LucasArts™ Heroes



Secret Weapons of the Luftwaffe®
+ 4 scenarios
P.38 P.80 He 162 Do 335

FRANCAIS

Ubi Soft

PC CD-ROM
PC 3.5

CORRESPONDANCE CLAVIER AZERTY / QWERTY





Le Vieux Manuel

INSTRUCTIONS DE MISSIONS :

AVANT LE VOL

Commandes de jeu (Souris, Joystick, Clavier)

Si vous ne possédez pas de souris ou de joystick, vous pouvez contrôler toutes les commandes du jeu avec le clavier. Si vous en avez la possibilité, nous vous conseillons toutefois d'utiliser une souris ou un joystick : le joystick rend le vol plus agréable et plus facile. La souris, quant à elle, offre une plus grande précision pour le tir.

Choix du camp

Après le chargement du jeu, vous verrez un menu vous demandant si vous voulez choisir le camp américain ou allemand. Choisissez entre "United States Eighth Air Force" ou "German Luftwaffe". Effectuez votre sélection avec discernement, car toute la suite du jeu en dépend.

Si vous choisissez le camp U.S, vos missions seront principalement des bombardements stratégiques de jour de cibles au sol en Europe de l'Ouest, ainsi que des missions d'escorte. Vous pourrez aussi effectuer des combats aériens contre les chasseurs de la Luftwaffe et utiliser des chasseurs bombardiers en attaque au sol.

En tant qu'américain, vous serez un des pilotes de l'U.S Army Air Force. Cette branche de l'armée américaine était, pendant la seconde guerre mondiale, divisée en deux Air Forces, couvrant une zone géographique.

Le vieux Manuel

La 8th Air Force était responsable des opérations aériennes contre l'Ouest de l'Europe et était basée en Angleterre. (Le tableau ci-dessous vous indique la composition de la 8th Air Force comparée à celle de la Luftwaffe.)

En tant qu'Allemand, vos missions consisteront principalement à défendre votre territoire contre les bombardiers américains, pour les empêcher de détruire les installations au sol. Vous devrez donc essayer d'abattre les bombardiers, ainsi que leurs escortes, en combat aérien.



Le Vieux Manuel

MENU PRINCIPAL

Il vous propose les choix suivants :

FLIGHT SCHOOL (Ecole de pilotage) : vous permet de vous entraîner aux différentes manoeuvres : décollage, vol, atterrissage, combat. Les résultats obtenus ne sont pas enregistrés.

HISTORICAL MISSIONS (Missions historiques) : vous permet d'effectuer des missions historiques. Les résultats sont enregistrés.

CUSTOM MISSIONS (Missions personnalisées) : vous permet de créer vos propres missions (voir carte de référence pour savoir comment utiliser le Mission Builder).

TOURS OF DUTY (Tournées) : il vous faut survivre à un certain nombre de missions dans les circonstances de la 2ème guerre mondiale.

CAMPAIGN BATTLES (Campagnes) : vous permet de commander diverses campagnes à grande échelle sur le théâtre européen.

COMBAT RECORDS (Enregistrements) : vous permet de voir les enregistrements des pilotes ayant participé à vos missions.

FILM VIEWING ROOM (Salle de projection) : c'est ici que vous pouvez revoir l'action filmée par votre caméra de bord.

SWITCHING SIDES (Changement de camp) : vous permet de permuter entre le camp U.S et le camp Allemand.

EXIT FROM PROGRAM (Sortie du programme) : quitte la simulation et vous ramène au DOS.

Le vieux Manuel

ECOLE DE PILOTAGE

C'est à l'école que vous vous entraânerez et améliorerez vos compétences de pilote. Souvenez vous que les résultats ne sont pas enregistrés, aussi n'hésitez pas à apprendre de vos erreurs.

MISSIONS HISTORIQUES

Pour effectuer une de ces missions, sélectionnez un pilote dans la liste. Chacun des pilotes et équipages fait l'objet d'un dossier qui garde trace de ses succès, de ses échecs, de ses médailles et promotions.

Vous aurez là aussi à choisir un avion parmi une liste. Cliquez sur celui qui vous intéresse. Il vous faudra ensuite sélectionner une mission dans une liste, en accord avec l'avion choisi. Cliquez sur le nom approprié. Ces missions sont organisées par ordre croissant de difficulté (la première étant la plus facile...).Pour sélectionner une mission, cliquez sur son nom.



Le vieux Manuel

Si vous avez choisi d'être américain, les termes ci-dessous, utilisés pendant la guerre, seront utilisés pour décrire les différents types de missions :

Circus : Mission dans laquelle un petit groupe de six bombardiers était utilisé pour "appâter" la Luftwaffe, l'entraânant vers le feu nourri des bombardiers.

Rodeo : Mission de chasseurs uniquement. Les avions américains survolaient le territoire ennemi pour y trouver des avions de la Luftwaffe. Ils étaient souvent ignorés par la Luftwaffe, ne représentant pas une menace pour les chasseurs, jusqu'à ce qu'ils ne commencent à bombarder les aérodromes et autres sites stratégiques.

Ramrod : Mission de bombardement dans laquelle les bombardiers, accompagnés d'une puissante escorte, essayaient de détruire une cible donnée. Les allemands, ne connaissant pas la différence entre les missions Circus et Ramrod, attaquaient les deux de la même manière.

Sweep : Mission différente du Rodeo, dans laquelle les chasseurs volaient devant une formation de bombardiers, pour "nettoyer" le ciel des chasseurs allemands, et permettre le bombardement de l'objectif.

Après avoir sélectionné une mission, vous serez convoqué au briefing.Si vous voulez quitter ce menu, cliquez sur EXIT.

MISSIONS PERSONNALISES

C'est ici que vous pourrez élaborer vos propres missions grâce au "Mission builder". Vous pourrez également effectuer ces missions. Choisir cette option vous amène au menu suivant:

CREATE OR CHANGE CUSTOM MISSION
FLY CUSTOM MISSION
EXIT

Le vieux Manuel

CREATE OR CHANGE CUSTOM MISSION (Créer ou modifier une mission) : Vous envoie au "Mission builder", où vous pourrez créer une nouvelle mission, ou modifier une mission existante (voir carte de référence pour plus de détails).

FLY CUSTOM MISSION (Effectuer une mission) : Affiche une liste des missions que vous avez créées. Affiche également le menu suivant :

FLY MISSION (Voler) : Cliquez sur cette option pour effectuer une mission que vous avez créée.

RETRY (Réessayer) : Utilisé pour charger une mission à partir d'une disquette si vous n'avez pas de disque dur.

EXIT : vous renvoie au menu principal des missions personnalisées.

EXIT : vous renvoie au menu principal

Quand vous aurez choisi une mission, vous serez convoqué au briefing.

TOURNEES

Avec cette option vous pouvez, vous aussi, essayer d'accomplir votre "tournée" en effectuant diverses missions connectées entre elles. Vous pourrez choisir le type de mission que vous désirez effectuer, mais, pendant votre service, ces missions pourront varier considérablement, et de manière totalement imprévue. Comme pendant la seconde guerre mondiale, si vous êtes tué ou capturé, vous n'aurez bien évidemment pas atteint votre but.

Dans la suite de ce manuel, cette "tournée" sera appelée TOD (Tour Of Duty).

Le Vieux Manuel

Démarrer, continuer et revoir un TOD

Quand vous sélectionnez TOUR OF DUTY à partir du menu principal, vous êtes amené au menu suivant :

START NEW TOD
CONTINUE TOD
VIEW TOD RECORD
EXIT

START NEW TOD (Démarrer un nouveau TOD) : Affiche une série de menus qui vous permettent de décider quel type de TOD vous voulez effectuer. Tout d'abord, le programme vous demande dans quelle unité vous voulez vous engager. Ceci détermine le type d'avion que vous piloterez, et le type de mission. Après avoir sélectionné votre unité de combat, vous verrez une liste des pilotes et équipages disponibles, ainsi qu'un autre menu de 4 options :

SELECT PILOT/CREW FOR TOD
CREATE PILOT/CREW FOR TOD
RETRY
EXIT

SELECT PILOT/CREW FOR TOD (Sélectionner un pilote/équipage) : Vous permet de sélectionner un pilote ou équipage existant. Cliquez sur son nom.

CREATE PILOT/CREW FOR TOD (Créer un pilote/ équi-page) : Vous permet de créer un nouveau pilote ou équipage. Entrez son nom puis tapez RETURN.

RETRY : Permet la recherche sur une disquette.

EXIT : Ramène au menu principal du TOD

Une fois le pilote ou l'équipage sélectionné, vous aurez à choisir la période pendant laquelle se

Le Vieux Manuel

déroule ce TOD, ainsi que le scénario de la mission. Ces choix sont affichés par ordre de difficulté.

CONTINUE TOD (Continuer un TOD) : Affiche une liste des pilotes et équipages en service, ainsi qu'un menu à 3 options :

CONTINUE TOD
RETRY
EXIT

CONTINUE TOD (Continuer le TOD) : Vous permet de choisir un pilote ou équipage déjà en fonction. Cliquez sur son nom.

RETRY : idem précédemment

EXIT : Ramène au menu précédent

VIEW TOD RECORD (Voir l'enregistrement du TOD) : Affiche une liste des pilotes ou équipages ayant servi ou en service, de manière à examiner leurs enregistrements au cours du TOD. Affiche également un menu à 3 options :

VIEW TOD
RETRY
EXIT

VIEW TOD (Voir le TOD) : Utilisé pour voir le déroulement d'un TOD. Cliquez sur le nom du pilote ou équipage.

RETRY : Idem précédemment.

EXIT : Ramène au menu précédent.

EXIT : Ramène au menu principal.

Durée d'un TOD

Dans le camp US, vous pouvez être soit pilote de

Le vieux Manuel

chasse, soit pilote de bombardier, soit un équipage de bombardier. En tant que pilote de chasse, vous effectuerez entre 25 et 35 missions dans lesquelles vous engagerez toujours des ennemis (dans la réalité, les pilotes de chasse effectuaient une centaine de missions, mais engageaient des ennemis dans environ un tiers d'entre elles seulement). En tant que bombardier, vous effectuerez également entre 25 et 35 missions, suivant l'époque et la difficulté choisies.

Dans le camp allemand, le problème sera plus délicat car vous aurez à effectuer 50 missions, ou à abattre 200 avions ennemis.

Vos pilotes ou équipages peuvent effectuer un maximum de 5 TOD, mais un seul à la fois.

Effectuer des TOD est un moyen rapide d'ascension et de promotion dans la liste des 10 meilleurs pilotes.

Avant chaque mission d'un TOD, vous serez convoqué au briefing.

BRIEFING

Après avoir sélectionné une mission (aussi bien à l'école, qu'historique, que personnalisée ou en TOD), vous êtes convoqué au briefing.

C'est là que l'on vous donne tous les détails de la mission, ainsi que les changements de dernière minute.

Ce briefing est exactement conforme à ce qui se passe réellement dans une réunion de ce genre dans les bases U.S ou Allemandes, avec une carte du front au mur,semblable à la carte accessible durant le vol.

Vous pouvez parcourir la carte et "zoomer" sur celle-ci en agrandissement comme en réduction. Pour ce faire, utilisez les flèches et les commandes **ZOOM IN** et **ZOOM OUT.** Vous pouvez également vous déplacer

Le vieux Manuel

vers le haut, le bas, la droite et la gauche, en cliquant sur les flèches correspondantes, en utilisant la boîte de déplacement, ou en cliquant sur l'espace entre les deux barres. Sur la carte, vous verrez des icônes représentant les aérodromes, usines et diverses installations, ainsi que les appareils de votre camp. Cliquez sur une icône pour avoir des informations détaillées sur celle-ci.

Le trajet de la mission est également indiqué. Si vous êtes américain, vos cibles de bombardement sont indiquées en surbrillance.

Au bas de l'écran, vous verrez un menu horizontal qui indique de gauche à droite :

MAP (Carte) : Vous ramène à la carte murale.

BRIEFING : Affiche un texte détaillé de la mission (utilisez les flèches de défilement pour le faire défiler).

WEAPONS (Armes) : Vous permet de modifier l'armement de l'appareil (voir section Options de chargement des armes ci-dessous).

ROSTER (Liste des pilotes) : Vous permet de créer des pilotes et équipages et de les assigner dans vos missions (voir section Liste des pilotes ci-dessous).

ABORT (Abandonner) : Abandon de la mission et retour au menu principal.

BEGIN (Commencer) : Début de la mission.

Options de chargement d'armes

Remplace la carte murale par un écran indiquant le nom de votre avion, ainsi qu'une liste d'armement possible (mitrailleuses, canons, bombes, missiles, et réservoirs supplémentaires). Vous verrez également une liste de 3 endroits où les différentes armes peuvent être accrochées. Cette liste est la suivante :

BOMBER BAY/CENTER RACK (Soute) : Liste des armes qui peuvent être installées soit dans la soute, soit sur le fuselage de l'appareil. Vous ne pouvez choisir qu'une seule de ces armes.

Le Vieux Manuel

INNER WING RACK (Intérieur d'aile) : Liste des armes qui peuvent être accrochées sous les ailes, près du fuselage.

OUTER WING RACK (Bout d'aile) : Liste les armes qui peuvent être accrochées en bout d'ailes.

Dans toutes ces options, vous pouvez choisir NO ATTACHMENT qui supprime toute arme de cet endroit.

Vos choix apparaîtront près du haut de chaque liste.

Il serait bien tentant d'armer votre appareil jusqu'aux dents, mais un surcroît de charge diminuerait considérablement la maniabilité de votre avion.

Sous le menu "Options de chargement des armes" se trouvent 3 options qui vous permettent de modifier les caractéristiques de votre appareil. Mais modifier une seule de ces caractéristiques annule l'enregistrement de la mission (vous pouvez ajouter des armes sans affecter l'enregistrement). Ces 3 options sont les suivantes :

DAMAGE (Dégâts) : Bascule entre STANDARD et UNLIMITED. En STANDARD, votre avion peut subir des dégâts, vous pouvez être abattu et même vous "crasher". Ce n'est pas le cas pour l'option UNLIMITED dans laquelle vous ne risquez rien.

AMMO (Munitions) : Bascule entre STANDARD et UNLIMITED. En STANDARD, vous avez un nombre limité de munitions, comme dans la réalité. En UNLIMITED, le nombre de munitions est illimité.

FUEL (Carburant) : Bascule entre STANDARD et UNLIMITED. En STANDARD, la quantité de carburant est limitée comme dans la réalité. En UNLIMITED, le carburant n'est pas limité.

Le Vieux Manuel

LISTE DES PILOTES (PILOT ROSTER)

Ce bouton vous permet de créer des pilotes et des équipages pour les assigner dans vos missions. Si vous n'utilisez pas les pilotes ou équipages du "Roster" dans vos missions, elles ne seront pas enregistrées, et vous n'obtiendrez ni médailles, ni promotions.

Création et suppression de pilotes et équipages

Sous le menu "AVAILABLE PILOTS"(PILOTES DISPONIBLES), se trouve un menu à 3 options :

CREATE
DELETE
RETRY

CREATE (Créer) : Vous permet de créer un nouveau pilote ou équipage. Entrez son nom et tapez RETURN. S'il est dans le camp américain, vous devez préciser si c'est un pilote de chasseur ou de bombardier.

DELETE (Effacer) : Supprime un pilote ou équipage de la liste. Cliquez sur ce bouton puis entrez le nom du pilote à supprimer.

RETRY : Idem précédemment.

Assignation des pilotes et équipages

Pour assigner un pilote ou équipage à un avion, cliquez sur son nom dans la liste, puis cliquez sur le pavé près du nom de l'avion. Le nom du pilote apparaîtra à côté du nom de l'appareil. Vous ne pouvez pas assigner un pilote de chasseur à un bombardier, et réciproquement.

Le Vieux Manuel

Pour remplacer un pilote sur un avion, cliquez d'abord sur le nom du pilote dans la liste, puis sur le nom de l'ancien pilote près du nom de l'avion. Cela effacera leurs noms. Cliquez une seconde fois sur le nom du pilote de la liste pour le mettre en place à bord de l'avion.

Note : Il n'y a pas de remplacement possible pendant un TOD.

Pour désactiver un pilote, cliquez sur son nom près du nom de l'avion.

Comment réussir les missions

Une fois la mission achevée, le nom de tous les équipages et pilotes y ayant participé est enregistré, ainsi que leurs performances. Plus un pilote a d'expérience, plus il sera performant dans les missions futures. Si vous choisissez des pilotes ou équipages expérimentés pour vos missions, ils réitèreront probablement leurs exploits quand ils voleront avec vous. Cela vous facilitera la tâche dans vos missions, vous permettra de les réussir plus facilement, et d'être promu plus vite.

Pour retourner à la carte murale, cliquez sur MAP.

CAMPAGNES

Si vous voulez vous lancer dans la "grande offensive", vous pouvez choisir de diriger une campagne, et essayer de changer le cours de l'histoire, que ce soit du côté américain ou du côté allemand.

Démarrer une campagne

Pour démarrer une campagne, choisissez l'option CAMPAIGN BATTLES (CAMPAGNES) dans le menu principal.

Vous verrez un menu avec les choix suivants :

Le Vieux Manuel

START NEW CAMPAIGN
CONTINUE CAMPAIGN IN PROGRESS
EXIT

START NEW CAMPAIGN (Démarrer une nouvelle campagne) : Crée une nouvelle campagne qui débute en été 1943. Tapez le nom de la campagne puis RETURN.

CONTINUE CAMPAIGN IN PROGRESS (Continuer une campagne en cours) : Affiche un nouveau menu : à droite, les noms des campagnes en cours. A gauche, 3 choix :

CONTINUE CAMPAIGN
RETRY
EXIT

CONTINUE CAMPAIGN (Continuer la campagne) : Cliquez ici après avoir choisi une campagne dans la liste.

RETRY : Idem précédemment.

EXIT : Ramène au menu précédent.

EXIT : Ramène au menu principal.

Carte de la campagne

En haut de la carte se trouve le nom de la campagne, ainsi que la date historique. Après avoir organisé vos avions en groupe, les avoir répartis sur les différent aérodromes, et leur avoir donné des ordres, vous commencerez la mission du jour, aux commandes d'un des appareils. Si vous êtes dans le camp allemand, vous pouvez également contrôler l'économie de ce pays pour la production de matériel de guerre.

Le vieux Manuel

La carte affiche diverses icônes représentant les installations allemandes en Europe, comme les usines, raffineries, gares et aérodromes. Elle indique aussi les bases américaines en Angleterre. Cliquer sur une de ces icônes fait apparaître une fenêtre révélant toute information utile à votre camp. Vous pourrez aussi y voir des icônes représentant les groupes d'avions que vous avez déterminé (voir Création et modifications de groupes), ainsi que les appareils ennemis.

A certains moments de la campagne, la carte affichera une ligne transversale : c'est la ligne de front. Cette ligne varie en fonction de la manière dont vous conduisez les opérations.

Au bas de l'écran se trouvent plusieurs choix :

MAP (Carte) : Ramène à la carte de campagne.

STATUS (Statut) : Donne une estimation du déroulement de la campagne.

WEAPONS (Armes) : Vous permet de modifier l'armement de votre appareil (voir paragraphe "Options de chargements d'armes" dans la section "Briefing" plus haut).

ROSTER (Liste des pilotes) : Permet de créer et d'assigner des pilotes et équipages (voir section "Liste des pilotes" plus haut).

ABORT (Abandonner) : Abandon de la mission en cours et retour au menu principal.

START (Commencer) : Début de la mission du jour.

Le vieux Manuel

Diriger les chasseurs de défense allemands

Si vous dirigez une campagne allemande, vous devrez diriger les chasseurs de la Luftwaffe contre les raids de bombardiers et de chasseurs américains à partir de diverses bases. Vous aurez la charge de :

1) Lancer des vols d'interception en créant des plans de vol, et en décidant quel groupe d'avions ennemis intercepter.

2) Mettre les aérodromes visés par l'ennemi en état d'alerte, de manière à disposer de plus de chasseurs d'interception.

3) Répartir les avions dans les différents aérodromes. Tout se déroule sur la carte de campagne.

Chaque jour, elle indique en surbrillance les cibles susceptibles d'être attaquées par l'ennemi. Toutes ces cibles ne seront pas forcément attaquées. C'est une estimation de l'état major allemand.

Les icônes d'aérodromes proches de ces cibles potentielles sont également en surbrillance, cela signifiant qu'ils sont en état d'alerte. Enfin, les avions ennemis repérés sont également indiqués pour voir d'où vient l'attaque.

Au bas de la carte figurent les mêmes options que précédemment: Map(Carte), Status(Statut), Weapons(Armes), Roster(Dossiers), Abort(Annulation), Start(Début), avec les mêmes fonctions, et une option supplémentaire: UNIT TRANSFERS(Transferts d'unités). Elle indique les ordres de transfert que vous avez donné aux unités (voir le chapitre "Transferts d'avions " ci-dessous).

Pour créer vos plans de bataille, cliquez sur n'importe quel aérodrome de la carte susceptible d'être bombardé (voir le chapitre "Création et modification de

Le Vieux Manuel

groupes" ci-dessous). Pour couvrir d'autre cibles potentielles, vous pouvez changer leur état d'alerte (voir ci-dessous). Ces forces de défense peuvent défaire les raids ennemis si vos propres groupes n'y arrivent pas.

Cliquer sur une icône d'aérodrome fait apparaître une fenêtre avec les choix suivants :

AIRCRAFT (Avion) : Indique le type d'appareil basé sur l'aérodrome.

CREATE FLIGHT GROUP (Créer un groupe) : Permet de construire un groupe d'interception et d'élaborer un plan de bataille (voir "Création et modification de groupes" ci-dessous).

ALERT STATUS (Etat d'alerte) : Permet de déterminer le nombre de groupes qui décollera de cet endroit pour intercepter l'ennemi (en plus du groupe que vous avez créé). Bascule également l'état d'alerte de manière à ce que tout ou partie des avions participent à l'interception.

MAKE AIRCRAFT TRANSFERS (Effectuer des transferts) : Permet de répartir les avions sur les différentes bases (voir "Transferts d'avions " ci-dessous).

EXIT : Ferme la fenêtre.

Management de l'économie allemande

En plus de diriger le défense allemande, vous pouvez aussi manager l'économie de guerre allemande. Vous pouvez déterminer exactement ce qui sera produit dans les usines d'assemblage, les raffineries de pétrole, les usines de construction aéronautique, et gérer le budget de la recherche et du développement des "armes secrètes". Ces décisions affecteront le type d'avions disponibles dans la suite de la campagne.

Le Vieux Manuel

Pour diriger la production, cliquez sur n'importe quelle usine de la carte. Cela ouvre une fenêtre indiquant le type d'usine. S'il s'agit d'une usine de construction d'avions, de moteurs, une raffinerie, ou d'un centre de recherches, vous pouvez en modifier la production. Sous l'en-tête se trouve une liste de productions possibles :

% CAP : Pourcentage de capacité actuelle de l'usine.

% OF INDUSTRY TOT : Indique le pourcentage de production de l'usine par rapport à l'industrie allemande.

PRODUCTION : Cycle à travers les différentes productions possibles des installations. Si vous examinez une usine de construction aéronautique au début d'une campagne, elle ne pourra produire que des Bf 109 ou des FW 190, mais elle pourra ensuite fabriquer des Me 262, Me 163 et Go 229. Les usines de fabrication de moteurs peuvent fabriquer des moteurs classiques, des réacteurs, et des propulseurs pour les fusées. Les raffineries produisent du fuel ordinaire, du kérosène et des carburants pour les fusées. Les centres de recherches développent et construisent les V-1, les fusées V-2, le Me 262, le Me 163, ou le Go 229.

DISPERSE : permet de décentraliser une production, pour la rendre moins vulnérable aux bombardements ennemis. Ceci a pour effet de ralentir la production. Cliquer à nouveau ici recentralise la production.

Il y a d'autres secteurs de production qui ne vous incombent pas, mais cela ne vous empêche pas de les protéger.

Diriger une campagne de bombardement U.S

Votre but est de sélectionner les cibles allemandes

Le vieux Manuel

que vous allez bombarder, pour amoindrir au maximum l'économie. pour ce faire, vous créez des groupes (voir "Création d'un plan de vol" ci-dessous) et planifiez des raids auxquels vous participerez.

Vous aurez aussi à assigner des raids secondaires, sur autant de cibles ennemies que vous désirez. Plus votre raid principal sera efficace, plus vos raids secondaires le seront également. Pour créer un raid secondaire, cliquez sur une cible sur la carte. Une fenêtre affichera les informations sur cette cible plus les choix suivants :

 # OF BG (# de bombardiers) : Détermine le nombre de groupes qui bombardera cette cible.

 # OF FG ESCORT (# de chasseurs d'escorte) : Détermine le nombre de chasseurs d'escorte qui accompagnera le raid.

 # OF GROUND ATTACK (# d'attaques au sol) : détermine le nombre de groupes de chasseurs-bombardiers assignés à la cible.

Pour déterminer combien de types de groupes envoyer sur la cible, cliquez sur l'un de ces choix. Le bouton de gauche augmente le nombre, le bouton de droite le diminue.

Création et modification de groupes

Avant d'entamer une campagne, vous devez assigner les avions sous votre commandement à divers groupes. Un groupe est constitué d'un certain nombre d'appareils qui volent en formation, et constituent une unité. En utilisant le menu ci-dessous, vous pouvez déterminer le nombre et le type d'avion de chaque groupe, et leur assigner des objectifs, en créant un plan de vol. Les groupes étant formés dans les aérodromes, il vous faudra ouvrir la fenêtre correspondante, et sélectionner le bouton CREATE FLIGHT GROUP (CREATION D'UN GROUPE DE VOL) pour faire apparaître le menu.

Le vieux Manuel

Menu Flight group (Menu groupe de vol)

A la suite des mots PLANES AVAILABLES (AVIONS DISPONIBLES) se trouve un nombre donnant le total des avions disponibles. Il y a aussi 5 boutons qui vous permettent de déterminer la composition de chaque groupe :

YOU (vous) : Détermine si oui ou non vous volerez personnellement dans ce groupe.

PLANE TYPE (type d'avion) : Cycle à travers les différents types d'avions. Un seul type d'appareil par groupe.

 # OF PLANES (# d'avions) : Détermine le nombre d'avions du groupe. Il doit y avoir au moins 1 avion dans chaque groupe pour qu'il soit opérationnel. Le bouton gauche augmente le nombre, le bouton droite le diminue.

FORMATION (formation) : Cycle à travers les différentes formations possibles.

ORDERS (ordres) : Cycle et détermine les ordres de mission du groupe. En tant qu'allemand, vous pouvez choisir entre attaquer les chasseurs ou les bombardiers ennemis. En tant qu'U.S.A.A.F, le choix dépend du type d'appareil choisi.Les chasseurs peuvent choisir une mission d'escorte ou d'attaque au sol. Les bombardiers n'ont que l'option de bombardement.

Création d'un plan de vol

Après avoir créé un groupe, il faut lui donner un plan de vol. Pour ce faire, vous déterminez un trajet sur la carte composé de points de navigation (Waypoints). Un plan de vol peut comporter jusqu'à 6 "waypoints", y compris le décollage (BEGIN), 4 points de rendez-vous (Waypoint 1-4), et l'atterrissage (LAND).

Sous les boutons figure le tableau suivant :

Le vieux Manuel

FLIGHT PLAN	ALT	ATK
BEGIN		
WAYPT 1		
WAYPT 2		
WAYPT 3		
WAYPT 4		
LAND	DELETE	

Pour choisir le point de départ, cliquez sur BEGIN. Un cercle apparaât autour de l'aérodrome. Cliquez à l'intérieur de ce cercle. Une icône de début apparaît. C'est le point de départ de la mission. Pour en choisir un autre, cliquez sur une autre endroit à l'intérieur du cercle.

Maintenant, regardez le nombre qui se trouve près de l'en-tête ALT. Il représente l'altitude du groupe en milliers de pieds. Augmentez ce nombre (bouton gauche) ou diminuez le (bouton droit). Le nombre final sera l'altitude à laquelle débutera la mission.

Pour déterminer le WAYPOINT 1, cliquez sur la carte (une icône apparaîtra) et déterminez l'altitude du groupe comme précédemment. Répétez ces opérations pour les WAYPOINTS 2,3,4 si vous le désirez.Vous pouvez utiliser ces WAYPOINTS pour établir une trajectoire qui trompera l'ennemi.

Dans les missions de chasse, de patrouille et d'escorte, ce plan de vol sera répété jusqu'à ce que les avions aient atteint un niveau de carburant juste suffisant pour leur permettre de retourner à la base.
Dans les missions comportant des bombardiers ou des chasseurs-bombardiers, ce plan de vol n'est suivi qu'une seule fois.

Dans les missions de bombardement américaines, les avions attaquent automatiquement toute cible qui se trouve sur un WAYPOINT. Si vous ne voulez pas atta-

Le vieux Manuel

quer, regardez la colonne ATK (Attaque) sur la carte. Le mot YES apparaîtra si une attaque est imminente. Cliquez sur YES pour annuler l'attaque.

Pour déterminer un point d'atterrissage, cliquez sur LAND, puis sur l'aérodrome approprié.

Pour supprimer un waypoint une fois qu'il a été placé, cliquez dessus puis cliquez sur DELETE à droite du mot LAND.

Pour annuler la création d'un groupe, cliquez sur CANCEL.

Quand vous avez établi votre plan de vol, cliquez sur EXIT.

Au fur et à mesure de la création des plans de vol pour vos différents groupes, leurs points de départ seront indiqués par des icônes sur la carte de campagne. Pour modifier un groupe de vol déjà créé, cliquez sur son icône et suivez les instructions ci-dessus.

Transfert d'avions

Que vous représentiez l'Allemagne ou les USA, vous pouvez transférer vos unités sur différentes bases.Du côté allemand, il est vital de transférer des avions d'un aérodrome à un autre pour protéger vos installations. Du côté américain, c'est moins important, sauf après le Jour "J", où vous pouvez transférer vos avions de l'Angleterre sur le continent.

Pour transférer des unités, cliquez sur un aérodrome vous appartenant. Une fenêtre apparaît, avec au sommet le nom de l'aérodrome. Au bas de la fenêtre se trouve un bouton marqué MAKE AIRCRAFT TRANSFER (TRANSFERT D'AVIONS). Cliquer sur ce bouton déroule une fenêtre nommée TRANSFER ORDERS (ORDRES DE TRANSFERT).

Le Vieux Manuel

Sous le nom de l'aérodrome figurent plusieurs options :

TYPE (type) : Indique les différents types d'avions pouvant être transférés.

 # (nombre) : Indique les groupes pouvant être transférés.

TO (vers) : Transfère l'unité sur l'aérodrome spécifié. Cliquez sur ce bouton puis sur l'aérodrome désiré. A côté de "# OF DAYS"(Nombre de Jours) figure un nombre : la durée du transfert.

EXIT : Cliquez sur ce bouton quand vous avez fini vos transferts. Le processus assez long des transferts commencera. Pour voir le statut de transfert, cliquez sur UNIT TRANSFERS (TRANSFERTS D'UNITES) sur la carte de campagne.

CANCEL (annule) : Annule l'opération de transfert.

En plus de transférer des avions d'un aérodrome à un autre, vous pouvez également transférer des appareils de la réserve sur les aérodromes. Une fenêtre en haut et à droite de la carte indique les avions disponibles fabriqués par les usines, et opérationnels. Cliquez sur MAKE AIRCRAFT TRANSFER (EFFECTUER UN TRANSFERT), et vous verrez une fenêtre avec les mêmes options que précédemment.

Résultats de campagne

Même si votre mission ne comporte que peu d'appareils, du succès de ceux-ci dépendent les résultats des autres raids que vous avez planifié. Quelque soit le camp que vous commandez, vos décisions influent directement sur le déroulement de la campagne. Du côté américain, le choix des objectifs à bombarder est

Le Vieux Manuel

primordial. Du côté allemand, vos décisions au niveau de la défense aérienne et de la production de matériel détermineront si vous pouvez ou non prendre l'avantage.

A la fin de chaque mission, la carte apparaît et montre les différents objectifs atteints. Cliquez sur ces icônes pour voir leur statut, et savoir si les cibles ont été détruites ou endommagées. Si vous "ouvrez" une usine, le statut montre également sa capacité de production actuelle. Vous verrez aussi les aérodromes détruits. Cliquez sur l'un d'eux pour voir quel type d'appareils ont été touchés.

Enregistrement des combats

Pour voir les enregistrements des divers pilotes, cliquez sur COMBAT RECORDS (ENREGISTREMENT DES COMBATS), à partir du menu principal.

Au milieu de l'écran se trouve la liste de tous les pilotes et équipages que vous avez créés. A droite se trouve le hit parade des 10 meilleurs pilotes selon leurs performances. A gauche se trouve un menu à 4 options :

VIEW (Vue) : Permet de visualiser l'enregistrement d'un pilote particulier. Cliquez sur le nom du pilote puis sur ce bouton. Vous y verrez son rang, son statut, le nombre de missions effectuées, le nombre de victoires aériennes, et diverses statistiques.

DELETE (Effacer) : Permet d'effacer de la liste un pilote ou équipage. Cliquez sur ce bouton et entrez le nom du pilote à supprimer.

RETRY : idem précédemment.

EXIT : ramène au menu principal.

Le Vieux Manuel

COMBAT RECORDS (ENREGISTREMENT DES COMBATS) n'est qu'une visualisation des résultats. Vous ne pouvez rien créer à partir de là. Si vous voulez créer, choisissez l'option ROSTER (LISTE DES PILOTES) de la section FLIGHT BRIEFING, après avoir choisi une mission (voir la section Liste des pilotes ci-dessus pour plus d'informations).

INSTRUMENTS DU COCKPIT

Cette section décrit les instruments et jauges que vous pouvez voir du siège du pilote. Ces instruments sont valables pour tous les appareils, sauf exception .

Voyants de vue

Voir la section Contrôles de vues du pilote ci-dessus pour plus d'informations.

Panneau de vue : A certains moments - et toujours quand vous êtes en mode vue "haute" - ce panneau indique votre angle de vue, basé sur le "système d'horloge". Si vous utilisez la touche **S** pour passer en mode "scan", ce panneau indiquera deux nombres. Le premier vous indique l'angle de vue vers le haut ou le bas, le second l'angle de vue sur les côtés.

Le Vieux Manuel

INSTRUMENTS DE VOL (Voir la section Contrôles et instruments de l'appareil plus haut.)

2 Indicateur de vitesse : Indique la vitesse de l'avion en dizaines de miles par heure. Exemple : s'il indique 30, vous volez à 300 mph.

3 Altimètre : Indique l'altitude de l'avion en pieds. Le nombre digital indique les milliers de pieds, la petite aiguille les centaines de pieds et la grande aiguille les dizaines de pieds. Exemple : si le nombre digital est "8", que la grande aiguille est sur "2", et la petite aiguille sur "7", cela signifie que vous volez à 8.720 pieds.

4 Indicateur de vitesse ascensionnelle : Indique la vitesse de montée (+) ou descente (-) de l'avion, en milliers de pieds par minute.

5 Indicateur d'assiette : Il montre l'assiette des ailes de l'avion et leur inclinaison. (Voir la section Rudiments de vol pour plus d'informations.) La grande barre horizontale indique la position des ailes par rapport au sol, tandis que la petite barre indique la position de la dérive. Si vous inclinez l'avion, la ligne suivra pour indiquer votre inclinaison.

6 Indicateur de position de dérive : Indique la position de la dérive de queue (gauche, centrée, droite). Si vous pilotez en mode avancé, vous aurez besoin de ces informations pour diriger correctement votre avion, puisque la dérive sera indépendante des ailerons. (Voir les contrôles "avancés" dans la section Contrôles de vol.)

7 Compas : Indique l'orientation de l'avion (nord, sud, est, ouest)

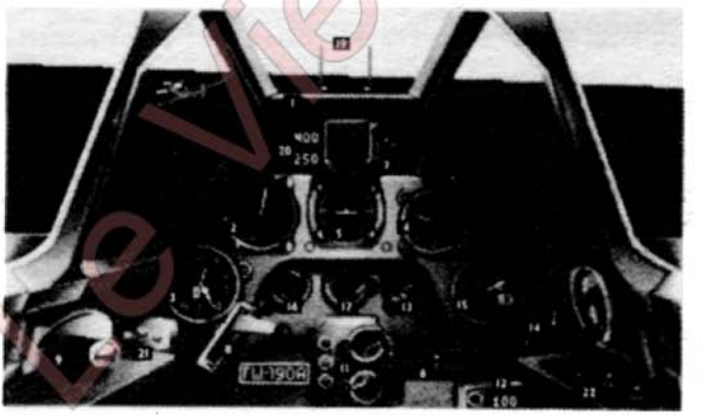
VOYANTS DE CONTROLE (Voir section Contrôles et instruments de l'appareil pour plus d'informations.)

8 Manette de train d'atterrissage : Elle indique la position du train. Si la

Le Vieux Manuel

manette est relevée, le train est rentré, si elle est vers le bas, le train est sorti. N'oubliez pas de sortir le train pour atterrir , et de le rentrer (en utilisant la touche **L**) après le décollage. Abaisser le train en vol ralentit l'avion, ce qui peut être utile dans certaines circonstances, notamment dans les duels aériens, mais vérifiez la vitesse maximum de votre avion avec le train baissé pour voler en toute sécurité (Voir le chapitre Armes et appareils allemands et américains .)

9 Manette de volets : Elle donne la position des volets, que vous pouvez modifier en utilisant la touche L. Si elle est en haut, les volets sont rentrés. Si elle est au centre, les volets sont partiellement sortis. Si elle



Cockpit of an FW 190A-5 and FW 190A-8

Le Vieux Manuel

est en bas, les volets sont entièrement sortis. Pendant un vol normal, les volets devraient être rentrés. Mais ils seront sortis de préférence pour les atterrissages et les décollages, pour augmenter la portance et éviter le décrochage. Les volets baissés vous donneront une meilleure facilité de manoeuvre dans les combats, tout en ralentissant votre avion. Mais ils peuvent être endommagés si vous les baissez à vitesse trop élevée. Vérifiez les spécifications de votre appareil dans le chapitre Armes et appareils allemands et américains.

10 Voyant de pilote automatique (bombardier seulement) : Indique si le pilote automatique est enclenché (lampe allumée) ou non (lampe éteinte). N'oubliez pas d'enclencher le pilote automatique avant de prendre la place du bombardier ou d'un mitrailleur.

11 Jauges de carburant : C'est un cadran circulaire qui indique deux choses : La partie haute indique la pression de carburant du réservoir que vous êtes en train d'utiliser. La partie basse indique la quantité de carburant restant. L'aiguille pointe à droite quand le réservoir est plein, et à gauche quand il est vide. A côté de cette jauge se trouvent des voyants qui indiquent quel réservoir vous utilisez , y compris les réservoirs auxiliaires. Si le voyant d'un réservoir est éteint, soit vous n'avez pas ce réservoir, soit il est vide. Si le voyant est rouge, ce réservoir existe, mais il est inutilisé pour l'instant. Un voyant vert indique un réservoir en fonction. Si l'aiguille de la jauge de pression est dans la zone rouge, cela signifie que vous avez une fuite de carburant. Cela est très dangereux, car votre avion peut exploser en vol.

12 Indicateur de réserve de pellicule : Indique le pourcentage de pellicule restant à utiliser. Le nombre affiché diminuera jusqu'à ce que vous soyez à court de pellicule. Si vous utilisez la touche **C** pour enclencher la

Le vieux Manuel

caméra, une lumière s'allumera, et ne s'éteindra que si vous arrêtez la caméra, ou si vous êtes à court de pellicule.

13 Jauge de pression hydraulique : Indique la pression du système hydraulique, qui est nécessaire pour rentrer ou sortir le train, les volets,etc. Si vous n'avez plus de pression, ces commandes seront inopérantes.

14 Montre : Indique l'heure du jour.

VOYANTS DES MOTEURS (Voir la section Contrôle des moteurs pour plus d'informations)

15 Compte-tours (un par moteur) : Ce cadran indique deux choses : le nombre de tours par minute du moteur (RPM) en unité de cent. Si vous atteignez la zone rouge, vous êtes en surrégime, vous consommez beaucoup de carburant, et voler en surrégime pendant longtemps peut endommager le moteur. Le chiffre blanc indique le rendement du moteur en pourcentage. Par exemple, s'il indique "90", le moteur tourne à 90 % de ses capacités. Si ce chiffre devient gris, cela signifie que le moteur est arrêté ou a été détruit.

16 Jauge de pression et température d'admission : Un cadran circulaire séparé en deux par une ligne horizontale. La partie supérieure indique la pression et la partie inférieure indique la température. Au début, les aiguilles de ces jauges sont dans le noir. Elles iront dans le rouge si la pression tombe, ou si la température monte. Dans pareil cas, le moteur est sur le point de prendre feu et d'exploser. Il faut d'urgence réduire la puissance, ou couper le moteur en utilisant les touches appropriées.

17 Jauge de pression et température d'huile : Un cadran circulaire séparé en deux par une ligne horizontale. La partie supérieure indique la pression et la partie inférieure indique la température. Au début, les aiguilles de ces jauges sont dans le noir. Elles iront dans le

Le vieux Manuel

rouge si la pression tombe ou la température monte. Dans pareil cas, le moteur est sur le point de prendre feu et d'exploser. Il faut d'urgence réduire la puissance, ou couper le moteur.

18 Sélecteur de vérification des moteurs : Permet de voir les instruments des moteurs de l'aile gauche ou droite sur un quadrimoteur en utilisant la touche **E**. Ces instruments sont : le compte-tours, la jauge de pression et de température d'admission, et la jauge de pression et de température d'huile.

Voyants d'armement (Voir la section Contrôles d'armement pour plus d'informations.)

19 Mire de cockpit (chasseur seulement) : Sert à viser avec les mitrailleuses et canons de nez. Le petit point au centre de la mire indique le point d'impact des balles si vous conservez un vol régulier.(Voir la section Tactiques de combat pour plus d'informations sur l'utilisation de la mire.)

20 Indicateur de réserve de munitions (chasseur seulement) : Affiche trois nombres : Celui du haut indique les munitions restantes dans l'arme avec laquelle vous faites feu avec le bouton gauche du contrôleur (normalement une mitrailleuse). Celui du bas indique les munitions restantes dans l'arme avec laquelle vous faites feu avec le bouton droit du contrôleur (normalement une deuxième mitrailleuse ou un canon). Sur certains avions, il existe un troisième nombre en bas à gauche, qui indique les munitions restantes d'un second canon qui tire en simultané avec le premier.

21 Panneau indicateur de bombes : Indique le statut de votre chargement de bombes, s'il y a lieu. Un chiffre indique le nombre de bombes restantes. Près de ce nombre, se trouvent deux voyants marqués "I" et "A". Si le voyant "I" est allumé, vous êtes en mode largage unique. Si c'est le "A", vous êtes en mode largage en

Les Vieux Manuels

chapelet. Pour passer de l'un à l'autre, utilisez la touche W. Sur un chasseur, il y a aussi trois voyants. Les voyants extérieurs indiquent le statut des bombes montées sous les ailes et le voyant intérieur indique le statut des bombes montées sur le fuselage. Si un voyant est noir, vous n'avez pas ou plus de bombe à cet endroit. S'il est rouge, la bombe existe mais n'est pas armée (pour l'armer, utilisez la touche W). S'il est vert, la bombe est prête à être larguée. En utilisant la touche W, vous avez accès aux diverses possibilités de largage des bombes. (Note : les bombes montées sur les ailes vont toujours par deux.) Quand vous utilisez la touche **RETURN,** toutes les bombes correspondantes aux voyants verts sont larguées.

22 Indicateur de roquette (chasseur seulement) : Indique le statut des roquettes montées sous les ailes de certains chasseurs. Deux voyants indiquent respectivement le statut des roquettes montées sous l'aile gauche et sous l'aile droite. Comme précédemment, un voyant noir signifie qu'il n'y a pas (ou plus) de roquette. Un voyant rouge signifie : roquette existante mais pas armée (pour l'armer, utilisez la touche R). Un voyant vert signifie: roquette prête à être tirée. Toutes les roquettes correspondantes à un voyant vert sont tirées en utilisant la touche **RETURN.**

23 Indicateur de mitrailleur (bombardier seulement) : 8 voyants correspondent, du haut vers le bas, aux différentes positions de mitrailleur : nez, joues gauche et droite, toit, tourelle (ventral), central gauche et droit et queue. Vous trouverez ces voyants dans

Le Cercle Manuel



Cockpit of a B-17F

chaque position de mitrailleur et en position de bombardier. Les voyants obéissent au code de couleurs suivant :

Couleur	*Statut*
Gris :	Arme inexistante
Jaune:	Ennemi dans le champ de tir de l'arme
Noir:	Plus de munition ou arme détruite
Rouge:	Arme en mode tir automatique (ne tire pas)
Vert:	Arme en mode automatique (et tir)

Ces couleurs peuvent être différentes sur certains ordinateurs (consultez votre carte de référence).

Au début de la mission, aucune arme n'est en mode automatique. Pour mettre une arme en mode de tir

Le Vieux Manuel

automatique, utilisez la touche G et le numéro de la position que vous désirez. Ensuite, utilisez la touche A pour enclencher le mode automatique. Le voyant correspondant passera alors au rouge. Tant qu'une arme est en mode automatique, vous ne pourrez pas l'utiliser manuellement. Il faudra d'abord la remettre en mode manuel, selon la même séquence que précédemment. Quand une arme en mode automatique fait feu, son voyant clignote en vert.

SALLE DE PROJECTION

C'est ici que vous pouvez visualiser le film que vous avez tourné grâce à votre caméra de bord. Vous pouvez sauvegarder ces films pour les visualiser plus tard, sauf pendant une mission.

Pour enclencher la caméra, utilisez la touche **C**. Le voyant s'allumera dans le cockpit, et le nombre situé à côté de la caméra commencera à décroître, indiquant le pourcentage de pellicule disponible. Pour arrêter le tournage, utilisez la touche **C** à nouveau, ou attendez la fin de la pellicule.

Pour revoir le film enregistré, utilisez la touche **V**. Vous serez transporté à la salle de projection. Pour voir un film déjà enregistré et sauvegardé, choisissez l'option FILM VIEWING ROOM (Salle de projection) dans le menu principal. Le nom du film apparaîtra.

Touche	*Fonction*
P (PLAY)	Démarre et arrête la projection.
A (ADVANCE)	Avance rapide ON/OFF.

Le Vieux Manuel



R (REWIND) Retour rapide ON/OFF.

D (DISK) Vous amène au menu disque (voir ci-dessous).

E (EXIT) Sortir de la salle de projection.

Menu disque

Pour appeler ce menu, utilisez la touche D. Ce menu vous permet de charger, sauvegarder, effacer un film déjà sauvegardé, ou de réserver une espace sur le disque pour l'enregistrement. A droite de l'écran se trouve une liste des films existants et à gauche un menu avec les choix suivants :

LOAD (CHARGE) : Permet de charger un film. Cliquez d'abord sur le nom du film puis sur ce bouton. Cette option n'est pas disponible pendant le vol.

SAVE (SAUVE) : Entrez le nom du film à sauvegarder puis tapez RETURN pour sauvegarder le nom du film.

DELETE (EFFACE) : Entrez le nom du film à effacer puis tapez RETURN.

RETRY : Recherche d'un film sur disquette ou sur disque dur.

DISK CACHE : Bascule entre ON et OFF. Quand le cache disque n'est pas activé, le film est sauvegardé en mémoire vive, et la longueur du film est fonction de la mémoire disponible. Quand il est activé, le film est régulièrement sauvegardé sur disquette ou disque dur, et la longueur du film est fonction de la place réservée.

SET FILM DISK CACHE SIZE : Réserve un espace disque pour sauvegarder votre film. Entrez le nombre de bytes que vous voulez réserver à cet usage.

Le Vieux Manuel

Points de vue

Sous les boutons de contrôles de film se trouvent trois boutons qui commandent les différents points de vue : CHASE, FREE, TRACK. Le mode CHASE, activé par la touche **C**, est celui avec lequel vous démarrez le jeu. Dans ce mode, la caméra regarde un objet par derrière et le suit. Vous pouvez "zoomer" sur l'objet par les boutons du contrôleur, avec le bouton gauche pour vous rapprocher, et le droit pour vous éloigner. Vous pouvez sélectionner un objet avec les touches **F1** à **F4** (voir ci-dessous).

Dans le mode FREE, activé par la touche **F**, la caméra est suspendue en l'air. Vous pouvez la déplacer avec le contrôleur, et "zoomer" avec les boutons comme précédemment.

Le mode TRACK est activé par la touche **T**. Ce mode fonctionne en conjonction avec les deux précédents. Dans ce mode, la caméra suit un objet en mouvement indépendant dans son champ de vision, et le centre automatiquement sur l'écran. Par exemple, si vous visualisez un film en mode CHASE, vu de l'arrière de votre chasseur, et qu'un ennemi approche, vous pouvez passer en mode TRACK. La caméra suivra alors automatiquement l'avion ennemi relativement à votre propre avion. Vous pouvez sélectionner différents objets à l'aide des touches **F5** à **F8**. (Note : vous ne pouvez pas "traquer" un objet que vous êtes en train de "chasser"). Vous pouvez "zoomer" à l'aide des boutons du contrôleur.

Touche	***Fonction***
	Mode CHASE : la caméra suit un objet

Le Vieux Manuel



Mode FREE : mouvements libres

Mode TRACK : la caméra suit automatiquement un objet en mode FREE ou CHASE.

Bouton gauche	***Zoom avant***
Bouton droit	***Zoom arrière***

Sélection des positions de la caméra et des objets à "traquer".

Parmi les 8 boutons des modes de vue, les 4 premiers (CAMERA POS) servent à positionner la caméra, les 4 autres (TRACK OBJ) servent à sélectionner l'objet à suivre.

Pour positionner la caméra derrière votre avion en mode CHASE, ou sur votre avion en mode FREE, utilisez la touche F1. Pour positionner votre caméra derrière, ou sur n'importe quel appareil en vol lors du tournage de votre film, utilisez la touche F2. Si vous continuez à appuyer sur cette touche, vous pourrez voir tous les appareils filmés. Si un appareil a largué des bombes ou lancé des missiles pendant le tournage de votre film, utilisez la touche **F3** pour placer la caméra derrière les bombes ou les missiles, et continuez à appuyer pour faire défiler les différentes armes utilisées. Pour positionner la caméra sur des installations au sol attaquées ou utilisées pendant votre mission, utilisez la touche **F4**.

La touche **F5** permet à la caméra de suivre votre avion. Pour suivre un autre appareil, utilisez la touche **F6**, et continuez pour voir les différents appareils filmés. Pour suivre une bombe ou un missile, utilisez la touche **F7**. Utilisez la touche **F8** pour suivre les installations au sol attaquées.

Le vieux Manuel

Touche	Fonction
F1	Positionne la caméra sur ou derrière votre avion
F2	Positionne la caméra sur ou derrière un autre avion
F3	Positionne la caméra sur ou derrière un missile
F4	Positionne la caméra sur ou derrière une installation
F5	Suit votre avion
F6	Suit un autre avion
F7	Suit un missile ou une bombe
F8	Suit une installation

Fenêtre de vue

L'action enregistrée par votre caméra est projetée dans une grande fenêtre au centre de l'écran. Dans cette fenêtre se trouvent deux listes défilant horizontalement au bas de l'écran : l'une est marquée CHASE, l'autre TRACK. Sur ces listes, vous pourrez voir le nom de l'avion suivi, ainsi que sa vitesse, sa direction de vol et son altitude. La liste TRACK mentionne en plus la distance de la caméra par rapport à l'objet suivi.

CARTE DE VOL

Pour avoir des informations sur l'ennemi, vos propres avions ou les installations terrestres, utilisez la touche M pour faire

Le Vieux Manuel

apparaître la carte de vol. Elle vous permet de modifier les ordres donnés à vos différents groupes de combat. Cette carte montre l'Europe et la partie orientale de l'Angleterre. Vous pouvez faire défiler la carte en utilisant les mêmes contrôles que pour la carte du briefing.

En haut et à droite de la carte se trouvent deux boutons :ZOOM IN, qui agrandit la carte, et ZOOM OUT, qui la réduit. Pour zoomer sur la carte, utilisez les touches ou votre contrôleur: la touche Z pour un zoom avant, et la touche X pour un zoom arrière. Pour vous déplacer vers le haut, le bas, la droite ou la gauche, utilisez les flèches de direction dans les barres horizontales et verticales situées en bas à droite de la carte, ou utilisez la boîte de mouvements, ou cliquez sur l'espace entre les deux barres.

Informations données par la carte

Sur la carte, vous verrez différentes icônes d'avions et d'objectifs situés en Europe. Pour obtenir des informations sur les appareils ou les objectifs au sol, cliquez sur l'icône correspondante. Une fenêtre s'affichera, avec une description de l'avion ou de l'installation au sol. Si vous examinez un avion, la description comportera son nom, son altitude, sa direction, sa vitesse, sa position (en fonction de vous et de votre appareil), et sa distance par rapport à votre appareil. Les objectifs au sol comprennent les usines, les raffineries, les fabriques de roulements à billes, les gares de triage, les centrales électriques, les dépôts de munitions, les aérodromes, et les sites de développement d'armes secrètes.

Le vieux Manuel

Si vous cliquez sur l'icône d'une cible industrielle, la description comportera la matériel fabriqué, ainsi que l'état de l'installation (si elle est endommagée ou détruite). Si vous examinez un aérodrome ou un centre de recherches, vous saurez quels appareils ou armes secrètes y sont basés, ainsi que l'état des installations. Si vous contrôlez les Etats-Unis, ces informations ne seront pas toujours exactes, à cause du mauvais temps, du manque de vols de reconnaissance, ou de services secrets peu performants. Cependant, plus vous effectuerez de missions par beau temps sur un site, plus les informations seront précises. Si vous contrôlez les allemands, ces informations seront toujours exactes et remises à jour.

Si vous avez choisi un chasseur ou un chasseur-bombardier, le bas de la fenêtre comportera, à côté du bouton EXIT, un autre bouton plus petit marqué CHANGE ORDERS (Changement d'ordres) Cliquez sur ce bouton pour modifier, si vous le désirez, les ordres donnés à vos avions de chasse pour leur assigner une autre cible aérienne. Cliquez sur EXIT pour fermer les fenêtres.

Changer les ordres

Quand vous cliquez sur CHANGE ORDERS, une fenêtre "Orders Window" apparaît, affichant un menu vous permettant de contrôler l'assignation des cibles de vos chasseurs et chasseurs-bombardiers en combat aérien.

Dans cette fenêtre, les différentes icônes peuvent avoir différentes couleurs.Elles ont la signification suivante :

VERT: cible principale à attaquer ou en cours d'attaque.

Le vieux Manuel

ROUGE: cibles secondaires

Vous pouvez uniquement réassigner l'avion sélectionné à des cibles aériennes et non à des cibles terrestres.

A l'intérieur de la fenêtre, vous verrez aussi 4 choix :

SET AIR TARGET (DÉTERMINER LA CIBLE AÉRIENNE) : Cliquez ici puis sur une cible rouge et elle deviendra verte, indiquant qu'elle est devenue cible principale. L'ancienne cible verte deviendra, elle, rouge.

IGNORE CURRENT TARGET (IGNORER LA CIBLE) : Cliquez ici pour indiquer au chasseur d'ignorer sa cible actuelle.

MISSION ABORT (ABANDON DE LA MISSION) : Cliquez ici pour ordonner au chasseur de rentrer à la base. ATTENTION! cet ordre est irréversible.

EXIT : Ferme la fenêtre d'ordres.

Pour quitter la carte et retourner à la mission, cliquez sur EXIT ou utilisez la touche M ou E.

Le Vieux Manuel

INSTRUCTIONS DE MISSION :

APRÈS LE VOL

FIN DE MISSION

Votre mission peut se terminer de plusieurs manières:

Crash : Si votre avion heurte le sol, ou l'eau, avec un angle trop important, et avant que l'équipage ne se soit éjecté, ce dernier est considéré comme disparu au combat.

Crash à l'atterrissage : Si votre avion heurte la terre trop violemment, si vous atterrissez avec le train rentré, ou si vous faites un mauvais atterrissage, votre appareil peut être complètement détruit. Mais l'équipage a une chance de survivre. Si vous vous écrasez en territoire ennemi, vous serez probablement capturé et la guerre sera terminée pour vous. (Si vous êtes américain, vous avez une petite chance d'éviter la capture, d'être rapatrié en Angleterre et de pouvoir continuer la guerre).

"Boire la tasse" : Si vous heurtez une étendue d'eau violemment, comme par exemple la Manche, votre avion sera détruit, mais vous avez une chance d'être récupéré par un navire ou par un hydravion de votre camp et ainsi pouvoir continuer la guerre.

Ejection au-dessus de la terre : Si votre avion devient incontrôlable et ne

Le vieux Manuel

peut rentrer vers sa base, et si vous utilisez la touche **J** avant que l'avion ne s'écrase au sol, le pilote et l'équipage pourront s'en sortir avec leurs parachutes. N'oubliez pas de sortir avant que votre avion n'atteigne une altitude trop basse. Si le pilote ou l'équipage atterrissent en territoire ennemi, ils seront certainement capturés, et ne pourront plus effectuer aucune mission. En territoire allié, ils seront rapatriés vers leurs bases, et pourront effectuer d'autres missions.(N'oubliez pas que les frontières changent suivant la période de la guerre que vous avez choisie.)

Ejection au-dessus de l'eau : Si vous vous éjectez au-dessus d'une étendue d'eau, comme la Manche, vous serez probablement récupéré et pourrez voler à nouveau.

Atterrir sur la base : Rentrez à votre base, et atterrissez avec précaution. La touche **Q** terminera la mission.

Appuyer sur Q pendant le vol : Cette solution vous permet de terminer la mission sans être obligé d'atterrir. L'enregistrement des performances de l'équipage n'est pas affecté, sauf si vous perdez votre appareil, ce qui se produit dans les cas suivants :

• utiliser la touche **Q** en territoire ennemi. Ceci provoquera la capture de votre équipage, et la perte de l'appareil.(Du côté américain, il existe quelques maigres chances d'évasion).

• utiliser la touche **Q** au-dessus de l'eau. L'avion sera perdu, mais l'équipage sera récupéré.

Si vous êtes américain, essayez de regagner le sol anglais, ou un territoire allié, avant d'utiliser la touche **Q**, pour éviter d'être pénalisé de la perte de votre appareil.

Si vous êtes allemand, essayez de regagner l'Allemagne, ou un territoire occupé, avant d' utiliser la touche **Q**.

Le Vieux Manuel

RESULTATS DE MISSION ET CAMPAGNE

Une fois votre mission terminée, vous serez convoqué au debriefing, où vous verrez une carte murale comportant des icônes représentant les différents aérodromes et cibles industrielles en Europe. Cliquez sur ces icônes pour savoir si elles ont été endommagées ou détruites. Vous verrez également des icônes représentant les appareils qui se sont écrasés. En cliquant sur ces icônes, vous saurez de quel type d'appareil il s'agit, et quel camp l'a abattu. Au bas de l'écran se trouve un menu à 3 options : MAP (CARTE), STATUS (STATUT)et CONTINUE (CONTINUER). Cliquez sur STATUS pour voir la carte affichant le nombre de victoires de votre camp, et de l'avion que vous pilotiez. Si vous êtes en campagne, vous verrez également l'effet de cette mission sur le déroulement de la guerre, l'évolution des deux camps, et quel est celui qui est le plus proche de la victoire.

MISE A JOUR DES ENREGISTREMENTS DE COMBAT

A partir de la carte de debriefing, cliquez sur CONTINUE pour mettre à jour les enregistrements du pilote ou de l'équipage que vous venez de choisir, d'après les résultats de la dernière mission. Cela met aussi à jour les enregistrements de tous les pilotes et équipages qui ont effectué la mission avec vous. Le score numérique affiché à l'écran montre les performances de ces pilotes ou équipages pendant la mission. Ce score sera mis à jour après chaque mission, et vous pouvez l'utiliser pour comparer les différents pilotes et équipages.

Les scores sont d'autant plus élevés que les objectifs principaux sont atteints : pour le camp allemand, empêcher la destruction des installations industrielles, des aérodromes de la Luftwaffe, et des autres avions alle-

Le Vieux Manuel

mands par les avions de chasse et les bombardiers américains. Pour les pilotes de bombardier, votre objectif principal est d'atteindre le plus précisément possible votre cible.

La destruction d'un objectif est un travail de groupe. Ainsi, si vos bombardiers atteignent leur cible, votre score sera plus élevé. Si vous pilotez un chasseur américain au cours d'une mission d'escorte, votre objectif est de protéger les bombardiers des attaques ennemies pour leur permettre de larguer leurs bombes sur la cible. Plus de bombes touchent leur cible, et plus de bombardiers rentrent sains et saufs, plus votre score est élevé. Si vous pilotez en "chasse libre", votre objectif est d'abattre un maximum d'avions de la Luftwaffe. Plus la proportion d'avions américains perdus par rapport aux allemands est faible, meilleur est votre score.

Peu importe la mission choisie, plus vous aidez vos pilotes et équipages à survivre et à réussir leur mission, plus vous marquez de points.

MEDAILLES ET PROMOTIONS

Que vous soyez pilote allemand ou américain, des médailles et des promotions vous seront attribuées, si vous et vos pilotes remplissez les objectifs de vos missions. Les médailles suivantes furent attribuées aux glorieux pilotes de l'U.S Army Air Force et de la Luftwaffe pendant la seconde guerre mondiale.

Médailles de l'U.S.A.A.F (dans l'ordre de la plus élevée à la plus faible)

Congressional medal of honor (Médaille d'Honneur)
Distinguished service cross
Distinguished service medal
Silver star (Etoile d'argent)
Distinguished flying cross
Air medal (Médaille de l'Air)
Purple heart

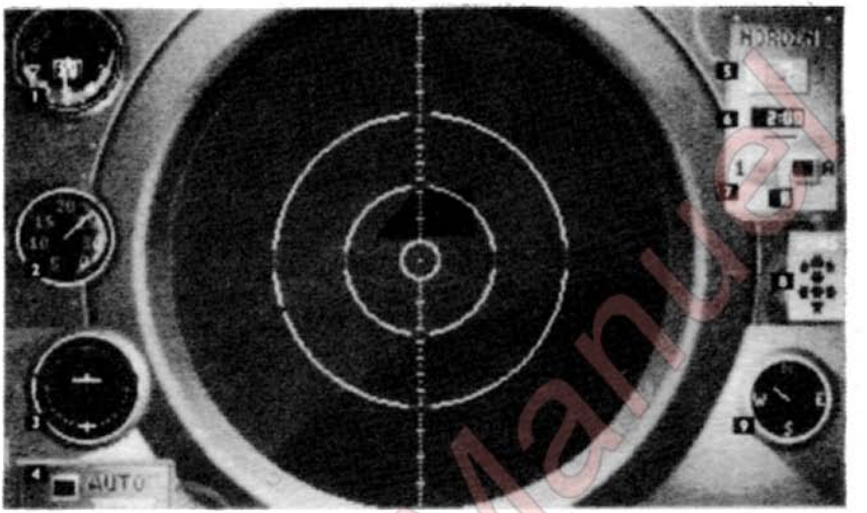
Le vieux Manuel

Médailles de la Lufwaffe (dans l'ordre)
Grand cross
Knight's cross of the Iron cross
(Grande Croix de Chevalier)
Croix de chevalier avec feuilles de chêne
Croix de chevalier avec feuilles
de chêne et épées
Croix de chevalier avec feuilles
de chêne, épées et diamants
Croix de chevalier avec épées d'or,
feuilles de chêne et diamants
German cross in gold
Croix de Fer de Première Classe
Croix de Fer de Seconde Classe
Wound badge
Grades et promotions

Ces grades sont les suivants :

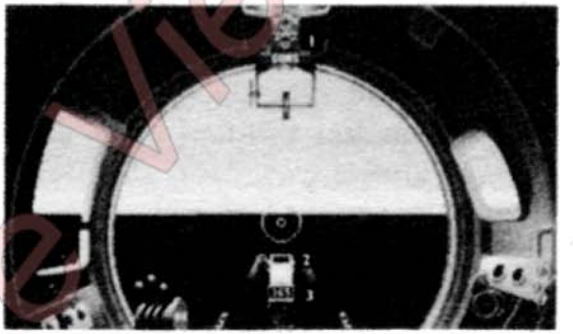
Luftwaffe	**U.S.A.A.F**
Generaloberst	Général
General	Lieutenant Général
Generalleutnant	Major Général
Generalmajor	Brigadier Général
Oberst	Colonel
Oberstleutnant	Lieutenant Colonel
Major	Major
Hauptmann	Capitaine
Oberleutnant	1er Lieutenant
Leutnant	Second Lieutenant
—	Officier pilote

Le Vieux Manuel



Vue du viseur Norden

1. Altimètre
2. Indicateur de vitesse
3. Indicateur d'assiette
4. Témoin de pilote automatique
5. Témoin de calcul d'impact
6. Chronomètre de largage des bombes
7. Panneau indicateur de bombes
8. Témoin de position de mitrailleur
9. Compas

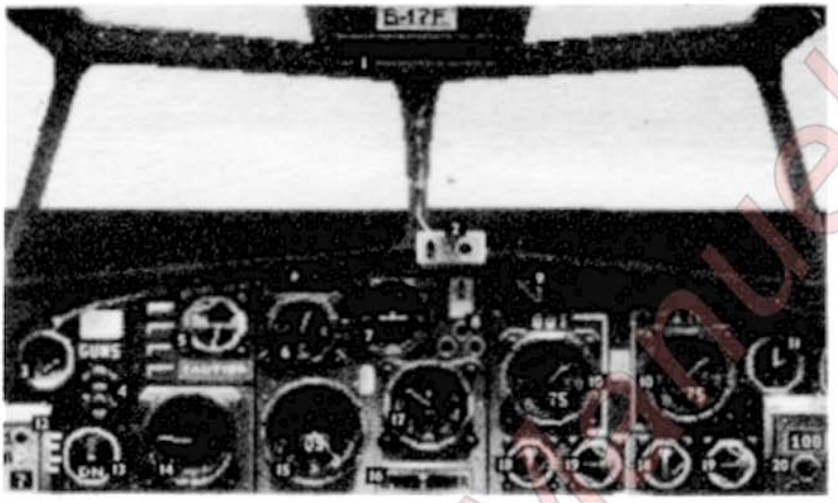


Vue de la tourelle de nez

1. Témoin de position de mitrailleur
2. Témoin de tir automatique
3. Indicateur de munitions

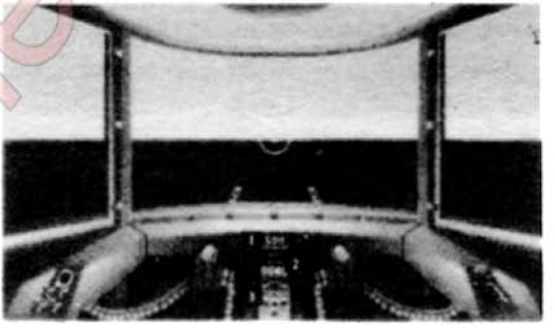
Le Vieux Manuel

Cockpit du B-17F



Cockpit d'un B-17F (identique au B-17G)

1. Panneau de vue
2. Témoin de pilote automatique
3. Jauge de pression hydraulique
4. Témoins de position de mitrailleur
5. Jauges de carburant et témoins de réservoirs
6. Compas
7. Indicateur d'assiette
8. Commande et témoins de train d'atterrissage
9. Sélecteur de vue moteur
10. Compte-tours (1 par moteur)
11. Montre
12. Panneau indicateur de bombes
13. Commandes de volet
14. Indicateur de vitesse
15. Altimètre
16. Indicateur de position de palonnier
17. Indicateur de vitesse ascensionnelle
18. Jauge de pression et température d'huile (1 par moteur)
19. Jauge de pression et température d'admission (1 par moteur)
20. Indicateur de caméra de bord



Vue de la position de mitrailleur arrière

1. Indicateur de munitions
2. Témoin de tir automatique
3. Témoin de position de mitrailleur

Le vieux Manuel

En FRANCE: Pour tous produits défectueux, appelez notre Hot Line au (16) 99 08 90 77. Demandez le No. d'accord obligatoire, envoyez pour échange le logiciel défectueux muni de ce bon sans sa boîte à:
EURO-MAINTENANCE
BP2 56200 La Gacilly
Il sera nécessaire de préciser sur papier libre votre nom, prénom, rue, ville ainsi que le No. d'accord, la date d'achat et le magasin. L'échange reste possible chez votre revendeur.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous même ou votre enfant.

Certaines personnes sont suceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou pertes de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mêmes ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cessez de jouer et consulter un médecin

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Assurez-vous que vous pouvez jouer dans une pièce bien éclairée.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le Vieux Manuel

Secret Weapons of the Luftwaffe © 1991 LucasArts Entertainment Company. SWOTL P-38, SWOTL P-80, SWOTL He 162 and SWOTL Do 335 ™ & © 1992 LucasArts Entertainment Company. The LucasArts logo is a registered trademark and LucasArts is a trademark of LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization.

