

## **LANCEMENT DE LA DEMO**

Une fois l'installation terminée, vous pouvez lancer la démo en double-cliquant sur le fichier *F-15demo.exe* situé dans le répertoire d'installation.

Ce guide d'utilisation de la démo a été conçu à partir du *Guide. Guide de jeu du débutant* Par défaut, la démo utilise les options de jeu élaborées pour les joueurs moyens. Le jeu *Jane's F-15* comporte de nombreuses autres caractéristiques. Nous n'avons inclus dans la démo que le strict nécessaire pour décoller et commencer à tirer. Si vous cliquez sur un bouton qui n'est pas décrit ici, il est possible qu'il en résulte quelque chose, mais ce ne sera rien de vital.

Le *Manuel de vol de l'expert* de la version commerciale contient de plus amples informations sur tous les éléments de *Jane's F-15*.

## **JEU RAPIDE (MODE DEBUTANT)**

A partir du menu principal, cliquez sur la section "Mission Autonome" bleue.

Cliquez sur le symbole "Décoller".

Touches du mode débutant :

F1	En avant
F2	MPD
F3	En avant WSO
F4	Poste de pilotage virtuel
-	Réduire les gaz (ralentir)
=	Augmenter les gaz (accélérer)
t	Cible suivante
Barre d'espace	Changer d'arme
a	Pilote automatique
z	Zoom avant
x	Zoom arrière

## **GUIDE DE JEU DEBUTANT**

### **MENU PRINCIPAL**

Après les écrans de présentation, vous verrez s'afficher un diagramme multicolore, doté en son milieu de la boule grise et blanche (l'horizon artificiel) C'est le Menu principal. Chaque partie colorée représente une section différente du jeu : missions d'entraînement, campagnes, action instantanée, joueurs multiples, missions uniques et la section de référence.

Lorsque vous placez le curseur sur une partie colorée, toute la section s'illumine. Vous pouvez alors cliquer dessus pour l'ouvrir. En cliquant sur la balle Indicateur directeur d'attitude au centre du Menu principal, vous pouvez accéder à la section des options.

Dans la démo, les seules sections disponibles sont les options et une mission unique simplifiée.

### **MISSION AUTONOME**

Dans la version commerciale, les missions autonome sont des jeux indépendants qui n'ont pas de rapport avec ce qui s'est passé lors des missions précédentes. Elles n'ont pas d'incidence non plus sur les missions suivantes. Il s'agit de missions du type « Venir, Agir, Repartir ».

On a inclus dans la démo une mission spéciale qui vous présente de nombreuses cibles de différents types et vous donne une impression générale sur le jeu.

Cliquez sur le bouton bleu DÉCOLLER pour commencer la mission de démo.

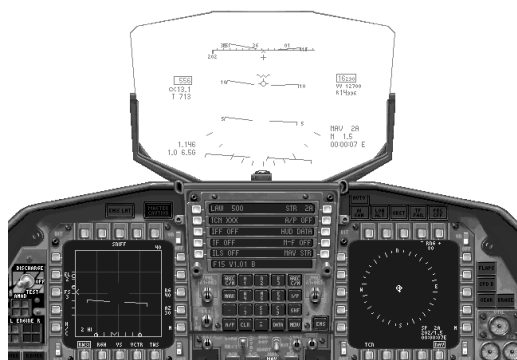
Celle-ci débute en vol, pilote automatique engagé. Le point de vue va changer automatiquement pour vous montrer des vues extérieures des autres objets, des vues en vol de vous-mêmes et de vos ailiers, et même différentes vues de votre cockpit. Installez-vous confortablement et profitez du spectacle ; lorsque vous vous sentirez prêt à prendre les commandes, il vous suffira de déplacer le joystick. Consultez la section A L'INTERIEUR DU COCKPIT, ci-dessous, pour en savoir plus sur les divers contrôles et écrans du jeu.

## A L'INTERIEUR DU COCKPIT

Vous voici maintenant installé dans le cockpit. Vous pouvez faire une pause (P), le temps de vous familiariser avec les caractéristiques essentielles du cockpit et la façon de les utiliser pour piloter votre avion et faire feu sur vos cibles.

## LA VTH ET LES ECRANS

En face de vous, la visualisation tête haute se présente comme une feuille de verre à revêtement spécial sur laquelle s'affichent les informations sur le vol, les éléments nécessaires à la visée et les possibilités en armement.



Deux écrans se trouvent sur votre gauche et votre droite. Chacun affiche une page d'informations parmi plusieurs disponibles— tels que radar air-air, radar air-sol, un système de guerre électronique tactique (TEWS) et une carte mobile appelée TSD (écran de situation tactique). Ils sont appelés écrans multifonctions MPD (multi purpose displays) car ils affichent un grand nombre d'informations variées.



Un autre écran n'est pas visible à partir de la vue par défaut du cockpit et pour cette raison il sert à afficher des informations moins essentielles. Appuyez sur 2 pour le regarder vers le bas et

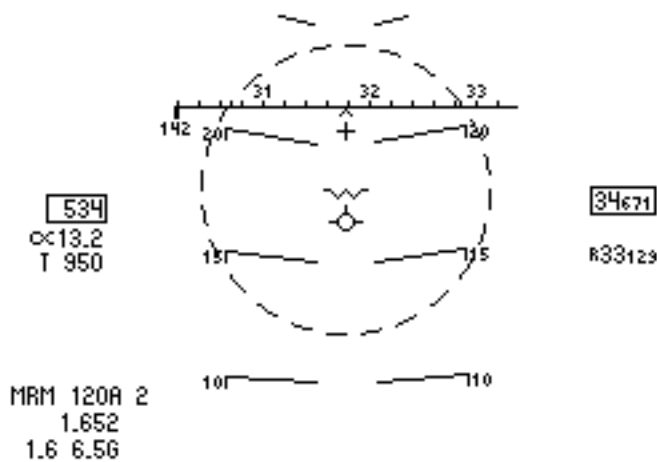
appuyez sur 1 pour revenir à la vue par défaut (vous n'aurez sans doute pas souvent l'occasion d'effectuer cette manipulation).

Entre ces deux écrans se trouve le panneau frontal de commandes appelé UFC. C'est une caractéristique sophistiquée dont vous n'aurez pas besoin lors des vols et combats simples. Pour plus d'informations, voir le *Manuel de vol de l'expert*.

## TOUCHE DE CHANGEMENT D'ARMEMENT

La touche « Changer arme » reconfigure la VTH et les écrans pour des tâches spécifiques— navigation, tir d'armes air-air ou air-sol — en plus de sélectionner une arme.

Appuyez sur la barre d'espace pour passer d'une arme à l'autre. L'arme sélectionnée apparaît dans le coin inférieur gauche de la VTH. Quand vous appuyez sur le bouton 2 de votre joystick s'est cette arme qui est larguée.



- Quand aucune arme n'est affichée, vous êtes en mode de navigation — seules les informations de navigation s'inscrivent sur la VTH ; les pages utiles à la navigation apparaissent sur les écrans. Ce mode est décrit sous la rubrique Vol.
- Si les mentions AIM-7, AIM-9 ou AIM-120 sont affichées, c'est qu'un de ces missiles est sélectionné. Les symboles qui vous aident à viser et à lancer ces armes s'ajoutent sur la VTH et les informations du radar air-air et du TEWS s'affichent sur les écrans. Voir Combat air-air.
- Si les mentions AGM-65 ou MK-82 apparaissent, c'est qu'une de ces bombes est sélectionnée. Les symboles qui vous aident à viser et à lancer ces armes s'ajoutent sur la VTH et les informations du radar air-sol et de la carte de visée s'affichent sur les écrans. Voir Combat air-sol.

Votre canon est toujours actif — vous pouvez tirer à tout moment en appuyant sur le bouton 1 du joystick (bouton du canon).

## LE VOL

Quand aucune arme n'est sélectionnée, vous êtes en mode de navigation. Les informations sur le vol s'affichent sur votre VTH et sur les écrans. Cette section vous offre une rapide présentation pour vous permettre de voler et de vous déplacer et décrit également les symboles que vous verrez sur la VTH et les écrans quand aucune arme n'est sélectionnée. Vous reviendrez à ce mode

lorsque vous serez à court d'armes ; vous y retournez aussi lorsque vous utilisez la touche de changement d'armement.

## POINTS DE NAVIGATION

Au cours d'une mission, vous suivez une série de points de navigation (aussi appelés points de guidage ou de séquence), par ordre numérique. Votre point de décollage (s'il existe) est le point 0A, le premier point de navigation est 1A et ainsi de suite.

Vous pouvez voler d'un point à l'autre de trois manières :

- Branchez le **pilote automatique** — appuyez sur A. L'appareil se dirigera de lui-même vers le prochain point de navigation. Attention au vol à basse altitude en zone montagneuse ! Le pilote automatique ne peut pas voir ce qui est devant vous.
- Sélectionnez un point de navigation et volez **manuellement**. Appuyez sur W pour passer les points de navigation en revue. Les renseignements sur le prochain point de navigation (la distance, l'heure d'arrivée ETA, etc.) sont affichés dans le coin inférieur droit de la VTH. Un pointeur apparaît sur l'échelle des caps en haut de la VTH pour vous indiquer la direction de virage pour atteindre le point suivant. Voir à la rubrique VTH.

Bien que vous ne puissiez pas voler en temps réel vers le point suivant, vous avez la possibilité d'accélérer le temps (ou les événements) en appuyant sur Pg Sup., ou de le désactiver en appuyant sur Pg Inf. Si le temps est accéléré, un indicateur (par exemple 2X) s'affichera dans le coin inférieur gauche de la VTH.

Vous pouvez faire une pause à tout moment en appuyant sur la touche P.

## CONTROLLER L'APPAREIL

Le joystick et la manette des gaz sont indispensables pour contrôler votre appareil. Le joystick guide l'appareil tandis que la manette des gaz contrôle sa vitesse.

### JOYSTICK

Poussez en avant (*pour piquer*). Tirez vers l'arrière (*pour remonter*).

Poussez vers la gauche pour *virer vers la gauche* (abaisser l'aile gauche). Poussez vers la droite pour *virer vers la droite* (abaisser l'aile droite).

Rappelez-vous que vous pouvez actionner le joystick dans deux directions à la fois — par exemple poussez le joystick en avant et vers la gauche pour effectuer un virage vers la gauche en piqué.

### MANETTE DES GAZ

La manette de gaz contrôle votre vitesse. Vous avez la possibilité d'utiliser la manette des gaz sur votre joystick (s'il en est muni) ou sur le clavier. Lorsque vous vous servez du clavier, la position de la manette des gaz par défaut est *manette à fond*, ce qui correspond à vos besoins lorsque vous êtes en situation normale de vol et de combat.

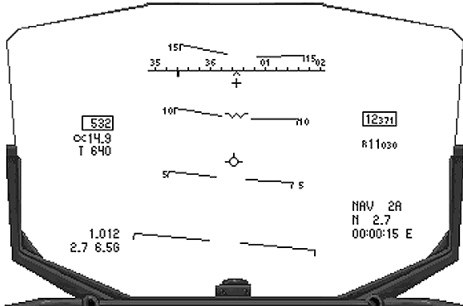
Pour ajuster la manette des gaz, utilisez les touches suivantes :

- \ Active/désactive la postcombustion. Cette fonction vous donne une poussée supplémentaire qui peut s'avérer extrêmement utile lors d'un combat rapproché.
- Réduit les gaz. (C'est la même chose que de tirer légèrement la manette vers l'arrière.)
- = Augmente les gaz. (C'est la même chose que de pousser légèrement la manette vers l'avant.)

TAB= Met les gaz à fond. (80% de la puissance sans postcombustion)

## LA VISUALISATION TETE HAUTE

De nombreux symboles et informations apparaissent sur la VTH — ceux qui vous seront les plus utiles sont indiqués sur la photo ci-après et décrits en détail. Il y a peu de chance que vous ayez besoin des autres informations, mais vous les trouverez dans le *Manuel de vol de l'expert*. Selon la nature du paysage ou du temps, les symboles sur la VTH sont quelquefois plus difficiles à lire. Vous pouvez changer leur couleur en appuyant sur H.



### VITESSE INDIQUEE ET POUSSEE

**Vitesse indiquée.** Votre vitesse indiquée est donnée en noeuds. Un noeud est équivalent à un mille nautique à l'heure. (100 noeuds équivalent à environ 115 milles nautiques à l'heure.)

Votre vitesse indiquée diminue lorsque vous prenez de l'altitude, même si votre manette des gaz est à fond. C'est normal.

**Poussée.** Si vous utilisez le clavier pour contrôler la manette des gaz, un nombre s'affiche dans le coin inférieur gauche de la VTH. Il vous indique la position actuelle de la manette (100% pour une puissance maximale, 0% à l'arrêt, etc.) Si vous utilisez la manette sur votre joystick, sa position vous indiquera le taux de poussée— vous êtes à 100% si elle est complètement vers l'avant.

### ALTITUDE

**Altitude au-dessus du niveau de la mer.** Coté droit du VTH, (12371 Photo ci-dessus). Votre altitude est affichée en pieds au-dessus du niveau de la mer.

**Altitude au-dessus du sol.** Coté droit du VTH, (R 11030 ci-dessus). Votre altitude est affichée en pieds au-dessus du niveau de la mer.

Ces deux altitudes ne sont *pas* identiques. Si vous êtes en train de voler à 4 000 pieds au-dessus du niveau de la mer, votre altitude au-dessus du sol pourrait être de 1 000 pieds seulement.

### TANGAGE

**Echelle de tangage.** L'échelle de tangage se présente sous la forme de lignes par paires.

- Le nombre au bout de chaque ligne vous indique de combien le nez de l'appareil a varié, en degrés. Par exemple, un tangage de 10 degrés signifie que votre appareil pointe vers le haut de 10 degrés. A 0 degré vous êtes à l'horizontale et à -10 degrés, le nez pique vers le bas.
- Les lignes en trait plein indiquent les angles au-dessus de l'horizontale ; les lignes en pointillé indiquent ceux au-dessous de l'horizontale
- Les lignes de l'échelle de tangage restent toujours parallèles au sol. Pour stabiliser vos ailes, bougez le joystick jusqu'à ce que la ligne de 0 degré soit horizontale.

### Navigation

**Echelle des caps.** L'échelle des caps est un compas — le nord est à la position 36, l'est à 9, le sud à 18 et l'ouest à 27 (voir diagramme). Le curseur de l'échelle est fixe et indique votre cap actuel. Sur le diagramme et sur le dessin de l'échelle des caps, le cap actuel est entre 36 et 01, soit un

peu à l'est par rapport au nord. Pour vous diriger plein est, virez jusqu'à ce que le curseur marque 09.

Curseur de point de navigation suivant. Cette petite barre sur l'échelle des caps indique votre cap en direction du point de navigation suivant. Pour gouverner vers ce point, virez jusqu'à ce que la barre soit alignée avec le curseur sur l'échelle des caps.

Informations-points de navigation. Des informations sur votre point de navigation s'affichent dans le coin inférieur droit de la VTH ( voir illustration) :

- La première ligne affiche votre point de navigation actuel, tel que **NAV 2A**.
- La deuxième ligne donne la distance jusqu'au point de navigation en milles nautiques — par exemple **N 2.7** signifie que le point est à 2,7 milles nautiques (nm). (*Un mille nautique fait environ 1.15 miles*)
- La troisième ligne affiche le temps jusqu'au point de navigation — par exemple **00:00:15 E** signifie que vous allez atteindre ce point dans 15 secondes.

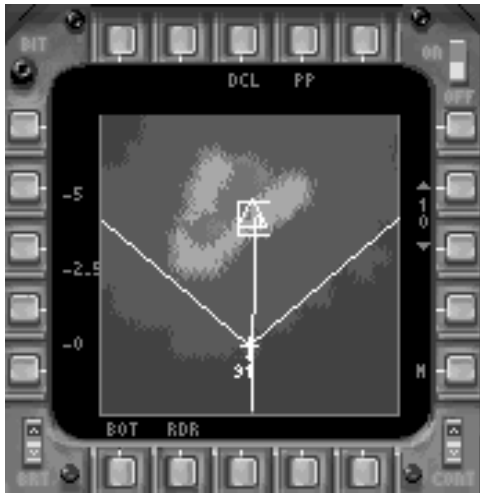
## ECRANS DE VOL ET DE NAVIGATION

En mode de navigation, c'est-à-dire quand aucune arme n'est sélectionnée, les pages suivantes vont apparaître sur les écrans :

*Ecran de gauche* — écran TSD

*Ecran de droite* — écran TEWS

*Ecran du bas* — écran ADI

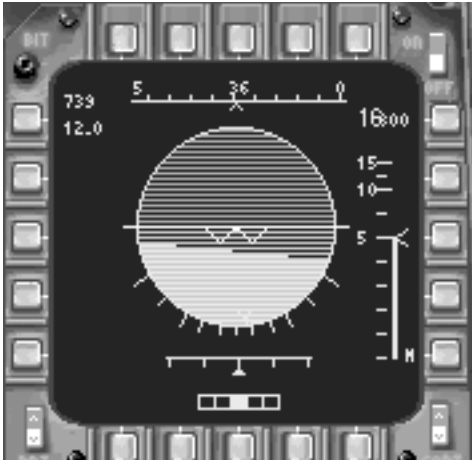


### TSD (ECRAN DE GAUCHE)

TSD signifie Ecran de situation tactique (Tactical Situation Display). Cet écran affiche une carte mobile. Le petit symbole au centre de l'écran représente la position de votre appareil sur la carte, des cercles indiquent vos points de navigation et les lignes qui les relient marquent la route à suivre pour accomplir cette mission. Les triangles indiquent la position des cibles au sol qui sont vos objectifs de mission (ce sont les cibles que vous devez détruire pour gagner).

En mode de navigation, le TSD vous sert surtout à regarder le terrain que vous survolez. Il a d'autres fonctions qui sont décrites en détail dans le *Manuel de vol de l'expert*.

Vous pouvez agrandir et étendre la portée de l'écran avec les touches Z et X respectivement (la portée des autres écrans change également).



### ADI (ECRAN DU BAS)

ADI signifie Indicateur directeur d'attitude (Attitude Director Indicator). En quelques mots, cet écran répète les informations de la VTH et n'est pas vraiment nécessaire en vol normal (sauf si votre VTH est en panne). L'écran ADI est décrit en détail dans le *Manuel de vol de l'expert*.



### TEWS (ECRAN DE DROITE)

TEWS signifie Système électronique d'avertissement tactique (Tactical Electronic Warning System). Cet écran vous donne les informations sur l'appareil, les armes au sol et les missiles qui vous poursuivent. L'écran TEWS affiche une vue du dessus de la zone environnante, le nez de votre appareil étant toujours pointé vers le haut de l'écran.

Les menaces sont marquées par des icônes (voir liste ci-dessous). L'emplacement de l'icône sur l'écran vous indique sa position par rapport à votre appareil. (derrière, sur la gauche, etc.). La distance entre l'icône et le centre de l'écran montre sa distance par rapport à vous. Si la portée de l'écran est à 40, une menace au bord de l'écran se trouve à 40 milles nautiques, tandis qu'une menace à mi-chemin entre le bord et le centre de l'écran se trouve en fait à 20 milles nautiques.

Vous pouvez agrandir et étendre la portée de l'écran avec les touches Z et X respectivement (la portée des autres écrans change également).

Brouilleur, Leurres et Paillettes

Votre brouilleur envoie des signaux radar confus qui empêchent les radars ennemis de connaître votre position. Il est activé automatiquement lorsque le système d'alerte détecte une menace.

Leurres et Paillettes trompent les missiles et tentent de les détourner de votre appareil et de les faire exploser sans danger. L'officier de l'armement WSO (Weapons Systems Officer, le copilote assis derrière vous — prononcer "wizzo") lancera des leurres et paillettes pour vous. Si vous préférez le faire vous-même, appuyez sur Suppr. pour larguer les leurres et sur Inser. pour les paillettes.

### Icones de menace

Les icones suivants indiquent les objets ennemis et alliés :



Appareil (type de l'appareil affiché près de l'icône)



SAM (Missile air-sol)



Radar au sol (pas les SAM)



Missile

- Les icones rouges signalent des ennemis. Les bleus sont les alliés.
- Quand un objet se verrouille sur vous (vous devenez sa cible), l'icône de cet objet clignote.
- Les objectifs de mission — les objets que vous devez protéger ou détruire pour gagner la mission — seront au centre d'un triangle.
- Si l'un des objets sur l'écran est votre cible actuelle, il sera encadré. Ce cadre clignote lorsque la cible se trouve à portée de vos armes.

### Signaux d'alerte audio

Le TEWS émet aussi des signaux audio. Quand une nouvelle menace apparaît sur l'écran, vous entendez un court signal aigu d'alerte. Lorsque qu'une menace se verrouille sur vous, vous entendez le court signal aigu en alternance avec un court signal grave, cinq fois de suite. L'icône de l'objet commence à clignoter sur l'écran. Si l'objet tire un missile vers vous, le son grave devient plus rapide et continu. Il ne s'arrête que lorsque vous avez réussi à éviter le missile ou que vous avez été tué.

Votre WSO garde son écran TEWS affiché en permanence et vous aide à repérer la position des menaces.

## COMBAT AIR-AIR

Quand un AIM-7, un AIM-9 ou un AIM-120 est sélectionné, vous êtes en mode air-air (AIM signifie Missile d'interception aérien et sa tâche est d'intercepter les cibles en vol). La trajectoire et la distance du missile sont ajoutées à la VTH et au radar air-air ; TEWS et TSD s'affichent sur les écrans.

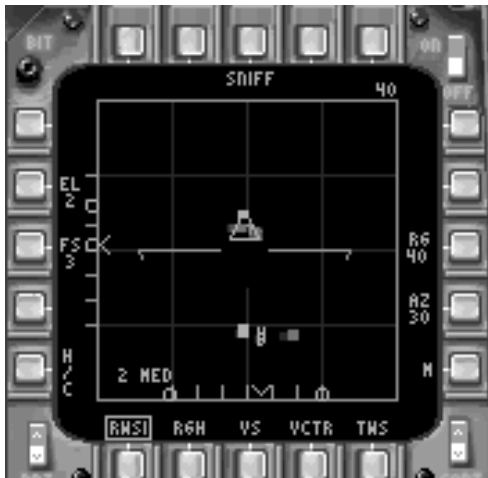
Le système d'alerte (sur l'écran de droite) fonctionne comme décrit ci-dessus. Voir Ecran TEWS (Ecran de droite).

Le TSD est maintenant sur l'écran du bas, mais fonctionne aussi de la même façon. Voir Ecran TSD (Ecran de gauche).

Un nouvel écran — celui du radar air-air — apparaît sur l'écran de gauche.



## TROUVER DES CIBLES AERIENNES — L'ECRAN DU RADAR AIR-AIR



### MODE DE RECHERCHE

Avant de sélectionner une cible, le radar est en mode de recherche et montre tous les appareils qu'il détecte devant vous (ceux qui sont à sa portée bien sûr). L'écran radar présente une vue du dessus de la zone devant votre avion. Le nez de votre appareil se trouve au centre inférieur de l'écran. Les lignes horizontales représentent la portée et les verticales, l'angle par rapport au nez de votre appareil.

Par exemple, si la portée sur l'écran est actuellement de 80 nm, la ligne supérieure représente 80 nm, la ligne en-dessous représente 60 nm, la suivante 40 nm etc. Si un icône apparaît près de la ligne verticale la plus à droite, il se trouve à environ 60 degrés à droite de votre appareil.

Si vous imaginez l'espace autour de vous comme une horloge— midi serait en face de vous et 3 heures à l'aplomb de votre épaule droite— un objet à 60 degrés sur la droite se trouverai à 2 heures.

Vous pouvez agrandir et étendre la portée de l'écran avec les touches Z et X respectivement (la portée des autres écrans change également).

### Symboles Radar

De petits rectangles marquent les positions des appareils ennemis. Des cercles marquent celles d'appareils alliés.

- Appareil ennemi
- Appareil allié
- ✦ Cible désignée

### SELECTION DES CIBLES (CHANGER LA TOUCHE DE LA CIBLE)

Appuyez sur T ou Retour Arr. pour passer en revue les cibles. Ces touches affichent toutes les cibles que le radar peut « voir », en commençant par vos cibles aériennes (les appareils ennemis

que vous devez détruire ou les avions alliés que vous devez protéger pour gagner). Une fois que vous avez vérifié toutes vos cibles, ces touches vous permettent de vérifier les objets qui ne sont pas vos objectifs, en partant du plus proche.



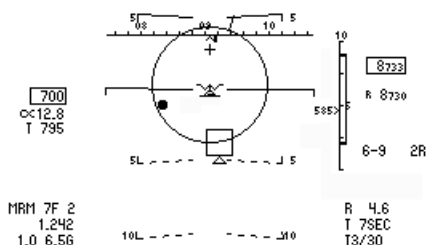
### MODE DE POURSUITE

Dès qu'une cible est sélectionnée, le radar passe en mode poursuite. L'icône rectangulaire de la cible devient une étoile au bout d'un long trait. Tous les autres icônes disparaissent de l'écran.

Les informations sur la cible — sa distance, son altitude, sa vitesse, etc. — sont également affichées. Cependant, comme ces renseignements sont aussi envoyés au système de l'armement (qui s'en sert pour afficher les symboles sur la VTH pour vous aider à viser), ne vous en préoccupez pas.

### DESTRUCTION DES CIBLES AU SOL — SYMBOLES DE LA VTH

Dès que vous avez sélectionné une cible, l'ordinateur de bord affiche des symboles sur la VTH pour vous indiquer la position de la cible ainsi que les points où vous devez virer pour permettre au missile de voir sa cible. Un repère de visée se mettra à clignoter sur la VTH quand la cible sera à portée du missile et que vous pourrez tirer.



Les symboles désignés ci-dessous sont décrits dans les instructions de tir des missiles qui se trouvent ci-dessous.

1. Appuyez sur T ou Retour Arr. pour sélectionner une cible, si vous ne l'avez déjà fait. Un repère de cible marque la position de cette cible sur la VTH.
2. Le grand cercle et le point de direction au centre de la VTH vous aident à positionner votre appareil pour que la tête chercheuse du missile (un système dans le nez du missile qui se

verrouille sur la cible) puisse trouver la cible. Déplacez votre joystick pour que le point se trouve au centre du cercle.

3. Quand la cible est à portée de votre missile, un repère de visée triangulaire s'affiche sous le repère de cible. Appuyez sur le bouton 2 de votre joystick pour lancer le missile.

Important : Si le missile est un AIM-7, il faudra le guider avec votre radar jusqu'à ce qu'il frappe la cible — vous pouvez tirer plusieurs AIM-7 sur la même cible, mais ne changez pas de cible (n'appuyez pas sur T ni <=) et ne changez pas d'arme (n'appuyez pas sur la barre d'espace) jusqu'à ce que les missiles explosent.)

*Pourquoi le repère de visée n'apparaît-il pas ?*

*Vous êtes peut-être trop près de votre cible, ou trop loin. Les symboles suivants vous guideront davantage :*

- *Une échelle de portée sur la droite de la VTH vous indique aussi où se trouve la cible par rapport à la portée des armes. Le pointeur sur l'échelle indique la distance à la cible. Le nombre en regard du pointeur est la vitesse de rapprochement, une fonction que vous pouvez ignorer. Le crochet sur l'échelle indique la portée maximale de l'arme. Si le pointeur se trouve sur le crochet, la cible est hors de portée. S'il se trouve sous le crochet, la cible est trop près. Si le pointeur se trouve à l'intérieur du crochet, le repère de tir se mettra à clignoter et vous pourrez tirer.*
- *Un grand "X", appelé "break X" apparaît au centre de la VTH si vous êtes trop près de la cible pour lancer votre missile.*

*Si vous êtes trop près :*

- *Si l'arme sélectionnée est un AIM-7 ou un AIM-120, appuyez sur pour passer à un AIM-9 (le missile AIM-9 a une portée plus courte et peut être utilisé pour des cibles plus proches).*
- *Si l'arme sélectionnée est un AIM-9 et que vous êtes toujours trop près, la cible est probablement à portée de canon. Pour utiliser le canon, déplacez votre joystick jusqu'à ce que la croix d'acquisition soit sur le repère de cible et appuyez sur le bouton 1 du joystick.*

*Si vous êtes trop loin :*

- *Si l'arme sélectionnée est un AIM-9, appuyez sur z pour passer à un AIM-7 ou un AIM-120 (ils ont une plus longue portée et peuvent être utilisés pour des cibles plus lointaines).*
- *Sinon, appuyez sur T ou sur Retour Arr. jusqu'à ce que vous arriviez à une cible plus proche, ou bien dirigez-vous vers celle que vous avez sélectionné et tenter de vous en approcher.*

## **COMBAT AIR-SOL**

Lorsqu'une arme Air-Sol est sélectionnée, vous êtes en mode Air-Sol. Les informations sur les missiles guidés Air-Sol sont affichées sur la VTH si vous un AGM-65 est sélectionné (AGM signifie Missile Air-Sol). Les informations sur le bombardement sont affichées si vous avez toute autre arme Air-Sol sélectionnée.

Le TSD se trouve toujours dans le moniteur du bas et il fonctionne de la même manière qu'en mode navigation — voir Ecran TSD (Ecran gauche).

Deux nouveaux écrans — l'affichage du Radar air-sol et soit une carte soit une caméra de visée — apparaissent dans les écrans respectifs.

## **TROUVER DES CIBLES AU SOL — RADAR AIR-SOL ET CARTE CIBLE/CAMERA**



## RADAR AIR-SOL

Le radar air-sol affiche le terrain en forme d'arc devant votre appareil (votre appareil se situe au centre inférieur de l'affichage). En général, plus la zone est lumineuse, plus le terrain est élevé. Les zones sombres sur l'écran représentent les endroits que le faisceau de radar ne peut pas « voir » — par exemple, en raison d'une colline qui se trouve sur votre chemin. Il se peut que vous ne puissiez voir des cibles dans ces zones jusqu'à ce vous passiez au-dessus de ce qui bloque votre radar.

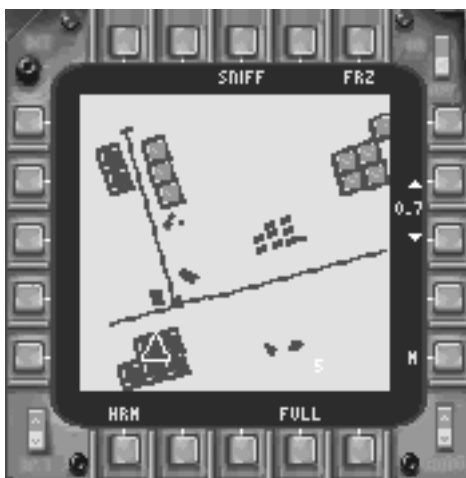
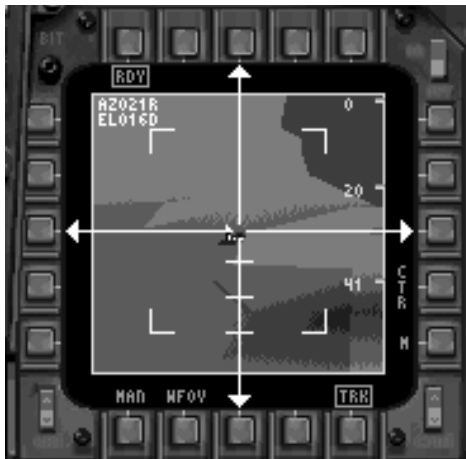
Les petites cases placées sur le terrain indiquent les objets au sol — bâtiments, réservoirs, sites SAM, camions, etc. Les objets qui sont vos objectifs (les choses que vous devez détruire pour gagner) sont indiqués par des triangles. La cible actuellement sélectionnée est indiquée par une case sur l'affichage.

Vous pouvez étendre ou agrandir la portée de l'affichage en utilisant les touches X et Z. Ces touches changeront aussi la portée du TSD (dans l'écran du bas), mais elles n'ont aucun effet sur l'écran de la carte/caméra de visée (sur l'écran de droite).

## SELECTION DES CIBLES (TOUCHE DE CHANGEMENT DE CIBLE)

Vous sélectionnez les cibles au sol de la même manière que vous sélectionnez les cibles aériennes. Appuyez sur T or b pour passer d'une cible à l'autre. Ces touches permettent de visionner les cibles que le radar peut « voir » l'une après l'autre, en commençant par celles qui sont vos objectifs (les cibles que vous devez détruire pour gagner), s'il y en a. Une fois que vous avez visionné tous vos objectifs l'un après l'autre, à l'aide de ces touches, visionnez les cibles qui ne représentent pas un objectif, à partir de celle qui est la plus proche de votre appareil jusqu'à celle qui en est la plus éloignée.

Lorsque vous sélectionnez une arme air-sol, l'objectif le plus proche de vous sera déjà sélectionné comme première cible.



## CARTE/CAMERA DE VISÉE

Une fois que vous avez sélectionné une cible, apparaît dans l'écran droit du cockpit soit une carte radar vue de haut de haute résolution soit une image vidéo de la cible.

- L'image vidéo de la cible apparaît lorsqu'un missile AGM-65 ou GBU-15 est sélectionné. Ces deux missiles ont une caméra à imagerie infrarouge montée dans le nez et une vidéo provenant de ces caméras peut être affichée sur l'écran dans votre appareil. Les caméras de ces missiles se verrouillent automatiquement sur votre cible.
- Une carte de visée apparaît si une autre arme air-sol est sélectionnée. La carte est une carte radar « vue de haut » en haute résolution de la cible et de la zone alentour. Elle est créée par le radar.

L'image caméra et la carte vous donnent une assez bonne idée de l'identité de votre cible.

## DESTRUCTION DES CIBLES AU SOL — SYMBOLES DE LA VTH

Une fois que vous avez une cible sélectionnée, l'ordinateur de l'appareil place des symboles sur la VTH pour vous montrer où se trouve la cible et comment orienter vos armes vers cette même cible.

### SI LE MISSILE AIR-SOL AGM-65 EST VOTRE ARME ACTUELLE

Les missiles air-sol AGM-65 sont dotés d'un autodirecteur IR capable d'accrocher automatiquement la cible désignée si celle-ci est à portée.

Les symboles affichés sur l'image ci-dessous sont décrits dans les instructions pour lancer un missile air-sol AGM-65.

1. Appuyez sur T ou Retour Arr. pour sélectionner une cible, si cela n'est pas déjà fait. Une croix d'acquisition désigne la position de la cible sur la VTH.
2. Le missile AGM-65 tente aussitôt de se verrouiller sur la cible. Sur votre VTH, les marqueurs de visée des missiles indiquent l'endroit vers lequel chaque missile AGM chargé est « orienté » (vous pouvez avoir un maximum de deux AGM chargés, par conséquent vous verrez deux marqueurs au maximum. Si vous avez déjà lancé un missile, vous verrez un seul marqueur). L'un de ces marqueurs se déplacera pendant que le missile essaie de trouver une cible (ceci prendra quelques secondes). Lorsqu'il est centré sur la croix d'acquisition le missile est verrouillé sur la cible.

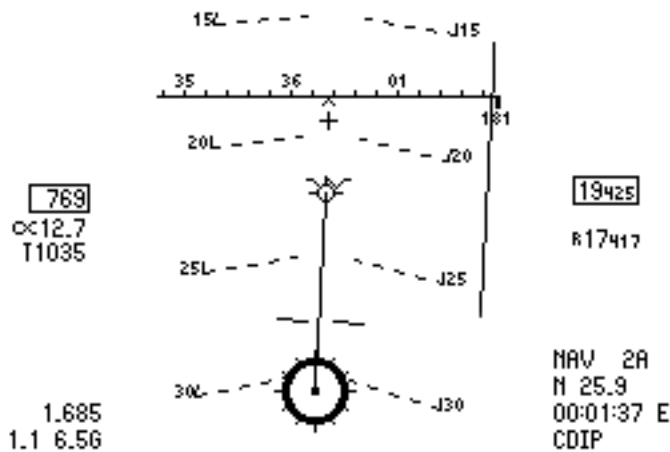
Vous verrez la cible au centre de la caméra de visée (voir Carte/Caméra de visée, à la page précédente), vous indiquant ainsi que le missile a trouvé la cible.

3. Aussitôt que le missile est verrouillé sur la cible, appuyez sur le bouton 2 du joystick pour tirer.

*Que faire si le missile ne se verrouille pas sur la cible ?*

*Si vous vous trouvez directement au-dessus de la cible, éloignez-vous et essayez de nouveau. Autrement, la cible est probablement au-delà de la portée maximum du missile. Choisissez une cible plus proche ou rapprochez-vous de votre cible actuelle et réessayez.*

#### SI UNE AUTRE ARME AIR-SOL EST VOTRE ARME ACTUELLE



Les autres armes air-sol sont des bombes non guidées. Lorsque vous en sélectionnez une comme arme, des symboles apparaissent sur votre VTH qui vous aideront à viser votre cible et larguer les bombes au bon moment.

Les symboles affichés sur l'image ci-dessous sont décrits dans les instructions pour larguer une bombe non guidée.

1. Appuyez sur T ou Retour Arr. pour sélectionner une cible, si cela n'est pas déjà fait. Une croix d'acquisition désigne la position de la cible sur la VTH.

*(En fait, vous pouvez larguer des bombes sans sélectionner une cible, mais le fait d'avoir une croix d'acquisition sur la VTH facilite le processus de visée.)*

2. Un réticule de visée apparaît sur votre VTH, indiquant le point d'impact de la bombe si elle était larguée à ce moment. Le réticule de visée se déplace sur le sol pendant votre vol — orientez l'appareil de façon à placer le réticule de visée sur la croix d'acquisition.
3. Lorsque le réticule de visée est sur la croix d'acquisition, appuyez sur le bouton 2 du joystick pour larguer la bombe.

*Que faire si je ne vois pas le réticule de visée ?*

*Il a probablement disparu au bas de l'écran de la VTH. Il existe une ligne partant du réticule de visée au centre de votre VTH, vous permettant ainsi de toujours savoir où se trouve le réticule de visée. Poussez votre joystick vers l'avant et plongez un petit peu jusqu'à ce que vous puissiez voir de nouveau le réticule de visée.*

## COMMUNICATION

Vous effectuerez des missions dans un groupe de huit appareils au maximum, appelé escadrille. L'un de ces appareils, votre ailier, a pour tâche spécifique de voler avec vous et de vous protéger. Les autres appareils auront les mêmes objectifs mais ne vous protégeront pas forcément.

Pendant la mission, des AWACS (Airborne Warning and Control System) peuvent vous indiquer où sont les appareils ennemis — soit celui qui est le plus proche, soit tous ceux qui se trouvent dans votre zone. Il vous suffit de demander.

Tous les messages — provenant de votre ailier, de votre conseiller d'armement (WSO), de votre escadrille, et d'autres appareils — apparaîtront dans le coin supérieur gauche de l'écran.

### AVEC VOTRE AILIER

Appuyez sur l'une des touches suivantes pour communiquer avec votre ailier.

- CTL A « Attaquez ma cible. » Votre ailier engage votre cible aérienne ou au sol. (Si vous aucune cible n'est assignée, il continuera en vol normal—et protestera probablement, car, vous lui faites faire tout le travail...)
- CTL C « Couvrez-moi. » Votre ailier assure votre couverture et attaque tout ce qui peut vous menacer.
- CTL H « Aidez-moi ! » Votre ailier abandonne la tâche qui l'occupe à ce moment pour vous porter assistance, (*sauf* s'il est lui-même directement menacé — auquel cas il vous avertit que vous ne pouvez pas compter sur lui et cette fois il vous le dira franchement).

### AVEC LES AWACS

Appuyez sur l'une des touches suivantes pour recevoir des informations de la part des AWACS.

- CTL B « **Demande situation ennemis proches** » L'AWACS vous donnera la position des appareils ennemis les plus proches : cap, distance et altitude.
- CTL P « **Demande situation ennemis** » L'AWACS commencera à vous donner la position de tous les appareils ennemis les plus proches de votre position. S'il y a un point de repère principal assigné (bullseye), c'est-à-dire une position spéciale mentionnée lors du briefing, cette position sera donnée par rapport à ce point.

### AVEC VOTRE ESCADRILLE

Appuyez sur l'une des touches suivantes pour communiquer avec votre escadrille.

CTL E « Engagez hostiles. » Les appareils de votre escadrille engageront toutes les cibles ennemies aériennes qu'ils trouvent. S'ils ne peuvent rien trouver, ils vous enverront un message radio et continueront un vol normal. S'ils trouvent des cibles aériennes et que vous oubliez de donner l'ordre d'attaquer, ils demanderont votre permission d'engager l'ennemi. Votre conseiller d'armement (WSO) leur en donnera la permission si vous êtes occupé.

CTL G « Attaque au sol. » Lorsque votre escadrille est à portée de la zone ciblée, les appareils demanderont la permission de commencer l'attaque. Cet ordre les autorise à commencer l'attaque. Votre conseiller d'armement (WSO) leur en donnera la permission si vous êtes occupé.

CTL S « Vérification systèmes. » Les appareils de votre escadrille transmettent par radio leur indicatif de patrouille, (s'ils sont intacts) ou leur indicatif de patrouille suivi des dommages subis, s'ils ont été touchés.

CTL W « Vérification armement. » Les appareils de votre escadrille annoncent le nombre et le type de missiles air-air qu'il leur reste.

## **REARMEMENT ET RAVITAILLEMENT**

Appuyez sur R pour réarmer et ravitailler votre appareil. Vous recevrez un chargement complet d'armes air-air et air-sol, obus et cartouches de leurres et paillettes. Vos réservoirs de carburant seront remplis. Il en sera de même pour votre ailier.

Il n'y a aucune limite quand au nombre de réarmement et ravitaillement que pouvez effectuer.

## **DEGATS**

Le voyant alarme s'allume dès que votre appareil encaisse des dommages. Cliquez sur MASTER CAUTION pour afficher la liste des voyants lumineux des différents systèmes, les lumières allumées indiquant les systèmes endommagés.

## **METTRE FIN A LA MISSION**

A n'importe quel moment vous pouvez mettre fin à votre mission en appuyant sur la touche ECHAP.

## **JEU EVOLUE**

### **MENU OPTIONS**

Pour obtenir le menu **OPTIONS**, cliquez sur la boule grise et blanche (l'horizon artificiel) qui apparaît sur les écrans de préparation du jeu.

Les options décrites sont actives (les cases sont cochées), sauf indication contraire.

Sur les barres, déplacer le pointeur vers la gauche diminue l'effet de l'option (son, graphismes, etc.) alors que le glissement vers la droite augmente leur effet. Les cases d'options actives sont marquées d'un "3". Si une option est inactive, cela accélère la vitesse d'images par seconde.

Le menu **OPTIONS** contient les menus secondaires suivants, chacun d'eux ayant un affichage individuel.

JEU            Configurer les options du jeu.



GRAPHISMES Configurer les options de graphisme.  
SON Configurer les options de son.  
CONTROLS Configurer les commandes de vol.  
MISC Configurer les autres options.

ACCEPTER ET ANNULER apparaissent sur tous les menus et sous-menus :

ACCEPTER Sauvegarder les modifications et retourner au jeu.  
ANNULER Annuler tout changement et retourner au menu précédent.

## JEU

Dans le menu Options, vous pouvez sélectionner le Mode Débutant ou bien le Mode Expert (si vous avez changé d'avis depuis l'installation) ou configurer des paramètres personnels.

*Remarque : Si vous modifiez considérablement les options de jeu (par exemple en commençant avec un niveau d'installation d'expert, puis en changeant la plupart des options pour les rendre plus simples), vous préférerez peut-être sélectionner la commande de clavier adéquat : Clavier.*

DEBUTANT Voler avec les paramètres les plus simples.

EXPERT Voler selon les paramètres réglés sur le niveau le plus difficile, et affronter des ennemis experts

PERSONNALISE Régler les options qui modifient les dynamiques de vol et le niveau de réalisme dans le jeu. Pour en changer, cliquez sur PARAMETRES.

ENNEMI\_ Régler le niveau de compétence des pilotes ennemis et des défenses au sol. Un seul paramètre peut être activé.

NOVICE Le moins dangereux en combat, avec une très faible portée de radar et qui ne choisira pas une tactique efficace.

VETERAN Compétences moyennes.

EXPERT Compétences supérieures à la moyenne.

AS Le plus redoutable au combat, disposant de la plus grande portée radar et qui utilisera vraisemblablement les tactiques les plus efficaces.

LE VOL

VOL REALISTE Réaction des commandes optimisées. Cela risque d'augmenter la difficulté pour maîtriser le vol.

ATTERRISSAGE REALISTE Un mauvais atterrissage — trop rapide, mauvais angle d'approche, etc. — endommagera ou détruira votre appareil.

ACCIDENTS L'écrasement au sol détruira votre appareil et mettra fin au jeu.

PILOTE AUTOMATIQUE Le pilote automatique est enclenché. Un vol parfait n'est pas garanti.

POIDS DES ARMES/TRAINEE Chaque arme chargée augmente le poids et la traînée de votre appareil, tout en réduisant sa vitesse et sa manoeuvrabilité.

CARBURANT LIMITE Vous ne disposez que de la quantité de carburants que votre appareil peut transporter. Si vous venez à en manquer, vous vous écrasez !

COLLISIONS EN VOL Une collision en vol avec un autre appareil endommagera ou détruira votre F-15.

VOILE ROUGE/NOIR Une augmentation du facteur de charge (si vous tirez trop brusquement sur le joystick) provoquera le voile noir. Une diminution rapide du facteur de charge (si vous poussez le joystick trop brusquement) causera le voile rouge.

**RAVITAILLEMENT EN VOL REALISTE** Vous devrez vous connecter correctement à un avion ravitailleur pour refaire le plein en cours de mission.

#### ARMES

**PRECISION REALISTE DE TIR AU CANON** Les obus obéissent aux lois de la physique et vous devez en tenir compte lorsque vous visez.

**PRECISION REALISTE DES MISSILES** Une courte portée réaliste est nécessaire pour qu'un missile puisse infliger de sérieux dommages.

**PRECISION REALISTE DES BOMBES** Une courte portée réaliste est nécessaire pour qu'une bombe fasse des dégâts.

**DEGATS REALISTES DES ARMES** Chaque arme ne détruit que certaines cibles. C'est-à-dire que des balles ne détruiront pas un char. Si cette fonction est désactivée, n'importe quelle arme peut détruire toutes les cibles.

#### AVIONIQUE

**RADAR AA/AS** L'expert dispose de : 8 modes de recherche air-air et 3 modes de poursuite. Il contrôle l'azimut, l'élévation et la portée. Il a aussi 4 modes air-sol — mais un seul est actif un moment donné

Le débutant dispose de : 1 mode de recherche air-air et 1 mode de poursuite. Il contrôle uniquement la portée. Ses 2 modes air-sol peuvent être activés en même temps et ses cibles sont déjà désignés.

**TEWS** L'expert ne voit que les contacts émis par le radar. Il utilise des icônes et indique la force du signal, non pas sa distance.

Le débutant voit tout ce qui est repéré par le radar. Il utilise des symboles alphanumériques, connaît la distance à la cible et peut modifier la portée.

#### TRICHES

(Ces fonctions ne sont pas actives pendant les Campagnes)

**INVULNERABILITE** Votre appareil ne peut être détruit, mais vous pouvez tout de même rater vos missions.

**munitions illimitées** Vous ne serez jamais à cours de munitions (obus, bombes, missiles).

## GRAPHISMES

En général, plus le graphisme et les détails du jeu sont élaborés, plus la vitesse de l'affichage est lente. Le nombre d'images par seconde détermine la vitesse de l'affichage. Plus le taux est lent, plus le jeu a l'air saccadé et plus il est difficile à jouer.

**3DFX (ACCELERATION DU HARDWARE)** Signale la présence d'une carte 3DFX à votre ordinateur.

**CONTRASTE (CORRECTION GAMMA)** Ajuste la luminosité de l'écran (3DFX uniquement).

**VITESSE ET NIVEAU DES DETAILS** Change les graphismes en utilisant le curseur (niveau bas montre moins de détails, niveau élevé affiche tous les détails).

**PERSONNALISE GRAPHISMES** Ajuste les options individuelles de graphisme.

**OMBRES** Affiche l'ombre des objets.

**NUAGES** Vous pouvez voir les nuages.

**EBLOUISSEMENT** Le reflet du soleil risque de gêner votre vision.

**LUMIERES URBAINES** Les lumières des villes la nuit.

**ONDES DE CHOC** Un effet d'onde de choc visible lorsque qu'une bombe frappe un objet.

ROUTES	Les routes sont visibles.
ARMES DANS L'AVION	Les armes emportées dans l'avion.
DETAILS VIRTUELS MAX.	La vue du cockpit, à partir de la fonction du Cockpit virtuel est d'un niveau de réalisme maximum.
LUMIERE	L'éclairage et les ombres des objets.
DETAIL DES EXPLOSIONS	Les explosions ont l'air réelles..
FUMEE AU SOL	Les objets détruits au sol dégagent de la fumée.
FUMEE DES ARMES	Les armes laissent une traînée de fumée quand elles sont tirées.
OBJETS	
OBJETS AU SOL	Seuls les objets au sol directement liés à la mission sont affichés, soit les objets intéressants, soit tous les objets..
DETAIL DES OBJETS	Change le niveau de détails des objets du jeu.
TERRAIN	
TEXTURE	Change la complexité du terrain, depuis l'arrêt (AUCUNE) jusqu'à complexe (HAUTE).
FLUIDITE DU DETAIL	Change l'aspect du terrain depuis l'arrêt (AUCUNE) jusqu'à sans faille (HAUTE).
distance	La distance à laquelle l'horizon disparaît.

## SON

### VOLUME EN VOL

AVERTISSEMENTS	Configure les signaux sonores de verrouillage des armes et l'activation des signaux d'alarme.
ENGINE	Configure le niveau sonore du moteur de votre F-15.
EXTERNAL	Configure les sons des autres objets.
RADIO SPEECH	Configure les messages audio en vol.
BETTY	Configure les messages de l'ordinateur de bord.

### VOLUME DU MENU

MENU DE LA MUSIQUE	Ajuste le volume de la musique avant le début du jeu.
MENU SFX	Ajuste le volume des fonctions de préparation du jeu (boutons, etc.).

## COMMANDES

### CLAVIER

NIVEAU DES COMMANDES	Sélectionnez DEBUTANT (mappage simple du clavier) ou EXPERT (mappage plus élaboré du clavier), ou une configuration personnalisée telle que la décrit le <i>Manuel de vol de l'expert</i> .
PERSONNALISE	Vous pouvez assigner n'importe quelle fonction à n'importe quelle touche en la prenant dans la liste des fonctions disponibles par la méthode cliquer-glisser (liste déroulante sur la droite) et en l'amenant vers la touche sur la gauche. Attention, dès que vous aurez appuyé sur la touche du clavier, la touche appropriée apparaîtra sur l'écran.
Enregistrer	Permet d'enregistrer vos touches personnalisées sur le disque.
Charger	Permet de charger des touches personnalisées préalablement enregistrées sur le disque.
Annuler	Annule tous les changements.

Jane's F15 est facile à configurer pour gérer de nombreux types de claviers et pointeurs, et sait s'adapter aux goûts personnels des joueurs.

Important ! Lors de la définition des touches personnalisées ou d'une configuration de jeu particulière, il faut veiller à bien faire correspondre les commandes aux paramètres avioniques appropriés. Le radar Débutant, en particulier, est conçu pour ne fonctionner qu'avec les fonctions « Changer cible », « Changer arme » et les touches ZOOM et DÉVELOPPER. Toutes les autres commandes de radar et contrôle du tir, comme SRM\_SELECT et ACQ\_BST, sont conçues pour le mode radar Expert. Les commandes utilisées doivent correspondre aux paramètres de jeu souhaités. Dans le doute, utilisez les options par défaut des modes Débutant ou Expert tant pour le jeu que pour les commandes.

## CALIBRAGE DU JOYSTICK

- AXES** Quand vos commandes sont trop sensibles, vous pouvez ajuster le tangage (vers l'avant et l'arrière) et le roulis (d'un côté à l'autre) de votre joystick ou le lacet de vos pédales de palonnier.
- PROFIL** *Profil* par référence à la réaction causée par les différents mouvements du joystick. C'est une façon de mettre au point votre maîtrise sur les commandes de votre appareil. Le nombre 10 représente le cercle le plus proche du centre du joystick et 100 est le cercle extérieur des mouvements de votre joystick.
- Diminuer l'intensité des trois ou quatre premiers profils vont réduire la rapidité de réaction de votre F-15 chaque fois que vous touchez le joystick. Il est conseillé de garder au moins trois ou quatre profils à niveau élevé afin de maximiser la réaction de l'appareil lors des virages serrés
- FILTRES** Cette fonction vous permet de supprimer les anomalies (hiccups) qui apparaissent parfois dans les joysticks analogiques pour PC.
- CENTRER JOYSTICK** Cliquez ici pour commencer le processus de centrage du joystick.
- DEFAULT** Le jeu remet le profil de votre joystick à ses positions d'origine.
- POUSSEE MILITAIRE** Si vous possédez une manette des gaz analogique, vous pouvez paramétrer le moment où la postcombustion sera activée.
- ANGLE MORT** Ajuste la taille de « l'angle mort » (« Dead Band »), zone centrale du joystick qui ne détecte aucune information. L'augmentation de votre « angle mort » va diminuer la « dérive ».

Electronic Arts Centre d'Affaires Télébase,  
4, rue Claude Chappe, 69771 St Didier an Mont d'or Cedex  
Tel : 04 72 53 25 00  
Fax : 04 72 53 25 08  
E-mail : [fr-support@ea.com](mailto:fr-support@ea.com)