/désactivé	V

Vol facile

Vol facile/Vol réel	E

Menus de vol

Accès aux menus de vol	Home (le jeu doit être interrompu)
Mise en évidence des options du menu	Alt-touches curseur (← ↑ → ↓)

Remerciements

Conception du jeu :	Argonaut Software Ltd.
Programmation :	Chris Sawyer
Conception des formes 3D :	Danny Emmett
Dynamique de vol :	Christopher Humphries
Effets sonores :	David Whitaker
Maquette :	Herman Serrano & Tom Ashton
Producteur :	Joss Ellis
Producteur associé :	John Roberts
Chef de produit :	Ann Williams
Tests :	Matt Webster & Jeff Haas
Assurance qualité :	Clive Downie
Assistance technique :	Colin McLaughlan
Documentation:	David Luoto
Conception du manuel :	Carol Aggett

DES DIFFICULTES AVEC LE JEU ?

Si vous avez un problème lors de l'installation ou de l'exécution du jeu, nous ne demandons qu'à vous aider.

Lisez d'abord consciencieusement la section installation et initialisation du manuel et assurez-vous que vous avez 480 Ko d'espace libre sur votre disque dur. Si vous avez suivi les instructions de la documentation et si vous avez toujours des difficultés lors de l'installation ou de l'exécution du jeu, voici quelques conseils qui vous aideront peut-être à les résoudre. Avant d'essayer une des solutions suggérées ci-dessous, vous devez bien connaître les commandes DOS utilisées. Consultez votre manuel DOS pour davantage d'informations.

Programmes TSR/gestionnaires de périphérique/Shells DOS

Les programmes TSR s'exécutent automatiquement lorsque vous initialisez votre ordinateur à partir d'un disque dur. Ils sont généralement installés dans votre fichier autoexec.bat. Les gestionnaires de périphérique et les shells DOS se chargent aussi automatiquement. Ils sont habituellement installés dans votre fichier config.sys.

Ces programmes TSR ou ces gestionnaires de périphérique perturbent parfois les déroulements des jeux ou prennent de la mémoire utile dont le jeu risque d'avoir besoin. Il est donc recommandé, en général, de ne pas exécuter ces programmes, gestionnaires de périphérique ou shells lorsque vous essayez d'installer ou d'exécuter un jeu.

Disquette d'initialisation DOS

Si vous avez des difficultés d'installation, des blocages inhabituels ou d'autres problèmes bizarres, nous vous suggérons d'essayer de démarrer votre système avec une disquette d'initialisation DOS. Voici les étapes de création d'une disquette d'initialisation DOS à suivre précisément.

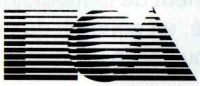
1. Pour créer une disquette DOS, vous avez besoin d'une disquette vierge du même format que votre lecteur A:.
2. Tapez **C:** et appuyez sur **Entrée**.
3. Placez la disquette vierge dans le lecteur A:.
4. Tapez **FORMAT A: /s** et appuyez sur **Entrée**. Note : si vous formatez des disquettes de faible densité sur un lecteur de haute densité, utilisez les commandes suivantes :

   Disquette de 5,25 " : **FORMAT A: /s /n:9 /t:40**

   Disquette de 3,5 " : **FORMAT A: /s /n:9 /t:80**

   Il vous sera demandé d'introduire une disquette vierge dans le lecteur A. Introduisez-en une si ce n'est déjà fait. Appuyez sur la touche **Entrée** quand vous êtes prêt.
5. Après la fin du formatage de la disquette, le programme vous demande si vous voulez en formater une autre. Répondez **N** et appuyez sur **Entrée**.
6. Vous avez maintenant une disquette d'initialisation DOS. Vous pouvez démarrer votre ordinateur à partir de cette disquette en l'introduisant dans le lecteur A: et en redémarrant votre machine. Votre ordinateur s'initialise à l'invite A:. Cette disquette d'initialisation court-circuite les fichiers autoexec.bat et config.sys du disque dur et démarre votre ordinateur dans l'environnement DOS le plus parfait possible. Essayez de réinstaller le logiciel si vous avez des difficultés lors de ce processus, ou de le démarrer à partir du lecteur et du répertoire où vous l'avez installé. Si le logiciel que vous essayez d'exécuter nécessite un gestionnaire de son ou de souris, n'oubliez pas de les exécuter avant de démarrer votre jeu.

IBM est une marque déposée d'International Business Machines, Corp.
Microsoft est une marque déposée de Microsoft Corporation.
Ad Lib est une marque déposée d'Ad Lib, Inc.
Soundblaster est une marque déposée de Creative Labs, Inc.
Roland est une marque déposée de Roland Corp.



ELECTRONIC ARTS
P.O. Box 835, Slough,
Berkshire, England. SL3 8XU.
Tel: (0753) 549442