

ocean

DID
DIGITAL IMAGE DESIGN

TFX
MILITARY

Windows 95
ADDENDUM

SUPER
EF
2000

Windows 95

TABLE DES MATIERES

SUPER EF2000 POUR WINDOWS 95. A LIRE AVANT TOUTE CHOSE 3

SUPER EF2000, LA NOUVELLE GENERATION DE COMBATS AERIENS SUR PC 4

POUR CONTACTER D.I.D. 6

INSTALLATION 7

JOUER A SUPER EF2000 POUR WINDOWS 95

DESINSTALLER SUPER EF2000 7

AIDE GRAPHIQUE EN LIGNE 7

TOUCHES SPECIFIQUES WINDOWS 95 7

CONFIGURATION DE SUPER EF2000 7

REGLAGE DES OPTIONS DE EF2000 7

NOUVELLES CARACTERISTIQUES POUR WINDOWS 95 9

AMELIORATIONS APPORTEES A L'ORIGINAL DE EF2000

APPAREIL CONTROLE PAR L'I.A. 9

AMELIORATIONS CONCERNANT LES ARMES ET LES COMBATS 10

AMELIORATIONS CONCERNANT LES DEGATS 12

AMELIORATIONS DE L'ENVELOPPE VOLANTE 12

AMELIORATIONS DU MODE CAMPAGNE 13

AMELIORATIONS DE L'OPTION MULTIJOUEURS 14

AMELIORATIONS DES TOUCHES ET COMMANDES 15

AUTRES AMELIORATIONS 16

CONTROLEURS DE SUPER EF2000 17

LE PLANIFICATEUR DE MISSIONS TACTIQUES 18

STATISTIQUES DE CAMPAGNE 19

VUES CAMERA MOBILE SMARTVIEW 20

LE PLANIFICATEUR DE MISSIONS TACTIQUES 22

CARTE ET BARRE D'OUTILS 23

MENUS DE PLANIFICATEUR DE MISSION 24

TYPE D'ATTAQUE 24

BASE 25

CIBLES 26

REPERES DE PLAN DE VOL 27

CONTROLE DU TRAFIC AERIEN (ATC) 28

AIDE 29

PERSONNALISER LES COMBATS AIR-AIR 30

Le vieux Manuel

TABLE DES MATIERES

CONSEILS POUR LES PARTIES CAMPAGNE ET EN RESEAU
UTILISATION DE LA COMMANDE RUNNING IN 33
MISSIONS ANTI-NAVIRES 33
MISSIONS WILD WEASEL 33
MISSIONS DE FRAPPE 33
SURVIE 34
COMBAT AIR-AIR 35
EVITER LES MISSILES ENNEMIS 35
COMBATS AERIENS A MOYENNE PORTEE 35
EVITER LES MISSILES A INFRAROUGE 36
COMBAT RAPPROCHE 36
DETECTER CIBLES EN COMBATS AERIENS 36
GRAPHIQUE DE L'ALTITUDE DES MISSIONS 37
CHOISIR LES CIBLES 38
POSITIONNER LES REPERES DE PLAN DE VOL 39
ARMER VOTRE APPAREIL 40
COMMUNICATIONS 41
IPX 41
DIRECTP 41
REMARQUES POUR DIRECTP 41
SUPER EF2000 MANUEL DE FONTIONNEMENT ADDENDUM 43

Le vieux Manuel

SUPER EF2000 POUR WINDOWS 95

VEUILLEZ LIRE CECI EN PREMIER!

REMARQUES CONCERNANT LES DROITS D'AUTEUR

Ce programme informatique, la documentation et les matériels qui lui sont associés sont protégés par des lois nationales et internationales réglementant les droits d'auteur. Le stockage informatique du logiciel, de la documentation et des matériels associés, leur reproduction par quelque méthode que ce soit, de même que la traduction, la copie, la location, le prêt, la radiodiffusion et l'exploitation en public sont interdits sans l'autorisation expresse écrite d'Ocean Software Ltd et de Digital Image Design. Tous les droits d'auteur et de propriété sont réservés dans le monde entier.

Editeur: Ocean Software Ltd Eastgate, 2 Castle Street, Castlefield, Manchester M3 4LZ, Royaume-Uni

Bureau d'étude: Digital Image Design, Tannery Court, Tanners Lane, Warrington, Cheshire, WA2 7NR, Royaume-Uni

VALIDITE DES DONNEES

Toutes les données concernant le SUPER EF2000 proviennent de sources faisant partie du domaine public. DID insiste sur le fait que tous les éléments de simulation sont une extrapolation de la réalité et que l'activité ludique est leur seul et unique but. Comme l'appareil SUPER EF2000 est encore en développement, certains des systèmes représentés peuvent être différents de ceux de l'avion réel. Toutes les marques de fabrique et les marques déposées sont reconnues et sont la propriété exclusive des constructeurs ou fabricants concernés.

ATTENTION!

Le CD-ROM du programme SUPER EF2000 peut être endommagé par des manipulations malencontreuses.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE! A LIRE AVANT DE JOUER A EF2000 TACTCOM.

Un très faible pourcentage de personnes risque de souffrir de crises d'épilepsie en regardant certaines combinaisons lumineuses ou certains effets lumineux clignotants. Certaines succession d'effets lumineux, apparemment aléatoires en fond d'écran à la télévision ou sur un ordinateur pendant l'utilisation d'un logiciel de jeu risquent de provoquer des crises d'épilepsie chez ces personnes. Certaines conditions peuvent déclencher des symptômes épileptiques non détectés chez des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. Consultez votre médecin traitant si vous-même ou quelqu'un d'autre dans votre famille est épileptique, avant de jouer avec ces jeux. ARRETEZ IMMEDIATEMENT de jouer et consultez votre médecin traitant avant de reprendre votre partie, si vous souffrez d'un des symptômes suivants: étourdissements, modification de la vision, contractions nerveuses des yeux ou des muscles, perte de conscience, désorientation, mouvements involontaires quelconques ou convulsions.

CONTENU DU JEU

Avec le manuel inclus dans cette boîte, vous trouverez un CD-ROM et une fiche de garantie. N'oubliez pas de renvoyer votre fiche de garantie et de répondre au questionnaire. Grâce à vos réponses, nous pourrons développer et vous offrir les jeux que vous souhaitez utiliser à l'avenir.

RENSEIGNEMENTS

Au cas où vous auriez une réclamation quelconque concernant le programme ou la documentation, n'hésitez pas à nous écrire en précisant de façon détaillée les motifs de votre mécontentement. Ceci nous aidera à éviter de répéter des problèmes similaires à l'avenir. Veuillez envoyer vos opinions et réclamations à l'adresse suivante:

The Project Manager, SUPER EF2000, Digital Image Design Ltd., Tannery Court, Tanners Lane, Warrington, Cheshire WA2 7NR.

Free Virtual Manuel

LA NOUVELLE GENERATION DE COMBATS AERIENS SUR PC

INTRODUCTION



Lorsque EF2000 est sorti sur le marché en Novembre 1995, il représentait une étape importante dans la simulation de combat aérien pour PC, avec ses quatre millions de kilomètres carrés de paysages cartographiés, ses modèles de vol sophistiqués et de nombreuses autres caractéristiques qui en faisaient un jeu à part. La réaction des fans de simulation de vol comme des nouveaux joueurs a été extraordinaire. Avec la sortie de Windows 95, nous avons tout de suite voulu assurer aux utilisateurs de cette nouvelle interface la possibilité de bénéficier des qualités de jeu et de graphismes d'EF 2000. L'installation et la configuration sont simples avec le gestionnaire de Windows 95 et il va de soi que Super EF2000 bénéficie de toutes les améliorations apportées au jeu sous DOS original, et plus encore. Reportez-vous à la section intitulée "Nouvelles caractéristiques pour Windows 95" pour découvrir les modifications que nous avons apportées depuis la première parution du jeu.

Le Vieux Manuel

LA NOUVELLE GENERATION DE COMBATS AERIENS SUR PC

INTRODUCTION

Certaines des améliorations les plus flagrantes sont la mise sous réseau et les communications, la planification des missions pendant les campagnes et un programme pour personnaliser vos missions de combat air-air, qui est un jeu en lui-même. Ce programme vous permet de régler un vaste éventail de scénarios. Vous pouvez par exemple vous faire accompagner d'un ailier pour aller taquiner des essaims d'intercepteurs volant à basse altitude avec une couverture à haute altitude; ou bien encore, essayez-vous au combat contre les meilleurs chasseurs soviétiques, en commençant avec un avantage ou un handicap.

Tout en offrant un grand choix de jouabilité, nous avons décidé d'ajouter une caractéristique spéciale rendue possible par Windows 95: l'aide en ligne selon le contexte. Il y a désormais une autre solution que feuilleter le manuel pour apprendre comment faire fonctionner les divers systèmes. La fonction d'aide est en premier lieu d'ordre graphique et il est donc plus facile de comprendre les concepts du jeu et les procédures de fonctionnement en contexte.

Ce livret vous explique comment installer Super EF2000 pour Windows 95 et met en valeur les différences avec la version originale du jeu sous DOS. Servez-vous de ce livret en guise de complément au livre de fonctionnement et à l'aide en ligne.



Le Planificateur de mission de Super EF2000

Le Vieux Manuel

LA NOUVELLE GENERATION DE COMBATS AERIENS SUR PC

INTRODUCTION

POUR CONTACTER D.I.D.

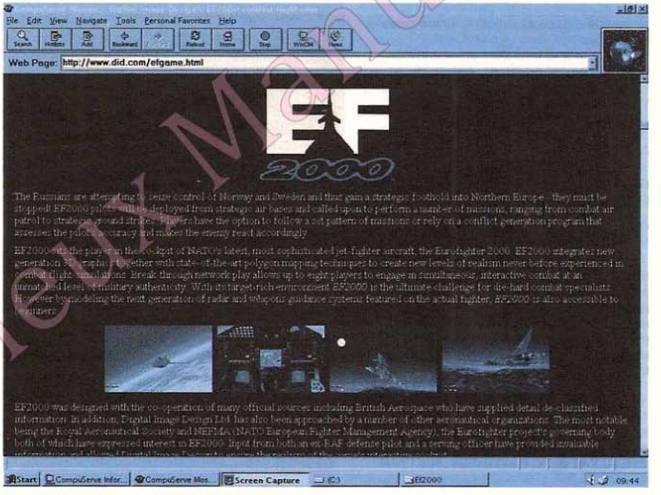
SUPER EF2000 a été conçu avec l'aide de nos clients ayant acheté EF2000. Nous espérons que cette version vous apportera encore beaucoup d'heures de plaisir. Bien sûr, nous aimerions toujours connaître ce que vous avez à dire à propos de SUPER EF2000. Veuillez nous envoyer vos commentaires à l'une des adresses ci-dessous. Nous vous recommandons de vous rendre sur le site Web de D.I.D. pour obtenir les dernières nouvelles au sujet des développements apportés à EF2000, ainsi que les produits de simulation en projet.

Courrier électronique: EF2000@DID.COM

http://www.did.com

http://www.ef2000.com

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



Contactez D.I.D. Ltd. par le biais du Web

Le Vieux Manuel

INSTALLATION

Veuillez lire l'ensemble des instructions ci-dessous AVANT d'installer SUPER EF2000. Voici ce que vous devez faire...

Pour installer Super EF2000 pour Windows 95 sur votre ordinateur, commencez par placer le CD dans le lecteur CD-Rom. Si la fonction Exécution automatique de Windows est activée, le programme d'installation sera lancé automatiquement. Si la fonction Exécution automatique est désactivée, lancez le programme d'installation directement à partir du lecteur CD-Rom, ou cliquez sur Démarrer, puis Exécuter et tapez D:\setup.exe (D: correspondant à votre lecteur CD-Rom).

Le programme d'installation passera par les divers paramètres et options requis pour une installation partielle ou complète de Super EF2000 pour Windows 95.

Une fois l'installation terminée, le jeu peut être lancé en cliquant sur Démarrer, puis Programmes, SUPER EF2000 en enfin, l'exécutable de SUPER EF2000.

DESINSTALLER SUPER EF2000

Super EF2000 peut être désinstallé en cliquant sur l'icône Ajout/Suppr... de programmes de la fenêtre Panneau de configuration. Sélectionnez SUPER EF2000 dans la liste et cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer. Cette action supprimera le jeu de votre disque dur ainsi que le raccourci et le dossier programme. Si tous les fichiers programmes ne sont pas supprimés, tous les fichiers spécifiques au jeu devraient normalement se trouver dans FICHIERS PROGRAMMES\DIGITAL IMAGE DESIGN\SEF2000\. La suppression de ces fichiers enlèvera complètement Super EF2000 de votre ordinateur.

Remarque: avant de supprimer quelque fichier que ce soit de manière manuelle, exécutez d'abord la procédure de désinstallation automatique.

AIDE GRAPHIQUE EN LIGNE

Un fichier d'aide graphique est inclus dans ce jeu: une école au sol virtuelle pour les pilotes en herbe. Ce fichier vous donne des informations sur le fonctionnement de SUPER EF 2000, en utilisant directement des images du jeu. Il permet même des simulations de caractéristiques telles que le système TIALD de guidage laser de bombes, ce qui vous donne l'occasion de vous familiariser avec les procédures à suivre. Pendant le jeu, l'aide en ligne selon le contexte est facilement accessible en appuyant sur ALT F1. L'ouverture du fichier d'aide mettra la partie en pause pendant que vous lisez. Après avoir fermé le fichier d'aide ou avoir cliqué sur la fenêtre de Super EF 2000, vous devrez appuyer sur P pour reprendre la partie.

Vous pouvez également consulter l'aide en dehors du jeu en cliquant sur Démarrer, puis Programmes suivi de SUPER EF2000, et enfin, ON-LINE HELP (AIDE EN LIGNE)

TOUCHES SPECIFIQUES WINDOWS 95

L'interface Windows requiert que certaines touches soient exclusivement réservées au contrôle de fonctions fenêtres. Par exemple, ALT + TAB vous fera passer à une autre application. Ainsi, toutes les références à la touche TAB dans le jeu désignent en général la touche ALT DROITE. La touche ALT GAUCHE est utilisée pour passer d'une tâche à l'autre (ALT GAUCHE + TAB) ou pour passer au mode plein écran (ALT GAUCHE + ENTREE)

Le Vieux Manuel

INSTALLATION

CONFIGURATION DE SUPER EF2000

La configuration matérielle est désormais gérée par Windows 95. Le joystick peut être configuré depuis le Panneau de configuration, en utilisant le logiciel fourni par le fabricant du joystick ou bien les procédures de configuration par défaut de Microsoft. Les cartes son sont également contrôlées par l'environnement Windows. Si vous êtes confronté à la moindre difficulté avec votre matériel ou vos périphériques, veuillez consulter les manuels de votre matériel ou la documentation Windows 95.

RÉGLAGE DES OPTIONS POUR WINDOWS 95

Lors de l'installation, un message apparaîtra à l'écran, vous demandant le niveau des détails, configuration sonore, etc. Si plus tard, vous désirez modifier ces réglages, vous n'aurez qu'à exécuter à nouveau le programme d'installation qui vous demandera si vous désirez modifier l'un ou l'autre des réglages. Le jeu n'aura pas à être installé à nouveau pour que ces modifications entrent en application.



Le vieux Manuel

NOUVELLES CARACTERISTIQUES POUR WINDOWS 95

AMELIORATIONS APPORTEES A L'ORIGINAL DE EF2000



Les descriptions ci-dessous définissent les modifications que nous avons faites par rapport au jeu original.

AVIONS CONTRÔLÉS PAR INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA)

IA du pilote améliorée - les autres avions, y compris ceux des ennemis et des ailiers, ont beaucoup moins de chance de s'écraser au sol pendant les combats rapprochés. Cependant, il se peut que cela arrive de temps en temps, comme dans la réalité.

Sécurité aérienne améliorée à Trondheim, Orland et dans d'autres bases - les avions se servant de l'ILS (Système d'atterrissage aux instruments) ne s'écrasent plus au sol.

Destructeurs de SAM (Missile sol-air) - les avions contrôlés par ordinateur exécutent leurs objectifs correctement lorsqu'ils se voient confier une mission Wild Weasel. Les sites SAM seront attaqués après détection d'émissions radar.

Missions anti-navires - pendant les conflits, vous verrez des avions attaquer des navires à l'aide de roquettes.

Le vieux Manuel

NOUVELLES CARACTERISTIQUES POUR WINDOWS 95

AMELIORATIONS APPORTEES A L'ORIGINAL DE EF2000

Niveau de vol - les ailiers voleront à la même hauteur que le leader.

Ailiers de bas-niveau - les ailiers volent à présent à une altitude bien inférieure à celle du leader, ce qui signifie qu'ils suivront le leader jusqu'à une altitude minimum de 150 pieds.

AMÉLIORATIONS CONCERNANT LES ARMES ET LES COMBATS

Mitraillage plus meurtrier - les dégâts de l'avion du joueur sont maintenant plus visibles: le mitraillage ne se contentera plus de secouer l'appareil, mais il infligera des dégâts à certaines parties de l'avion.

Missiles air-air plus meurtriers - les explosions de proximité secoueront l'appareil. La force du choc dépend de la vitesse et du poids de l'avion.

Sea Eagle plus meurtrier - le fonctionnement a été modifié afin de donner une altitude de croisière initiale plus élevée aux missiles, ce qui leur permet d'être lancés depuis le littoral.

La performance améliorée des missiles a permis de rendre les manœuvres d'attaque sur les navires plus réalistes et plus performantes.

Une bombe au fer améliorée - les caractéristiques du trajet des bombes sont devenues plus réalistes en raison de légères modifications dans les calculs de la résistance. Le CCIP predictor offre une position de lancement plus réaliste permettant d'étudier les différents schémas de frappe des bombes.

Sélection de canon rapide - les touches majuscule et entrée permettent de sélectionner automatiquement les canons. Cette caractéristique a été ajoutée pour les personnes possédant un ThrustMaster ou autre joystick programmable.

Viseur de l'appareil de prévision de tir correct - l'appareil de prévision de tir anti-aérien (AA) a été amélioré et comprend maintenant un appareil de prévision "snake", comme dans le véritable EuroFighter. Le bout du tracé le plus éloigné du cadran de portée indique le point le plus proche de la trajectoire de l'obus.

Le centre du cadran de portée est le point le plus éloigné de la trajectoire. Avec un peu d'entraînement, vous serez capable de toucher les appareils, même dans des circonstances difficiles.

Canon plus meurtrier - votre canon est maintenant plus efficace contre les cibles aériennes. Vous serez enfin capable de combattre les bombardiers plus facilement.

Les SAM et la DCA dans les campagnes sont à présent bien plus dangereux, et la DCA devrait avoir moins d'effets sur la vitesse de renouvellement des images.

Plus de défenses aériennes - les SAM et la DCA seront bien plus évidents lorsque vous volerez vers les cibles. En outre, les cibles seront bien mieux défendues.

Défenses aériennes plus persistantes - la DCA et les SAM conservent l'utilisation de leur munitions et sont donc dangereux plus longtemps.

Affichage TIALD (Système de visée des bombes à guidage laser) non blocable - il ne se bloquera plus lorsque la dernière bombe aura été larguée.

Largage en chute libre - Vider la soute n'actionnera pas les roquettes et les missiles. Ces objets tomberont simplement de l'avion sur terre.

Tactiques ennemies améliorées - lorsque l'ennemi tire des salves de missiles, ces dernières sont plus espacées et donc plus difficiles à éviter. Soyez prêt à changer vos tactiques d'évasion. Il vous faudra sans doute réagir plus rapidement lorsque les missiles se dirigeront vers vous.

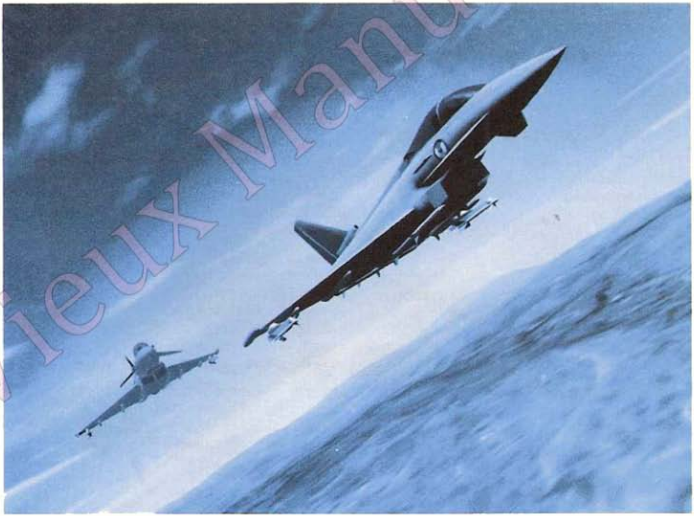
Le Vrai Manuel

NOUVELLES CARACTERISTIQUES POUR WINDOWS 95

AMELIORATIONS APPORTEES A L'ORIGINAL DE EF2000

Entretien du verrouillage de cible - vous ne perdez plus le verrouillage de cible lorsque vous changez d'armes anti-aériennes (AA), ce qui veut dire que votre concentration ne sera pas gênée lorsque vous ferez défiler les armes. La précision des missiles infrarouges (IR) est à présent correctement influencée par l'aspect de la cible et la chaleur du moteur; essayez de vous placer derrière votre cible avant de tirer.

Code des couleurs JTIDS (Système d'informations tactiques interarmées) - nous avons ajouté plusieurs couleurs complémentaires pour vous aider à déterminer le type d'avion apparaissant sur le JTIDS. Les nouveaux codes apparaissent sous forme de points au centre de chaque symbole d'avion. Un point blanc désigne un avion de ravitaillement, un point jaune désigne un AWAC (système d'alerte et surveillance aéroporté) ou un JSTARS (système radar tactique interarmées). Les ennemis (points rouges) qui représentent une menace plus dangereuse pour vous contiennent aussi un point orange. Les avions alliés désignés par un point orange représentent votre escorte; ceux qui ont un point bleu représentent la force aérienne de frappe, et les appareils de mission Wild Weasel sont représentés par un point rouge.



Le Vieux Manuel

NOUVELLES CARACTERISTIQUES POUR WINDOWS 95

AMELIORATIONS APPORTEES A L'ORIGINAL DE EF2000



AMÉLIORATIONS CONCERNANT LES DÉGÂTS

Dégâts plus visibles - les dégâts externes subis par les avions apparaissent sur les deux ailes, avec des degrés différents de gravité.

Visibilité des dégâts causés par le canon - lorsque vous frappez un avion ennemi, une petite explosion vous indiquera que vous avez touché l'appareil, sans que le coup soit pour autant fatal. Vous atteindrez le niveau suivant sur l'échelle des dégâts lorsque de la fumée se dégage de l'avion ennemi, et en continuant à tirer, il finira par exploser.

AMÉLIORATIONS DE L'ENVELOPPE DE VOL

Plus de décrochage à grande vitesse - le problème de perte d'altitude à Mach 1, inattendu et souvent fatal, a été éliminé.

Les soutes ont à présent une influence sur le vol - une des caractéristiques de l'EF2000, avion à commande de vol électrique, est l'instabilité, et l'ordinateur de vol est à présent capable de compenser cette instabilité grâce aux soutes extérieures. Cependant, nous avons modelé l'effet des soutes sur la masse et la traînée, ce qui produit des effets visibles à vitesse lente avec un poids maximum.

Le Vieux Manuel

NOUVELLES CARACTERISTIQUES POUR WINDOWS 95

AMELIORATIONS APPORTEES A L'ORIGINAL DE EF2000

Réduction des secousses en Temps accéléré (Majuscule + T) - dans ce mode, les avions contrôlés par ordinateur ont à présent un temps de réaction un peu plus lent afin de les empêcher de tanguer en vol.

AMÉLIORATIONS DES CAMPAGNES

L'amélioration de certains éléments de campagne a permis d'avoir une bien meilleure vitesse de renouvellement des images.

Avions neutres dangereux - les avions neutres (bleus) vous tireront maintenant dessus lorsque vous pénétrerez dans l'espace aérien neutre.

Une campagne plus développée - vous pouvez maintenant envahir la Finlande et la Russie, et les avions neutres peuvent se joindre à vous lors d'une étape tardive de la campagne.

Abondance de navires - la campagne inclut à présent des missions anti-navires. Soyez prudent cependant, car ils sont bien défendus par des SAM, et en haute mer on ne peut pas se cacher.

CAA (Contrôleur aérien avancé) dans la campagne - les hélicoptères apparaissent maintenant dans la campagne en tant que contrôleurs aériens avancés. Il vous faut les détruire, car ils transmettent des informations vitales au centre de commande ennemi!

Plus d'ennemis à combattre - il y a plus de PCA (patrouilles de combat aérien) stratégiques à longue portée dans la Campagne. Soyez prêt à "passer en mode furtif" pour éviter le contact.

Adversaires plus meurtriers dans les bases aériennes, lorsque vous approchez de bases aériennes ennemies pendant une Campagne, les chasseurs ennemis décolleront en état d'alerte pour tenter de vous intercepter. Approchez-vous prudemment.

Ecran d'armement de l'avion - à présent accessible dans les parties solo ou en réseau. Chargez vos armes préférées.

Comptes-rendus de fin de mission plus détaillés - vous trouverez plus d'informations concernant vos exploits, et nous avons également inclus des comptes-rendus pour les ailiers dans la campagne.

Temps de contact (TdC) à présent inclus dans le briefing de mission du jeu (<0> sur le clavier numérique).

Il se peut aussi que plusieurs jours soient réduits à huit heures pendant la campagne. Ce n'est pas un bug; c'est parce que vos bases sont décimées. En conséquence, vous perdrez souvent la guerre. N'abandonnez pas cependant, les avions neutres peuvent s'allier à vous et vous donner une chance de poursuivre le combat.

Version Finale

NOUVELLES CARACTERISTIQUES POUR WINDOWS 95

AMELIORATIONS APPORTEES A L'ORIGINAL DE EF2000

AMÉLIORATIONS EN MODE MULTIJOUEURS

Huit joueurs - un maximum de huit joueurs peuvent à présent participer à la Campagne en réseau.

Compte-rendu de fin de mission amélioré en mode multijoueurs et un seul joueur - vous pouvez à présent voir la trajectoire de votre vol sur la carte, et repérer les endroits où les cibles ont été détruites.

Missiles dans King of the Skies - les avions sont maintenant équipés de missiles air-air thermoguidés à courte portée AIM-9S ainsi que d'un canon. Vous pouvez toujours choisir les règles cependant, et décider de n'utiliser que le canon.

Ravitaillement en carburant accessible à tous - les joueurs autres que "l'organisateur" peuvent aussi se ravitailler en carburant dans les parties en mode multijoueurs. Il faut que la formation soit en vol, plus particulièrement de nuit.

Armes tirant séparées des avions - lorsque les armes sont en action en mode multijoueurs, elles sont enlevées de l'avion. Vous pourrez à présent voir si votre adversaire est armé jusqu'aux dents.

Saut dans le temps en mode de jeu par réseau - tous les joueurs peuvent faire un saut dans le temps, dans les missions de campagne ou de simulation.

PCA en simultané - des missions PCA à quatre joueurs sont maintenant possibles sur le réseau.

Noms des adversaires et des ailiers visibles - les noms apparaissent sous les joueurs en réseau "connectés/verrouillés" dans toutes les parties en réseau. (Appuyer sur majuscule + N)

Temps accéléré sur réseau - tous les joueurs peuvent l'activer, dans les missions de campagne ou de simulation. Si un joueur active la fonction temps accéléré, tous les autres joueurs peuvent la désactiver.

Ecran d'armement dans la campagne sur réseau - chargez vos armes préférées avant de décoller.

La vie du manuel

NOUVELLES CARACTERISTIQUES POUR WINDOWS 95

AMELIORATIONS DES TOUCHES ET DES COMMANDES

<F7>	vue des cibles, cibles aériennes ou au sol
<F10>	vue verrouillée: a) vue verrouillée - garder la cible dans le champ visuel, même lorsqu'une arme dirigée par radar est sélectionnée. b) vue de la piste d'atterrissage verrouillée en mode d'atterrissage, ou cible terrestre verrouillée en mode air-sol.
<F11>	verrouillage ailier: permute entre verrouillage ailier, verrouillage de la cible de l'ailier et verrouillage de la menace contre l'ailier.
<F12>	verrouillage missile.
<Home>	portée radar vers le haut.
<End>	portée radar vers le bas.

<Pg up>	modifications du radar Azimuth.
<Pg down>	changer le mode radar.
<S>	envoyer un message dans la partie en réseau.
<X>	faire défiler le verrouillage des armes (comme la commande <C> mais ne sélectionne que les avions de l'ennemi).
<R>	active/désactive le radar.
<D>	active/désactive le DASS (Sous-système d'aides à la défense).
<maj + N>	active/désactive l'affichage des noms du réseau (comme dans KOTS).
<maj + G>	activer/désactiver le canon automatique.
<maj + X>	en mode parcourir, montre l'avion précédent.

<maj + .>	permute les mini affichages multifonctions en vue complète du cockpit. Affiche aussi les mini JTIDS.
<maj + L>	montre le dernier message.
<maj + F7>	parcourt les cibles au sol (utiliser <C> pour faire défiler).
<maj + ENTREE>	sélectionner les canons.
<alt + Home/End>	modifier la portée DASS.
<F8>	nouvelle vue des missiles.
<maj + F8>	ancienne vue des missiles.

Le Vieux Manuel

NOUVELLES CARACTERISTIQUES POUR WINDOWS 95

AUTRES AMELIORATIONS APPORTEES A L'ORIGINAL DE EF2000

Les ajouts suivants ont été faits pour servir d'alternative aux personnes utilisant le ThrustMaster: (NB: ils ne fonctionnent pas en combinaison avec le pavé numérique)

<alt 1>	paillettes
<alt 2>	fusées éclairantes
<alt 3>	portée radar vers le haut
<alt 4>	portée radar vers le bas
<alt 5>	modification du radar Azimuth
<alt 6>	changer le mode de radar
<alt 7>	portée DASS vers le haut
<alt 8>	portée DASS vers le bas

Nouvelle commande d'attaque au sol pour les ailiers - utiliser la commande "running-in" (ordre d'attaquer) et vos ailiers attaqueront les cibles mobiles au sol.

AUTRES AMÉLIORATIONS

Un monde plus fluide - vous verrez moins "d'accrocs" dans le terrain et l'image sera plus stable et plus fluide.

Une configuration plus facile - les réglages de configuration du jeu seront automatiquement sauvegardés après chaque sélection.

Vol à basse altitude plus sûr - lorsque la collision est imminente, un avertissement vocal se fait entendre et un X apparaît sur le visu tête haute.

Les temps de chargement sont visualisés - une barre permet d'afficher les progrès lors du chargement du logiciel.

Les informations des AWAC sont maintenant plus précises.

Améliorations de mission - certaines missions ne fonctionnaient pas correctement, mais ces problèmes (schémas d'attaque incorrects et tirs d'armes incorrects) ont été résolus.

Plus de véhicules empilés - les véhicules au sol n'apparaissent plus l'un sur l'autre en campagne.

Cartes de référence en cas d'urgence à présent disponibles - les systèmes de dégâts ne sont plus gênés par les effets déformants de l'affichage multifonctions. Des messages d'avertissement individuels apparaissent clairement sur l'écran d'affichage multifonctions.

Améliorations du mode furtif - le radar est dissocié de la sélection des armes. Si vous volez avec le radar désactivé, ce dernier ne se remettra pas automatiquement en route lorsque vous sélectionnerez les S-225 ou les AMRAAM (missiles air-air avancés de moyenne portée - missiles à lancement hors de vue).

Plus de carburant en quantité illimitée - l'avion ne pourra plus voler à 60 000 pieds d'altitude sans consommer de carburant. Il va vous falloir repenser votre stratégie-carburant!

L'avertissement "MISSILE" qui apparaît lorsque vous êtes menacé par un missile est maintenant suivi d'une lettre: (I) ou (R), pour indiquer le type de missile poursuivant votre avion.

La couleur des missiles IR ennemis est maintenant orange sur le DASS.

The Virtual Manuel

CONTROLEURS DE SUPER EF2000

CONFIGURATION DE JOYSTICKS AVEC WINDOWS 95

SECTION JOYSTICK

Votre joystick devrait être compatible avec Windows 95 et installé conformément aux instructions fournies par le fabricant du joystick. Pour configurer votre joystick, ouvrez la section Manette de jeu dans le Panneau de configuration. Si le joystick est fourni avec un logiciel pilote, ce dernier offrira une option lors de la configuration du joystick.

Si vous utilisez un joystick qui ne propose pas le pilote Windows 95, vous devrez le configurer d'une manière générique. Par exemple, si vous disposez d'un joystick à accélérateur intégré, sélectionnez soit "Manette de jeu 3 axes 2 boutons", soit "Manette de jeu 3 axes 4 boutons". Il y a également une configuration personnalisée dans la configuration du joystick. Ceci vous permettra de configurer Windows 95 avec la configuration correspondant à votre type de joystick.

Si votre joystick est programmable mais ne dispose pas des pilotes Windows 95 ni de logiciels de programmation, il devra tout de même être configuré pour Windows 95. Pour obtenir plus d'informations sur la manière de programmer votre joystick sous DOS, veuillez consulter votre documentation Windows 95 et celle fournie avec votre joystick.

Pour configurer Thrustmaster F16 et TQS pour Windows 95, ouvrez la section Manette de jeu dans le Panneau de configuration puis sélectionnez "Accélérateur/manche à balai 2 boutons"; suivez ensuite les instructions apparaissant à l'écran.

Vous pouvez programmer les boutons à l'aide du logiciel fourni par Thrustmaster dans une session DOS. Les fichiers destinés à la configuration des boutons sont disponibles sur le CD SUPER EF2000, dans le dossier "JOYSTICK".

Pour plus d'informations au sujet de la configuration de votre joystick sous Windows 95, veuillez consulter la documentation Windows 95 ainsi que celle de votre joystick.

Video Manuel

NOUVELLES CARACTERISTIQUES POUR WINDOWS 95

LE PLANIFICATEUR DE MISSIONS TACTIQUES

L'action principale se déroule en campagnes dans EF2000. C'est la raison pour laquelle nous avons pris la peine d'y apporter quelques améliorations importantes. Comme vous avez pu le lire dans la section améliorations, de nombreux facteurs ont été rajoutés à la campagne, y compris la possibilité de faire participer un maximum de huit joueurs grâce au jeu en réseau.

Le changement le plus important dans TACTCOM est l'ajout d'un planificateur de missions, qui vous permettra de créer vos propres missions pour vous et les autres joueurs sur réseau. Il est même possible d'assigner des cibles individuelles aux joueurs à l'intérieur d'une zone cible choisie: par exemples des pistes d'atterrissage, des hangars et des réservoirs de carburant sur un aéroport.



Le Vieux Manuel

NOUVELLES CARACTERISTIQUES POUR WINDOWS 95

LE PLANIFICATEUR DE MISSIONS TACTIQUES

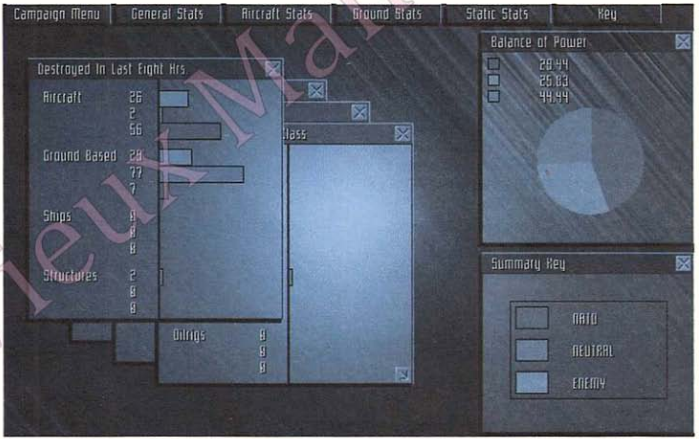
Quand une mission de la campagne arrive à son terme, le joueur peut accéder à un écran exhaustif des statistiques de bataille. Par exemple

- L'ÉQUILIBRE DES FORCES
- LES PERTES DE VÉHICULES
- LES TIRS RÉUSSIS
- LES PERTES D'AVIONS

A la fin de la campagne, ces données sont sauvegardées sur un fichier de votre disque dur. Les statistiques des campagnes suivantes seront ajoutées à la fin du fichier, vous donnant un aperçu de vos performances. Ce fichier s'appelle SUMO.TXT et il peut être imprimé comme un fichier texte normal, ou importé sur n'importe quel traitement de texte.

De plus, vous obtenez un compte-rendu de tous les conflits qui ont lieu au cours d'une période de huit heures. Ces statistiques apportent une toute nouvelle dimension aux campagnes dans SUPER EF2000. Vous pouvez pour la première fois avoir une idée de l'étendue de votre victoire (ou de votre défaite) et les comparer à vos performances précédentes ou à celles de vos amis. Accédez à notre site Web pour avoir plus d'informations sur les compétitions de la campagne.

NB: lorsque vous commencez une nouvelle campagne, les fichiers SUMO.TXT seront effacés.



Les statistiques vous donnent une vue d'ensemble complète de vos performances lors d'une campagne

LieuxManuel

NOUVELLES CARACTERISTIQUES POUR WINDOWS 95

VUES CAMERA MOBILE SMARTVIEW

Dans tous les films de combats aériens, vous remarquerez que les caméras aéroportées ne sont jamais tout à fait stables. L'effet de ces soubresauts continuels permet de renforcer les sensations d'espace et de mouvement. C'est ce que nous avons essayé de reproduire avec une nouvelle série de vues vidéo. Les caméras ne se contentent pas de faire des panoramiques sur ce qui les intéresse, elles passent également d'un angle de vue à un autre, pour s'assurer que vous avez toujours le meilleur rendu possible de l'action. Un mode Vue intelligente est également disponible, contrôlant la sélection des prises de vue et le montage des plans grâce à l'IA: c'est en quelque sorte un metteur en scène virtuel.



Les nouvelles prises de vue correspondent aux touches suivantes:

F4 vues extérieures modifiées, avec un mouvement panoramique et un travelling améliorés.

F8 nouvelles vues des missiles montrant les différentes étapes du lancement à partir de différents angles. Les anciennes vues missiles sont toujours disponibles en appuyant simultanément sur Majuscule et F8.

Maj + F6 une vue en passant de l'appareil sélectionné.

Le Vieux Manuel

NOUVELLES CARACTERISTIQUES POUR WINDOWS 95

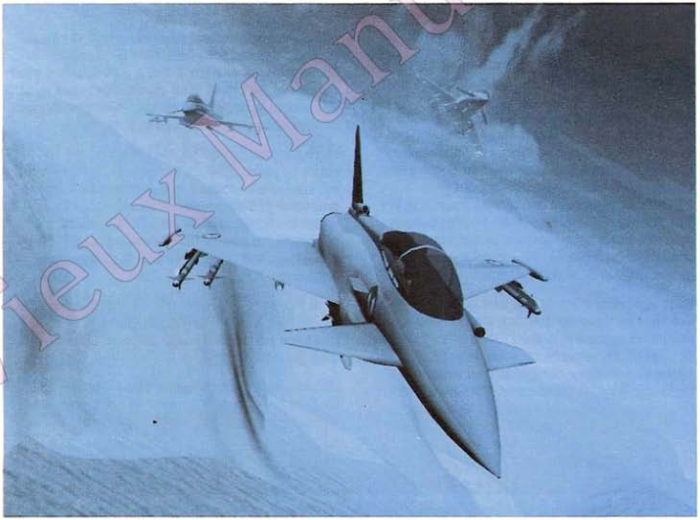
VUES CAMERA MOBILE SMARTVIEW

Alt + F6 une vue looping en passant, particulièrement utile lors des combats rapprochés et des acrobaties aériennes.

Maj + V le metteur en scène de Vue intelligente vous montre automatiquement l'action sous le meilleur angle possible. L'image décrit ce qui est en train de se passer. Par exemple: BVR pour combat au-delà du champ de vision: vous verrez qui regarde qui. Par exemple, Tornado-SU-27 signifie que l'appareil dans le champ de vision poursuit un SU-27.

Maj + F filtre de Vue intelligente, qui vous permet de sélectionner le groupe d'avions que vous voulez observer:

- tous les appareils
- votre vol
- votre mission
- les avions alliés
- les avions ennemis
- les avions neutres



Le Vieux Manuel

LE PLANIFICATEUR DE MISSIONS TACTIQUES

INTRODUCTION

Dans EF2000, le joueur pouvait sélectionner des missions préplanifiées, comportant des profils d'attaque corrects et utilisant des escortes appropriées. Le but du jeu consiste à passer le plus de temps possible en vol, plutôt qu'en préparation. Cependant, vous avez été nombreux à nous écrire pour nous réclamer le droit de planifier vos propres missions. Avec SUPER EF2000, vous allez être ravis. Le Planificateur de missions tactiques vous permet de décider des cibles principales, des cibles qui ont besoin d'être attaquées avec des avions comme le F-117 Stealth Fighter. A vous de décider si vous désirez voler à haute altitude et économiser du carburant, ou à basse altitude pour éviter les radars EWR et SAM de l'ennemi.

Vous allez définir les ordres aériens, et les exécuter tactiquement. Grâce aux nombreux angles de caméra et à leur nouvel effet d'inertie améliorant le mouvement, vous pourrez voir l'action se dérouler comme jamais auparavant. Regardez les A10 détruire les sites SAM avant que vous n'arriviez sur les lieux. Vérifiez les dégâts causés par les bombardements des F-15 aux cibles importantes, tout en évitant la mortelle mission CAP russe.

NOUVEAUX NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Après avoir commencé une nouvelle campagne, vous pouvez en régler la difficulté. Vous avez le choix entre les niveaux 1 à 10, 1 correspondant à débutant, 7 à pro et 10 à as. de plus, vous avez également la possibilité de voir vos performances influencer la progression de la campagne.

Le réglage du niveau ne peut être changé en cours de campagne. La performance d'un joueur est calculée en faisant la moyenne des 4 derniers pourcentages de scores de missions. Si le joueur a une moyenne supérieure à 70%, les succès de la campagne vont lui donner un avantage. L'avantage est proportionnel à la quantité au-dessus de 70%.

Si la moyenne du joueur est au-dessous de 30%, les Russes auront l'avantage. Donc, plus la moyenne est basse, au-dessous de 30%, moins vous avez l'avantage.

De plus, si le pilote s'éjecte et qu'il est sain et sauf, plutôt que de s'écraser au sol ou de se faire détruire, vous obtenez un meilleur score de mission.

Le Manuel

LE PLANIFICATEUR DE MISSIONS TACTIQUES

CARTE ET BARRE D'OUTILS

En plus des trois cartes standard utilisées dans la campagne, vous trouverez une carte topologique. Ceci est utile pour planifier un itinéraire suivant les vallées, ce qui vous permet d'utiliser le terrain pour éviter les radars ennemis. L'écran carte contient également une barre d'outils pour vous faciliter les choses. Les boutons ont les fonctions suivantes

CARTE: Ce bouton permet de passer en revue les quatre types de cartes.

DRAPEAUX: Active/Désactive les drapeaux représentant la nationalité des cibles

SAM: Met en surbrillance la surface couverte par les SAM - Très utile pour planifier les itinéraires.

EWR: Indique la surface couverte par le radar EWR.

CARBURANT: Active les icônes de ravitaillement de l'OTAN

Disponible uniquement dans le planificateur de mission.

MODE CARTE (ZOOM et EDIT):
En mode ZOOM, cliquez avec la souris pour faire un zoom avant/arrière sur la carte.

En mode EDIT, vous pourrez déplacer vos points de repère sur la carte.

REMARQUE: chaque option de la barre d'outils a un raccourci clavier, indiqué par une lettre majuscule, ex: U pour Fuel.

NOUVEAUX ÉCRANS DE RAPPORT DE MISSION.

SUPER EF2000 offre des rapports de mission plus détaillés sur tous les appareils ayant participé à la mission. Vous pourrez maintenant voir quel avion a atteint une cible ou abattu un ennemi, ou a été abattu par un ennemi. Vous trouverez le même type de détails de rapport de mission dans la section simulation du jeu.



La barre d'outils carte facilite considérablement l'utilisation des caractéristiques de la carte

Le Vieux Manuel

LE PLANIFICATEUR DE MISSIONS TACTIQUES

MENUS DE PLANIFICATEUR DE MISSION

Vous trouverez les menus suivants dans le planificateur de missions tactiques

Type d'attaque: pour choisir le type de mission et la position de la cible.

Base: pour choisir une base de départ

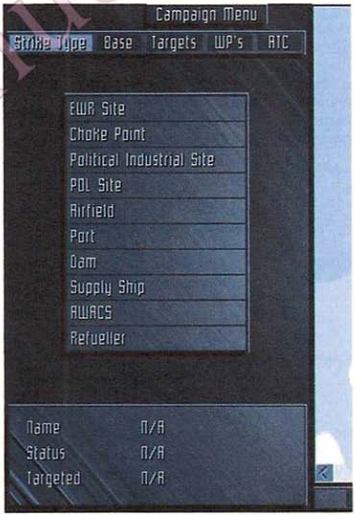
Cibles: pour affecter des cibles différentes à chaque membre de l'escadrille d'attaque.

Pts de repère: éditeur de point de repère pour planifier l'itinéraire de la mission.

ATC: contrôle du trafic aérien, pour déterminer l'heure de décollage et la météo.

TYPE D'ATTAQUE

Cet écran est utilisé pour choisir le type de mission que vous désirez effectuer, et déterminer la position de la cible à abattre. Sur la gauche de l'écran, vous trouverez une liste des différents types de missions, allant de l'attaque d'aérodromes et de ports, à celle d'AWAC et d'avions de ravitaillement. Si vous cliquez sur l'une de ces options, vous verrez apparaître l'emplacement des cibles pour chaque type de mission choisi. Il ne vous reste plus ensuite qu'à cliquer sur la carte pour choisir les cibles que vous désirez attaquer. En bas à gauche, vous trouverez une fenêtre indiquant le statut opérationnel de la cible spécifiée ainsi que sa valeur. Vous y trouverez également le nombre de fois où cette cible a été attaquée (par vous ou quelqu'un d'autre).



Effectuez les missions tactiquement les plus importantes ou simplement celles que vous préférez.

Le Vieux Manuel

LE PLANIFICATEUR DE MISSIONS TACTIQUES

MENUS DE PLANIFICATEUR DE MISSION

BASE

Cet écran vous permet de choisir une base de départ et de spécifier la composition des différentes escadrilles de la mission. Chaque fois que vous cliquez sur une base de la carte, les renseignements concernant cette base apparaissent dans la fenêtre à gauche. Choisissez simplement une base avec suffisamment d'EuroFighters pour effectuer la mission (vous pouvez même n'en choisir qu'un si vous avez le courage). Lorsque la guerre éclate, vous remarquerez que les EuroFighters disparaissent des bases près du front. C'est une mesure de précaution pour s'assurer que les combats pourront continuer.

Lorsqu'une base a été choisie, vous pouvez sélectionner d'autres avions pour vous accompagner, ayant chacun un type de mission différent. Ceci inclut Strike 2, Wild Weasel et Escort. Pour affecter un avion à une escadrille, cliquez simplement sur un emplacement vide. Pour effacer un avion, cliquez simplement sur l'emplacement en surbrillance. Vous choisissez le type d'avion que vous désirez piloter pendant la mission; ex: une escorte de F-22. Vous avez 16 emplacements disponibles. Vous pouvez affecter un maximum de quatre avions à chaque escadrille.

Nous vous conseillons de sélectionner les avions qui conviennent aux divers types de missions, car l'ordinateur calcule le succès de la mission en fonction du type d'appareil approprié à la mission. Il est donc déconseillé de sélectionner l'A-10, bien trop lent, pour vous escorter lors d'une mission d'attaque. Le F-117 Nighthawk est un excellent avion pour une mission de frappe complémentaire, et un Tornado équipé d'ALARM, convient parfaitement aux missions Wild Weasel. Consultez le manuel pour savoir quels sont les types de missions qui conviennent le mieux aux différents avions.

Remarque: Vous n'avez pas besoin d'utiliser tous les EuroFighters disponibles, cependant les escadrilles ne peuvent être composées que de quatre avions. Si vous jouez en réseau, tous les joueurs doivent avoir un avion et un rôle.



Choisissez un appareil pour vous accompagner

Preview

LE PLANIFICATEUR DE MISSIONS TACTIQUES

MENUS DE PLANIFICATEUR DE MISSION

CIBLES

Cet écran affiche une vue en 3D de la zone où se trouve la cible. Vous trouverez à gauche une fenêtre contenant toute les cibles de cette zone. Si vous cliquez sur l'une d'elles, la caméra se fixera sur cette cible. Dans le coin inférieur gauche, vous trouverez une fenêtre utilisée pour affecter les différentes cibles à chacun des membres de la force de frappe. Les icônes Suiv et Préc vous permettent de passer en revue tous les membres de l'escadrille. L'icône ASSIGN affiche la cible actuellement affectée à ce joueur. MONTRER affiche la cible d'un joueur.

Remarque: Tous les membres de l'escadrille d'attaque doivent avoir une cible.



Désignez des cibles individuelles à chaque appareil de votre mission

Le Vieux Manuel

LE PLANIFICATEUR DE MISSIONS TACTIQUES

MENUS DE PLANIFICATEUR DE MISSION

POINT DE REPÈRE

Cet écran permet au joueur de déterminer pour la mission un itinéraire jalonné par des points de repère. Vous pouvez placer ces derniers en cliquant sur la carte. Pour ajouter un nouveau point de repère, cliquez simplement sur la carte avec le bouton droit de la souris. Si le curseur est placé sur un point de repère, cliquez avec le bouton droit de la souris pour l'effacer.

Vous pouvez déplacer un point de repère, lorsque le curseur est sur celui-ci, en maintenant le bouton de gauche enfoncé. Pour insérer un point de repère intermédiaire, cliquez sur l'une des petites cases rouges entre chaque paire de points de repère.

Dans le coin inférieur gauche de l'écran, vous trouverez une fenêtre utilisée pour déterminer l'altitude de chaque point de repère. Ceci se fait en cliquant sur la case à l'altitude voulue pour chaque point de repère. L'altitude s'affiche dans la fenêtre au-dessus; ex: ALTITUDE 13500. Cette valeur est modifiée lorsque vous déplacez un point de repère sur la carte.



Les pilotes de EF2000 peuvent contrôler leur propres itinéraires et tactiques

Le vieux Manuel

LE PLANIFICATEUR DE MISSIONS TACTIQUES

MENUS DE PLANIFICATEUR DE MISSION

Si vous placez un point de repère sur la zone d'attaque il apparaît sous la forme d'un triangle rouge, définissant ainsi le point d'attaque. Vous pouvez également placer des points de repère sur les avions de ravitaillement. Ces points apparaissent alors sous la forme d'un cercle vert.

Lors de l'élaboration de l'itinéraire, la fenêtre d'information est constamment mise à jour; elle affiche la vitesse de l'itinéraire, et la durée du vol à la vitesse actuelle.

Il y a également une jauge de carburant, indiquant au joueur la quantité de carburant requise pour effectuer cet itinéraire. Cette jauge prend en compte la vitesse, la longueur et l'altitude de l'itinéraire, mais elle n'indique pas précisément la quantité de carburant nécessaire.

Chaque ligne diagonale sur la jauge de carburant représente un réservoir de carburant externe. Il est donc possible de connaître plus ou moins le nombre de réservoirs nécessaires pour effectuer l'itinéraire. Remarque: l'estimation de la quantité de carburant ne prend pas en compte l'utilisation de la postcombustion.

Remarque: chaque route doit avoir un point d'attaque et le point de repère précédent doit être libre afin de pouvoir être utilisé comme point initial; c'est-à-dire que le point de repère précédent ne peut pas être utilisé comme point de ravitaillement ou base de départ.

CONTRÔLE DU TRAFIC AÉRIEN (ATC)

Cet écran permet au joueur de choisir une heure de décollage pour la mission. Ceci prend en compte les conditions atmosphériques et le degré d'obscurité aux différentes heures de la journée.

Vous pouvez ensuite cliquer sur le bouton Effectuer la mission pour passer au jeu et effectuer la mission que vous venez de créer.



Etudiez les conditions météorologiques, puis choisissez votre heure de départ

Le vieux Manuel

LE PLANIFICATEUR DE MISSIONS TACTIQUES

MENUS DE PLANIFICATEUR DE MISSION



Si vous faites une erreur en configurant une mission, SUPER EF2000 vous dit comment la corriger

AIDE

En utilisant le planificateur de mission vous devez passer par quelques étapes obligatoires. Par exemple, vous ne pouvez pas sélectionner l'écran CIBLES sans en choisir une d'abord. Dans ces cas-là, une case d'avertissement s'affiche, indiquant pourquoi l'opération ne peut être effectuée et suggérant une solution. Lorsque le bouton EFFECTUER LA MISSION est activé, le planificateur de mission vérifiera la mission et rapportera les erreurs rencontrées tout en suggérant des solutions.

Le Vieux Manuel

PERSONNALISER LES COMBATS AIR-AIR

CREER VOS PROPRES MISSIONS DE COMBAT AERIEN

AIR-AIR PERSONNALISÉ

La section Air-air personnalisé du jeu vous permet de tester vos capacités de combat aérien face à divers adversaires, tant dans des appareils alliés que russes. L'option Air-air personnalisé peut également être jouée en multijoueurs, chaque pilote humain aux commandes d'un EF2000 dans l'un des vols.

Vous pouvez modifier les aspects suivants de la mission:

AVIONS

Cette option vous permet de déterminer le nombre d'avions composant une escadrille. Pour les escadrilles ennemies, il varie de 1 à 6 avions, et de 1 à 8 avions pour les escadrilles alliées.

MITRAILLEUSES SEULEMENT

Si vous sélectionnez Oui tous les missiles air-air de l'escadrille sélectionnée seront éliminés. Toutes les attaques seront effectuées à la mitrailleuse. Cette option est très utile pour ceux qui aiment regarder leur adversaire dans le blanc des yeux.

AVIONS ALLIÉS

Ceci affiche des renseignements sur les avions alliés et vous indique le nombre d'avions composant l'escadrille et leur chargement d'armes. Sélectionnez cette option si vous désirez modifier les paramètres de votre escadrille. Vous ne pouvez utiliser que des EF2000.

AVIONS ENNEMIS

Ces quatre emplacements sont similaires aux emplacements des avions alliés. Chaque emplacement vous permet de sélectionner un type d'avion (pas seulement un EF2000), le nombre d'avions composant une escadrille et le nombre d'armes anti-aériennes ou de mitrailleuses. Les emplacements qui ne contiennent pas d'avions seront ignorés. Pour sélectionner un type d'avion pour chaque emplacement, cliquez sur la fenêtre Type d'ennemi.

SITE

La section du jeu Combat air-air personnalisé vous permet de sélectionner le site de votre combat. Il est possible que vous n'ayez jamais vu ces lieux auparavant. Cependant, ne passez pas trop de temps à regarder le paysage; EF2000 n'est pas une brochure de vacances et il y a au moins un pilote qui veut votre peau.

PORTÉE

Cette option vous permet de déterminer la distance entre votre escadrille et celle de l'ennemi. Cette option est très utile pour perfectionner votre technique de combat BVR (au-delà du champ de vision).

HEURE

Cette section vous permet de sélectionner l'heure de la journée à laquelle va se dérouler votre combat. La sélection Jour vous assurera une meilleure visibilité que les options Tombée du jour et Nuit.

MÉTÉO

Cette option vous permet de modifier les conditions météorologiques de l'environnement de jeu. Si vous sélectionnez Bonne, vous aurez une bonne visibilité et pas de nuages. Si vous sélectionnez Clair, vous aurez des nuages, mais une bonne visibilité. Cependant, si vous sélectionnez Mauvaise, votre visibilité sera réduite et vous serez confronté à une couche nuageuse.

ALTITUDE

Sélectionnez une altitude de départ pour chaque vol.

POSITION

Sélectionnez une position de départ: face à face; vous en train de poursuivre l'ennemi (avantage); ou l'inverse (handicap).

Le vieux manuel

PERSONNALISER LES COMBATS AIR-AIR

CREER VOS PROPRES MISSIONS DE COMBAT AERIEN

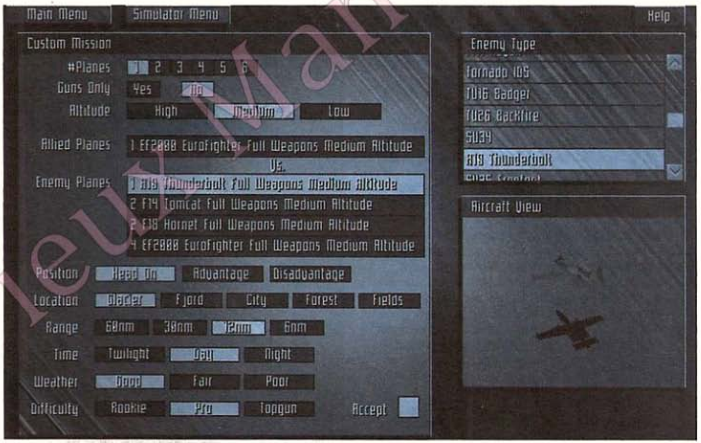
DIFFICULTÉ

L'option difficulté vous permettra d'adapter votre mission à votre niveau d'adresse. Il y a trois niveaux différents: "Débutant", "Pro" et "Top Gun". Les niveaux de difficulté affectent la précision des armes utilisées pendant le combat. Avec les niveaux "Débutant" et "Pro", la précision des missiles ennemis est réduite, tandis que le joueur a plus de chances de toucher ses cibles. Si le joueur choisit "Top Gun", tous les missiles de la simulation seront conçus d'après des modèles réels.

TYPE D'ENNEMI

Cette option vous permet de sélectionner le type d'avion qui constituera l'escadron ennemi. Le joueur peut choisir d'affronter des avions alliés ainsi que ceux pilotés par les Russes et les pays neutres. Chaque avion a des caractéristiques et des capacités particulières. Les pilotes novices peuvent s'entraîner sur des avions non armés tels que le Mainstay IL 76 ou le Refueler IL78M, puis continuer avec des chasseurs de base comme le MiG 21. Les pilotes confirmés auront peut-être envie de s'exercer à détruire les avions de pointe F22 ou SU35 avec des canons seulement. Chaque fois que vous sélectionnez un type d'ennemi, un modèle de l'appareil apparaîtra en rotation dans la fenêtre de vue de l'ennemi.

Lorsque vous avez terminé votre sélection, choisissez "Accepter" pour accéder à l'écran d'armement puis appuyez de nouveau sur "Accepter" pour accéder à l'écran de mission.



Les menus pour personnaliser les combats air-air

Aperçu Manuel

PERSONNALISER LES COMBATS AIR-AIR

KING-OF-THE-SKIES EN MULTIJOUEURS

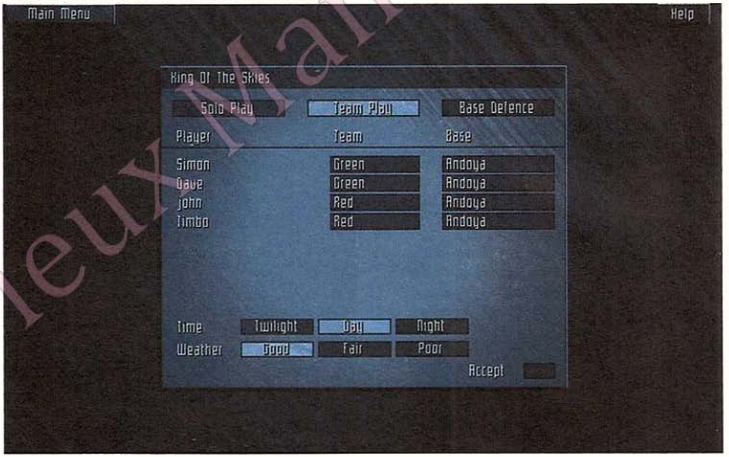
Il y a trois nouvelles sections de combat rapide multijoueurs:

SOLO
DÉFENSE DE BASE
PARTIE ÉQUIPE

SOLO est similaire au concept original de King of the Skies. En fait, il s'agit d'un "Chacun pour soi". Chaque joueur a un score Kill (cibles détruites) et un score Death (mort). Le score du pilote augmente d'un point à chaque fois que celui-ci détruit une cible. Si son avion est abattu ou qu'il s'écrase au sol, son score Death augmente. A chaque fois qu'il y a un Kill ou un Death, un tableau apparaît, affichant le score de tous les joueurs.

DÉFENSE DE BASE permet au serveur de choisir les équipes et de tenter d'attaquer la piste de décollage de l'équipe adverse. Les points sont marqués pour la destruction réussie d'un bâtiment du complexe. Il y a également un bonus important si un appareil atterrit sur la piste ennemie. L'atterrissage est défini par le fait de faire un arrêt complet et d'éteindre les moteurs sur la piste. Des points supplémentaires peuvent être marqués en attaquant une cible mobile dans la base ennemie ainsi qu'à proximité de celle-ci.

PARTIE ÉQUIPE est assez proche du mode Solo mais le serveur peut choisir des équipes qui s'affronteront. Les points sont marqués pour un avion ennemi abattu mais déduits dans le cas d'une mort délibérée comme par exemple le fait de s'écraser au sol. Les deux équipes sont définies par les couleurs rouge et verte et il y a deux pistes d'où les avions doivent décoller. Vous perdrez des points si vous abattez un appareil ami.



Le vieux Manuel

CONSEILS POUR LES PARTIES CAMPAGNE ET EN RESEAU

UTILISATION DE LA COMMANDE "RUNNING IN"

Vous pouvez y accéder en appuyant sur la touche TAB et l'utiliser dans les missions de frappe, Wild Weasel et anti-navires, afin de demander à vos ailier d'attaquer leur cible.

MISSIONS ANTI-NAVIRES

Donnez à vos ailiers l'ordre d'attaquer juste avant que l'escadrille n'atteigne le point d'impact. Ils commenceront alors leur approche d'attaque.

MISSIONS WILD WEASEL

Cet ordre apparaîtra dans vos options uniquement lorsque vous serez près d'un site SAM ou lorsqu'un ailier indiquera "Mud Spike". Donnez l'ordre à vos ailiers d'attaquer et ils lanceront un missile d'avertissement contre la cible.

MISSIONS DE FRAPPE

Elles sont similaires aux missions anti-navires, sauf que la commande d'attaque est donnée automatiquement lorsque le point d'impact est atteint.

REMARQUE: si l'ennemi tire sur un de vos ailiers lorsqu'il est en train d'attaquer, l'escadrille abandonne sa mission de frappe et riposte. Vous devrez alors demander à vos ailiers d'attaquer à nouveau leur cible afin de reprendre la mission. L'ailier reprendra donc sa manœuvre d'attaque.

Le Vieux Manuel

CONSEILS POUR LES PARTIES CAMPAGNE ET EN RESEAU

SURVIE

Vous vous demanderez parfois comment l'ennemi fait pour vous détecter lorsque vous vous dirigez vers votre cible. Même lorsque votre DASS est réglé sur 80 milles marins vous ne le verrez pas, mais l'ennemi détectera votre trajectoire. Ceci est dû à la présence d'un AWAC ennemi qui communique des informations aux chasseurs, leur permettant ainsi de converger vers vous. Un AWAC ennemi a une portée de plus de 300 milles marins, et vous ne pourrez pas détecter l'ennemi s'il se trouve à une distance supérieure à 80 milles marins.

Lorsque vous transportez un chargement de bombes, il est déconseillé d'attaquer les chasseurs que vous rencontrez. Pour vous rendre à votre cible, vous devez utiliser les JTIDS (si possible) et détecter les failles dans la défense ennemie.

Volez à basse altitude pour éviter les radars. Avec les nouvelles possibilités de réglage des points de repère, vous pourrez établir le point d'approche optimal pour bien atteindre la cible et vous faufiler entre les sites de radar SAM ennemis.



Le vieux Manuel

CONSEILS POUR LES PARTIES CAMPAGNE ET EN RESEAU

COMBAT AIR-AIR

Au cours de la campagne révisée IA, vous vous apercevrez que le combat penche souvent en faveur de l'ennemi; il vous faut donc employer de bonnes tactiques pour gagner ou même survivre.

Prenons par exemple un scénario deux contre quatre: deux EuroFighters contre quatre SU-27 Flanker.

Préparez-vous lorsque l'engagement commence à longue portée. Activez l'écran multifonctions de droite, réglez le pilote automatique sur Gaz seulement, et choisissez 550 kts (nœuds). Réactivez ensuite le DASS et réglez-le sur 80 milles marins ou même moins si l'ennemi est plus proche. Activez l'affichage multifonctions central et désactivez la carte, les points de repère, les objets au sol; gardez seulement les cibles aériennes pour pouvoir vous repérer plus facilement. Réglez la portée en conséquence afin d'obtenir une meilleure résolution de cible.

Vérifiez que le radar est bien réglé sur Portée automatique et tournez-vous vers les appareils ennemis. Lorsqu'ils apparaissent sur votre radar, notez leur altitude. Si celle-ci est basse, descendez à 10 000 pieds et restez-y. S'ils sont à 30 000 pieds, rejoignez-les. Vos missiles ont besoin de toute leur puissance et ils ne doivent pas remonter vers chaque cible.

Si les avions ennemis sont au-dessous de vous, ils monteront à votre rencontre, et vous pouvez alors permuter la fonction haut/bas sur votre radar pour rester verrouillé dessus.

Lorsque vous êtes verrouillé à longue portée avec le S-225, donnez l'ordre à votre ailier d'engager l'ennemi. Ignorez ses demandes d'engagement préalables car vous risqueriez de gaspiller vos missiles. Donnez-lui une cible et sélectionnez-en une autre pour vous-même. Lorsque ces deux missiles ont été lancés, demandez à votre ailier de se détacher sur la gauche ou la droite, et partez dans la direction opposée. Cette manœuvre forcera l'ennemi à se séparer, et réduira ainsi la capacité de ses missiles pour chaque cible.

Si l'ennemi utilise des contre-mesures électroniques, vous pouvez les éviter en volant directement vers la cible. Votre radar se verrouillera de façon intermittente, ce qui vous permet de lancer davantage de missiles longue/moyenne portée sur chaque cible. Le X qui apparaît dans les cases de détection de cible vous informe qu'un missile a été attribué à cette cible. Vous pouvez lancer d'autres missiles sur cette cible pour augmenter vos chances de l'abattre.

EVITER LES MISSILES ENNEMIS

Si un missile radioguidé se dirige vers vous, activez vos ECM et appuyez sur F12, larguez des leurres, modifiez légèrement votre trajectoire, puis reprenez votre route. Vérifiez votre DASS pour vous assurer que le missile a bien été leurré (des points jaunes clignotants indiquent que le missile a été leurré; un point immobile indique qu'il est actif et toujours verrouillé sur vous).

COMBATS D'AVIONS DE CHASSE À MOYENNE PORTÉE

Selon la performance de vos missiles à longue portée, préparez-vous pour les combats à moyenne portée et rapprochés. Cela ne sert pas à grand chose de garder les AIM 120. Lorsque l'ennemi est trop près, ils ne servent à rien. Envoyez-en autant que vous pouvez sur toutes les cibles verrouillées. Une fois que vous avez lancé tous vos missiles radar, passez aux ASRAAM, continuez d'activer vos ECM (ils savent que vous êtes là!) et préparez-vous à combattre l'ennemi avec des missiles infrarouges.

Eurofighter Manuel

CONSEILS DE CAMPAGNE ET DE JEU SUR RESEAU

COMBAT AERIEN

EVITER LES MISSILES INFRAROUGES

Les missiles infrarouges russes peuvent se verrouiller sur vous plusieurs fois, alors que vous pensiez les avoir semés. Appuyez sur F12 et apprenez à utiliser des indices simples, comme la réflexion de la verrière, pour connaître l'orientation des armes ennemies. Vous devez utiliser des techniques ultra-sophistiquées pour leurrer ces missiles infrarouges. Lorsque la vue verrouillée affiche la traînée du missile, virez dessus, jusqu'à ce qu'il soit sur votre VTH; commencez à larguer des fusées éclairantes et virez fortement à droite ou à gauche. N'utilisez surtout pas la postcombustion! Faites un tonneau, piquez et croisez les doigts. Recommencez cette manœuvre jusqu'à ce que l'ennemi ait épuisé sa réserve de missiles. Essayez de ne pas perdre trop de vitesse, car vous risquez de ne pas pouvoir effectuer correctement vos manœuvre et devenir ainsi une cible facile.

Conseil: si vous laissez le radar activé, vos ASRAAM émettront un avertissement sonore indiquant que vous pouvez tirer lorsque vous vous verrouillez sur un ennemi pendant les manœuvres d'évasion. Vous pouvez tirer si vous le désirez. Si votre radar est désactivé, le seul signal de lancement que vous obtiendrez apparaîtra dans la case de visée, sous la forme d'un losange. Même lorsque vous êtes dans une situation compromettante, vous pouvez toujours essayer de riposter!

COMBAT RAPPROCHÉ

Lorsque vous en êtes réduit aux missiles infrarouges et aux mitrailleuses, activez le pilote automatique pour que l'accélération soit maintenue à 550 nœuds. Lorsque vous n'utilisez pas la commande automatique des gaz pour maintenir la vitesse, l'EuroFighter peut effectuer des virages avec des forces G et un angle d'attaque élevés, mais il perd beaucoup de sa vitesse. Une telle maniabilité vous permet de suivre un bandit effectuant un virage serré et de viser plus précisément que lui. Cependant, cette manœuvre risque de vous laisser dans une position vulnérable; réactivez la commande automatique des gaz.

DÉTECTER LES CIBLES LORS DES COMBATS RAPPROCHÉS.

Utilisez la fonction de verrouillage F2 pour obtenir les chasseurs ennemis dans le VTH, puis passez en vue complète F1 pour les abattre. Le nouveau canon automatique est très efficace lorsque vous vous trouvez juste derrière l'ennemi. Si ce dernier prend les virages mieux que vous, effectuez un mouvement de yo-yo pour vous replacer derrière lui.

Attention: si la commande automatique des gaz est activée et que vous recevez un avertissement sonore de lancement de missile infrarouge, désactivez immédiatement le pilote automatique. La postcombustion s'activera peut-être lorsque vous essayez d'éviter le missile infrarouge! Mais attention, vous ne voulez pas être trahi par votre traînée de chaleur.

Le Vieux Manuel

CONSEILS POUR LES PARTIES CAMPAGNE ET EN RESEAU

GRAPHIQUES DE L'ALTITUDE DES MISSIONS

Voler à basse altitude (200 pieds ou moins) à 400 nœuds ou plus consomme énormément de carburant. A moins que vous ne soyez très habile et parveniez à utiliser le relief du terrain pour vous cacher, les chasseurs ennemis ont de fortes chances de vous repérer près des cibles, car les observateurs au sol alertent rapidement la défense aérienne. Cependant, si votre JTIDS n'affiche que des menaces au sol, essayez de voler à basse altitude pour éviter les sites SAM.

Vous pouvez également voler à très haute altitude pendant 75% de votre manœuvre d'approche. A 30 000 pieds, la consommation de carburant est faible, la vitesse est élevée et l'ennemi à moins de temps pour vous repérer. Vous êtes également hors de portée des défenses anti-aériennes portables (MANPAD) et de la DCA.

Lorsque vous passez au-dessus de la cible, vous vivez les cinq minutes les plus terrifiantes. Les ECM sont efficaces pratiquement à 100% contre les radars SAM, mais utilisez le verrouillage missile de la touche F12 de temps en temps pour être sûr que vous n'allez pas vous faire griller.

Lorsque vous avez largué les bombes, partez à basse altitude pour éviter les radars SAM, puis remontez à 30 000 pieds pour rentrer à la base. Ceci vous permettra d'économiser du carburant et d'être prêt à effectuer un combat rapproché si besoin est.



Modifiez les repères de plan de vol et l'altitude

Le vieux Manuel

CONSEILS POUR LES PARTIES CAMPAGNE ET EN RESEAU

CHOISIR DES CIBLES

Lorsque vous planifiez des campagnes, vous passez du temps à choisir vos cibles, afin d'handicaper l'ennemi le plus rapidement possible. C'est pour cela que les avions AWAC sont des cibles primordiales. Après la guerre froide, les escadrons d'E3 Sentry furent horrifiés d'apprendre qu'une quarantaine de chasseurs russes avaient ordre de les détruire au cours d'une seule mission!

Il se peut aussi qu'il y ait un type de mission que vous apprêciez tout particulièrement. A vous de faire votre choix, mais souvenez-vous que certains types de missions sont plus difficiles que d'autres. A vous de découvrir!



L'AWACS est la cible sélectionnée

Le Vieux Manuel

CONSEILS POUR LES PARTIES CAMPAGNE ET EN RESEAU

POSITIONNER LES REPERES DE PLAN DE VOL

Déterminez avec soin l'emplacement des points de repère d'entrée et de sortie. Lors des attaques à basse altitude, essayez de minimiser le temps d'exposition aux défenses anti-aériennes ennemies en vous cachant derrière les collines et les montagnes. Le pilote automatique pourra vous aider lorsque la situation se fait lourde ou que vous avez perdu votre cap. C'est réconfortant de savoir que le pilote automatique va vous mener à bon port.

Bien qu'il ne soit pas conseillé de réattaquer les cibles, les plus doués et les plus courageux d'entre vous voudront peut-être relever ce défi. Pour ce faire, placez vos points de repère de façon à ce que vous puissiez repasser plusieurs fois sur la cible. Le pilote automatique vous sera très utile si vous perdez votre sens de l'orientation.

Lors des campagnes, utilisez les fonctions SAM et EWR sur la barre d'outils de la carte, afin d'établir votre trajectoire en dehors de la couverture radar ennemie. Vous serez peut-être obligé de faire des détours, mais c'est une option plus sûre. Vous pouvez également établir un itinéraire traversant vos propres défenses anti-aériennes ce qui vous permettra d'avoir une protection accrue si vous êtes poursuivi ou attaqué par un avion ennemi.



L'éditeur de repères de plan de vol

Le Vieux Manuel

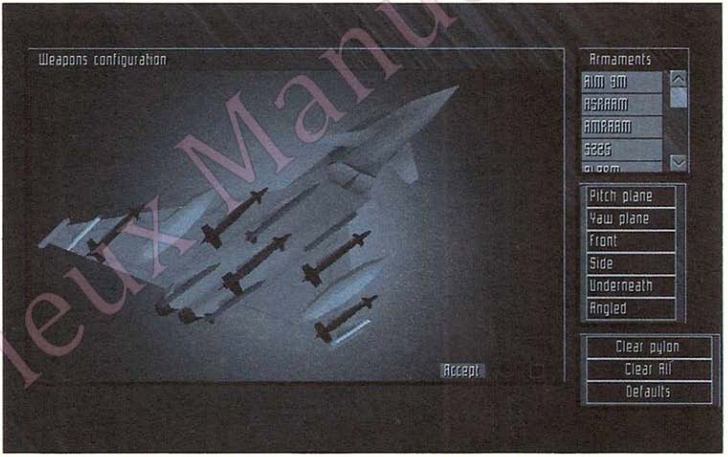
CONSEILS POUR LES PARTIES CAMPAGNE ET EN RESEAU

ARMER VOTRE APPAREIL

Au cours de la campagne, vous avez la possibilité de modifier votre chargement d'armes (ceux de vos ailiers seront également modifiés pour correspondre au vôtre). Comme la plupart des missions sont relativement longues, réfléchissez à deux fois avant de vous débarrasser de vos réservoirs largables. Vous serez obligé de vous ravitailler en vol pour compenser.

Si vous effectuez une mission de frappe, essayez d'éviter les combats aériens, afin de conserver votre carburant et de pouvoir atteindre votre objectif. Si vous êtes obligé de vous battre, larguez vos réservoirs. Si la situation devient vraiment désespérée, vous pouvez larguer vos armes air-sol. Il ne vous reste plus alors qu'à rentrer à la base. Même si vous parvenez à survivre, l'ennemi marquera des points pour cette mission.

Pour les missions air-air, essayez de choisir les Sidewinders pour mettre un peu de piment dans les combats. Il vaut mieux lancer ces missiles air-air lorsque vous êtes derrière votre adversaire, ce qui implique plus d'efforts pour trouver la meilleure position de tir.



Dans une campagne en réseau, vous sélectionnez l'armement de votre vol complet

Le vieux Manuel

COMMUNICATIONS

POUR LES PARTIES MULTIJOUEURS

Dans Super EF2000, il y a deux options pour communiquer avec les autres joueurs. Il s'agit du réseau IPX et de DirectP (ce dernier permettant l'utilisation d'un modem).

IPX

Le réseau IPX est expliqué dans l'ADDENDUM figurant au dos de ce manuel. Veuillez vous y reporter lorsque vous configurez votre partie sur le réseau IPX.

Remarque: si vous désirez jouer avec IPX sous Windows 95, un requester 32 bits sera nécessaire. Il est inclus dans l'installation de Super EF2000. Si vous n'êtes pas sûr de vouloir installer le requester, consultez votre responsable de réseau.

DIRECTP

DirectP dispose de plusieurs options destinées à la connexion à d'autres machines. La procédure de configuration est la même pour chacune de ces options. Chaque joueur doit entrer son nom dans la case "nom" située dans le menu Multijoueurs.

L'un des joueurs doit être défini comme émetteur. Vous pouvez sélectionner ceci en cliquant sur la case "server" (émetteur) jusqu'à ce que le mot YES (OUI) apparaisse. NO (NON) devrait apparaître pour tous les autres joueurs.

Une fois que l'émetteur a été établi, le joueur de cette machine contrôle la sélection des missions. L'émetteur doit ensuite sélectionner un service. Pour effectuer cette sélection, le joueur émetteur doit cliquer sur la case "service"; une sélection de services apparaîtra ensuite à l'écran. Après avoir sélectionné le service, vous devrez entrer le nom de la partie. Cliquer sur la case "game" (partie) vous permettra de donner un nom.

Après avoir entré le nom de la partie, le joueur-émetteur devra cliquer sur "start up" (démarrage). Lorsque tous les joueurs se seront connectés, l'émetteur devra cliquer sur "MAIN MENU" (menu principal). L'émetteur arrivera ensuite à l'écran principal ou la mission est créée à l'aide des paramètres habituels.

Les autres peuvent rejoindre la partie en sélectionnant en premier lieu le service qu'ils désirent utiliser, puis en cliquant sur la case "game" (partie). Après quelques secondes, une liste de parties apparaîtra à l'écran. Les joueurs devront cliquer sur l'une des parties puis sur "start up" (démarrage). Si aucune partie ne démarre, cela signifie peut-être que l'ordinateur émetteur n'a pas encore initié de partie. Dans ce cas, le joueur doit cliquer sur la case "game" à nouveau.

Si la partie a été initiée, le joueur verra la liste de tous les autres joueurs connectés. Une fois que tous les joueurs sont dans la partie, l'ordinateur-émetteur choisira la mission du jeu.

REMARQUES SUR DIRECTP

En ce moment, il y a quatre services fournis par DirectP: Winsock IPX, série, Winsock TCP et le modem. Winsock IPX, est 16-bit et ne requiert donc pas de requester 32-bit. Winsock TCP nécessite un réseau TCP/IP (conçu pour LAN uniquement). Le modem implique que la machine dite cliente appelle l'ordinateur-émetteur. Dans l'option modem, une boîte de dialogue est créée lorsque "start-up" est sélectionné. Vous pouvez y avoir accès en cliquant sur la barre des tâches et en sélectionnant la boîte de dialogue. Veuillez vous reporter à la documentation fournie avec votre modem ainsi qu'à celle de Windows 95 pour le fonctionnement du modem. Lorsque la liaison est effectuée, l'ordinateur-émetteur sélectionnera la mission de la manière décrite précédemment.

Le Vieux Manuel

CREDITS

Chris Bell - Tests Assurance qualité

Chris Orton - Directeur R&D

Carl Jackson - Tests Assurance qualité

Derek Johnson - Programmeur: amélioration GUI, Statistiques et intégration

Don Whiteford - Directeur de production

Donna Chippendale - Graphiste - Images 3D et animations

Gary Chaffe - Tests Assurance qualité

Iain Mcleod - Programmeur: programmation modem et série

John Bradley - Directeur de réseau

John Knight - Tests Assurance qualité

Jon Spencer - Chef Testeur

Martin Kenwright - PDG

Michael Hocking - Chef IA: planificateur de mission et mise à jour des campagnes

Mike Burrows - R&D: Support RV, Effets sonores

Nick Clarkson - Directeur RP et directeur média

Phil Owen - Tests Assurance qualité

Roger Godfrey - Programmeur: Installation

Russel Payne - Directeur de la programmation

Shaun Hollywood - Directeur artistique: Conception GUI

Simon Livesey - Tests Assurance qualité

Stephen Powell - Programmeur: Améliorations du programme d'origine EF2000

Steve Hunt - Programmeur: Planification des missions, Vues intelligentes

Steve Monks - Chef programmeur

Tim Johnson - Producteur: gestion du projet et documentation

Tony Buckley - Directeur assurance qualité: Tests, évaluation et soutien technique

Ray Purvis - Contributions supplémentaires au manuel

Remerciements à tous les autres testeurs Bêta qui se reconnaîtront.

Le Vieux Manuel



MANUEL DE FONCTIONNEMENT - ADDENDUM

Le Vieux Manuel

SUPER EF2000 MANUEL DE FONCTIONNEMENT ADDENDUM

TABLE DES MATIERES

Guide d'Installation 45

Configuration en Cours de Vol

Campagne - Suppléments 46

Caractéristiques et Suggestions 47

Pour Ecouter Vos Propres CD Musicaux

Vitesse et Efficacité

Acces Rapide au Menu

Acces Rapide aux Écrans MFD

Touches Pilote Automatique à Distance

Pour Desactiver l'Auto-regulateur

Poursuite des Missiles

Protection du Train d'Atterrissage

Contrôleurs

Fichiers ThrustMaster

Recalibrage des Joysticks au Cours du Jeu

Ravitaillement

Permutation entre les affichages Multi-fonctions

Installation d'EF2000 Pour le Jeu en Réseau 49

Erratum 51

Le Vieux Manuel

SUPER EF2000 MANUEL DE FONCTIONNEMENT ADDENDUM

GUIDE D'INSTALLATION

MENU DE CONFIGURATION EN COURS DE VOL

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

CONTROLES: Manette de jeu ou clavier.

EFFETS SON: Effets sonores sélectionnés ou désélectionnés.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Le Vieux Manuel

SUPER EF2000 MANUEL DE FONCTIONNEMENT ADDENDUM

CAMPAGNE - SUPPLEMENTS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Retrieval Manuel

SUPER EF2000 MANUEL DE FONCTIONNEMENT ADDENDUM

CARACTERISTIQUES ET SUGGESTIONS

POUR ECOUTER VOS PROPRES CD MUSICAUX

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

VITESSE ET EFFICACITE

Sur les machines de puissance minimum, il est prévu plusieurs fonctions que vous pouvez régler pour améliorer la vitesse et la fluidité des graphismes. Commencez par vous assurer que le programme est exécuté en résolution 320 x 200. Si vous n'en êtes pas sûr, volez en mission et appuyez sur ALT R pour modifier les résolutions. Ensuite, essayez de régler le niveau de détail en appuyant sur ALT D.

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

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

Le jeu SUPER EF2000 est rempli d'échantillons sonores et de cartes avec texture de haute qualité et, dans les machine de 16 Mo, le jeu accédera à la copie sur disque de temps en temps pour charger les données. Si vous désélectionnez les effets sonores, vous réduirez ce temps d'accès au disque. Par ailleurs, vous pourrez installez une capacité mémoire additionnelle dans votre machine: une capacité de 32 Mo est idéale.

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

ACCES RAPIDE AU MENU

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

ACCES RAPIDE AUX ECRANS MFD

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

TOUCHES PILOTE AUTOMATIQUE A DISTANCE

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

POUR DESACTIVER L'AUTOREGULATEUR

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

POURSUITE DES MISSILES

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

Le Vieux Manuel

SUPER EF2000 MANUEL DE FONCTIONNEMENT ADDENDUM

CARACTERISTIQUES ET CONSEILS

CONTROLEURS

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

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

RECALIBRAGE DES JOYSTICKS AU COURS DU JEU

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

RAVITAILLEMENT

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

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

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

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

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

PERMUTATION ENTRE LES AFFICHAGES MULTI-FONCTIONS

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

Le Vieux Manuel

SUPER EF2000 MANUEL DE FONCTIONNEMENT ADDENDUM

INSTALLATION D'EF2000 POUR LE MODE MULTI-JOUEUR

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

1ÈRE ETAPE

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

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

2ÈME ETAPE

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

3ÈME ETAPE

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

4ÈME ETAPE

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

5ÈME ETAPE

Chaque joueur doit sélectionner Multijoueurs sur réseau.

6ÈME ETAPE

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

7ÈME ETAPE

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

8ÈME ETAPE

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

9ÈME ETAPE

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

Le Vieux Manuel

SUPER EF2000 MANUEL DE FONCTIONNEMENT ADDENDUM

INSTALLATION D'EF2000 POUR LE MODE MULTI-JOUEUR

10ÈME ETAPE

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

11ÈME ETAPE

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

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

SEGMENTS SUR LES GRANDS RESEAUX

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

DETAILS SUR LE MODE MULTI-JOUEUR

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

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

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

CLAUSE DE SAUVEGARDE CONCERNANT LES CARTES DE RESEAU WINBOND

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

Digital Manuel

SUPER EF2000 MANUEL DE FONCTIONNEMENT ADDENDUM

ERRATUM

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SUPPORT TECHNIQUE

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

LeVieux Manuel



Le Vieux Manuel

"YOU'RE NOT JUST FLYING THE PLANE, YOU'RE COMMANDING THE WAR."

Calling all sim fans! Control an entire air war

With extensive multi-player options, you're never alone in TFX:F22. And there's so much more! Escape from the confines of your cockpit into the E-3 Sentry AWACS, or step into the base commander's shoes. With TFX:F22 there's more ways to play, more ways to win, more ways to keep the action moving.



WINDOWS '95 SOFTWARE = INTUITIVE FUN

Based on Windows '95, TFX:F22 takes drag-and-drop techniques to the max. What's more, there's full on-line help with a graphical interface to make your training intuitive and fun.

A 3-D INTENSIFIED FLYING EXPERIENCE

Support for 3-D accelerator cards guarantees workstation quality graphics on your Pentium PC. We've also enhanced the graphics technology and introduced advanced light-sourcing to add dramatic new depth - whatever the time or weather conditions.

NEW 'REAL-TIME' WARGEN SYSTEM

Using version 2.0 of our proven WarGen campaign simulator (first seen in EF2000), TFX:F22 now runs real-time scenarios and gives unprecedented control over the battle. You'll find the eight countries and allegiances, which form your world venue, offer conflicts to die for.

UTILISE THE FINEST IN AIR INTELLIGENCE

An alliance with World Air Power Journal (the aviation reference source) has generated the fantastic TFX:F22 full-colour, hardbound flight manual - an in-depth guide to modern air combat.







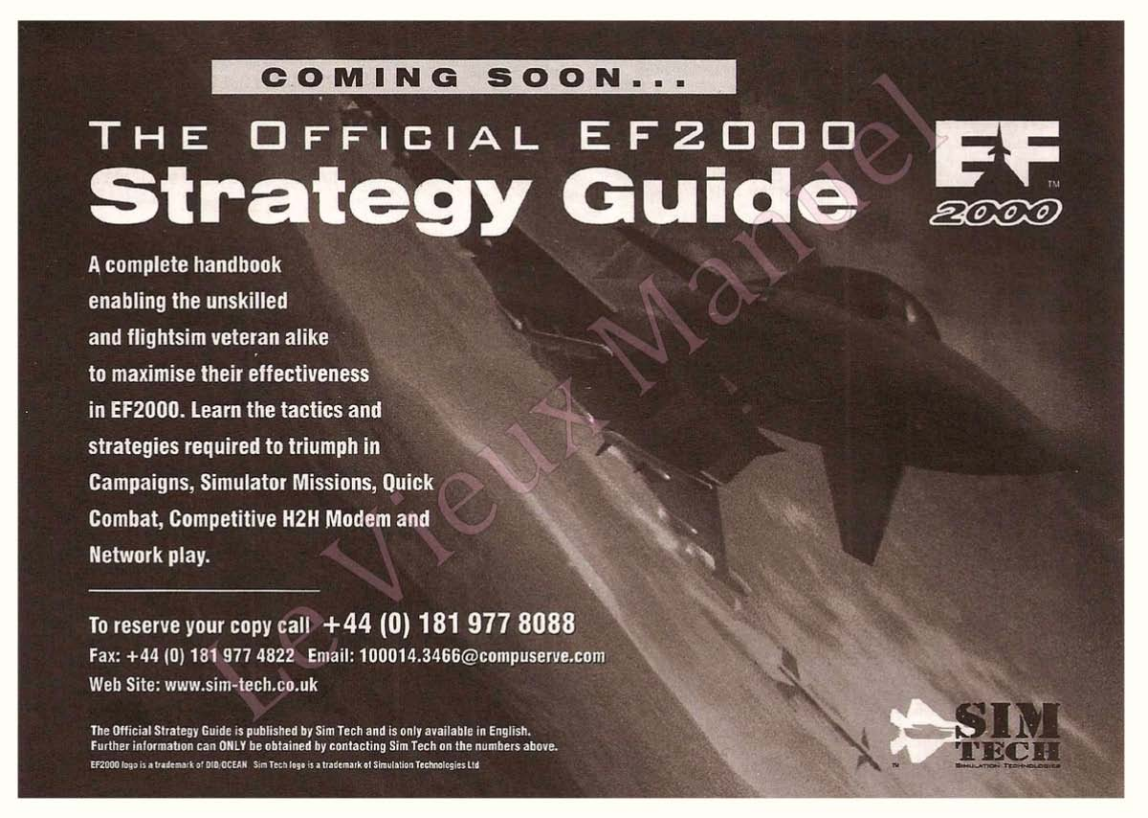
TFX:F22 - IT'S GOING TO BE A COLLECTOR'S ITEM.

DID™ DIGITAL IMAGE DESIGN

IN ASSOCIATION WITH WORLD AIR POWER JOURNAL

TFX:F22 - COMING SOON

Le Vieux Manuel


COMING SOON...
THE OFFICIAL EF2000
Strategy Guide
EF 2000
A complete handbook enabling the unskilled and flightsim veteran alike to maximise their effectiveness in EF2000. Learn the tactics and strategies required to triumph in Campaigns, Simulator Missions, Quick Combat, Competitive H2H Modem and Network play.
To reserve your copy call +44 (0) 181 977 8088
Fax: +44 (0) 181 977 4822 Email: 100014.3466@compuserve.com
Web Site: www.sim-tech.co.uk
The Official Strategy Guide is published by Sim Tech and is only available in English.
Further information can ONLY be obtained by contacting Sim Tech on the numbers above.
EF2000 logo is a trademark of DID/OCEAN. Sim Tech logo is a trademark of Simulation Technologies Ltd
SIM TECH
Le vieux Manuel



La version complete windows CD-ROM du CS Commander est disponible a un prix special (£24.95) directement de Sim Tech.

Simplement, completer la forme et retourner cette page originale avec payment.

£24.95 – Europe

Credit Card Orders

Tel: +32 (0)2 331 25 09

SVP addressez votre cheque a SimWare
Votre ordre sera delivere entre 7 et 10 jours

ThrustMaster est une marque registre de Thrustmaster, Inc.

Nom _____

Addresse _____

_____

_____

SIMWARE Chaussée de Ruisbroek 290
1620 Drogenbos, Belgium

Email: 100045.3575@compuserve.com

Web Site: www.sim-tech.co.uk

Systeme de programation pour les manettes

THRUSTMASTER®

Le Vieux Manuel

NOTHING SUCCEEDS LIKE EXCESS



Limited Edition

F-16 FLCS™

From its massive steel and aluminum base to the specially textured handle, the F-16 FLCS Limited Edition is a controller of a higher order. Each unit is serialized and signed by Maj. Gen. Joe H. Engle and Robert Shaw. Other features include: aluminum reinforced nylon shaft, zinc gimbal with delrin bushings, highly resistant springs, brass and nickel hardware and the same versatility and programmability you get with the F-16 FLCS. $499.95. This product is only available through ThrustMaster. Order now and experience flying with no compromises.

OTHER AUTHENTIC JOYSTICKS BY THRUSTMASTER®



F-16 FLCS™



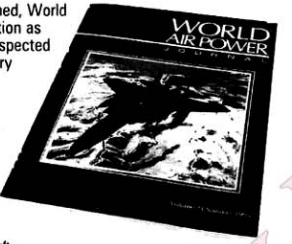
F-16 TQS™

THRUSTMASTER® 10150 S.W. Nimbus Avenue Portland, OR. 97223-4337 PHONE (503)639-3200 FAX (503)620-8094

Jeu Vieux Manuel

WORLD AIR POWER JOURNAL

In the five years since it was established, World Air Power Journal has earned its position as one of the most important and well-respected aviation publications in the world. Every aspect of modern military aviation is covered in unrivalled depth, over 160 full-colour pages, free of advertising.



Inside every quarterly issue of World Air Power Journal you'll find:

■ A complete round-up of **worldwide military aircraft developments.**

■ **Unparalleled aircraft briefings** – to the limits of security clearance. Superbly written and extensively illustrated with photographs and unique technical drawings, they are the most comprehensive reports in print.

■ **Variant-by-variant analysis** of the world's important aircraft ... from the 'Hind' to the Hercules, from the Tomcat to the 'Fitter'.

■ Complete analysis of the **world's air forces** ... including **serving units, orders of battle, maps of bases** and a wealth of detailed information available from no other single source.

PLUS MAJOR FEATURES

- ★ **400 colour photographs**
- ★ **Focus reports on every major warplane**
- ★ **Briefings on esoteric aircraft**
- ★ **World air forces and orders of battle**
- ★ **Fold-out artworks**
- ★ **3-view technical drawings**
- ★ **Cutaway diagrams**
- ★ **Squadron markings and details**
- ★ **Weapons and avionics details**

Your FREE invitation to preview

WORLD AIR POWER JOURNAL TFX 1

Post to: Aerospace Publishing Ltd, FREEPOST 3A Brackenbury Road, London W6 0BR, UK

YES! PLEASE SEND ME A FREE PREVIEW COPY OF WORLD AIR POWER
Journal. I enclose £2.50 contribution to postage and packing (Europe please enclose £3.00, Overseas £6.00).

You will despatch my free preview copy and a special-offer subscription invoice. If after examining my issue I decide not to subscribe, I will just write 'cancel' on the invoice and return it to Aerospace. I'll owe nothing and the free preview issue will be mine to keep.

If I decide to take up your special offer subscription to World Air Power Journal I'll be able to cancel at any time and receive a refund for all unmailed issues.

Name _____

Address _____

_____

Town/City _____ Country _____

☐ I enclose a cheque/money order payable to AEROSPACE PUBLISHING LTD. for £2.50 (Europe £3.00/Overseas £6.00) to cover postage and packing

☐ Please charge my credit card:

☐ Visa ☐ Access/Mastercard ☐ American Express ☐ Diners Club

Card No. Expiry _____

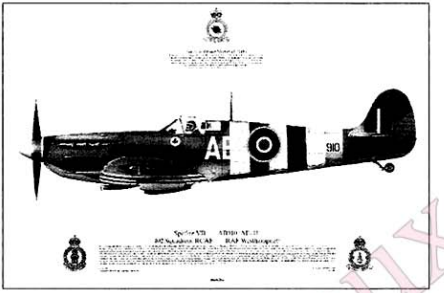
Name _____

Signature _____

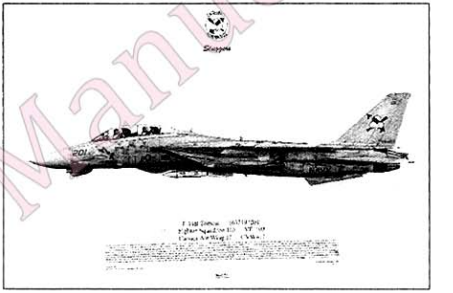
If you prefer you can phone or FAX your order to Alice or Eva on Tel No. (44) 0181-740 9554/FAX No. (44) 0181-746 2556

Newsletter Mail

Squadron Prints®



Spitfire Vb



F-14B Tomcat

The profile illustration in this handbook has been supplied by Squadron Prints.
It is one of a large series of standard format aircraft prints covering subjects from air forces throughout the world. The prints, 11.5" x 17.25", produced on 200gms white coated board feature the aircraft from the present and past eras of aviation. The finely detailed accurate artwork is complemented by colourful insignia and historical text forming an attractive and collectable item of aviation memorabilia.
Many of the prints are also available as postcards while others have been signed as special editions.
A full list of those currently available may be obtained by contacting Squadron Prints.

Le Vieux Manuel

Squadron Prints ltd, 3 Torrington Avenue, Giffnock, Glasgow G46 7LT, Scotland
Tel: 0141-638 1940 Fax: 0141 638 9886