

TABLE DES MATIÈRES

Configuration requise	2
Installation	3
Configuration matérielle	4
Tactiques de combat aérien	13
Gestion des moteurs et de l'équipage	18
Entraînement	26
Avant de commencer	26
Tableau de service du pilote	27
Commandes	27
Visualiser les objets	29
Lire un enregistrement	30
Joueur seul	31
Constructeur de mission rapide	42
Multijoueurs	44
Campagne en ligne	51
Constructeur de mission complète	55
Remerciements	70
Garantie	71
Support technique	72

CONFIGURATION REQUISE

Système requis : Windows® 98/2000/XP

Processeur : Pentium® III ou AMD Athlon™ 1 GHz

RAM : 512 Mo (1 Go recommandé)

Carte graphique : compatible DirectX® 9 avec 64 Mo de RAM (128 Mo recommandés) (voir liste des cartes supportées*)

Carte son : compatible DirectX® 9

Version de DirectX® : DirectX® 9 (fourni sur le CD) ou ultérieure

CD-ROM : CD-ROM 4X ou plus rapide

Disque dur : au moins 1,1 Go d'espace libre

Multijoueurs : connexion Internet haut débit requise

***Cartes graphiques supportées à la sortie du jeu**

Séries ATI® Radeon™ 7000/8000/9000/X

Séries NVIDIA® GeForce™ 256/2/3/4/FX/6

Matrox Parhelia™

Chipsets Intel® GMA 925X/915P/915G

Les déclinaisons de ces cartes pour ordinateur portable ne sont pas pleinement supportées. Ces cartes graphiques sont les seules permettant de faire tourner le jeu. D'autres cartes seront peut-être supportées après la sortie du jeu. Pour une liste mise à jour des cartes graphiques supportées, consultez la FAQ de ce jeu sur notre site web d'assistance : <http://support.ubi.com>.

AVERTISSEMENT: ce jeu contient une technologie anti-copie qui peut entrer en conflit avec certains graveurs CD-RW ou DVD-RW et certains lecteurs virtuels.

INSTALLATION

INSTALLER PACIFIC FIGHTERS™

Lancez le système d'exploitation de votre ordinateur.

Insérez le disque Pacific Fighters™ dans votre lecteur CD-ROM. Le menu d'Exécution automatique devrait apparaître et démarrer automatiquement.

Remarque : si le menu d'Exécution automatique n'apparaît pas, double-cliquez sur l'icône Poste de travail de votre ordinateur, puis sur l'icône du lecteur CD-ROM. Le menu d'Exécution automatique devrait démarrer maintenant. Si toutefois, c'est le contenu du CD-ROM qui apparaît, cherchez le fichier Setup.exe et double-cliquez dessus.

Cliquez sur le bouton Installer Pacific Fighters. Le CD vous guidera au travers de chaque étape du processus d'installation.

À l'issue de l'installation du jeu, vous pourrez sélectionner Pacific Fighters dans le menu Démarrer de votre ordinateur ou double-cliquer sur le fichier PF.exe dans le répertoire installé. Ces deux actions permettront de lancer Pacific Fighters.

Remarque : IL-2 Sturmovik, IL-2 Sturmovik : Forgotten Battles et Pacific Fighters ne sont pas compatibles lors des parties en ligne.

DÉSINSTALLER PACIFIC FIGHTERS

Pour désinstaller Pacific Fighters, cliquez sur le bouton Démarrer puis allez dans le groupe de programmes Pacific Fighters. Cliquez sur Désinstallez Pacific Fighters, ce qui lancera le processus de désinstallation.

Remarque : si vous avez installé Pacific Fighters après avoir installé Forgotten Battles avec Ace Expansion Pack, TOUS ces produits seront désinstallés. De même, si vous avez installé des patches, des add-ons et d'autres contenus comme des livrées d'avion, des missions et des campagnes ou des musiques et des sons personnalisés, vous devrez peut-être effacer manuellement ces fichiers.

CONFIGURATION MATÉRIELLE

Une fois l'installation terminée, le programme de configuration démarre automatiquement. Il vous permet de définir la configuration de votre pilote vidéo et de votre carte graphique, ainsi que de vos périphériques de son et contrôleurs de jeu. Pour ce faire, vous devez connaître le matériel installé sur votre PC.

VIDÉO

PILOTE : CONFIGURATION DU PILOTE ET DU MODE VIDÉO

Ces paramètres sont similaires à la boîte de dialogue Modes vidéo interne. (Reportez-vous au chapitre Menus du jeu pour de plus amples informations.)



VIDÉO : RÉGLAGE DU PILOTE VIDÉO

Vous paramétrez ici le jeu de manière à ce qu'il fonctionne correctement avec le pilote approprié. Les paramètres OpenGL/DirectX sont définis séparément. Il est recommandé d'installer les pilotes de carte graphique les plus récents.

Si vous rencontrez un problème quelconque, vérifiez les paramètres de votre pilote dans Windows. Vous les trouverez dans Panneau de configuration/Affichage/Paramètres/Avancé.

Si le jeu se bloque ou si l'écran ne se rafraîchit que très lentement, vérifiez si les autres applications ou jeux 3D (OpenGL/DirectX) démarrent et fonctionnent correctement. Nous vous recommandons de n'overclocker ni votre carte graphique, ni votre processeur, et de ne pas leur appliquer des paramètres non standard. Dans le cas contraire, nous ne pouvons garantir un fonctionnement normal du jeu.

Paramètres : menu déroulant pour la sélection et la configuration de la carte graphique. Vous trouverez ci-dessous les options spéciales du menu Paramètres pour le réglage détaillé du pilote vidéo.

- **Sécurisé** : mode de fonctionnement le moins exigeant pour le pilote (la qualité et la vitesse la plus faible).
- **Par défaut** : mode de fonctionnement ne faisant appel qu'à une partie des ressources du pilote.
- **Personnalisé** : réglages précis (à vos risques et périls).

- **Filtre de texture mipmap** : détermine la qualité du filtrage des textures.
- **Compression de texture** : réduit la mémoire utilisée (la qualité la plus élevée est obtenue par S3TC).
- **Pointillé polygone** : émule la transparence des ombres en absence d'un buffer stencil.
- **Atténué** : contrôle le mode atténué pour les modes 16 bits.
- **Utiliser les masques Vertex** : reproduit la géométrie via des masques vertex.
- **Désactiver les extensions API** : interdit l'utilisation d'extensions de pilote vidéo.
- **Multitexture** : peut être utilisé pour les multitextures.
- **Combiner** : améliore la combinaison des textures.
- **Couleur secondaire** : peut être utilisé pour la brume et l'éclairage.
- **Extensions anisotropiques de texture** : autorise le filtrage anisotropique des textures.
- **Extension de compression de texture ARB** : autorise la compression S3TC.

MODES VIDÉO : CHOIX DES MODES VIDÉO



Pilote : choix entre les pilotes DirectX ou OpenGL. Sélectionnez le meilleur pilote de carte graphique en terme de rendu, de vitesse et de qualité.

Résolution : choix de la résolution de l'affichage et du nombre de couleurs. Une faible résolution (800x600x16 par exemple) est recommandée pour les cartes graphiques anciennes. Une résolution de 1024x768x32 ou plus ne doit être utilisée que sur des cartes récentes. Ce paramètre a un très grand impact sur la qualité et le taux de rafraîchissement.

En fenêtre/Plein écran : bascule l'affichage principal du jeu entre les modes fenêtre et plein écran. Seul le mode plein écran est recommandé.

Essayer buffer stencil : utilise le buffer stencil. Le buffer stencil permet d'obtenir des ombres transparentes, etc. Il est plus particulièrement efficace dans les modes 32 bits. Sur de nombreuses cartes graphiques anciennes, il entraîne une diminution du taux de rafraîchissement. Recommandé pour les GF3.

Appliquer : applique les nouveaux paramètres et revenir au menu précédent.

Retour : retour au menu précédent.

PARAMÈTRES VIDÉO : CONFIGURATION GRAPHIQUE

Cette boîte de dialogue permet de définir la qualité et l'efficacité des graphismes. Le résultat dépend des paramètres vidéo indiqués lors de la configuration de Pacific Fighters. Ainsi la qualité maximum s'obtient avec la configuration vidéo maximale (si votre carte graphique prend en charge toutes ces options).

Simple : affiche les paramètres simplifiés.

Très basse / Basse / Moyenne / Elevée / Excellente : choix du niveau de qualité globale.

Appliquer : applique les nouveaux paramètres.

Retour : retour au menu précédent.

Personnalisé : affiche les paramètres détaillés.

Distance de visibilité : distance de visibilité des objets.

Éclairage objets : qualité d'éclairage des objets.

Détail objets : détail des objets.

Éclairage paysage : éclairage du paysage et ombres des objets.

Détail paysage : détail du paysage (forêt, arbres, terrain, géométrie).

Détail nuage : distance de visualisation des nuages (vous pouvez empêcher leur suppression complète lors des parties en réseau).

Mode de détail de paysage parfait utilisant des paramètres personnels : mode de qualité spéciale couramment utilisé pour des modèles de paysage à nombre élevé de polygones et des effets spéciaux matériels d'ombrage (eau, arbres, etc.). Ne concerne que les cartes graphiques compatibles avec la fonction Shader (ombrage) telles que les GF3 (minimum) et Radeon™ 8500 (minimum). Il est recommandé d'installer les derniers pilotes WHQL. Prenez soin d'activer le mode de couleur 32 bits avec une qualité de contour de 8 bits.



EN CAS DE SCINTILLEMENT DES AÉRODROMES

Si les aérodromes sont affectés par un effet de scintillement lorsque vous les survolez à haute altitude, essayez les réglages suivants pour régler le problème.

Ouvrez le fichier conf.ini dans un éditeur et rajoutez les 2 lignes suivantes à la section OpenGL (ou modifiez les lignes déjà existantes) :

```
[Render_OpenGL]
```

```
PolygonOffsetFactor=-0.15
```

```
PolygonOffsetUnits=-3.0
```

REMARQUES CONCERNANT LES ARBRES :

Pour un rendu des arbres le meilleur possible sur votre machine, vous devez posséder la configuration suivante : une carte graphique avec 128 Mo de mémoire minimum et la taille de mémoire AGP allouée par le BIOS (BIOS AGP Aperture Size) réglée à 128 Mo minimum. Les cartes recommandées pour cette fonctionnalité sont les GeForce 4, GeForce 5600 ou plus récentes et les ATI Radeon 9700 ou plus récentes.

Pour voir les arbres en haute résolution en villes, vérifiez que vous jouez bien en mode "Parfait". Dans la section [Render OpenGL] du fichier conf.ini, changez les lignes suivantes :

```
Forest = 2
```

```
en
```

```
Forest = 3
```

Pour supprimer les arbres, remettez le paramètre à 2.

Remarque : cette option est disponible à titre de test. Nous attendons que les nouveaux pilotes vidéo des fabricants de cartes graphiques supportent pleinement cette fonctionnalité. Si vous avez une carte graphique avec moins de 128 Mo de mémoire, préparez-vous à voir apparaître des triangles scintillants si vous avez une carte NVIDIA ou à ce que les ombrages des arbres changent rapidement de couleur et/ou de forme quand vous vous en approchez si vous avez une carte ATI.

EAU

Ces fonctionnalités additionnelles ne sont opérationnelles qu'avec les ATI 9500 et les GeForce FX ou cartes ultérieures supportant les Shaders 2.0:

Nous avons rajoutés les nouvelles options personnalisées suivantes au fichier conf.ini pour définir la qualité du rendu de l'eau.

- **Water = 0** : eau la plus fluide, sans réflexion du terrain.
- **Water = 1** : eau normale : Réflexion du terrain et des nuages, ombre des nuages.
- **Water = 2** : eau parfaite : Même chose que Water = 1 plus ondulation des reflets du terrain et types de vague dépendant de la météo.
- **Water = 3** : meilleure qualité du rendu de l'eau grâce à la nouvelle technologie Shader 3.0 (Actuellement, seules les cartes NVIDIA NV4x, comme la GF 6800, en disposent.)



Les vagues maritimes sont pleinement animées et dépendent de la météo.

TRUCS ET ASTUCES :

Comment améliorer le taux de rafraîchissement sur les anciens PC et les vieilles cartes graphiques :

- Ne réglez pas la résolution à plus de 1024x768.
- Désactivez l'anti-aliasing plein écran (full-screen anti-aliasing).
- Diminuez la distance de visibilité des objets.

Section [Render_OpenGL] du fichier conf.ini :

- Si vous pensez que les arbres ou les forêts diminuent votre taux de rafraîchissement, diminuez le paramètre Forest à 1 dans conf.ini ou même à 0 (la forêt sera rendue avec moins de détails mais plus rapidement).
- Diminuez les réglages pour l'eau, mettez Water = 0 (cartes avec Shaders 2.0)
- Essayez de mettre ForceShaders1x = 1 : très efficace pour les cartes Geforce FX 5200, 5600, 5700.
- Diminuez les réglages des effets, mettez Effects = 0 (effets sans ombres).

Pilotes recommandés :

Nous fournissons la liste des pilotes recommandés sur notre site web, après de longs tests et de nombreux retours utilisateurs. Les pilotes recommandés sont plus stables et comportent moins de bugs. Actuellement ATI - Catalyst 4.1, les derniers NVIDIA WHQL WinXP-56.72_WHQL et NVIDIA NV4x (GF 6800 par exemple) 61.11 (non-officiel).

RÉGLAGE SONORE

Une fois l'installation terminée, un programme de configuration séparé, Pacific Fighter Setup, démarrera. Vous pouvez également utiliser ce programme pour un réglage plus précis des paramètres matériels (à vos risques et périls).

La façon la plus simple de régler le son consiste à choisir une configuration parmi celles existantes. Sélectionnez votre carte son dans la liste. Si elle n'y figure pas, suivez les instructions ci-dessous :

- Si votre carte prend en charge l'accélération matérielle sonore 3D ou si vous n'en êtes pas certain, choisissez Paramètres Minimum ou Maximum.
- Si votre carte ne supporte pas l'accélération matérielle sonore 3D, ou si vous rencontrez des problèmes audio, choisissez Pas d'accélération matérielle selon le système d'exploitation que vous utilisez.



Si vous souhaitez régler tous les paramètres vous-même, choisissez Paramètres personnalisés. Les options de cette boîte de dialogue correspondent à celles du menu audio du jeu (voir ci-dessous).



PRINCIPAUX PARAMÈTRES DE JEU

AUDIO

Utilisez le menu Réglage sonore->Audio pour régler les principaux paramètres sonores.

Moteur audio : pour activer le son, utilisez DirectX. Pour couper le son, sélectionnez Désactiver le son.

Activer les extensions : si votre carte son prend en charge l'accélération matérielle, positionnez l'interrupteur sur On (marche). Ceci a pour effet d'améliorer considérablement la qualité sonore. Sans accélération, la position de l'interrupteur est sans importance. En cas de problèmes audio, l'interrupteur doit être placé sur Off (arrêt).

Canaux Play-back : si votre carte son ne prend pas en charge l'accélération matérielle ou si celle-ci a été désactivée à l'aide de l'interrupteur Autoriser les extensions, ce paramètre a un effet important sur la charge de l'unité centrale. Utilisez les valeurs Par défaut ou 16. Nous vous recommandons d'utiliser la valeur 8 pour Windows 2000 ou NT.

Qualité audio : utilisez cet interrupteur pour régler la qualité sonore et jouer sur la charge de l'unité centrale. La qualité audio optimale est de 44 kHz.

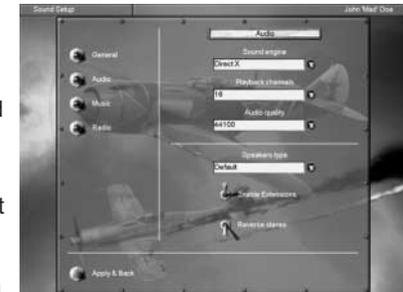
Remarque : n'utilisez 48 kHz qu'avec la carte Creative SoundBlaster Live ou Audigy (cela n'a pas un grand effet sur la qualité sonore).

Type d'écouteurs : spécifie le type d'équipement audio que vous utilisez, casque, enceintes de bureau ou système 5.1 (surround).

Stéréo inverse : si les canaux stéréo semblent inversés, utilisez l'interrupteur Stéréo inverse.

VOLUME

Utilisez le menu Réglage sonore->Général pour régler le volume audio :



Volume général : niveau général du volume pour toutes les sources.

Volume objets : volume des effets sonores.

Volume musical : volume de la musique.

Volume vocal : volume des messages vocaux et du téléphone réseau.

PLAY-BACK MUSICAL

La musique du jeu est activée par l'interrupteur Jouer musique dans le menu Réglage sonore->Général.

Le volume de la musique est ajusté à l'aide de la commande Volume musical dans le menu Général. Activez ou désactivez la musique pour n'importe quelle partie du jeu dans le Réglage sonore->Musique.

Lire les piste Décollage : joue de la musique durant le décollage.

Lire les pistes En vol : joue de la musique en vol.

Lire les piste Crash : joue de la musique lorsque l'avion est endommagé.

Vous pouvez ajouter autant de fichiers musicaux que vous le souhaitez dans le répertoire Samples/Music. Les fichiers devront être au format WAVE, MPEG 1.3. Les fichiers sont choisis aléatoirement.

COMMUNICATION VOCALE PAR RESEAU

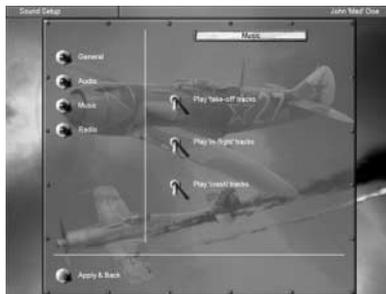
Paramétrez le téléphone réseau dans le menu Réglage sonore->Radio.

Communication vocale : active le téléphone.

Niveau d'entrée micro : règle le niveau d'entrée du micro.

Mode de transmission : le menu déroulant Mode de transmission vous propose deux modes de transmission téléphonique :

- **Voix activée** : la transmission est automatiquement activée lorsqu'un signal émanant d'un micro est détecté.
- **Sensibilité voix activée** : vous permet de régler le signal d'entrée.



Appuyer pour parler : dans ce mode, la transmission est activée par l'appui sur une touche que vous pouvez définir dans les commandes (Commandes->Divers->Touche de silence radio. Par défaut : F12).

Test : vous pouvez également tester votre micro en utilisant la touche Test. Un indicateur vous alerte de l'arrivée de transmissions et affiche le niveau d'entrée du micro.

Volume vocal : réglez le volume à l'aide du potentiomètre Volume vocal dans le menu Réglage sonore->Général.

Choix d'un canal : vous pouvez choisir un canal de communication dans la fenêtre de conversation. Seuls les joueurs utilisant le même canal peuvent s'entendre. Si vous saisissez "." (point) dans la fenêtre texte, une liste des canaux apparaît en bas de l'écran. Cette liste vous permet de sélectionner le canal de votre choix en appuyant sur les flèches haut et bas ou en saisissant un numéro. Le numéro et le nom du canal sont suivis du nombre de joueurs qui l'exploitent (indiqué entre parenthèses). Le canal que vous utilisez est surligné dans une couleur différente et signalé par un symbole "*" :



RÉGLAGE DU SON

Dans Windows les paramètres sonores DirectX peuvent être consultés dans la fenêtre Panneau de configuration->Multimédia->Audio. (Son et Multimédia sont parfois simplement appelé Sons dans certaines versions de Windows.)

Pour régler l'accélération matérielle sonore, sélectionnez Son play-back->avancé (voir ci-dessous).

Si vous disposez de plusieurs périphériques sonores (par exemple, une puce sur la carte mère et une carte son distincte), choisissez celui que vous préférez dans la liste des Périphériques par défaut et cochez l'option Utiliser uniquement les périphériques par défaut.

Outre cette boîte de dialogue, votre carte sonore peut proposer d'autres options de réglage. Choisissez le périphérique sonore que vous utilisez dans la boîte de dialogue Haut-parleurs.

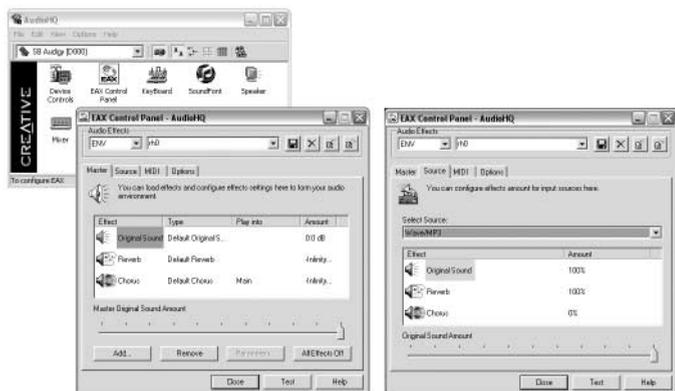


Choisissez la position Maximale pour l'accélération matérielle dans la boîte de dialogue Performances. Si cela crée un problème audio, en dernier recours, positionnez le curseur sur Aucune accélération, Émulation seulement.

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

Son détérioré : vérifiez que votre carte son est correctement configurée si vous rencontrez des problèmes avec l'accélération matérielle. En effet, les sons en cours de jeu dépendent des réglages EAX.

Par exemple, si vous possédez une carte Creative Labs (Live ou Audigy), vérifiez les réglages du Panneau de commande EAX comme dans l'image ci-dessous.



Pas de son : assurez-vous que le son n'est pas coupé dans le menu Réglage sonore->Audio. Assurez-vous que le volume n'est pas au minimum dans le menu Réglage sonore->Général.

Pas de musique : assurez-vous que le volume n'est pas réduit au minimum dans le menu Réglage sonore->Général et que la musique est activée.

Pas de communications vocales sur le réseau : sous Windows NT4.0, vous pouvez entendre les messages des autres joueurs, mais dans la plupart des cas, vous ne pouvez pas parler. Ceci n'est pas valable pour Windows 2000. Assurez-vous que votre téléphone est activé (voir ci-dessus).

CONFIGURATION DU JOYSTICK

Pacific Fighters prend en charge un large choix de joysticks de différents fabricants. Sélectionnez Utiliser joystick dans le programme de configuration. Appuyez sur le bouton Propriétés et assurez-vous que les pilotes correspondants ont été installés et fonctionnent correctement avec votre joystick. Si le programme de configuration détecte la fonction de retour de force de votre joystick et l'affiche, vous pouvez décider de l'activer ou de la désactiver. Reportez-vous à la section Commandes de ce manuel pour de plus amples informations sur les autres fonctions et la configuration des commandes de vol.

TACTIQUES DE COMBAT AÉRIEN

Le rôle d'un pilote de chasse est assez simple : trouver des avions ennemis et les détruire avant qu'ils ne puissent causer des dégâts.

Cependant, lorsque vous vous retrouvez au cœur d'un combat aérien, vous réaliserez que ce n'est pas aussi simple. La courte phrase ci-dessus implique en réalité quatre choses :

1. Remarquer l'ennemi à temps
2. Pouvoir arriver à portée de tir
3. Descendre l'ennemi
4. Survivre pour en parler

Chacune de ces tâches est très complexe en elle-même, mais seule leur combinaison garantit le succès en combat aérien. Examinons maintenant chacune d'elles en détail.

TROUVER L'ENNEMI

Ce n'est pas simple, du fait que les seuls instruments dont vous disposez sont vos yeux. Vous devez constamment traquer les avions ennemis, de l'instant où vous décollez jusqu'au moment où vous atterrissez.

VOUS RAPPROCHER

Ce n'est pas forcément une bonne idée de vouloir vous diriger sur l'ennemi dès que vous le repérez. Si vous le voyez assez tôt, il est préférable de prendre une position idéale pour l'attaquer. Prenez de l'altitude et de la vitesse tout en volant parallèlement à l'ennemi. Même lorsque les appareils ennemis sont des chasseurs et qu'ils se dirigent droit sur vous, préparez tranquillement le combat car ils sont hors de portée.

Si vous vous attaquez à des bombardiers ennemis, vous devez privilégier la vitesse et non l'effet de surprise. Quel intérêt de ne pas se faire remarquer si l'ennemi a le temps de larguer ses bombes sur son objectif ? C'est d'autant plus vrai si vous défendez votre porte-avions. Vous devez oublier toute autre considération et ne garder qu'un objectif en tête : mettre ce bombardier dans votre collimateur et appuyer sur la détente.

S'il n'y a pas urgence, prenez votre temps. Les bombardiers sont des cibles lentes qui suivent un plan de vol précis. Placez-vous au-dessus d'eux, prenez de la vitesse et placez-vous de manière à tirer au but tout en restant hors de portée de leurs mitrailleuses.

Ces règles s'appliquent également pour les chasseurs ennemis. Si vous défendez un bombardier allié, dirigez-vous droit sur l'ennemi et empêchez-les d'attaquer les bombardiers. Si vous n'êtes pas en mission d'escorte, prenez de l'altitude et de la vitesse et refroidissez votre moteur en prévision d'un combat tournoyant.



DÉTRUIRE VOTRE CIBLE

Il s'agit de la partie la plus difficile du combat aérien. Même le meilleur tireur d'élite au sol équipé d'un fusil à lunette peut rater une cible fixe. Imaginez ce que cela donne lorsque vous visez de petites cibles mobiles à des centaines de mètres lorsque votre cible et vous volez à 300 miles par heure.

Ce n'est pas impossible, mais c'est très dur ! De nombreux jeunes pilotes reviennent de leurs premières missions avec leur magasin de munitions vides, mais sans jamais avoir touché une cible. Seul un entraînement constant et la plus grande confiance peuvent vous aider à remporter votre premier combat aérien.

SURVIVRE

Le succès de cette partie du combat dépend largement de la façon dont vous vous êtes acquitté des trois tâches précédentes. Si vous avez manqué une cible ennemie lors de la première phase, vous risquez d'être descendu par un adversaire que vous n'avez même pas vu. Si vous vous retrouvez malencontreusement au beau milieu d'une formation ennemie, vous êtes mort. Et si vous avez raté votre cible, vous devrez faire face à un pilote en colère.



Résumé :

- **Il n'y a rien de plus important pour un pilote que le tir au canon.**

Toutes les merveilleuses manœuvres acrobatiques ne sont d'aucune utilité si vous n'êtes pas capable de faire mouche au bon moment. Le plus important en combat, c'est de pouvoir vous rapprocher rapidement, de tirer et de dégager encore plus vite. Si vous ne pouvez pas détruire votre cible, vous n'êtes pas un bon pilote de chasse.

- **Recherchez toujours l'ennemi !**

La plupart des pilotes abattus n'ont pas vu l'avion qui les avait eus. Que vous soyez seul ou avec des centaines d'autres pilotes, surveillez toujours vos arrières.

- **Protégez vos camarades !**

Quoi que vous fassiez, la destruction d'un appareil ennemi passe toujours après la protection d'un ami. Aucune cible ennemie n'est aussi importante que la vie de l'un de vos camarades !



DÉTRUIRE VOTRE CIBLE

Cette tâche se divise en deux parties : la manœuvre qui précède le tir et le tir en lui-même.

La manœuvre avant de tirer a fait l'objet de plusieurs livres. Nous ne pouvons pas l'expliquer suffisamment en détails dans ce manuel. Néanmoins, les principes restent simples :

- Vous devez garder vos canons braqués sur votre cible suffisamment longtemps pour permettre sa destruction totale.
- Souvenez-vous qu'en combat réel, tout se passe très vite et vous ne devez jamais hésiter à réagir instinctivement, aussi peu conventionnel que cela puisse être. Toutes ces tactiques ont été inventées par les pilotes au plus chaud des combats tournoyants. Un pilote de chasse qui fait tout dans les règles devient très vite prévisible et par conséquent vulnérable. Combattez en utilisant votre cerveau, et improvisez en permanence !

TIR AU CANON AÉRIEN

Plusieurs facteurs travaillent contre vous lorsque vous tirez.

Avant tout, vos balles ne suivent pas une parfaite ligne droite. Votre avion tremble, vos canons génèrent du recul et de la torsion, la gravité terrestre attire les balles vers le sol et l'air les ralentit. Toutes ces choses se combinent pour créer ce que nous appelons la "dispersion". Une rafale tirée d'une mitrailleuse à 50 mètres aboutira dans une zone 50 fois plus petite qu'à 500 mètres. Ceci rend le tir à longue portée extrêmement difficile. N'oubliez pas que plus la distance est importante, plus les balles perdent de la puissance. Ainsi, une balle tirée à 50 mètres peut traverser un blindage léger à moyen, mais à 500 mètres, elle peut rebondir sur la peau humaine.

La plupart des cibles que vous rencontrerez seront blindées. Cependant, aucun avion ne dispose de la même épaisseur de blindage. Même le plus blindé des appareils souffre de points faibles et quelques coups bien placés suffisent souvent à le descendre.

Suggestions d'entraînement au tir au canon :

- Créez des escadrilles de bombardiers alliés dans le Constructeur de mission rapide.
- Plus la cible est grande, mieux c'est. Les bombardiers B-17, B-24 et B-29 font des cibles faciles pour les débutants. Les B-25 et les G4M Betty sont l'étape suivante.
- Ralentissez le jeu avec la touche [lorsque vous êtes prêt à tirer. C'est très utile pour apprendre à viser et à manœuvrer.
- Ne vous inquiétez pas si vous tirez sur des avions alliés. Comme ce sont des alliés, leurs mitrailleurs ne riposteront pas.
- Lorsque vous parvenez à descendre facilement vos cibles, créez les mêmes escadrilles avec des avions ennemis. Essayez de les descendre tandis qu'ils se défendent et ripostent.
- Ce n'est que lorsque vous serez certain de pouvoir abattre des bombardiers ennemis que vous pourrez vous attaquer aux chasseurs. Descendre un chasseur ennemi nécessite une grande habileté et autant de patience et de détermination.



- L'erreur la plus répandue chez les jeunes pilotes consiste à ne pas s'approcher assez près pour tirer. Vous ne disposez que d'une quantité limitée de munitions et il n'y a rien de pire que de vider vos chargeurs lorsque vous êtes à 50 mètres et d'arriver sur la cible sans plus aucune munition. Si vous n'êtes pas sûr de pouvoir toucher votre cible, ne tirez pas.
- Visionnez les enregistrements de vos vols après la mission. Analysez vos performances, recherchez les erreurs et corrigez-les lors de votre prochaine mission.

Résumé :

• Connaître les points faibles de votre ennemi

Étudiez les caractéristiques de tous les avions ennemis : les angles morts, les arcs de tir défensif et leurs performances par rapport à votre avion. Ce n'est qu'en vous positionnant intelligemment de manière à faire prévaloir vos forces sur les faiblesses de l'ennemi que vous serez efficace au combat.

• Vous pensez être trop près ? Rapprochez-vous encore !

La dispersion des balles et la perte de puissance rendent les tirs à longue portée inefficaces, à moins que vous ne soyez très chanceux. N'appuyez sur la détente que si vous êtes sûr de toucher votre cible avec chacune des balles de votre rafale ! Étant donné que ce n'est possible qu'à bout portant, attendez que votre cible apparaisse tout entière dans votre pare-brise pour ouvrir le feu.

• Entraînement

Ne serait-ce pas idéal si le simple fait de suivre ces conseils vous permettait de remporter une victoire à chaque fois que vous appuyez sur la détente ? Malheureusement, il n'en est rien. Attendez-vous à de nombreux ratés. Seule une approche sérieuse, régulière et structurée de l'entraînement peut faire de vous un véritable as.

Comme nous l'avons indiqué plus haut, il est impossible de couvrir tous les aspects du combat aérien en une seule section. Nous n'avons pas la prétention de le faire. Au lieu de cela, nous vous présenterons des situations courantes et tenterons d'illustrer les principes fondamentaux du combat chasseur contre chasseur. Nous ne couvrirons que des scénarios 1 contre 1 ici. Les engagements à plusieurs appareils sont extrêmement compliqués et le succès dans ce type de confrontation est directement lié à votre capacité à remporter des engagements 1 contre 1.

La chose la plus importante pour un pilote est sa vitesse. Si vous êtes lent, vous ne pouvez pas bien manœuvrer et échapper aux attaques ennemies. La pire position pour un chasseur est d'être bas et lent, avançant poussiérement à une dizaine de mètres du sol. Quand vous en êtes là, il ne reste plus qu'à croiser les doigts et prier. Vous devez toujours être le plus haut possible ! Vous devez avoir le réflexe de prendre de l'altitude dès que vous le pouvez. Restez au-dessus de votre adversaire et vous conserverez l'initiative.

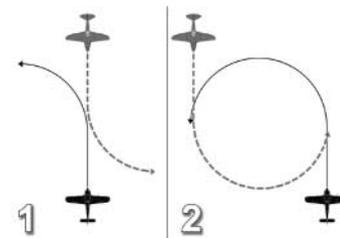
Prenons le scénario le plus courant : votre ennemi et vous vous êtes repérés en même temps à bonne distance et vous allez vous sauter à la gorge.

Une approche correcte durant cette étape décidera de votre succès ou de votre échec. Quelle que soit votre compétence, rien ne peut garantir une victoire en une seule passe et nous ne vous recommandons pas de vous en remettre à la chance. Attaquer de face revient à jouer à pile ou face pour déterminer qui va descendre l'autre.

Cependant, vous pouvez grandement améliorer vos chances bien avant la fin du premier passage. Regardez ce schéma qui illustre l'importance de l'espacement entre vos trajectoires de vol.

Dans le cas n°1, les deux chasseurs approchent de face et tous les deux choisissent de virer sur la gauche. Il faudra au moins deux virages complets avant que l'un des appareils ait la possibilité d'utiliser ses canons.

Dans le cas n°2, les chasseurs passent l'un l'autre à une distance qui correspond exactement au diamètre d'un virage. Ceci les amène très rapidement dans l'empennage de l'autre.



Nous vous recommandons par conséquent la trajectoire d'approche suivante : volez droit sur votre ennemi. Lorsque vous parvenez

à une distance équivalente à trois ou quatre fois la portée de tir, dégagez rapidement jusqu'à ce que vous soyez presque à portée, puis revenez sur une trajectoire parallèle à celle de votre adversaire. Bien sûr, l'espacement entre les trajectoires de vol ne doit pas forcément être horizontal, il peut également être vertical ou les deux.

Vous pouvez encore augmenter vos chances en exécutant une manœuvre appelée virage anticipé. Contrairement au premier schéma ci-dessus, avec un virage anticipé, vous tournez avant de dépasser votre adversaire. Si vous l'exécutez correctement, ce virage peut vous amener dans les six heures de votre adversaire en très peu de temps.

Après le premier passage, tout dépend de votre habileté et de celle de votre adversaire. Maîtrisez votre avion au mieux et respectez votre adversaire. Si votre avion tourne mieux que celui de l'ennemi, suivez-le en virage et essayez de le rattraper aussi vite que vous le pouvez. Oubliez tout le reste : coupez vos gaz, abaissez vos volets et même votre train ! Si votre avion est plus rapide que l'ennemi, éloignez-vous de lui en montant là où il ne peut pas vous suivre, puis piquez en le mitraillant avec vos canons !

Résumé :

• La vitesse est vitale.

En combat, aucun autre principe n'est plus important que celui-ci.

• Votre première rafale devrait être votre seule rafale.

"Arroser et prier" fera rire votre adversaire. Chaque coup est important !

• Toujours faire attention !

Là où il y a un ennemi, il y en a toujours d'autres à proximité ! Lorsque vous vous alignez pour une passe parfaite, regardez derrière vous et recherchez l'équipier de votre cible !



Vous pensez que vous y arriverez ? Génial ! Ce n'est pas si compliqué, n'est-ce pas ?

QUE FAIRE SI VOUS ÊTES TOUCHÉS ?

Tôt ou tard, cela arrivera : à moins, bien sûr, que vous n'ayez activé l'option Invincibilité dans le menu Réglage de difficulté. Vous serez fatalement touché par un avion ennemi ou par la DCA et votre appareil sera endommagé. Vous remarquerez que l'appareil ne répond plus correctement, que le moteur fait un bruit étrange ou vous verrez des traces noires sur le pare-brise. A tout moment, votre moteur peut s'arrêter, s'enflammer ou même exploser. Que pouvez-vous faire ? Eh bien, cela dépend...

La première chose consiste à évaluer la gravité des dégâts et à savoir qui vous a canardé. Il va sans dire que cette analyse doit se faire rapidement, du fait qu'un appareil ennemi peut se trouver juste derrière vous et se placer en position de tir. Si c'est le cas, cela signifie que vous avez malheureusement déjà commis une grave erreur. À savoir, ne pas faire suffisamment attention ! Essayez d'échapper à votre poursuivant par des manœuvres défensives si les dégâts subis par votre avion le permettent. Peut-être pouvez-vous esquiver le danger ou même descendre votre adversaire.

Quelle que soit votre réaction, vous ne devez pas quitter vos instruments des yeux, en particulier les indicateurs de pression d'huile, de température moteur et de refroidissement. Qu'est-ce que vous disent ces instruments ? La température moteur monte-t-elle ? Si tel est le cas, le moteur peut rendre l'âme à tout moment. Espérons que vous volez à une altitude adéquate. Réduisez les gaz afin de diminuer un peu la pression moteur et descendez légèrement afin de conserver de la vitesse. Il peut être bienvenu de rechercher un emplacement pour effectuer un atterrissage d'urgence ou de faire les préparatifs pour une éjection. Faites tout votre possible pour rentrer à la base. Bonne chance !

Si l'avion ne peut être contrôlé qu'avec difficulté, cela indique que le système hydraulique a été touché ou que les câbles des mécanismes de contrôle ont été endommagés. Les surfaces de gouverne peuvent également être endommagées. Essayez de définir une trajectoire vers votre terrain. Oubliez le combat pour l'instant et ne pensez qu'à rentrer à la base. Contrôlez l'avion avec prudence, parce que si vous décrochez, vous ne pourrez plus faire grand-chose.

Si vous décidez de rentrer avec un avion qui a pris du plomb dans l'aile, vous devez au préalable vérifier que le train d'atterrissage fonctionne encore. Regardez les témoins lumineux de surveillance et passez en vue externe grâce à la touche F2 si nécessaire. Si le train d'atterrissage ne peut être abaissé automatiquement, vous pouvez essayer manuellement. Prenez soin de vous familiariser avec les touches appropriées (consultez au moins une fois la Piste d'entraînement pour l'atterrissage). Les volets d'atterrissage peuvent également être endommagés. Si tel est le cas, vous vous poserez à grande vitesse : attention ! Et faites plus attention la prochaine fois, ok ?



GESTION DES MOTEURS ET DE L'ÉQUIPAGE

CONTRÔLE D'UN APPAREIL MULTI-MOTEURS

Lorsque vous pilotez un appareil multi-moteurs, vous avez la possibilité de contrôler chacun de ses moteurs séparément. Vous pouvez choisir le moteur que vous souhaitez contrôler à l'aide des touches Sélection de moteur qui figurent dans le menu Commandes. Les commandes moteur courantes (manette des gaz, manettes de mélange et de pas d'hélice, réglage du radiateur, etc.) ne s'appliquent qu'au(x) moteur(s) que vous avez sélectionné(s). Si vous avez activé la touche de Démarrage moteur séparé dans les paramètres de difficulté, vous ne pouvez pas démarrer tous les moteurs simultanément et vous devez les sélectionner l'un après l'autre pour l'allumage.

COMMANDES MOTEUR AVANCÉES

Les routines de commande des moteurs ont été retravaillées et étendues pour Pacific Fighters. Vous disposez désormais d'un contrôle plus précis de vos moteurs avec des réactions plus réalistes. Cependant, certaines tâches (telle que la procédure de démarrage moteur) demeurent simplifiées et peuvent généralement être effectuées d'une simple touche.

Commande des gaz : sur la majeure partie des avions, vous pouvez maintenant pousser la commande des gaz au-delà du mode Puissance de combat (100%) et obliger votre moteur à passer en mode de puissance maximale d'urgence (jusqu'à 110%). Remarquez qu'il n'y a aucune touche de raccourci clavier correspondante, il vous faudra donc impérativement utiliser la touche Augmentation de la puissance moteur (par défaut, le + du clavier) pour atteindre la puissance d'urgence si vous contrôlez les gaz avec le clavier.

Puissance d'urgence : nombre des appareils proposés dans le jeu sont équipés de systèmes spéciaux permettant à un moteur d'accéder à des performances élevées sur une courte période de temps (tel que le célèbre système d'injection d'oxyde d'azote). Le principe d'opération varie d'un système à l'autre, mais pour tous les appareils ainsi équipés, il peut être actionné en utilisant le bouton de commande Boost (WEP) On/Off

Commande du surpresseur : les moteurs de haute altitude sont équipés de surpresseurs ou turbocompresseurs de conception différente. Bien que la plupart d'entre eux soient automatiques, d'autres ont des commandes manuelles. Dans un appareil à commandes manuelles, vous devez utiliser les étages suivants ou précédents du surcompresseur pour régler le mécanisme au fil des changements d'altitude. La majorité des surpresseurs ont deux étages et ne nécessitent le changement de pignon que lorsqu'ils dépassent une altitude d'environ 2 500 mètres. Remarque : Cette fonction n'opérera pas pour les avions disposant d'une gestion entièrement automatique du pas ou de surpresseurs à étages multiples.

Commande de mélange : la plupart des moteurs permettent au pilote de régler la richesse du mélange manuellement. Bien que la position nominale de cette commande (Auto riche) soit censée garantir un fonctionnement normal du moteur dans toutes les configurations de vol, certains réglages peuvent s'avérer nécessaires à haute altitude ou lorsque le moteur a été endommagé au combat. Il est courant d'utiliser le réglage Plein riche au décollage ou comme moyen d'obtenir de la puissance de secours.

Commande du radiateur : Pacific Fighters dispose d'une commande avancée du radiateur. Dans le mode de difficulté Commandes moteur avancées, vous disposez désormais de cinq positions de capot ou volet de radiateur qui vous offrent un contrôle plus précis de la température. Par ailleurs, sur certains appareils, vous pouvez mettre le volet de radiateur en mode automatique.

Commande de pas d'hélice : vous contrôlez le pas d'hélice avec les touches numériques, chacune ayant une valeur précise, ou en utilisant les touches Augmenter le pas d'hélice et Réduire le pas d'hélice pour un contrôle plus pratique et plus précis de l'hélice.

Hélice à pas fixe : certains appareils anciens figurant dans le jeu sont équipés de simples hélices à pas fixe en bois. Celles-là, bien sûr, n'ont pas de commande automatique, et ne nécessitent pas l'intervention du pilote.

Hélice à pas variable : ces hélices sont équipées de pales à incidence variable. Dans ce cas, la commande de pas d'hélice agit directement sur le pas de la pale et nécessite d'être ajustée en permanence tandis que la vitesse de l'avion change. Notez qu'un réglage trop faible du pas d'hélice peut entraîner l'emballement du moteur.

Certains appareils sont équipés d'un contrôle automatique de l'hélice. Cependant, le pilote peut agir sur le pas et régler manuellement l'angle des pales si nécessaire.



Hélice à vitesse constante : les hélices les plus sophistiquées et les plus courantes de la Seconde Guerre mondiale étaient les hélices à vitesse constante. Avec celles-ci, le pilote utilise la commande pas afin de régler le régime de son moteur, tandis que le régulateur de l'hélice tente de maintenir le nombre de tours/minute défini.

Hélice aéromécanique : ce type d'hélice équilibre les forces aérodynamiques et l'inertie de l'hélice afin de maintenir une incidence optimale des pales. Il ne nécessite aucune intervention du pilote.

Mise en drapeau de l'hélice : certaines hélices vous permettent de mettre les pales "en drapeau" ou de tourner les pales parallèlement au courant d'air afin de réduire la traînée. Cela devient essentiel lorsqu'un moteur tombe en panne en vol.

Commande de magnéto : les moteurs d'avion à piston utilisent des magnétos pour entraîner les bougies d'allumage. Il y a deux magnétos, la gauche et la droite, et normalement, les deux fonctionnent. Cependant, vous pouvez désigner la magnéto active en utilisant les touches de commande Magnéto suivante et Magnéto précédente, ou les couper pour éteindre le moteur.

Commande d'extincteur : de nombreux appareils, principalement les gros avions multi-moteurs, étaient équipés d'extincteurs dans le compartiment moteur. Sur de tels appareils, vous pouvez actionner les extincteurs sur les moteurs sélectionnés à l'aide de la touche de commande correspondante. Cependant, il n'est pas certain que cela suffise à éteindre l'incendie, et l'extincteur n'a qu'un nombre limité de charges.

GÉRER L'ÉQUIPAGE D'UN APPAREIL

Pacific Fighters propose plusieurs types d'appareils embarquant un équipage. Ainsi en est-il des bombardiers en palier, sur lesquels l'utilisateur doit utiliser des viseurs de bombardement. Voici quelques informations d'ordre général concernant ces avions.



JOUEUR SEUL

Vous pouvez changer de position à l'intérieur de votre appareil en utilisant la touche Position pilote ou Mitrailleur (C par défaut). Vous pouvez également attribuer jusqu'à 10 touches de commande (Monter dans le cockpit n°N) dans le menu Commandes afin d'accélérer la navigation dans un appareil à équipage multiple. Une pression sur la touche Monter dans le cockpit n°N vous amène directement à la place voulue.

Lorsque vous quittez un cockpit pour un autre, l'intelligence artificielle de l'ordinateur prend le contrôle de votre précédente position (elle pilote l'avion si vous prenez la place du mitrailleur de queue et actionne la mitrailleuse de queue lorsque vous contrôlez l'avion). Vous pouvez désactiver cette option en utilisant le bouton Activer/désactiver le pilote automatique d'altitude. Dans ce cas, vous devrez activer/désactiver l'intelligence artificielle manuellement pour tout poste que vous prendrez. Vous pourrez alors contrôler votre appareil (à l'aide du joystick) et actionner une tourelle de mitrailleuse (à l'aide de la souris) en même temps.

MULTIJOUEURS

La plupart des options de navigation cockpit et d'automatisation IA joueur seul fonctionnent en mode Multijoueurs. Cependant, il existe certaines restrictions.

En mode Multijoueurs, le pilote automatique de navigation et de pilotage ne peut être activé, ce qui laisse la responsabilité du pilotage de l'appareil aux joueurs humains. En mode Coopératif, les joueurs qui ont opté pour les places de mitrailleurs dans le menu Briefing ne peuvent accéder qu'aux postes de mitrailleurs dans l'appareil. Cependant, le pilote de l'avion peut occuper le poste qu'il veut (bien qu'il soit toujours responsable du contrôle de l'appareil).

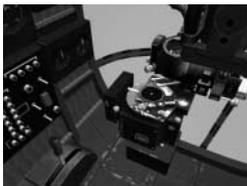
UTILISER LES VISEURS DE BOMBARDEMENT

Pour utiliser les viseurs de bombardement, vous devez définir les touches de commande correspondantes dans le menu Commandes. Ces touches de commandes sont spécifiques à certains modèles de viseurs, et toutes ne s'appliquent pas à tous les modèles.

Certains bombardiers de Pacific Fighters sont équipés de viseurs de bombardement qui lâchent automatiquement leur cargaison lorsque l'avion atteint la position idéale définie en fonction des paramètres que vous spécifiez. D'autres bombardiers en palier utilisent des viseurs plus primitifs qui ne sont pas vraiment précis et qui nécessitent de larguer les bombes manuellement. Reportez-vous au fichier Lisez-moi pour de plus amples informations sur les différents viseurs de bombardement disponibles.

UTILISER UN VISEUR DE BOMBARDEMENT AVANCÉ

Avant de procéder à la campagne de bombardement, vous devez indiquer l'altitude de bombardement et la vitesse de l'appareil. La distance réelle de l'avion à la cible peut être saisie à l'aide des touches Accroître l'altitude du viseur de bombardement et Diminuer l'altitude du viseur de bombardement. La vitesse de l'avion est indiquée à l'aide des touches Accroître la vitesse du viseur de bombardement et Réduire la vitesse du viseur de bombardement. Notez que la vitesse effective (et non la vitesse indiquée) doit également être saisie (elle peut être obtenue à partir de l'indicateur de vitesse lorsque vous n'êtes pas en mode Vue cockpit). Lorsque le viseur de bombardement est configuré, le lanceur doit acquérir la cible avec la mire. Activez le collimateur (Maj+F1 par défaut) pour vous pencher sur la lentille de l'oculaire. Utilisez les touches Accroître la distance du viseur de bombardement et Diminuer la distance du viseur de bombardement pour régler l'angle visuel de celui-ci sur la position la plus avancée (85 degrés) et scrutez l'horizon à la recherche de l'objectif à bombarder. La mire se stabilise automatiquement dans les 30 secondes, mais toute inclinaison de l'appareil réduit à néant le réglage du viseur. L'éclairage de la mire s'éteint et vous devez remettre l'avion en palier et attendre que le viseur soit de nouveau en état et stabilisé. Alors seulement, l'éclairage de la mire se rallume. Après avoir commencé la traque, un avion ne doit pas être incliné de plus de 4,5 degrés ou le viseur de bombardement perd sa stabilité. Seuls sont autorisés de légers ajustements horizontaux. Utilisez les touches Accroître la distance du viseur de bombardement et Diminuer la distance du viseur de bombardement pour régler la position de la mire. Lorsque la mire est sur la cible, activez le calcul de visée à l'aide de la touche Automatisation du viseur de bombardement. Le viseur de bombardement commence alors à suivre l'objectif. Assurez-vous que la cible demeure à l'intérieur de la croix du réticule et, si nécessaire, corrigez le mouvement de la mire à l'aide des touches Accroître la vitesse du viseur de bombardement et Réduire la vitesse du viseur de bombardement (pour cela, vous n'êtes pas obligé d'utiliser les touches Accroître la distance du viseur de bombardement et Diminuer la distance du viseur de bombardement). Les bombes sont larguées automatiquement lorsque l'avion atteint la position adéquate.



UTILISER UN VISEUR DE BOMBARDEMENT SIMPLE

Avant de traquer la cible, l'altitude de bombardement et la vitesse de l'appareil doivent être saisies dans le viseur. La distance réelle de l'avion à la cible peut être saisie à l'aide des touches Accroître l'altitude du viseur de bombardement et Diminuer l'altitude du viseur de bombardement. Saisissez la vitesse de l'avion en utilisant les touches Accroître la vitesse du viseur de bombardement et Réduire la vitesse du viseur de bombardement. Notez que la vitesse effective (et non la vitesse indiquée) doit également être saisie (elle peut être obtenue à partir de l'indicateur de vitesse lorsque vous n'êtes pas en mode Vue cockpit). Activez le collimateur (Maj+F1 par défaut) pour vous pencher sur la lentille de l'oculaire. L'intersection entre la ligne verticale centrale et la ligne horizontale courbe forme une mire. Le lanceur doit larguer les bombes manuellement lorsque l'objectif est sous cette intersection.

FONCTIONNALITÉS ADDITIONNELLES

FLOTTE D'UN PORTE-AVIONS

Les appareils qui décollent et atterrissent sur des porte-avions disposent de deux fonctionnalités supplémentaires par rapport aux appareils basés au sol : une crose d'arrêt et des ailes repliables. La crose d'arrêt permet d'être stoppé rapidement sur le pont du porte-avions sans tomber de l'autre côté. Si votre appareil est équipé d'une crose d'arrêt, elle se déploiera automatiquement quand vous abaissez votre vitesse et se rétractera lorsque vous l'augmenterez. Les ailes repliables servent à diminuer l'espace occupé par un appareil et donc à concentrer plus d'avions dans l'espace réduit d'un hangar de porte-avions. Dans la section Commandes, vous devrez

affecter une touche à Ailes repliables pour utiliser cette fonctionnalité. Cette touche basculera les ailes de votre appareil entre la position dépliée et repliée. La gestion détaillée des hangars n'étant pas modélisée dans Pacific Fighters, les ailes repliables n'ont que peu d'utilité dans le jeu. Cependant, vous noterez que lorsqu'un grand nombre d'appareils se présente sur le pont du porte-avions, ceux situés à l'arrière ont les ailes repliées. Si vous ne démarrez pas en tête, vérifiez vos ailes. Il n'y a rien de plus embarrassant que de décoller avec vos ailes en position repliée.

GLISSEMENT TPS

Cette fonction permet de se déplacer rapidement entre les points de cheminement de mission au cas où le vol durerait trop longtemps. Lorsque vous utilisez cette option, le rendu 3D est complètement désactivé et seule l'horloge du jeu apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. En outre, le jeu ne modélise pas toutes les fonctions normales de l'IA, telles que la consommation de carburant, les trajectoires, etc. En d'autres termes, tous les processus de jeu fonctionnent normalement, mais beaucoup plus rapidement. Veuillez noter que cette option mobilise une grande partie de la puissance du processeur et sa vitesse dépend des spécifications de votre matériel et du nombre d'appareils et autres objets de l'IA au cours de la mission. Par défaut, aucune touche n'est affectée à cette option. Vous devez la déterminer depuis la section Commandes du jeu.

VERRIÈRES AMOVIBLES

La plupart des nouveaux appareils de Pacific Fighters vous permettent d'ouvrir et fermer leur verrière. Dans la section Commandes, vous devrez affecter une touche à Ouvrir la verrière pour utiliser de cette fonctionnalité. Cette touche ouvrira et fermera votre verrière.

En ouvrant la verrière, vous avez plus de visibilité mais également une plus grande résistance à l'air, ce qui diminue les performances de votre appareil. Nous vous recommandons grandement d'entamer un combat avec votre verrière fermée.

REMARQUE : si vous lancez la commande standard d'Éjection (Ctrl+E par défaut) avec votre verrière ouverte, la verrière n'aura pas à être larguée et, dans la plupart des cas, l'éjection sera un peu plus rapide.

HABILLAGE PERSONNALISÉ DES APPAREILS, INSIGNES D'ESCADRON ET DÉCORATION DU NEZ

Quand vous jouez à Pacific Fighters, vous pouvez disposer de livrées personnalisées pour tous les appareils que vous utilisez. Dans les parties en ligne, ces livrées seront vues par tous les joueurs qui jouent avec vous. Les livrées personnalisées sont créées en utilisant des fichiers Void.bmp se trouvant dans les répertoires correspondant à chaque appareil.

Par exemple, dans le répertoire Paintschemes/Skins/A6M2, chargez le fichier Void.bmp dans un éditeur d'images et décidez-le comme bon vous semble. Vous pouvez donner au fichier BMP obtenu le nom de votre choix. Enregistrez-le au format Windows BITMAP 256 couleurs. Copiez le fichier BMP obtenu dans le répertoire correspondant à l'appareil choisi. Si vous voulez créer un nouvel insigne d'escadron pour votre escadrille favorite, suivez les instructions ci-dessous. Notez que tous les appareils de Pacific Fighters ne peuvent pas afficher un insigne d'escadron.

1. Créez un insigne d'escadron de 64x64 ou 128x128 pixels avec votre éditeur d'images préféré.
2. Enregistrez-le au format Windows BITMAP 256 couleurs.
3. Copiez le fichier dans le répertoire Paintschemes/Regiments. Vous pouvez utiliser le nom de fichier de votre choix, par exemple le nom de votre escadron.
4. Avec le Bloc-notes de Windows, créez un fichier texte sans l'extension .TXT, avec un nom correspondant à celui de votre fichier graphique. Vous pouvez également copier le nom du fichier à partir de ceux qui sont fournis dans la liste des fichiers existants et le renommer. Spécifiez le pays et le nom de l'escadron dans ce fichier. Nous vous recommandons d'utiliser un des fichiers existants de notre liste pour voir comment les informations sont stockées afin d'éviter les erreurs.



- **country** = US (pays, abréviation standard internationale à 2 lettres. Par exemple US, JP, GB, etc.)
- **id** = ZZ (identifiant de l'escadron, 2 lettres, utilisé pour certains bombardiers)
- **groupeNumber** = 1 (numéro de groupe. Utilisé seulement pour les appareils allemands)
- **short** = VMF 214 (abréviation / nom court de l'escadron)
- **info** = Black Sheep Squadron : USMC (nom complet de l'escadron)

Si vous souhaitez créer une nouvelle décoration du nez de vos appareils ou de ceux de l'IA (pour les avions Alliés seulement), suivez les instructions ci-dessous :

1. Créez une décoration du nez en 512x256 pixels avec n'importe quel éditeur d'images.
2. Enregistrez-la au format Windows BITMAP 256 couleurs.
3. Copiez le fichier dans le sous-répertoire Paintschemes\Noseart de votre répertoire Pacific Fighters. Vous pouvez utiliser le nom de fichier de votre choix.

Depuis le menu de briefing des missions multijoueurs ou dans les réglages avancés du Constructeur de mission rapide, sélectionnez Armement et choisissez votre nouvelle livrée, insigne d'escadron ou décoration de nez avant de décoller. Vous volerez alors avec le nouvel habillage sur votre avion. Si d'autres joueurs en ligne ont activé l'option Skin download, ils pourront voir votre nouvel habillage d'appareil.

MESURE DU FPS (TAUX DE RAFRAÎCHISSEMENT) INTÉGRÉ

Cette fonctionnalité s'active et se désactive via une commande à la console. Pour accéder aux commandes à la console, appuyez sur la touche "~" pour ouvrir la fenêtre de chat, puis sur la touche ">" pour passer en mode console.

La syntaxe de la commande est :

fps [START|STOP] [SHOW|HIDE] [LOG <sec>]

Les paramètres START ou STOP servent à lancer ou arrêter la mesure. Une fois la mesure arrêtée, les statistiques de FPS accumulées jusqu'à cet instant sont affichées.

Les paramètres SHOW ou HIDE indiquent s'il faut afficher les statistiques de FPS en haut de l'écran de jeu.

LOG définit l'intervalle (en secondes) auquel les statistiques de FPS seront indiquées à la console. LOG 0 désactive l'affichage. Par exemple : pour lancer le calcul des statistiques en arrière-plan, utilisez fps START HIDE LOG 0. Vous pourrez alors utiliser fps STOP pour voir votre moyenne de FPS.

FONCTIONNALITÉS AVANCÉES ADDITIONNELLES

Si vous le souhaitez, vous pouvez disposer de fonctionnalités supplémentaires comme :

- Pas de sous-titres pour les voix des pilotes
- Pas d'audio pour les pilotes (conversation radio)
- Pas de textes ni d'avertissements à l'écran
- Pas d'effets de reflet d'objectif



- Contrôle haut/bas de la souris inversé pour le mitrailleur arrière

Comment les utiliser :

1. Avec le Bloc-notes de Windows, éditez le fichier conf.ini de votre répertoire Pacific Fighters.
2. Trouvez la section [game] et, à l'intérieur de celle-ci, modifiez la valeur du chiffre en regard de la variable texte. Les seules valeurs acceptées sont 0 et 1.
 - **NoSubTitles** = x (Sous-titres pour les voix des pilotes; 1=aucun, 0=tous)
 - **NoChatter** = x (Conversation radio; 1=aucune, 0=toutes)
 - **NoHudLog** = x (Textes et avertissements à l'écran; 1=aucun, 0=tous)
 - **NoLensFlare** = x (Effet de reflet d'objectif; 1=aucun, 0=tous)
3. Trouvez la section [rts_mouse]. Vous pouvez y inverser la souris pour le mitrailleur arrière (0 = normal, 1 = inversé).
4. Une fois vos changements effectués, enregistrez le fichier confi.ini et lancez le jeu.

MUSIQUE DANS PACIFIC FIGHTERS

Les fichiers audio doivent être des fichiers standard Windows RIFF (avec l'extension .wav), mais avec des données au format MPEG - Layer 3, 44100Hz, stéréo. Vous pouvez créer de tels fichiers à l'aide des nombreux logiciels de conversion existants. Vérifiez bien que le fichier obtenu est au bon format et avec la bonne extension, sinon il ne pourra être lu correctement.

Vous pouvez changer la musique fournie avec IL-2 dans l'Intro et le Menu principal. Vous devez copier les nouveaux fichiers avec les noms correspondants dans les répertoires suivants :

- **Samples\Music\Intro** – Musique de l'Intro. Nom de fichier : Intro.wav
- **Samples\Music\Menu** – Musique du Menu principal (dépend du pays choisi)

Les fichiers du menu doivent avoir les noms suivants :

- **us.wav** – Pour les Alliés.
- **ja.wav** – Pour les Japonais.

Si vous voulez, vous pouvez aussi jouer à Pacific Fighters avec de la musique pendant les missions. Choisissez votre musique favorite, convertissez-la au format spécifié et copiez les fichiers audio obtenus dans les répertoires du jeu. Les fichiers audio lus pendant le jeu doivent être placés dans les répertoires suivants :

- **samples\Music\TakeOff** – Au décollage.
- **samples\Music\InFlight** – En vol.
- **samples\Music\Crash** – Quand votre avion est endommagé.

À l'exception de la musique d'intro et de menu, vous pouvez avoir plusieurs fichiers audio dans chaque répertoire. Ils sont lus aléatoirement. Dans ce cas, le nom du fichier n'est pas important.

ENTRAÎNEMENT

Ce paragraphe est destiné aux débutants qui font leurs premiers pas sur un simulateur de vol. Chaque mission d'entraînement est construite de telle manière que, durant la démonstration, un texte expliquant les actions du pilote apparaisse à l'écran.

Même si vous êtes un habitué des simulateurs de vol, nous vous recommandons de regarder au moins une fois la mission d'entraînement. De nombreuses fonctionnalités de Pacific Fighters, notamment celles liées aux porte-avions, sont spécifiques à ce jeu et n'ont jamais été accessibles auparavant.

Les missions sont regroupées par pays et classées par niveau de difficulté. Les tâches les plus faciles sont en tête de liste et, plus vous descendez, plus la complexité des leçons s'intensifie.

AVANT DE COMMENCER

Vous trouverez ici un bref rappel des options du Menu principal. Les plus importantes d'entre elles sont :

Tableau de service du pilote : ici, vous pouvez créer (ou choisir) votre pilote pour un usage futur dans les différents modes du jeu.

Mission simple : le mode "mission simple" est destiné aux missions qui n'ont aucun effet sur la carrière.

Carrière du pilote : mode campagne. Dans ce mode, votre héros accomplit une tâche après l'autre, garde une trace de ses résultats au combat, change régulièrement d'équipement pour un plus récent, reçoit des médailles et monte en grade après un certain temps. En d'autres termes, il combat.

Multijoueurs : mode Multijoueurs.

Constructeur mission rapide : générateur rapide de missions aléatoires. Nous reviendrons en détail sur son fonctionnement.

Constructeur mission complète : éditeur de mission. Il crée également des missions, comme le Constructeur de mission rapide, mais ici, l'utilisateur contrôle l'ensemble du processus de création. C'est un instrument plus compliqué, mais également plus puissant. Reportez-vous à la section spéciale qui vous explique comment l'utiliser.

Entraînement : missions pour les débutants.

Lire un enregistrement : Pacific Fighters vous permet de créer des enregistrements. En d'autres termes, tout ce que vous faites au cours d'une mission est enregistré. Cette option du menu vous permet de relire ces enregistrements.

Visualiser les objets : ici, vous pouvez examiner de près tous les objets 3D modélisés pour le jeu et trouver des informations détaillées sur les caractéristiques de combat de l'équipement militaire.



Commandes : ici, vous pouvez réaffecter des boutons de commande et créer votre propre configuration.

Crédits : ce serait très aimable d'appuyer au moins une fois sur le bouton, juste par curiosité.

Configuration matérielle : vous pouvez régler les paramètres relatifs à votre matériel. Cette option est également utilisée pour choisir la solution optimale tout en déterminant la vitesse de fonctionnement du programme et le détail du rendu 3D.

Difficulté : inclut différents paramètres liés au réalisme. Il faut noter que le réalisme dans ce simulateur de vol peut poser problème aux débutants. Même les amateurs de simulation sont divisés sur le sujet : ce que certains d'entre eux considèrent comme normal est jugé purement et simplement irréaliste par les autres.

Quitter : permet de quitter le jeu, c'est parfois nécessaire.

Revenons maintenant plus en détail sur chaque élément du menu.

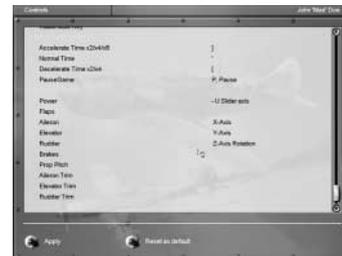
TABLEAU DE SERVICE DU PILOTE

Pacific Fighters peut stocker des informations sur plusieurs pilotes virtuels en même temps. Pour commencer, appuyez sur le bouton Créer et générer une nouvelle entrée dans la liste du fichier de personnel. Tout ce que vous avez à faire, c'est de saisir un nom complet et un indicatif d'appel en cliquant dans les champs correspondants. Le processus est terminé lorsque vous avez choisi un pilote. Pour ce faire, cliquez sur l'entrée correspondante et appuyez sur le bouton Sélectionner. Après cela, vous revenez au Menu principal où le pilote choisi apparaît dans un indicateur spécial. Tous les réglages de contrôle individuels sont conservés.



COMMANDES

Comme nous l'avons déjà dit, vous pouvez réaffecter les commandes. L'ascenseur situé à droite permet de parcourir le menu Commandes. La gauche du menu recense les différentes actions possibles (ex. : "Larguer le socle") et la droite, la touche déclenchant cette action (dans cet exemple, il s'agit du "G"). Si, pour une raison ou une autre, vous n'êtes pas satisfait des paramètres par défaut, cliquez sur le champ dans lequel est spécifiée la touche. Celle-ci est entourée d'un cadre gris. Il vous suffit d'appuyer sur la touche de raccourci (ou sur un bouton de la souris ou du joystick) que vous voulez lui affecter.



Peut-être trouverez-vous que les paramètres précédents étaient meilleurs. Nous avons donc prévu un bouton "Rétablir par défaut" qui réinstalle la configuration "par défaut".

Si vous êtes dans une configuration HOTAS (Hands On Throttle And Stick : Mains sur la manette des gaz et le manche), effectuez les actions décrites ci-dessus à une petite différence près : après avoir cliqué sur l'axe que vous voulez assigner pour votre HOTAS, déplacez le périphérique en question légèrement dans la direction correspondante.

Pour quitter ce menu, appuyez sur le bouton Appliquer. Toutes les modifications seront activées immédiatement.

PARAMÈTRES JOYSTICK SUPPLÉMENTAIRES

Appuyez sur le bouton Configuration matériel dans le Menu principal du jeu. Lorsque le menu apparaît, appuyez sur le bouton Entrée. Ici, vous pouvez définir les fonctions suivantes pour votre joystick :

- **Zone neutre** permet de définir une zone neutre dans laquelle les petits mouvements du manche n'auront aucun effet à l'écran. Cette fonction peut être utile si vous utilisez un simulateur de vol pour la première fois ou si vous possédez un vieux joystick. Si vous êtes un utilisateur averti, nous vous recommandons de régler la zone neutre dans la position gauche ou très proche de la position gauche.
- **Filtrage** vous permet de définir un filtre numérique si votre joystick ne réagit pas de la manière voulue.
- Vous pouvez sélectionner les axes de base du joystick et modifier leur profil en procédant à un réglage en finesse dans le tableau de paramétrage de la courbe de réaction du manche. Certains joysticks nécessitent un réglage fin, mais la plupart fonctionnent correctement avec les paramètres par défaut. Vous pouvez sélectionner l'axe destiné à un réglage fin dans la fenêtre de gauche.
- Pour activer ou désactiver la fonction Retour de force, basculez l'interrupteur correspondant sur Marche ou Arrêt.
- Si vous pensez que nos paramètres par défaut étaient plus appropriés, appuyez sur le bouton Par défaut. Tous les paramètres sont rétablis aux valeurs par défaut.
- Appuyez sur Retour pour quitter ce menu. Dans ce cas, les changements effectués sont appliqués immédiatement.

CONSEILS

Pour ceux qui ont du mal à contrôler les appareils avec le profil de joystick par défaut (courbes de sensibilité axiale dans le menu Entrée), nous fournissons des courbes de sensibilité que nous trouvons plus adaptées pour la plupart des contrôleurs de jeu récents.

Pour configurer les courbes, allez dans le menu Entrée dans Configuration matériel dans le Menu principal et changez les valeurs selon le tableau suivant :

Pitch:

0 5 10 17 25 33 43 54 71 100

Roll:

0 3 7 15 25 35 50 66 84 100

Yaw:

0 8 19 29 39 51 62 75 86 100

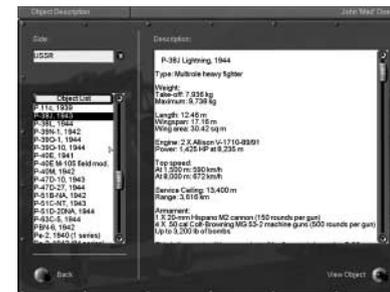
ATTENTION : MODE PAUSE

Si vous restez en mode pause (avec la touche P) pendant une longue période d'affilée (10 minutes ou plus), le jeu peut s'en trouver ralenti à son redémarrage. La seule solution à ce problème est de quitter le jeu puis de relancer Pacific Fighters.

VISUALISER LES OBJETS

Il y a une foule d'objets 3D dans le jeu. Ce menu vous permet d'accéder au suivant où tous les objets sont divisés en catégories.

- **Appareils** : tous les appareils.
- **Chars** : pas seulement les chars, mais également les pièces d'artillerie autopropulsées.
- **Navires** : navires de guerre, sous-marins et bâtiments de pêche.
- **Véhicules & Artillerie** : véhicules tractés et pièces d'artillerie.



Après avoir choisi l'une des catégories mentionnées ci-dessus, vous accédez directement au mode visualisation. La liste des objets est répartie en deux catégories : Rouge (Alliés) et Bleue (Axe). Faites votre choix via le menu déroulant Sélectionner pays.

Choisissez ce que vous voulez dans la partie gauche du menu. Une description de l'objet apparaît alors dans une grande fenêtre. Appuyez sur le bouton Afficher situé dans le coin inférieur droit pour afficher son image 3D.

Vous pouvez faire des zooms avant ou arrière sur cette image en appuyant sur le bouton gauche de la souris et en la déplaçant vers l'avant ou vers l'arrière. Vous pouvez également orienter l'image en appuyant sur le bouton droit de la souris et en la déplaçant dans la direction de votre choix.

Après avoir examiné l'objet, vous pouvez revenir à sa description à l'aide du même bouton (l'inscription sur le bouton sera remplacée par Texte).

Pour quitter le mode de visualisation, appuyez sur le bouton Retour.



LIRE UN ENREGISTREMENT

Il existe deux types d'enregistrement, Normal et En ligne.

ENREGISTREMENT NORMAL

Les enregistrements effectués au cours d'une mission sont sauvegardés sous la forme de fichiers spéciaux avec l'extension .trk dans le répertoire Records. L'option Lire un enregistrement du Menu principal permet de les relire.

Une fois cette option choisie, vous accédez à un menu qui contrôle la lecture des enregistrements. Dans la partie supérieure de ce menu figure une fenêtre dans laquelle vous choisissez votre enregistrement. En dessous, trois interrupteurs à bascule permettent d'activer ou de désactiver les options listées ci-dessous. Lorsqu'un interrupteur est basculé sur Marche, il est en position relevée.

- **Boucle** : permet de désactiver la lecture en boucle ce qui est très pratique pour le montage.
- **Compression manuelle du temps** : active/désactive la compression du temps durant la lecture de l'enregistrement.
- **Contrôle manuel de l'affichage** : active/désactive le changement de vue.
- **Messages en vol** : détermine si les messages reçus par le pilote durant sa mission apparaissent à l'écran.

Deux boutons s'affichent sous ces options :

- **Menu principal** : permet de revenir au Menu principal.
- **Lire un enregistrement** : débute la lecture d'un enregistrement.

Lorsque vous avez choisi l'enregistrement et appuyé sur le bouton Lire un enregistrement, le programme le charge et la lecture débute. Vous pouvez interrompre le processus à tout moment en appuyant sur la touche Échap. Vous revenez alors au menu précédent. La seule différence réside dans les boutons : celui de gauche est nommé Interrompre la lecture et celui de droite Continuer. Ils permettent de reprendre ou d'interrompre la lecture de l'enregistrement.

Si vous appuyez sur le bouton Interrompre, les commandes d'origine Menu principal et Lire un enregistrement réapparaissent.

ENREGISTREMENT EN LIGNE

Cette option est disponible dans tous les modes de jeu en ligne ainsi que dans les parties joueur seul. Vous pouvez lancer l'enregistrement de deux façons :

- Pendant le déroulement du jeu, appuyez sur Échap, puis cliquez sur le bouton Démarrer/Interrompre l'enregistrement dans le menu qui apparaît.
- Vous pouvez affecter une touche spéciale depuis le menu Commandes afin de démarrer ou d'interrompre plus rapidement l'enregistrement. Pendant le déroulement du jeu, il vous suffit d'appuyer sur ce bouton pour lancer ou interrompre l'enregistrement. Chaque enregistrement est sauvegardé automatiquement sous le nom quick0000.ntrk. (L'enregistrement suivant est nommé quick0001.ntrk, etc.)



Vous pouvez maintenant lire et éditer ces enregistrements de la même manière que les enregistrements normaux.

FONCTION SPÉCIALE

Dans Enregistrement en ligne, vous pouvez ne sauvegarder que des morceaux choisis. Il suffit d'appuyer plusieurs fois sur la touche Démarrer/interrompre en cours de partie pour n'enregistrer que les parties les plus intéressantes du combat ou du vol. Outre l'économie de mémoire, cette fonction permet de ne garder que le meilleur et évite la relecture fastidieuse d'un vol interminable.

REMARQUES IMPORTANTES :

- Tous les habillages de l'utilisateur sont stockés dans un fichier d'Enregistrement en ligne.
- Si la communication vocale est activée, toutes les conversations sont également enregistrées dans les fichiers.
- Quand vous sauvegardez un fichier d'enregistrement, assurez-vous que le nom de fichier ne comporte aucun caractère spécial ou régional. Si vous ignorez cette contrainte, le message "Track file 'records\<<file name w/symbols> not included section [\$\$\$record]" s'affichera au chargement du fichier. Si par erreur, vous avez déjà enregistré un fichier comportant des caractères spéciaux, renommez simplement ce dernier en utilisant l'Explorateur Windows. Le fichier sera alors chargé correctement. Les fichiers d'enregistrement sont stockés dans le répertoire "Records" de votre répertoire d'installation.

JOUEUR SEUL

Dans Pacific Fighters, vous pouvez livrer des combats virtuels sous les couleurs du Japon, des États-Unis, du Royaume-Uni et des Pays-Bas.

MISSIONS SIMPLES

Vous pouvez accomplir la tâche de votre choix au cours de cette mission. Vos performances n'ont aucun effet sur votre statut de pilote ou votre compte privé.

Activez ce mode pour accéder au menu de la mission. Vous y trouvez les éléments suivants :



- **Sélectionner pays** : ici, vous choisissez le pays pour lequel vous allez combattre.
- **Type de mission** : combat tournoyant ou bombardement.
- **Fichiers mission** : chaque mission est stockée dans un fichier spécial. Vous pouvez parcourir la liste des fichiers et charger n'importe lequel. Pour vous simplifier la tâche, nous avons placé un court résumé de la mission à droite de la liste.

CARRIÈRE DU PILOTE (MODE CAMPAGNE)

Il existe deux types de campagnes dans Pacific Fighters : arborescente statique et dynamique. Les campagnes arborescentes statiques sont des campagnes simples prêtes à l'emploi qui ne dépendent pas de vos performances. Les missions de ces campagnes sont créées dans le Constructeur de mission complète, puis réunies dans une campagne. Vous pouvez concevoir une campagne statique selon vos goûts et votre imagination et vous lancer dans une mission correspondant exactement à ce que vous souhaitez.



Les campagnes dynamiques sont créées automatiquement par notre moteur de campagne dynamique. Vous sélectionnez votre nation, un escadron et les avions que vous voulez piloter dans toutes les opérations. Vous décidez du moment auquel vous souhaitez participer aux combats. Ensuite, l'ordinateur créé la première mission de la campagne. À l'issue de la mission, les résultats sont traités et une autre mission est générée, et ainsi de suite, jusqu'à la fin de la guerre. Dans la mesure où les conditions, les objectifs, l'heure, la météo, l'opposition et presque toutes les données sont déterminées aléatoirement, les missions des campagnes dynamiques ne se répètent jamais.

Quelle que soit l'opération en cours, vos forces avancent ou se replient. La ligne de front se déplace en fonction du contexte historique, mais vous pouvez, dans une certaine mesure, accélérer ou ralentir sa progression. Lorsque vous détruisez un objet, il reste à l'état de ruines pendant un laps de temps déterminé par sa nature. Tout avion détruit, allié ou ennemi, réduit le nombre total d'avions de ce type, ce qui rend leur apparition moins probable. Les trains et les colonnes de transport perdus réduisent la cadence de ravitaillement. Si vous abattez ou capturez un as ennemi, il n'apparaît plus dans les combats suivants.

L'un des éléments les plus importants du mode de Campagne dynamique est votre escadron. Chaque pilote a un nom, une photo (il est possible de remplacer la photo par défaut par votre propre photo ou celle d'un ami), un grade, des médailles, un nombre de sorties et des victoires. Son niveau d'habileté est défini par son expérience au combat. Les pilotes peuvent être tués, capturés, promus, médaillés ou transférés. Ces pilotes sont remplacés, mais les nouveaux pilotes n'ont que peu ou pas d'expérience au combat. Votre escadron dispose d'un nombre limité d'appareils prêts au combat, et en dessous d'un certain point, vous devrez voler en continu en ne vous arrêtant que pour faire le plein en armes et en carburant.

Vous pouvez choisir de jouer à n'importe quel moment entre 1941 et 1945.

Vous pouvez créer une carrière pour les joueurs importants basés dans le Pacifique, un escadron basé à terre ou sur un porte-avions et piloter des chasseurs ou plusieurs types de bombardier.

Toutes les carrières sont composées de campagnes (Midway, Palau, Okinawa, etc.). Une campagne typique se compose d'approximativement 30 missions et une carrière se compose de plusieurs campagnes formant un total de 250 missions, voire plus.

Lorsque vous avez lancé le mode Campagne, choisissez votre pays et le niveau de difficulté. Notez que vous ne pourrez plus intervenir sur ces paramètres ultérieurement, vous ne pourrez que les visualiser.

Lorsque vous choisissez l'option Carrière de pilote dans le Menu principal, vous accédez au Gestionnaire de campagnes, à supposer que vous ayez sauvegardé des campagnes. Si celles-ci ne sont pas disponibles, vous devrez en créer une nouvelle. Nous vous expliquerons ultérieurement comment faire.

Pour chaque campagne, vous voyez immédiatement le type d'appareil proposé, le pays que vous défendez et le grade du personnage principal (des informations sur les grades des différents pays sont disponibles dans le fichier Lisez-moi), le nombre de médailles et de missions réussies ainsi que le niveau de difficulté.

Vous pouvez accéder à des informations plus détaillées concernant le niveau de difficulté en appuyant sur Tableau de service.

Le bouton Tableau de service fournit des informations détaillées sur la façon dont se déroule la campagne : le nombre et le type d'objectifs ennemis détruits, les médailles reçues et le nombre d'appareils perdus au combat par le joueur. Ces informations sont disponibles pour tous les joueurs recensés dans le tableau de service (voir ci-dessous).

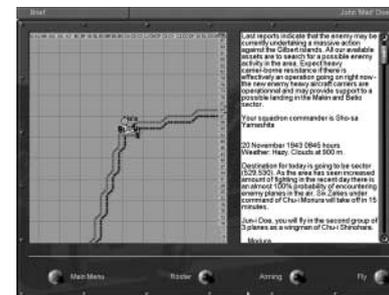
Le panneau inférieur comporte quatre boutons :

- **Retour** : revenir au Menu principal.
- **Effacer** : effacer la campagne sélectionnée.
- **Nouveau** : débiter une nouvelle campagne.
- **Charger** : charger la campagne sélectionnée.

COMMENCER UNE NOUVELLE CAMPAGNE

Si vous entrez dans une nouvelle campagne, vous devrez indiquer :

- **Pays** : pays pour lequel vous combattez.
- **Grade** : selon votre grade, vous commandez plus ou moins d'avions. Les promotions et les rétrogradations sont possibles (bien que vous ne puissiez pas être fusillé ou envoyé dans un bataillon disciplinaire).
- **Carrière** : cette option permet de déterminer ce que vous deviendrez : pilote de bombardier, pilote d'assaut terrestre ou pilote de chasse. Certaines de ces options ne sont pas disponibles pour tous les pays et toutes les campagnes, étant donné que certains types d'avions n'existaient pas encore à certaines époques.
- **Difficulté** : déterminez le niveau de difficulté une fois pour toutes pour l'ensemble de la campagne.



Mais cet as n'a pas eu de chance.

Conseil : avant de démarrer votre carrière de pilote, veuillez lire les paragraphes Réceptionner la mission, Armer votre avion et Utiliser les commandes pour donner des ordres aux pilotes IA (Communications).



MODE CAMPAGNE DYNAMIQUE

Dans Pacific Fighters, le mode de campagne principal est le mode Campagne dynamique, mais un mode Campagne statique est également disponible pour ceux qui veulent y jouer. Ceux qui veulent télécharger ou créer leurs propres campagnes arborescentes statiques trouveront ci-dessous une brève description de celles-ci.

Après avoir lancé le mode Campagne, vous devez choisir votre pays et le niveau de difficulté. Il n'y a pas de réel changement par rapport au mode Campagne dynamique.

Lorsque vous choisissez l'option Carrière de pilote dans le Menu principal, vous accédez au Gestionnaire de campagnes, à supposer que vous ayez sauvegardé des campagnes. Si celles-ci ne sont pas disponibles, vous devrez en créer une nouvelle. Nous vous expliquerons ultérieurement comment faire.

Pour chaque campagne, vous voyez immédiatement le type d'appareil proposé, le pays que vous défendez et le grade du personnage principal, le nombre de médailles et de missions réussies ainsi que le niveau de difficulté.

Appuyez sur le bouton Afficher la difficulté pour obtenir des informations plus détaillées concernant le niveau de difficulté.

Le bouton Afficher les statistiques de la carrière permet d'obtenir des informations détaillées sur la façon dont se déroule la campagne : le nombre et le type d'objectifs ennemis détruits, les médailles reçues et le nombre d'appareils perdus au combat par le joueur.

La seule différence par rapport au mode Campagne dynamique réside dans quelques boutons et fonctions de menu :

- Il n'y a pas de menus Tableau de service et Profil du pilote pour chaque pilote.
- Les menus Statistiques sont différents et les médailles ne sont attribuées qu'aux joueurs.

Conseil : comme dans le mode Campagne dynamique, avant de commencer votre carrière de pilote, veuillez lire les paragraphes Réceptionner la mission, Armer votre avion et Utiliser les commandes pour donner des ordres aux pilotes IA (Communications).

RÉCEPTIONNER LA MISSION (BRIEFINGS DE MISSION)

C'est ici que vous prenez connaissance de votre plan de vol et de votre objectif. Vous allez également choisir les armes qui équiperont votre avion. Nous vous conseillons de prendre connaissance de votre tâche en premier. Elle est indiquée sur la droite.

LA CARTE

Votre route est indiquée sur une carte. Vous pouvez déplacer la carte dans toutes les directions en maintenant le bouton gauche enfoncé et en déplaçant la souris.

La carte a plusieurs échelles. Vous pouvez passer de l'une à l'autre en appuyant sur le bouton droit de la souris. L'échelle croît jusqu'à la valeur la plus élevée avant de diminuer.

La route est délimitée par une série de points de cheminement. Ils sont de plusieurs types :

- **Décollage :** un carré affichant l'image d'un avion au décollage. Il désigne l'aérodrome d'où votre avion débutera son vol.
- **Virage :** un cercle avec un point en son centre. Votre avion devra prendre une nouvelle direction à cet endroit.
- **Attaque :** un triangle contenant l'image d'une bombe. Ce point est situé sur la cible. C'est là que vous devez accomplir votre mission.
- **Atterrissage :** un rectangle renfermant une image d'un avion en piqué. En réalité, il ne pique pas, mais se prépare à l'atterrissage. C'est ici, à supposer que tout se passe bien, que vous terminerez la mission et que vous atterrirez sur l'aérodrome.

C'est depuis ce menu que vous pouvez configurer les paramètres suivants :

- **Difficulté :** appuyez sur ce bouton pour activer un menu proposant différentes options de réalisme. Nous reviendrons plus en détail sur ces paramètres un peu plus tard.
- **Armement :** choisissez les armes pour votre mission de combat.

Lorsque vous aurez lu le descriptif de la mission et procédé aux préparatifs correspondants, vous pourrez choisir entre :

- **Voler :** passer directement à l'exécution de la mission.
- **Retour :** revenir au menu Mission.

ARMER VOTRE AVION

Où vos avions, pour être plus précis. Dans la plupart des cas, vous devrez commander d'autres pilotes et par conséquent déterminer l'emport de vos subordonnés.

Plus tard, si vous devenez officier au cours de votre mission simple ou de votre campagne, vous pourrez modifier l'emport de votre escadrille (le nom de l'appareil ou du groupe d'appareils apparaît en rouge) ou de tout l'escadron. Il est facile de vérifier si vous êtes ou non habilité à le faire : cliquez simplement sur la fenêtre Armement dans chacun des groupes d'appareils (chaque escadrille possède une fenêtre correspondante). Si vous avez la possibilité de modifier un paramètre, c'est que l'autorisation de le faire vous a été accordée. Cependant, n'oubliez pas que, par défaut, l'armement et l'emport sont optimisés pour chaque mission.



PERSONNALISATION DE L'APPAREIL

(Armement dans les autres menus)

Cette fonction vous permet de modifier plusieurs paramètres, lesquels peuvent être définis durant l'armement.

- Convergence** : en général, les rafales de canon et de mitrailleuse ne sont pas parallèles à l'axe de l'appareil qui tire. Cette convergence peut être modifiée. Tout dépend de vos préférences. Il faut bien noter que qui que vous commandiez, cette opération ne peut être effectuée que sur votre propre appareil.
- Retard roquette** : toutes les roquettes (hormis les roquettes perforantes) ont deux amorces : une amorce de contact et une amorce à retardement. Ici, vous pouvez définir le laps de temps avant l'explosion de l'amorce. Vous pouvez régler le détonateur sur 10 secondes maximum.
- Retard bombe** : parfois, vous devez bombarder à très basse altitude, ce qui vous fait courir le risque d'être touché par le souffle de vos propres bombes. Pour éviter cela, vous pouvez régler leur amorce pour qu'elles explosent après un certain délai qui vous laissera juste assez de temps pour quitter la zone dangereuse. Ce laps de temps peut être compris entre 0 (explosion instantanée) et 10 secondes.
- Quantité de carburant** : si le vol est court, vous pouvez gagner du poids sur le carburant. Bien entendu, des économies trop importantes dans ce domaine peuvent être lourdes de conséquences.
- Appareil** : cette fonction n'est valable que pour le mode Combat tournoyant multijoueurs et le Constructeur de mission rapide (réglage avancé). Vous pouvez sélectionner n'importe lequel des appareils listés. De plus, dans le Constructeur de mission rapide, vous pouvez définir les livrées pour chaque appareil de toutes les escadrilles sans modification manuelle et sans recours au Constructeur de mission complète.
- Pays** : cette fonction n'est disponible que pour le mode Combat tournoyant multijoueur et le Constructeur de mission rapide (réglage avancé). Vous pouvez changer le pays pour lequel vous volez ainsi que les marquages correspondants.
- Régiment** : cette fonction n'est disponible que pour le mode Combat tournoyant multijoueur et le Constructeur de mission rapide (réglage avancé). Vous pouvez sélectionner les régiments disponibles (emblèmes) pour votre pays.
- Livrée** : permet de modifier la livrée (dessin de camouflage). Cette option est disponible dans tous les modes.
- Pilote** : permet de modifier l'image du visage du pilote et l'apparence de sa combinaison séparément.
- Marques** : désactivez cette option pour que votre appareil ne comporte plus aucun numéro ou marque d'origine. Cette fonction s'applique simultanément à tous les appareils de l'escadrille. Cette fonction est très utile si vous souhaitez réaliser vous-même votre livrée.



Remarque : il est facile de déterminer si vous pouvez modifier ces paramètres. Il suffit de cliquer sur la fenêtre. Il est possible que dans les campagnes, les missions simples et les missions coopératives, vous ne puissiez changer d'appareil, de pays ou de régiment depuis cette fenêtre, mais vous pourrez en changer en mode Combat tournoyant multijoueur et dans le Constructeur de mission rapide. Le programme est ainsi conçu pour libérer davantage de RAM. Nous utilisons la même fenêtre pour les modes joueur seul et multijoueurs.

UTILISER LES COMMANDES POUR DONNER DES ORDRES AUX PILOTES IA

Dans tous les modes, Missions simples, Carrière de pilote et Constructeur de mission rapide, vous pouvez commander aussi bien au simple équipier qu'à l'escadron entier. Vous n'aurez parfois pas le choix.

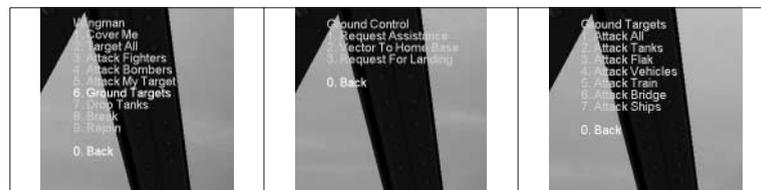
Afin de maîtriser rapidement les commandes de base, vous devez vous entraîner dans le Constructeur de mission rapide et créer différentes missions avec un nombre plus ou moins important d'appareils alliés (de 2 à 16) et une petite quantité d'appareils ennemis. Bien qu'il ne soit pas possible de vérifier de telles commandes dans le Constructeur de mission rapide, les compétences que vous y acquerez pourront se révéler pratiques lorsque vous jouerez en mode Carrière de pilote.

Par défaut, la touche Tab active les communications (comms) entre le joueur et les pilotes IA. Le principe est très simple : après avoir appuyé sur la touche Tab, la liste des commandes correspondantes aux touches 1 à 0 du clavier apparaît à l'écran. La plupart des ordres ou des demandes proposent des sous-menus supplémentaires qui renvoient à de véritables tâches. Ces dernières correspondent également aux touches 1 à 0 du clavier. En appuyant dessus, vous obtenez la réaction attendue de la part des pilotes IA.

Si vous n'obtenez aucune réaction, cela peut signifier que l'ordre est incorrect ou que le moment est inapproprié. Par exemple, les avions alliés n'appartiennent pas à votre escadrille, groupe ou escadron n'obéiront jamais à vos ordres. Un autre exemple d'ordre incorrect consiste à ordonner aux bombardiers d'attaquer des chasseurs. Ils pourront tenter d'obéir, mais le résultat ne sera pas à l'avantage des bombardiers (une telle situation ne se rencontrera que dans le cadre du Constructeur de mission rapide ou si un utilisateur a conçu une mission de manière erronée). Le troisième exemple d'ordre incorrect concerne un joueur qui ordonnerait de se remettre en formation alors que certains des avions sont au contact de l'ennemi. Obéir à vos ordres pourrait leur coûter la vie...

Il est donc indispensable de savoir donner des ordres appropriés aux pilotes IA et à leurs groupes. Un bon entraînement vous garantira la réussite en mode Carrière de pilote.

Remarque : de nombreux avions japonais, plus particulièrement au début de la guerre, n'étaient pas équipés de radios. Vous ne pourrez donc pas envoyer d'ordres radio à vos camarades ou entendre les conversations radio au cours des missions.



FONCTION SPÉCIALE

Si vous ne voulez pas que les sous-titres pour les pilotes apparaissent à l'écran :

1. Ouvrez le fichier conf.ini à l'aide du Bloc-notes de Windows.
2. Recherchez la ligne [game] dans le fichier conf.ini.
3. Recherchez la ligne NoSubTitles et remplacez le 0 par 1 : **NoSubTitles = 1**

PARAMETRES DE REALISME

N'oubliez pas que si l'interrupteur Réalisme est enclenché, un témoin rouge s'allume à gauche.

- **Démarrage moteur séparé** : si cette option est sélectionnée, vous devez démarrer les moteurs séparément. (Cette option n'est disponible que pour les appareils multi-moteurs.)
- **Gestion moteur complexe** : si cette option est sélectionnée, les radiateurs, volets de refroidissement, surpresseurs et mélange de carburant fonctionnent conformément aux réglages réels de l'appareil en question.
- **Surchauffe du moteur** : si cette option est sélectionnée, vous risquez de faire surchauffer votre moteur si vous le poussez à plein régime. Comme dans la vie réelle, les conséquences peuvent être désastreuses.
- **Effets de couple & gyroscopique** : le couple est une résultante de la rotation de l'hélice. L'appareil tend à s'incliner en direction opposée à celle de la rotation de l'hélice. Pour rester à l'horizontale, vous devez compenser ce mouvement.
- **Effet gyroscopique** : lorsque le moteur fonctionne, sa masse, assez importante, tourne à très grande vitesse et ressemble à s'y méprendre à un rotor gyroscopique. Ainsi, lorsque vous essayez d'orienter l'axe gyroscopique dans l'espace, un couple perpendiculaire à votre effort intervient. En bref, quand vous virez à droite, le nez pique, et vice versa.
- **Effet d'instabilité aérodynamique** : l'instabilité aérodynamique est un phénomène complexe qui apparaît à des vitesses élevées lorsque la structure de l'appareil vient à vibrer de plus en plus. Si vous ne parvenez pas à faire sortir l'avion de la situation qui a entraîné l'instabilité aérodynamique, l'avion finit par se désintégrer.
- **Décrochages & vrilles** : ces situations sont extrêmement dangereuses. Un pilote inexpérimenté n'est généralement pas en mesure de les contrôler.
- **Voiles noirs & voiles rouges** : lors de facteurs de G positifs très élevés, le sang tend à descendre dans le bas du corps et tout devient sombre. Cet effet est appelé "voile noir". Si vous n'utilisez pas une combinaison anti-G (ce qui est peu probable, pour être honnête), cet voile noir apparaît à approximativement + 5G. Le voile noir peut réduire considérablement votre champ de vision ou vous aveugler totalement.

Le voile rouge apparaît en cas de facteurs de charge négatifs et débute approximativement à -2G. Dans ce cas, le sang afflue vers les parties hautes du corps, la tête en l'occurrence, et un écran rouge se forme devant vos yeux. Il faut souligner que l'homme et la machine supportent moins bien les charges négatives que les positives.



L'option en question permet de désactiver ces réactions physiologiques déplaisantes. Naturellement, si vous le faites, le niveau de réalisme en pâtit considérablement.

- **Vent & turbulences** : sélectionnez cette option pour compliquer les conditions de vol. Le vent de travers rend le décollage et l'atterrissage plus difficiles et les turbulences ne permettent pas un vol sans encombre.
- **Pas de succès instantané** : si cette option est activée, vous devez terminer chaque mission avant de passer à la suivante. Dans le cas contraire, vous pouvez commencer la mission suivante même si la mission en cours n'est pas terminée.
- **Atterrissage réalistes** : si cette option est sélectionnée, vous prenez le risque de casser le châssis en cas d'atterrissage brusque.
- **Atterrissage & décollage** : ce sont les deux phases de vol les plus difficiles, plus particulièrement l'atterrissage. C'est pour cette raison que vous pouvez ne pas avoir à vous en occuper. Dans ce cas, vous débutez et terminez votre mission en vol.
- **Cockpit toujours visible** : sélectionnez cette option pour que votre cockpit soit toujours visible. Le pilotage avec un cockpit invisible est agréable et facile car rien ne réduit votre champ de vision. Dans la réalité, une telle chose est bien évidemment impossible. Cette option est destinée à ceux qui apprécient le réalisme absolu.
- **Vues externes** : pour certains, observer son propre avion de l'extérieur revient à tricher car un vrai pilote ne dispose pas d'une telle opportunité. Cette opinion n'est pas partagée par tous. Dans Pacific Fighters, nous vous permettons de désélectionner cette option qui contribue au réalisme.
- **Pas de verrouillage** : le verrouillage est un mode de suivi visuel de la cible. Le réalisme d'un tel mode est bien évidemment sujet à caution, ce qui explique que le verrouillage puisse être désactivé si vous le souhaitez.
- **Mouvements de tête** : il arrive que l'appareil soit violemment secoué. La tête du pilote bouge également et votre champ visuel est perturbé. Désactivez cette option pour empêcher que votre pilote ne bouge.
- **Pas d'icônes** : désélectionnez cette option pour que chaque appareil ou objet aérien soit signalé par une icône spéciale. Grâce à ces icônes, les différents objets se remarquent beaucoup plus facilement. Leur couleur indique la nationalité de l'objet quelle que soit sa distance. En outre, une inscription placée sur l'icône indique le type d'appareil et sa distance. On ne peut pas qualifier cette option de totalement irréaliste. Sur le plan de la résolution et du champ de vision, notre capacité à appréhender notre environnement est beaucoup plus développée dans le monde réel que dans le monde virtuel, même si toutes les autres conditions sont similaires. Dans la réalité, il n'y a pas d'icônes sur les cibles... Il est donc possible, si vous le souhaitez, de désactiver cette option.
- **Tir canon réaliste** : désactivez cette option pour que les balles partent parfaitement droit et que les dégâts causés par ces balles soient multipliés par trois.
- **Munitions limitées** : désactivez cette option pour ne jamais être à court de munitions.
- **Carburant limité** : désactivez cette option pour ne jamais être à court de carburant.



- **Vulnérabilité** : il ne s'agit pas vraiment d'une option standard. Désactivez cette option pour être invulnérable. Félicitations ! Cette option ne protège votre avion que si des obus et des balles ennemis l'atteignent. Si vous vous écrasiez, votre appareil sera détruit.
- **Pas d'icônes carte** : désactivez cette option pour que les icônes n'apparaissent pas sur la carte.
- **Pas de trajectoire sur la mini-carte** : désactivez cette option pour que votre trajectoire n'apparaisse pas sur le plan de vol.
- **Pas de barre de vitesse** : désactivez cette option pour que la barre de vitesse située dans le coin inférieur gauche de l'écran soit cachée.

CONSTRUCTEUR DE MISSION RAPIDE

Il ne s'agit pas d'un éditeur, mais plus précisément d'un générateur. Vous renseignez les paramètres nécessaires et une mission est générée pour vous, aussitôt exécutable. Ce mode peut être extrêmement utile pour se préparer aux combats en ligne dans la mesure où perdre contre un ordinateur est moins embarrassant.

Choisissez l'option Constructeur de mission rapide depuis le Menu principal pour accéder à un nouveau menu proposant les éléments suivants :

- **Sélectionner** : permet de choisir le pays sous les couleurs duquel vous jouerez. Cliquez sur le bouton pour passer de l'étoile rouge à la croix noire : ces symboles parlent d'eux-mêmes.
- **Votre escadrille** : indique le nombre et les caractéristiques des équipiers.
- **Ami** : saisissez les informations sur les autres escadrilles qui combattront à vos côtés.
- **Ennemi** : saisissez les informations sur les appareils que vous affronterez.



Vous pouvez définir les paramètres suivants pour chaque vol :

- **Nombre** : nombre d'appareils dans l'escadrille, de 0 à 3, incluant votre appareil, avec l'impossibilité de mettre 0. Pour participer à un combat, il faut être à proximité du champ de bataille. C'est pour cette raison que votre escadrille comporte au moins un appareil, le vôtre.
- **Compétence** : choix de la catégorie de pilotes.
- **Appareil** : choix des avions constituant l'escadrille.
- **Emport** : choix de l'armement pour la mission.

- **Carte** : indique où se déroulera l'action.
- **Altitude** : précise l'altitude à laquelle se déroule l'action.
- **Météo** : indiquez les conditions météo.
- **Heure** : indiquez l'heure du jour. Ces deux derniers facteurs, météo et heure, peuvent avoir une influence considérable sur le développement de votre opération.
- **Situation** : indiquez quelle partie aura un avantage tactique sur l'autre :
 - **Désavantage** : vous débutez à une altitude inférieure à celle de l'ennemi.
 - **Avantage** : vous débutez à une altitude supérieure à celle de l'ennemi.
 - **Aucune** : vous et votre ennemi êtes à la même altitude.
- **Objectif** : choix du type d'objectif terrestre. Vous pouvez omettre ce paramètre si vous le souhaitez.
- **Défense** : indiquez les défenses terrestres antiaériennes impliquées. Vous pouvez omettre ce paramètre si vous le souhaitez.

Vous pouvez enregistrer les paramètres que vous avez choisis et les charger ultérieurement à l'aide des boutons Enregistrer et Charger. Appuyez sur le bouton Voler et commencez votre vol.

Si vous changez d'avis, vous pouvez appuyer sur le bouton Retour et revenir au Menu principal.

FONCTIONS SPÉCIALES

Fenêtre de configuration avancée : cette fenêtre permet de configurer des paramètres facultatifs concernant votre escadrille ou votre ennemi. Vous pouvez ainsi changer les habillements de chaque appareil, y compris ceux pilotés par l'IA. Ces réglages s'opèrent exactement comme avec Armer votre avion (voir le paragraphe Armer votre avion de ce manuel).

Appareil : permet de sélectionner n'importe quel appareil listé sans avoir à revenir à l'écran principal du Constructeur de mission rapide. Cette fenêtre définit le nombre d'appareils en vol.



MULTIJOUEURS

Pacific Fighters permet de s'attaquer à de "véritables" cibles sur Internet ou via un réseau local (LAN). Le choix s'effectue dans les paramètres du mode Multijoueurs (accessible via Configuration matériel dans le Menu principal).

Pour créer un compte ubi.com™, choisissez un nom de compte, saisissez ce nom et choisissez un mot de passe. Sélectionnez ensuite Enregistrer pour enregistrer votre nouveau compte auprès du service de jeu ubi.com ou pour charger un compte existant.

Vous n'êtes pas obligé de vous attaquer à des cibles "vivantes". Pacific Fighters propose deux modes multijoueurs :

- **Combat tournoyant** : combat entre adversaires vivants.
- **Coopératif** : réalisation en coopération d'une mission au cours de laquelle certains adversaires ou certains alliés peuvent être contrôlés par l'IA (appareils, véhicules terrestres et autres objets terrestres).

Après avoir choisi Multijoueurs dans le Menu principal, vous accédez à un nouveau menu proposant les options suivantes :

- **Accéder au serveur** : permet de se connecter au serveur existant.
- **Créer un nouveau serveur** : permet de créer un nouveau serveur.
- **Menu principal** : permet de revenir au Menu principal.



CONNEXION AU SERVEUR EXISTANT

Après avoir choisi l'option Accéder au serveur, deux possibilités s'offrent à vous :

1. Saisissez l'adresse du serveur dans le champ Adresse du serveur.
2. Recherchez tous les serveurs disponibles à l'aide de la commande Rechercher les serveurs locaux (pour de plus amples informations, reportez-vous au fichier Lisez-moi en suivant le chemin ci-dessous : Démarrer > Programmes > Ubisoft > Pacific Fighters > Readme 1st).

Suite à cette recherche, une liste de serveurs contenant les paramètres suivants s'affiche :

- **Adresse** : adresse du serveur.
- **Nom** : nom du serveur (si le serveur l'indique).
- **Ping** : indicateur de la vitesse de connexion de chaque serveur. Plus la valeur est faible, plus la vitesse est élevée (et c'est ce que vous cherchez).

- **Utilisateurs** : nombre de joueurs connectés au serveur.
- **Type** : type de jeu (Combat tournoyant ou Coopératif).

Vous devez sélectionner un serveur dans la liste et appuyer sur le bouton Participer. Vous pouvez également interrompre le processus et revenir au Menu principal en appuyant sur le bouton Retour.

Remarque : vous ne pouvez vous connecter à un serveur coopératif que si la partie n'a pas encore commencé. Vous pouvez toutefois vous connecter à un serveur Combat tournoyant quand vous voulez.

CREER UN SERVEUR

Vous devez au minimum disposer d'une connexion Internet d'un débit de 28,8 Kbps pour espérer des performances de jeu acceptables.

Avant de lancer le serveur, vous devez connaître l'adresse IP de votre serveur. Exécutez la commande IPCONFIG.

- Win98 > Démarrer > Programmes > Commandes MS-Dos > entrez IPCONFIG et notez l'ADRESSE IP.
- Win2000 > Démarrer > Programmes > Accessoires > Commandes MS-Dos > entrez IPCONFIG et notez l'ADRESSE IP.

Envoyez cette adresse IP à vos amis.

Pour une partie en réseau, démarrez le serveur Pacific Fighters intégré. Vous devez sélectionner Multijoueurs dans le Menu principal, puis Créer un nouveau serveur. Vous pouvez ensuite saisir les renseignements suivants :

- **Nom** : nom du serveur.
- **Description** : indiquez la carte, l'heure, la météo ainsi que les autres conditions et paramètres qui caractériseront votre partie. Les visiteurs verront cette ligne avant de se connecter et décideront du serveur qui leur convient.
- **Type de jeu** : comme nous l'avons mentionné précédemment, le combat tournoyant est un combat entre des ennemis "vivants", tandis que le combat coopératif consiste en l'accomplissement de la mission en coopération.
- **Nombre max. de joueurs** : nombre maximum de joueurs sur un serveur (de 2 à 32, jusqu'à 16 en coopératif). Bien entendu, plus le nombre de joueurs est élevé, plus la puissance nécessaire est élevée.
- **Mot de passe** : cette option permet de créer une partie seulement accessible aux personnes que vous connaissez. Les sessions multijoueurs peuvent être verrouillées par un mot de passe afin de filtrer les participants. Pour modifier ce mot de passe, appuyez sur le bouton Changer.

Une fois les paramètres ci-dessus définis, cliquez sur le bouton Créer pour créer le serveur. L'étape suivante consiste à choisir votre mission. Vous pouvez charger une mission standard ou une de celles que vous avez créées depuis le générateur intégré. Dans tous les cas, les données de la mission sont envoyées aux clients.

Après le chargement de la mission, vous pouvez modifier les paramètres de Difficulté. Ce changement ne peut s'opérer que sur le serveur. Les clients reçoivent tous les mêmes paramètres depuis le serveur. Le niveau de Difficulté est donc le même pour tous.



Vous devez ensuite choisir le camp et l'équipement pour le serveur et les clients. Appuyez sur le bouton Voler et jouez.

APRÈS LA CONNEXION

Combat tournoyant : avant d'appuyer sur le bouton Voler, vous devez choisir l'appareil que vous souhaitez piloter (en appuyant sur Armement) et définir la Convergence, le Retard, la Quantité de carburant, tout comme dans la section Joueur seul. La différence réside dans le fait que vous pouvez tout visualiser et tout modifier : le camouflage des appareils (si d'autres livrées sont disponibles), le visage du pilote, la nationalité, le régiment, le numéro de votre avion et bien plus. Pour de plus amples informations, reportez-vous au fichier Lisez-moi accessible par le chemin suivant : Démarrer > Programmes > Ubisoft > Pacific Fighters > Readme.

Lorsque ces préparatifs sont terminés, revenez au menu précédent et sur la carte, choisissez votre base (que vous démarrez au sol ou dans les airs en fonction des paramètres de Difficulté du serveur).

Coopératif : dans ce mode, vous patientez dans le "hall d'attente". C'est là que tout le monde se rassemble et attend le début de la mission. La mission est alors indiquée (le choix s'effectue au niveau du serveur) et les joueurs se mettent d'accord. Vous pouvez utiliser l'utilitaire de chat ou de conversation vocale intégré (consultez la section Conversation vocale ci-dessous).

Vous devez choisir le poste de pilote ou de mitrailleur (si disponible) selon ce que vous aurez précédemment décidé avec les autres joueurs. Votre poste (mitrailleur ou pilote) sera indiqué aux autres joueurs avant le début de la mission. Tous les appareils occupés ou libres seront indiqués au même moment.

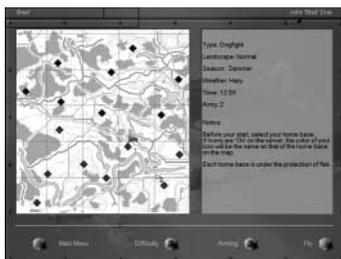
Une fois tout ceci réglé, appuyez sur le bouton Voler. La mission débute alors pour tous les joueurs connectés au serveur.

Remarque : les paramètres de Difficulté ne peuvent être définis que par le serveur. Les autres joueurs peuvent les afficher en appuyant sur le bouton Difficulté, mais pas les modifier. Tous les joueurs ont donc le même niveau de difficulté.

ATTENTION : PROBLÈMES ÉVENTUELS DANS LES PARTIES EN LIGNE

Certains PC peuvent posséder plusieurs périphériques de connexion ou des logiciels pour Internet inhabituels. Dans certains cas, peu nombreux, le jeu peut se trouver incapable de reconnaître le périphérique actif et l'adresse IP que vous utilisez pour vous connecter à Internet. Pour résoudre ce problème, procédez comme suit :

1. Lancez il2setup.exe et sélectionnez la section Réseau.
2. Assurez-vous d'avoir sélectionné le bon type de connexion (il doit correspondre à votre périphérique de connexion).
3. Dans la fenêtre IP, entrez la bonne adresse IP (consultez le manuel pour voir comment trouver l'adresse IP).
4. Dans le champ Port, entrez le numéro utilisé par votre port, compris entre 10000 et 65000. Par défaut, il s'agit de 21000. Ce port est très important dans le cas d'utilisation d'un logiciel pare-feu (firewall). Le logiciel pare-feu doit être configuré en conséquence.



Remarque : si vous jouez depuis le service de jeu Ubi.com, 2 ports sont utilisés : celui que vous avez défini (ou celui par défaut) un second port dont le numéro est le précédent + 10 (par exemple : 21000 +10 = 21010).

DIALOGUE EN MULTIJOUEURS

Le dialogue fonctionne tout le temps et dans tous les menus des sessions Multijoueurs, sauf lorsque vous paramétrez le serveur ou que vous vous connectez.

Dans tous les menus Multijoueurs, après la connexion, vous pouvez activer le chat en appuyant sur la touche correspondante préalablement définie dans Commandes. En vol, appuyez sur cette touche ou sur la touche M (qui, par défaut, affiche la carte) et cliquez sur la fenêtre de dialogue.

Vous pouvez adresser des messages :

- À tous les joueurs.
- À votre armée (définie par la couleur des aérodromes et des icônes, si les icônes sont activées dans les paramètres de Difficulté).
- À un unique joueur en ligne.

Pour envoyer un message à tous les joueurs, saisissez le texte, puis appuyez sur Entrée. Le programme vous demande alors de sélectionner un destinataire. Sélectionnez TOUS et appuyez sur Entrée.

Pour envoyer un message à votre armée, saisissez le texte et appuyez sur Entrée. Ensuite, comme précédemment, le programme vous demande de sélectionner le destinataire. Sélectionnez MON_ARMÉE et appuyez sur Entrée.

Vous pouvez aussi envoyer des messages à n'importe quel joueur. Pour ce faire, vous devez connaître le surnom du joueur. Saisissez le message, sélectionnez la ligne de texte vide et entrez le surnom (indicatif d'appel) du joueur, puis appuyez sur Entrée.

Pour obtenir les indicatifs d'appel de tous les joueurs, entrez ce qui suit dans la ligne du message spécial :

>user

Puis appuyez sur Entrée. Vous verrez apparaître les surnoms de tous les joueurs participant actuellement à la partie.



AUTRES FONCTIONS DE CONVERSATION

Messages prédéfinis : autre fonction importante de la fenêtre dialogue consistant à prédéfinir un message que vous utilisez souvent, ce qui vous fait gagner du temps.

Activez la fenêtre de dialogue, sélectionnez la ligne en dessous de la ligne de dialogue à l'aide des touches fléchées et saisissez votre message (par exemple "Rompez à gauche", "Rompez à droite", etc.). Pour envoyer ce message quand vous le souhaitez sans avoir à le saisir de nouveau, activez la boîte de dialogue, sélectionnez le message à l'aide des touches fléchées et appuyez sur Entrée. Sélectionnez ensuite le destinataire du message (voir ci-dessus). Vous pouvez faire des corrections ou remplacer l'ancien message prédéfini par un nouveau à l'aide des touches Supprimer et Effacer.



Redimensionner ou déplacer la fenêtre : vous pouvez dimensionner la fenêtre ou la déplacer à l'aide de la souris.

CONVERSATION VOCALE DANS PACIFIC FIGHTERS

La conversation vocale est contrôlée par la commande de console "radio".

Pour activer la console, tapez ">" dans la fenêtre de chat. La commande est exécutée de la manière suivante : >radio [arguments...]. Pour quitter la console, appuyez sur Suppr.

- **radio TEST [on/off]** : active le test de conversation vocale. Vous pouvez entendre le signal de votre microphone après son encodage. Vous pouvez également calibrer le niveau d'entrée du microphone. Les autres joueurs ne peuvent pas vous entendre.

Par exemple : >radio TEST on

- **radio LEVEL [valeur comprise entre 1.0 et 5.0]** : niveau d'activation vocale à partir duquel la transmission commence. Plus le niveau est élevé, plus le volume devra être fort pour commencer la transmission.

Par exemple : >radio LEVEL 1.3

- **radio LATENCY [valeur comprise entre 0.2 et 2.0]** : valeur du retard pour la réception du signal (en secondes) afin de compenser les données entrantes corrompues. Si le son comporte des sauts ou fait des bruits indésirables (ce qui est souvent le cas avec des connexions lentes), vous devez augmenter cette valeur.

Par exemple : >radio LATENCY 0.5

- **radio CODEC [lpc ou hq]** : choisit l'encodage de votre voix sur les canaux que vous créez. Le codec LPC génère des données à faible débit (environ 800 bps) mais avec une mauvaise qualité de son. Ce codec est utilisé sur les 2 canaux de base COMMON et ARMY et est également choisi par défaut sur les nouveaux canaux créés par les joueurs. Le codec HQ génère des données à haut débit (environ 8000 bps) et un son de bonne qualité mais il ne peut être utilisé qu'avec une bonne connexion (supérieure à 38 Kbps) ou en réseau local (LAN). Vous ne pouvez utiliser qu'un seul codec par canal.

Par exemple : >radio CODEC hq

- **radio AGC [on/off]** : niveau d'ajustement automatique du gain du microphone. Il est par défaut sur on. Si vous rencontrez des problèmes avec votre microphone, vous pouvez le passer sur off.

Par exemple : >radio AGC on

Vous pouvez connaître les réglages en cours en tapant la commande sans paramètre : radio CODEC, par exemple.

Pour utiliser des programmes de connexion autonome comme Roger Wilco, vous devez désactiver la conversation vocale incluse dans le jeu en réglant "Entrée audio" sur "Aucun" dans le menu Son du programme il2setup.

FONCTIONS SPÉCIALES

NOTES SUR LA COMMANDE BARRE DE VITESSE

Le serveur hébergeant un jeu en ligne a désormais la possibilité de désactiver la barre de vitesse, c'est-à-dire les informations numériques affichées dans le coin inférieur gauche de l'écran. La syntaxe de la commande est la suivante :

```
speedbar [SHOW|HIDE]
```

Si vous ne souhaitez pas que les joueurs connectés à votre serveur puissent utiliser ces instruments numériques, saisissez "speedbar HIDE".

Vous pouvez saisir "speedbar SHOW" afin de rétablir la configuration par défaut et permettre aux joueurs d'utiliser la Barre de vitesse.

Notes sur l'enregistrement des événements

Tout utilisateur participant à une partie Coopérative en ligne ou jouant en mode Joueur seul peut désormais enregistrer les événements dans un fichier texte. Pour activer cette option, ajoutez une clé eventlog sous la section [game] du fichier conf.ini. Par exemple :

```
[game]
eventlog=coop.lst
```

Dans ce cas, tous les faits marquants sont enregistrés dans le fichier "coop.lst" et peuvent être visionnés plus tard (à l'aide du Bloc-notes, par exemple).

Par ailleurs, lors d'une mission coopérative, le statut des joueurs présents dans la partie est automatiquement enregistré dans ce fichier à la fin de la mission (avec le score, les victoires et l'état mort/vivant), y compris pour les joueurs qui ont perdu avant la fin de la mission.

Les noms des unités IA correspondent aux noms de leurs missions et sont généralement conçus pour le logiciel d'analyse du livre de bord. Le nombre entre parenthèses qui suit le nom d'un appareil (exemple r01011(0)) représente un membre d'équipage individuel de l'appareil donné (0 étant le pilote, 1 le copilote ou le mitrailleur arrière, etc.)

MESSAGES STATISTIQUES EN LIGNE

Le serveur qui héberge une partie en ligne peut définir le niveau de détail des messages statistiques générés automatiquement par son ordinateur. Le niveau est déterminé dans le fichier conf.ini situé dans le dossier Pacific Fighters, à la section [chat], par la clé autoLogDetail. Par exemple :

```
[chat]
autoLogDetail = 3
```

Vous pouvez donner à la clé les valeurs suivantes

0 – Désactive tous les messages statistiques.

1 – Seuls les messages de victoire joueur contre joueur sont affichés.

2 – Les messages de victoire joueur contre joueur et IA contre joueur sont affichés.

3 – Beaucoup de bavardage.

ICÔNES DANS LES PARTIES EN LIGNE

Le serveur qui héberge une partie en ligne peut désormais définir la distance à laquelle les icônes des avions deviennent visibles. La syntaxe de la commande est la suivante :

```
mp_dotrange [FRIENDLYFOE] [DEFAULT] [COLOR <km>] [DOT <km>] [RANGE <km>] [TYPE <km>] [ID <km>] [NAME <km>]
```

Les mots clés FRIENDLY (ami) ou FOE (ennemi) déterminent à quel camp s'appliquent les paramètres suivants : les appareils de l'armée de celui qui saisit les paramètres ou les appareils de l'armée ennemie.

Les clés suivantes déterminent la distance à laquelle l'icône appropriée est activée :

- **COLOR (COULEUR)** : distance à laquelle les icônes des avions en approche prennent la couleur de l'armée à laquelle ils appartiennent. Les icônes les plus éloignées seront représentées en gris.
- **DOT (POINT)** : distance à laquelle le "point" qui représente l'avion devient visible.
- **RANGE (PORTÉE)** : distance à laquelle la mesure de distance apparaît dans l'icône.
- **TYPE** : distance à laquelle le modèle de l'avion ou la famille de modèle devient visible.
- **ID** : distance à laquelle le numéro tactique est visible.
- **NAME (NOM)** : distance à laquelle le nom du pilote de l'appareil est visible (s'il est piloté par un humain).

mp_dotrange DEFAULT rétablit la configuration prédéfinie des icônes de Pacific Fighters.

mp_dotrange sans paramètres, affiche les distances icônes actuellement définies (lesquelles peuvent émaner du client ou du serveur).

LIMITES DE DURÉE ET REJET AUTOMATIQUE

Il existe une nouvelle section [MaxLag] dans le fichier conf.ini. Par exemple :

```
[MaxLag]
farMaxLagTime = 10.0
nearMaxLagTime = 2.0
cheaterWarningDelay = 5.0
cheaterWarningNum = -1
```

farMaxLagTime : définit le délai maximal (en secondes) entre les paquets reçus d'un client donné. Un délai plus important est considéré comme une "déformation".

nearMaxLagTime : définit le retard maximum accordé à un appareil en danger, ou lorsqu'il est considéré comme menacé par un appareil ennemi. Diminuer ces valeurs revient à empêcher les erreurs de paquets de survenir.

cheaterWarningDelay : définit le laps de temps avant que le système n'engage des actions à l'encontre d'un joueur agissant hors des limites. Peut être utilisé pour éviter d'adresser plusieurs avertissements simultanément.

cheaterWarningNum : définit le nombre d'avertissements envoyés avant de rejeter le joueur. Saisissez la valeur 1 pour désactiver le rejet automatique.



COMMANDES HORAIRES EN LIGNE

L'hôte peut changer l'heure de la mission à tout moment de son déroulement. La commande doit être émise à partir de la console de commandement. Pour visualiser la console de commandement, appuyez sur la touche `~` afin d'afficher la fenêtre de conversation, puis sur la touche `>` afin de passer en mode console.

La syntaxe de la commande horaire est la suivante :

```
tod [hour.minute]
```

Les heures doivent être saisies au format militaire, 17 heures pour 5 heures de l'après-midi, 23 heures pour 11 heures du soir, etc. Par exemple, pour régler l'heure sur 6 heures 30 du matin, saisissez la commande suivante :

```
tod 06.30
```

Pour régler l'heure sur 10 heures 15 du soir, saisissez :

```
tod 22.15
```

SCORE EN LIGNE – AFFICHAGE ET ARCHIVAGE

Quand vous jouez en ligne, vous voulez parfois connaître votre propre score ou celui de votre adversaire dans le combat en cours. A cet effet, tapez `>user` dans la fenêtre de chat.

Cette donnée sera alors disponible dans le fichier log.lst

En plus de la commande `">user"`, vous pouvez appuyer sur le bouton Classement en ligne (S par défaut) pour visualiser d'un coup d'œil les scores durant une session multijoueur.



CAMPAGNE EN LIGNE

La campagne en ligne est une caractéristique unique sur IL-2 Sturmovik – Pacific Fighters. Elle est semblable au mode coopératif, mais les missions sont générées séquentiellement, avec date, heure et situation sur le champ de bataille qui évoluent d'une mission à l'autre. Les actions des joueurs peuvent influencer sur l'évolution des événements et les scores sont mémorisés.

DÉMARRER UNE CAMPAGNE EN LIGNE.

La campagne en ligne est hébergée par un hôte. L'hôte la démarre et les résultats de la mission, ainsi que la globalité de la situation de la campagne, sont conservés sur sa machine. Les autres joueurs se connectent à la campagne et, de leur point de vue, l'interface ne diffère pas de celle d'une mission coopérative normale.

Pour démarrer ou poursuivre la campagne, allez dans le menu Multijoueurs, sélectionnez l'option Créer un nouveau serveur, puis choisissez le mode Campagne. Appuyez sur le bouton Charger.

Vous verrez apparaître une liste des campagnes en ligne disponibles. Celles qui n'ont pas encore démarrées sont signalées par "nouveau" (new), tandis que les autres sont indiquées par "en cours" (progress).

Sélectionnez l'une des nouvelles campagnes.

Vous pouvez à présent sélectionner les options de cette campagne et générer la première mission. Selon le type de la campagne, vous pouvez disposer d'options légèrement différentes.

TYPES DE CAMPAGNES

Les campagnes peuvent être historiques ou fictives et répondre à un critère Automatique ou au Choix de l'hôte. La plupart des campagnes sont historiques. La ligne de front s'y déplace conformément aux données historiques. Dans les campagnes fictives, il n'existe pas de déplacement par défaut, seulement les actions du joueur.

Dans le Choix de l'hôte, celui-ci sélectionne les avions pour chaque mission, leur nombre et les escadrons. Ce type de campagne est similaire au Constructeur de mission rapide, à ceci près que les missions de la campagne et la situation d'ensemble se développent de façon dynamique d'une mission à l'autre.

Lors des missions en mode Automatique, l'hôte ne choisit qu'un nombre de joueurs humains précis, par exemple 4x4, 8x8 ou 16x16. Les avions sont placés selon le nombre d'appareils de chaque type disponibles lors du conflit. Ce nombre est équilibré pour chaque camp.

Lorsque vous générez la première mission d'une campagne, vous pouvez sélectionner deux options qui seront valables pendant la durée de la campagne.

La première détermine la vitesse à laquelle vous souhaitez progresser. La date dans la campagne avancera automatiquement après un certain nombre de missions. Vous pouvez sélectionner ce nombre lorsque vous débutez la campagne.

La seconde option détermine ce qui arrive en cas de mort ou de capture d'un pilote. En mode Mort c'est mort, les enregistrements des joueurs abattus sont totalement effacés et ils doivent redémarrer du début. En mode Guerriers immortels, il n'en résulte qu'une perte de points et un accroissement de leur compteur KIA/MIA (Mort au combat/Disparu au combat).

JOUER ET TERMINER DES MISSIONS

Lorsque vous débutez la mission, la partie commune du briefing apparaît tout d'abord et affiche une description générale, une évaluation de la situation tactique et une liste des meilleurs pilotes. Pour accéder au briefing spécifique à votre camp, vous devez sélectionner un avion, puis revenir à la page briefing.

L'hôte peut décider de mettre fin à la mission d'une campagne, comme en mode coopératif. De plus, avant chaque mission, vous pouvez sélectionner deux autres conditions qui entraînent la fin de la mission. L'une d'elles est le chronomètre, l'autre est l'atterrissage, le saut en parachute ou la mort de tous les participants.

COMMENT LES MISSIONS SONT CONÇUES

Pour chaque mission, il y a deux zones cibles principales. L'une est attaquée par l'équipe Rouge, l'autre par l'équipe Bleue. Les deux zones sont indiquées sur vos cartes par l'icône Reconnaissance. Chaque groupe d'attaque peut avoir une escorte et un autre groupe de chasseurs peut intercepter les attaquants ennemis. Dans les campagnes Choix de l'hôte, le nombre de groupes et les types d'avions qui les composent sont sélectionnés par l'hôte. Dans les campagnes Automatiques, le nombre d'escorteurs et d'intercepteurs est aléatoire, mais est équilibré des deux côtés. C'est-à-dire que si un camp a 6 escorteurs et 2 intercepteurs, il en ira de même pour l'autre. Il n'y a pas de conditions de victoire standard donc inutile d'attendre des messages du genre "Les rouges gagnent" ou "Les bleus gagnent". Ce sont les cibles détruites par chaque camp qui contribuent à la victoire.

COMMENT VOUS POUVEZ INFLUER SUR LA GUERRE

Comme dans la réalité, ce sont les troupes terrestres et non les forces aériennes, qui font que la ligne de front avance dans une campagne en ligne. La direction de l'attaque principale est historique, et lorsqu'un camp peut rassembler plus de forces sur le front, la ville peut changer de mains. Le déroulement historique des événements dépend du nombre de fantassins que les adversaires reçoivent quotidiennement.

Sans aucune implication aérienne, les événements sont conformes aux faits historiques. Mais les troupes terrestres peuvent être affectées par les activités aériennes sur le front et à proximité. Deux villes, situées dans les environs de la ligne de front, sont la proie des confrontations terrestres. Ce sont les points où des renforts sont nécessaires pour chaque camp. Un réseau de routes et de voies ferrées les ravitaillent. Seule une quantité limitée de troupes peut emprunter ces routes et voies ferrées et ce nombre peut encore être grandement réduit par les raids ennemis ou par la maîtrise de l'espace aérien dans la zone. Si la possibilité de transporter des troupes est réduite, des troupes seront retardées.

Les troupes peuvent également être détruites sur le front et sur le chemin qui les y mène. L'efficacité des attaques terrestres peut être accrue si l'attaquant mène à bien des missions de reconnaissance sur la zone.

Les pertes aériennes ont deux fois plus de conséquences que les pertes au sol. Premièrement, elles modifient la suprématie aérienne au-dessus de la ville où elles surviennent, et deuxièmement, elles réduisent l'efficacité de l'aérodrome dont provenaient les appareils abattus. Si cette efficacité passe en dessous d'un certain seuil, le terrain perdra une partie de sa protection et pourra même être attaqué par des appareils ennemis contrôlés par l'ordinateur (IA) durant les phases de décollage. Cet effet ne dure que le temps d'un jour historique et le terrain peut être réparé si les avions de transport livrent les matériaux nécessaires.

MISSIONS D'ATTAQUE

Dans la plupart des missions, chaque camp possède un groupe d'assaut qui doit attaquer l'ennemi. Les missions rapides fournissent des avions IA pour cette tâche. Dans les missions planifiées, les adversaires peuvent choisir indépendamment de lancer des attaques avec l'ordinateur ou des joueurs humains pilotant les JABO, Stuka, IL-2 ou HE-111.

Les chars et les pièces d'artillerie détruits réduisent directement le nombre d'hommes de troupe. Ces assauts sont le plus efficaces sur le lieu principal de l'attaque, moins efficaces sur les nœuds de ravitaillement et encore moins sur les autres villes. La destruction de trains et de voitures réduit la capacité de l'ennemi à acheminer des hommes de troupe vers le front. Ces assauts sont plus efficaces sur les routes de ravitaillement, un peu moins sur le front et encore moins en tout autre lieu.

MISSIONS DE RECONNAISSANCE

De temps à autre, la campagne automatique génère une mission de reconnaissance au-dessus d'une zone d'attaque principale ou d'une route de ravitaillement. Le groupe principal est composé de deux avions IA (contrôlés par l'ordinateur). S'ils parviennent à se poser, chacun d'eux ajoute 10% au niveau de reconnaissance de la ville cible. S'ils ne se posent pas, mais sont encore vivants à la fin de la mission, ils rapportent 5%.

Le niveau de reconnaissance augmente proportionnellement l'efficacité des attaques de la journée en cours. Il n'a aucun effet pour le jour suivant.

SUPÉRIORITÉ AÉRIENNE

Un compte cumulé des pertes au-dessus de chaque ville est effectué quotidiennement. Le ratio entre les avions perdus et abattus permet de déterminer à qui revient la maîtrise du ciel pour une ville. Si les pertes alliées au-dessus d'un nœud de ravitaillement ou de la ville du front dépassent les pertes ennemies, la capacité de transport est proportionnellement réduite pour la journée en cours. Ce paramètre n'a aucun effet durable. Les missions de reconnaissance peuvent être demandées dans le mode Choix de l'hôte.

EFFICACITÉ DE LA BASE AÉRIENNE, ATTAQUES IA ENNEMIES ET MISSIONS DE TRANSPORT

Les pertes en avions au cours d'une journée affectent directement l'efficacité de l'aérodrome dont les appareils abattus sont originaires. Si l'efficacité passe en dessous d'un certain niveau, l'aérodrome perd progressivement une partie de sa couverture antiaérienne. Si le niveau chute dans de trop fortes proportions, un appareil ennemi IA peut parfois attaquer le terrain durant la phase de décollage. Si l'efficacité de l'aérodrome est faible, il est possible de générer un vol de ravitaillement. Un briefing de mission informera le camp destinataire d'un transport aérien. L'atterrissage réussi de ces vols augmente l'efficacité de la base aérienne. Cet effet ne dure que le temps d'une journée historique. Au début de chaque journée, le terrain est à 100% d'efficacité.

PROGRESSION DE LA CAMPAGNE ET DU PILOTE

Chaque fois qu'un pilote termine une mission, il reçoit des points. Ces points dépendent de son rôle dans la mission et des cibles détruites. Les points déterminent sa montée en grade et sa place dans la liste des meilleurs. Cette liste, qui renseigne sur les sorties, les victoires et le compte des Mort au combat/Disparu au combat (pour le mode Guerriers immortels), triée par nombre de points, est affichée dans le briefing de la mission suivante.

Selon la réussite de chaque camp, la campagne peut suivre un chemin différent de celui imposé par l'Histoire (ou, dans le cas d'une campagne fictive, la ligne de front se déplacera dans une direction différente). Cet état de fait apparaît également dans les briefings de missions.

CONSTRUCTEUR DE MISSION COMPLÈTE

Il est grand temps de parler de l'éditeur de mission. Cet éditeur vous permet de créer manuellement des missions complètes en contrôlant au mieux tous les détails. Son interface est vraiment différente de l'interface générale du jeu et repose pour sa plus grande part sur les menus déroulants.

Rappelez-vous que l'éditeur peut fonctionner dans les modes 2D et 3D. Le mode 3D peut être très utile pour indiquer la position exacte d'objets terrestres. Par exemple, il permet aux chars en défense d'utiliser plus efficacement des boucliers naturels.

MENUS DÉROULANTS

MENU FICHIER

Ce menu sert au chargement des données nécessaires, au test de ce que vous avez entré et à l'enregistrement. Il propose les options suivantes :

Charger carte : charge la carte de la région où se déroule la mission.

Charger : charge une mission précédemment sauvegardée.

Enregistrer sous... : sauvegarde une mission créée.

Jouer : démarre le test d'une mission créée. La mission doit préalablement avoir été enregistrée sur votre disque dur.

Quitter : quitte l'éditeur.

MENU ÉDITION

Comme le laisse supposer son nom, ce menu est destiné à la modification des différents paramètres de la mission.

Conditions : cette option active une boîte de dialogue où sont définies les conditions générales de la mission. On y trouve l'heure, les conditions météo et les nuages.

Description : active une boîte de dialogue dans laquelle toutes les informations textuelles concernant la mission apparaissent (briefing, description complète et le texte correspondant à l'attaque elle-même).

Effacer tout : cette commande efface tous les objets que vous avez créés. Elle est particulièrement pratique lorsque vous venez de créer une mission et que vous souhaitez en créer une autre. Si vous utilisez cette option, cela vous évite d'avoir à recharger la même carte.

MENU AFFICHAGE

Ce menu permet de manipuler les objets. Il propose les options suivantes :

Paysage : affiche le paysage avec un éclairage différent. Après avoir défini le niveau optimal, vous pouvez obtenir un contraste plus marqué de tous les signes liés à la mission sur le paysage. Vous pouvez également afficher ou masquer le paysage.

Destruction : permet de définir le niveau initial de destruction des bâtiments dans les villages, les villes et les installations.

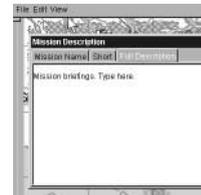
Brillance : détermine la brillance de la couleur dans la zone d'opération.

Taille du pinceau : permet de régler l'épaisseur du "pinceau" déterminant la zone de destruction.

Niveau de destruction : permet de déterminer le niveau de destruction dans la zone colorée par un pinceau. La position gauche (vert clair) ne représente aucune destruction. La position droite représente une destruction maximum (rouge). Déplacez le curseur de la souris tout en maintenant la touche F enfoncée pour colorier les zones de destruction sur la carte. En mode Destruction, vous pouvez également utiliser la souris pour détruire un point dans un secteur précis. Cliquez simplement sur le bouton droit ou gauche de la souris sur le pont pour le détruire ou le reconstruire. Cette fonction n'est disponible qu'en mode 2D en agrandissant l'objet au centre de l'écran.

Afficher filtre : cette option active ou désactive l'affichage de certains types d'objets. Elle permet d'éviter de surcharger l'image par des icônes inutiles.

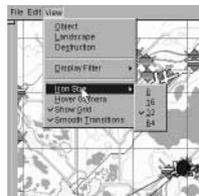
Taille de l'icône : détermine la taille des icônes conventionnelles. Elle peut être modifiée afin que leur lisibilité corresponde à la lisibilité globale de l'image à différentes résolutions.



Caméra suspendue : définit la hauteur d'une caméra fixe en mode 3D. Ceci simplifie le déplacement des objets déjà placés.

Afficher la grille : affiche/masque la grille de référence.

Transitions en douceur : si l'option est activée, la transition de l'image 2D à l'image 3D s'effectue en douceur.



OPÉRATIONS DANS L'ÉDITEUR

TRAVAILLER AVEC LA CARTE ET LE PAYSAGE 3D

Pour basculer entre les modes 2D et 3D : appuyez sur la touche Entrée. Cette option fonctionne lorsque le niveau de zoom est au maximum.

Parcourir la carte en mode 2D : le déplacement dans la carte peut se faire de deux façons :

1. En utilisant les barres de défilement vertical et horizontal, comme dans n'importe quelle autre interface de Windows.
2. En utilisant le curseur de la souris tout en maintenant le bouton gauche enfoncé..

Navigation dans le paysage en mode 3D : le curseur est le centre de tous les mouvements. Il est toujours au centre de l'écran. Le changement de direction de votre regard virtuel se fait grâce à la souris. L'approche et l'éloignement s'obtiennent en déplaçant la souris vers le haut et le bas tout en maintenant le bouton gauche enfoncé. Le curseur lui-même peut être déplacé à l'aide de la souris en appuyant sur le bouton droit. (Ici le curseur ne change pas de position, mais c'est le paysage qu'il surplombe qui se déplace.)

Changement d'échelle : si l'échelle est à 0,3 du minimum, vous quittez le mode carte pour passer en mode de représentation 3D.

Vous avez alors deux solutions :

1. L'échelle peut être modifiée à l'aide de la barre de défilement vertical située sur la gauche de l'écran. Pour agrandir l'échelle, déplacez l'ascenseur de la barre de défilement vers le bas.
2. Quand vous déplacez la souris en appuyant sur le bouton gauche tout en maintenant la touche Maj enfoncée, un petit cadre apparaît à l'écran. Dès que vous relâchez le bouton ou la touche, le champ disponible apparaît alors dans le cadre.

TRAVAILLER AVEC DES OBJETS SUR LA CARTE/PAYSAGE

Positionner les objets choisis

Avant tout, vous devez choisir l'objet. Déplacez ensuite le curseur vers un point du paysage et cliquez avec le bouton gauche de la souris tout en appuyant sur la touche Ctrl (ou appuyez simplement sur Inser). L'objet apparaît alors à l'emplacement désigné.

Éditer la trajectoire d'un objet

Une fois que vous avez positionné l'objet, vous pouvez lui choisir une trajectoire en utilisant des points de virage.

- Vous placez un nouveau point de virage comme vous placez un objet.
- Pour choisir un point de virage, cliquez dessus. Il devient jaune.
- Pour positionner un point de virage provisoire, vous devrez choisir l'un de ceux déjà présents sur la trajectoire et appuyer sur la touche Inser, ou, tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, cliquer avec le bouton gauche de la souris. Dans ce cas, le nouveau point apparaît sur la trajectoire existante entre le point choisi et le suivant.
- Pour annuler un choix, appuyez sur le bouton droit de la souris. Un menu apparaît juste en dessous du curseur. Choisissez Désélectionner. Les marques jaunes disparaissent et tous les points de la trajectoire deviennent rouges.
- Vous pouvez supprimer un point de virage choisi en appuyant sur le bouton droit de la souris et en choisissant Effacer dans le menu déroulant. Le point choisi sera supprimé. La suppression du point numéro 0 a pour conséquence de faire disparaître l'objet.

FENÊTRE DE PARAMÉTRAGE DES OBJETS

Les paramètres sont divisés en quatre groupes principaux selon la catégorie de l'objet disponible. Tous les objets sont divisés en catégories. Une description plus détaillée de cette division est disponible ci-dessous.

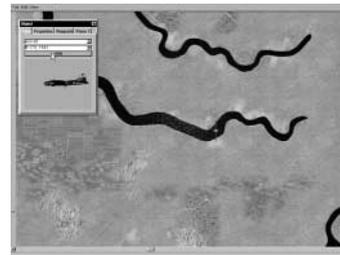
Après avoir déterminé la catégorie de l'objet, vous pouvez le choisir dans la liste et, si nécessaire, visionner sa représentation en 3D (pour cela, appuyez sur le bouton View : Afficher). Vous pouvez le faire tourner en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris.

Lorsque l'image apparaît à l'écran, le bouton View (afficher) devient Hide (masquer). Si vous appuyez à nouveau dessus, l'image 3D disparaît.

Ici, vous pouvez définir les paramètres relatifs à chaque objet. Ceux-ci dépendent directement de sa catégorie :

1. Catégorie Appareil ou Objet volant

Armée : vous choisissez le camp pour lequel l'objet sélectionné combat. Vous avez le choix entre les Rouges (Alliés) et les Bleus (Axe). Le choix n'est pas limité à un type d'objet spécifique : si vous le souhaitez, vous pouvez faire en sorte qu'un "Messerschmitt" arbore les étoiles rouges dans votre mission et vice et versa.



Régiment : vous choisissez le régiment, l'escadron et l'escadrille. Chaque escadron peut comporter jusqu'à quatre escadrilles. Votre choix influence les marques correspondantes sur les appareils. Par ailleurs, la même subdivision ne peut pas être employée deux fois en tant que deux objets différents.

Armes : la liste des armes possibles pouvant être transportées par un appareil dépend de son type. Par défaut, seuls les canons et les mitrailleuses sont inclus. L'option Aucune signifie que toutes les armes ont été supprimées.

Carburant : quantité de carburant transportée par chaque appareil au début de la mission (en pourcentage).

Avions : nombre d'avions dans une escadrille (de 1 à 4).

Habilité : habileté des pilotes de l'escadrille (de 0 - Débutant à 3 - As).

IA seulement : cochez cette case pour que toute l'escadrille soit contrôlée par l'IA, même si vous avez sélectionné un avion qui peut-être contrôlé par un joueur. Cette option permet de créer des missions coopératives en limitant le nombre de joueurs.

Parachute : comme de nombreux pilotes japonais préfèrent voler sans parachute, cette option vous permet de supprimer les parachutes

ATTENTION : afin d'éviter des situations aboutissant à un comportement incorrect des appareils contrôlés par l'ordinateur, conformez-vous toujours à une règle. L'appareil contrôlé par le joueur devra toujours être dans la première escadrille. Il est également important de ne pas se lancer dans des actions impossibles (par exemple, attribuer des missions de chasse à des bombardiers).

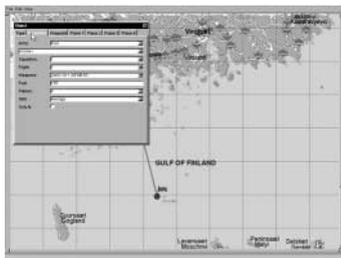
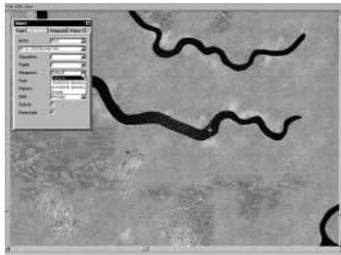
Conseil : vous pouvez créer une mission à laquelle vous ne participerez pas directement. En d'autres termes, vous ne sélectionnez pas l'option Joueur. Dans ce cas, vous vous trouverez en position d'observateur au début de la mission, et vous pourrez passer d'une vue à l'autre afin d'observer les différents objets. Pour ce faire, appuyez sur P au début de la mission afin d'interrompre la partie, puis recherchez la position la plus appropriée pour observer l'action en essayant les différentes vues (à l'aide de la souris avec une combinaison de boutons : Vue poursuite ennemi suivant, Vue poursuite ami suivant, Vue poursuite, Vue externe objectif terrestre, Verrouillage externe, objectif terrestre ennemi le plus proche, Verrouillage externe, avion ennemi, Verrouillage externe avion ennemi le plus proche, Vue défilé aérien, Vue ennemi suivant, Vue ami suivant, Vue large, Vue normale et Vue zoom). Vous pouvez aussi changer de vue sans arrêt, en choisissant les moments les plus intéressants du combat dans les airs et au sol. Et pour finir, vous pouvez également enregistrer un fichier et l'éditer ultérieurement.

2. Catégories de blindés, de véhicules et de trains

Ils n'ont aucun impact sur le déroulement de la mission et servent simplement de décor ou de cible.

3. Navires

Outre le fait de constituer des points de cheminement standard, les navires proposent les paramètres suivants dans l'onglet Propriétés :



Skill/Aptitude : détermine l'adresse des canonniers du navire (4 niveaux possible). Au niveau le plus bas, les canonniers touchent rarement leur cible. Au niveau le plus élevé, il est peu probable qu'il rate une cible à portée de tir.

4. Artillerie

On retrouve sous ce nom aussi bien l'artillerie conventionnelle que l'armement antiaérien. Les pièces d'artillerie ne peuvent avoir qu'un point de cheminement et ne peuvent pas se déplacer ailleurs pendant la mission. Toutefois, elles pivotent pour suivre leurs cibles.

Les objets d'artillerie disposent de paramètres uniques dans l'onglet Propriétés :

TimeOut : amène les mitrailleurs contrôlés par l'IA à ne pas réagir à l'approche d'avions ennemis pendant un nombre d'heures et de minutes à définir. Cette option est très utile lorsque vous mettez au point des attaques surprise, comme Pearl Harbor, et que vous supposez que les pièces d'artillerie ne peuvent pas être mises en service rapidement.

Cessez le feu : les canonniers doivent attendre que les appareils soient à la distance indiquée pour leur tirer dessus. Cette option est utile lorsque les canonniers ne sont pas assez nombreux. Ils attendent que la cible soit assez proche pour tirer sans révéler leur emplacement. Si vous placez cette valeur sur 0 (valeur par défaut), la DCA ouvrira aussitôt le feu sur toutes les cibles passant à portée de tir. Toute autre valeur limitera la portée à laquelle la DCA ouvre le feu.

5. Points de cheminement

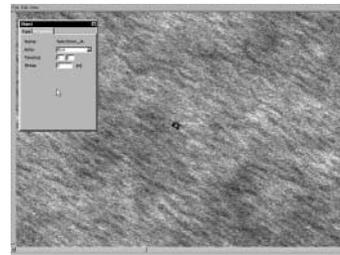
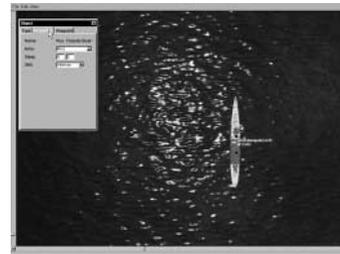
Ici, vous définissez les paramètres pour un point de cheminement sélectionné. Comme dans la section Propriétés, ces paramètres dépendent dans une large mesure de la catégorie de l'objet. Afin que le choix des points de cheminement soit plus pratique, nous avons placé des boutons Précédent et Suivant sur le panneau correspondant. Appuyez dessus pour activer le point de cheminement précédent ou suivant de la route. À droite, vous pouvez voir une inscription semblable à A(B), où A est le numéro du point de cheminement sélectionné et B, le nombre global de points de cheminement. La numérotation des points de cheminement démarre à 0.

Paramètres de points de cheminement pour la catégorie Air

Hauteur : altitude du point de cheminement par rapport à la terre, en mètres.

Vitesse : vitesse à laquelle l'escadrille devra passer le point.

Heure : heure à laquelle l'escadrille devra arriver au point. La modification de ce paramètre influe sur le paramètre Vitesse tout au long de la route. L'inverse est également vrai.



Type (d'activité) : mission que doit accomplir l'appareil au point désigné. Quatre options sont proposées :

- **NORMFLY :** option par défaut indiquant un vol normal.
- **TAKEOFF :** le point de cheminement est déplacé sur l'aérodrome le plus proche.
- **LANDING :** le point de cheminement est également déplacé sur l'aérodrome le plus proche. Si vous le placez manuellement à un point particulier du terrain, l'appareil s'y pose.
- **GATTACK :** pour attaque au sol.

Objectif : vous pouvez sélectionner l'objectif dans ce mode. Si vous appuyez sur le bouton Définir, le curseur passera en mode sélection (vous pouvez annuler cette action en appuyant sur le bouton droit de la souris). Lorsque l'escadrille atteint le point de cheminement, elle tente d'attaquer l'objectif. Si vous choisissez Objectif terrestre, le type d'activité se transforme en GATTACK.

Remarque :

1. Pour les bombardiers en piqué, les chasseurs équipés de bombes et les chasseurs-bombardiers, vous devez définir les objectifs au point GATTACK. Sinon, ils attaqueront l'objet ennemi le plus proche du point de cheminement qu'ils trouveront.
2. Pour les transports équipés de bombes et les bombardiers en palier, désignez le point de cheminement directement au-dessus de l'objet que vous souhaitez détruire, puis attribuez-lui le critère GATTACK. Les avions largueront les bombes dans cette zone (vous devez définir le point de cheminement GATTACK sans objectif !). Faites de même si vous utilisez des avions transportant des parachutistes.
3. L'altitude des bombardiers en piqué et des chasseurs-bombardiers doit être supérieure à 1300 mètres pour bombarder en piqué. Dans le cas contraire, ils lâchent leurs bombes comme des bombardiers en palier.
4. Si vous souhaitez que l'un des groupes d'avions sélectionnés exécute un bombardement en palier, reportez-vous à la règle n°3 ci-dessus.
5. Ne définissez pas une altitude trop basse dans les zones cibles des bombardiers en palier. Ils pourraient être détruits par l'explosion de leurs bombes.
6. Ne placez pas le point de cheminement précédent trop près du point GATTACK. Les avions n'auront pas le temps de rejoindre la bonne formation d'attaque. Il est recommandé de laisser entre 7 et 10 km entre ces points.

Conseil : si vous avez des difficultés à définir un GATTACK sur un pont ou d'autres objets ou unités, centrez l'objet en question sur la carte et utilisez le zoom.

6. Avion1, Avion2, Avion3, Avion4

Vous déterminez les paramètres suivants pour chacun des appareils de l'escadrille

Joueur : sélectionnez ce paramètre si vous avez l'intention de diriger l'escadrille en personne. Assurez-vous que les avions de l'escadrille figurent dans la liste des appareils pouvant être pilotés par le joueur.

Dans les missions simples où les grades n'ont pas d'importance, vous commandez automatiquement la mission. Si la mission est créée pour le mode Campagne, votre grade et votre carrière déterminent l'avion que vous pilotez dans l'escadrille.

Habilité : détermine le niveau d'intelligence artificielle individuel de chaque appareil de l'escadrille.

Livrée : vous pouvez changer la livrée (dessin de camouflage) de chaque appareil de l'escadrille, y compris ceux gérés par l'ordinateur. Le fichier de livrée sélectionné est affiché dans une fenêtre en dessous de l'appareil correspondant.

Pilote : comme en mode multijoueur, vous pouvez changer l'apparence du pilote pour chaque appareil de l'escadrille.

Marques : si la case est cochée, alors le jeu utilise le système standard de marquage pour les appareils, le pays et la numérotation. Dans le cas contraire, les avions ne portent aucune marque sur la livrée, qu'elle soit standard ou personnalisée.

FONCTION SPÉCIALE : COMMENT ARRIMER DEUX AVIONS

Certains appareils, tels le bombardier Betty et la bombe volante Ohka, étaient arrimés au décollage, puis se séparaient au cours de la mission.

1. Définissez tous les points de cheminement du vol de l'appareil principal.
2. Ne définissez qu'un point de cheminement pour l'appareil secondaire et placez-le à proximité du premier point de cheminement de l'appareil principal.
3. Définissez l'objet cible du premier point de cheminement de l'appareil secondaire comme étant le premier point de cheminement de l'appareil principal.
4. Ne configurez aucun autre point de cheminement autre que le premier pour l'appareil secondaire. Il suivra automatiquement l'avion.
5. Vous pouvez définir ces premiers points de cheminement pour les deux appareils dans les airs ou au sol (décollage).

Remarque : ces deux appareils ne peuvent pas atterrir attachés l'un à l'autre. Si vous définissez un point d'atterrissage pour un des deux appareils, l'appareil secondaire se désolidarise et essaie d'atterrir quelque part. Lorsque vous accomplissez des missions de ce genre, vous devez vous rappeler qu'il n'y a que lors des vols d'entraînement que vous pouvez obtenir les bons résultats et vous assurer que l'appareil secondaire n'atterrit pas en forêt ou en pleine ville.

PARAMÈTRES POINT DE CHEMINEMENT POUR BLINDÉS, VÉHICULES ET NAVIRES

Heure : tout est semblable à la catégorie Air à ceci près que vous ne pouvez pas faire varier la vitesse de l'objet. L'objet fait de son mieux pour arriver en temps et en heure, mais au final, tout dépend de sa vitesse maximum et du type de paysage.

Temps de repos : vous pouvez immobiliser un objet terrestre ou maritime durant un moment avant de le faire repartir.

Remarque : le positionnement des objets Blindés et Véhicules sur des routes qui se dirigent vers vos points de cheminement suivants oblige ces objets à poursuivre automatiquement leur mouvement sur ces routes (à l'exception des artères principales se ramifiant en voies plus petites dans les villes et des installations où les mouvements des objets ne peuvent être définis qu'avec un grand nombre de points de cheminement placés dans les virages).

Remarque : les unités de la catégorie Navires ont une intelligence artificielle simplifiée. Ils interagissent parfaitement avec l'environnement des batailles modélisées, mais ils n'effectuent pas de manœuvres contrôlées par l'ordinateur. Vous devez par conséquent définir manuellement tous leurs points de cheminement de manière à éviter les collisions entre les navires et la côte. Par exemple, si vous modélisez l'attaque d'un torpilleur, vous devrez créer la bonne trajectoire de points de cheminement sur la carte afin d'obtenir l'image finale de bataille maritime. Pour ce faire, utilisez plusieurs caméras fixes placées dans la zone de combat pour visualiser l'interaction entre les navires participant au scénario dans le constructeur de mission complète et effectuez les corrections si nécessaire.

PARAMÈTRES POINT DE CHEMINEMENT POUR LES TRAINS

Ces paramètres obéissent aux mêmes règles à ceci près que les trains ne s'arrêtent pas en route. Il n'y a pas de paramètre Temps de repos.

CATÉGORIES BLINDÉS A L'ARRÊT, OBJETS FIXES, APPAREILS A L'ARRÊT, NAVIRES A L'ARRÊT

Ces objets sont immobiles. On ne définit pas de points de cheminement pour eux. Tous les objets immobiles placés sur la carte et armés (à l'exception des avions) prennent également une part active aux opérations militaires.

Remarque : après avoir placé un objet fixe, vous devrez définir son orientation précise par rapport aux autres objets. Par exemple, corrigez l'orientation de vos canons face à un ennemi en approche ou préparez un appareil stationné sur un aérodrome à décoller à tout moment. Pour ce faire, cliquez sur l'objet avec le niveau maximum de zoom en mode 2D et orientez-le dans la bonne direction à l'aide des touches du pavé numérique.

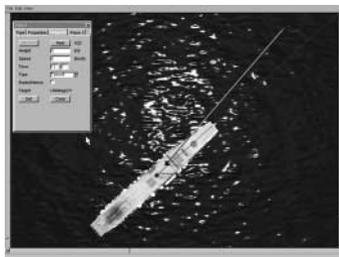
FONCTION SPÉCIALE

Dans la catégorie Objet stationnaire, vous pouvez sélectionner les objets simplement désignés sous l'appellation objet1, objet2, etc. Ces objets sont des bâtiments, des ponts, et des détails utilisés pour la construction des villes et des bourgs. Vous avez la possibilité de les utiliser pour créer vos propres scénarios avec de nouvelles villes, des usines, etc. Pour déterminer quel objet utiliser, servez-vous simplement de la fenêtre Afficher/Masquer.

LES PORTE-AVIONS

Suivez les explications ci-dessous pour faire décoller ou atterrir un avion sur un porte-avions :

1. Définissez les points de cheminement du porte-avions.
2. Placez le premier ou le dernier point de cheminement de l'appareil à proximité du porte-avions, premier s'il s'agit d'un décollage, dernier s'il s'agit d'un atterrissage.
3. Dans l'onglet Point de cheminement des propriétés de l'avion, choisissez Décollage ou Atterrissage dans le menu défilant et choisissez le porte-avions comme cible.



Vous pouvez faire décoller plusieurs groupes d'avions simultanément d'un porte-avions. Le pont d'envol du porte-avions est parfois un peu trop petit pour accueillir tous les appareils que vous avez créés. Par exemple, un porte-avions d'escorte ne peut accueillir le même nombre de TBF Avengers qu'un bâtiment plus grand de classe Essex. Les escadrilles qui ne peuvent pas décoller du pont du porte-avions partiront à vitesse de croisière dans les airs juste au-dessus du porte-avions.

Vous pouvez décider de faire décoller ou atterrir n'importe quel avion depuis ou sur un porte-avions, mais ils ne sont pas tous faits pour ça. Ne vous étonnez pas qu'un B29 ne puisse pas décoller d'un porte-avions ou qu'un P-51 ne puisse y atterrir car il ne dispose pas de crose d'arrêt.

Vous devez aussi prendre en compte la vitesse du porte-avions pour savoir si un appareil peut prendre son envol ou non. Des avions chargés de bombe, surtout s'ils sont sous-motorisés, peuvent éprouver des difficultés ou ne pas pouvoir décoller d'un porte-avions lent ou immobile. Pour aider au décollage, à plus forte raison quand de nombreux appareils décollent, poussez le porte-avions à la vitesse maximum.

MISSIONS KAMIKAZE

Il est très facile de mettre sur pied une escadrille de kamikazes. Tout appareil dont le dernier point de cheminement est un GATTACK ira se crasher sur la cible en question.

Cependant, si vous définissez trop de points de cheminement avant le point de GATTACK, les appareils décideront peut-être d'attaquer de manière conventionnelle avant d'aller se crasher. Nous vous recommandons donc de ne définir qu'un point de cheminement avant la GATTACK des kamikazes. Ainsi, vous serez sûr qu'ils attaquent la cible au premier passage.

Remarque : si vous ne voulez pas que vos bombardiers aillent se crasher, placez un autre point de cheminement après la GATTACK. Dans le cas contraire, les bombardiers se comportent comme des kamikazes et vous risquez de vous retrouver avec un appareil incontrôlable.

DÉFINIR LES BUTS DE LA MISSION

Vous pouvez également utiliser la fenêtre de configuration des paramètres objet. Sélectionnez la catégorie Objectif dans la section Type. Lorsque vous définissez la mission, la fenêtre paramètre est composée de deux parties : Type et Objectif. Le but de la mission est indiqué sur la carte (ou paysage) comme n'importe quel autre objet.

SECTION TYPE

Suit une liste des buts possibles :

Détruire : l'objet le plus proche du point de cheminement désigné reçoit l'icône Destruction. La mission est considérée comme accomplie dès lors que l'objet marqué a été détruit.

Détruire pont : aucune différence par rapport aux missions Détruire, si ce n'est que dans ce cas, l'icône est placée exclusivement sur les objectifs de type pont.

Détruire objectifs au sol : un secteur d'un certain diamètre est marqué autour du point désigné. Pour accomplir la mission, vous devez détruire au moins la moitié des objets ennemis qui se trouvent dans ce cercle. La taille de la zone de destruction et l'intervalle de temps sont définis à la section Objectif.

Escorte : vous devez escorter un groupe d'avions et le protéger des attaques aériennes. Le laps de temps au cours duquel vous devez escorter ces avions est défini à la section Objectif.

Défense : vous devez empêcher la destruction d'un objet terrestre par l'armée ennemie.

Défense pont : identique à la mission Défense à ceci près que l'objectif est un pont.

Défense sol : comme dans les missions Détruire objectif au sol, l'objectif à défendre est une zone autour du point désigné. Pour accomplir la mission, vous devez protéger au moins la moitié des objets terrestres dans la zone. Le laps de temps au cours duquel vous devez défendre la zone est défini dans la section Objectif.

Reconnaissance : vous devez survoler le point de cheminement à une distance n'excédant pas le paramètre défini et demeurer dans la zone pendant un laps de temps déterminé. La taille de la zone et le laps de temps sont définis à la section Objectif.

SECTION OBJECTIF

Cette section permet de définir les paramètres de la mission.

Priorité

PRINCIPAL : mission principale que vous devez accomplir pour garantir le succès de la mission.

SECONDAIRE : mission supplémentaire. Cette mission n'est pas obligatoire, mais si vous la remplissez, vous en serez récompensé lorsque viendra le temps des médailles et des promotions.

MASQUÉ : une mission "secrète" dont vous ne savez rien, mais que vous pouvez deviner au cours de la mission. Cela vous offre une chance supplémentaire de vous distinguer.



Remarque : les unités d'artillerie et les objets fixes ne peuvent pas remplir des objectifs Détruire et Défense. Vous ne pouvez que leur affecter des objectifs Détruire objectifs au sol et Défense sol.

Chronomètre

Certaines tâches doivent être accomplies dans un laps de temps défini. Si vous n'accomplissez pas la mission dans les délais impartis, vous échouez. Le champ Chronomètre est utilisé pour indiquer le délai dont vous disposez pour accomplir la tâche. Cette condition est activée lorsque vous sélectionnez Chronomètre.

Dans certains cas, il est impossible de définir une limite de temps. Ceci concerne la Défense des objectifs au sol, la Défense d'un pont et les missions de Reconnaissance.

Barre de distance

Si la tâche concerne une zone, vous définissez son rayon grâce à ce paramètre

Atterrissage

Cette option ne concerne que les missions de type Reconnaissance. Si elle est activée, vous devez vous poser dans la zone indiquée au lieu de voler simplement au-dessus de ce point.

Remarque : quand vous concevez vos propres missions, les deux points suivants deviennent très importants :

1. Si le début de la mission s'effectue sur un aérodrome et que vous avez l'intention d'atteindre une haute altitude, vous devrez définir suffisamment de points de cheminement correspondant à la trajectoire adéquate, une montée en spirale, et aux spécifications techniques de l'appareil. Il est également très important de configurer correctement les avions IA. Utilisez les données de montée pour chaque avion disponible dans le menu Afficher objet. Pour vous assurer que les avions IA atteignent l'altitude donnée, configurez un délai correct entre chaque point de passage de la montée. Nous vous recommandons de configurer un taux de montée réaliste à basse altitude et 2 à 3 fois inférieur à des altitudes supérieures à 4 000 mètres. Il est particulièrement important de savoir que le premier point de passage (lors du décollage) indique la direction du décollage. L'icône placée sur le bord de la piste indique sa direction.

2. Si le dernier point de cheminement de l'escadrille est un point d'atterrissage sur un aérodrome, assurez-vous que le point de cheminement précédent est placé à une altitude inférieure à 250 m et à au moins 1,5 km du point d'atterrissage et dans la direction du plan de descente vers la piste la plus proche (l'icône indique la trajectoire d'approche de la piste). Si votre escadrille était à haute altitude, faites en sorte de créer suffisamment de points de cheminement pour effectuer une descente régulière vers le point d'approche finale. Si vous ignorez ce conseil, nous ne pouvons pas garantir que votre avion ou l'avion IA atterrira sans dégât. Ce paramètre est particulièrement important pour les bombardiers.

CATÉGORIE CAMÉRA STATIQUE

Les caméras statiques sont placées de la même façon que les Objets fixes. La différence entre les deux réside dans le fait que vous pouvez faire varier la hauteur de la caméra par rapport à la surface du sol, ce qui vous permet une meilleure observation des objets terrestres et maritimes, ainsi que des objectifs. L'option Caméra statique vous permet de créer de belles missions intéressantes à observer. Il est tout spécialement recommandé d'utiliser cette option dans les cas suivants

1. Si vous avez créé une mission extrêmement intéressante et si vous souhaitez l'enregistrer dans un fichier pour la montrer à vos amis comme un film ou l'envoyer sur Internet pour que les autres joueurs puissent la visionner.
2. Lorsqu'une bataille terrestre a lieu et que vous voulez contrôler l'efficacité de votre mission. Si vous voulez disposer suffisamment de Caméras statiques sans pour autant les disperser sur l'ensemble du champ de bataille. N'oubliez pas que la Caméra statique réduit le taux de rafraîchissement global.

Remarque : nous vous recommandons de placer immédiatement toutes les missions créées dans les répertoires correspondants. Par exemple, si vous avez créé une mission que vous n'effectuerez que sous la forme de mission simple, enregistrez-le dans un répertoire Simple. Le dossier correspondant au pays et au type de mission peut être créé dans le même dossier. Si vous avez créé une mission pour le mode Multijoueurs, enregistrez-la dans un répertoire correspondant, en prenant soin de séparer les missions de type Combat tournoyant et Coopératif.

COMMENT COMBINER LES MISSIONS CRÉÉES DANS UNE CAMPAGNE

Toutes les missions créées pour le mode Campagne sont combinées par nom ou par numéro dans un fichier spécial. Vous pouvez le faire de deux façons :

1. Linéaire : dans ce cas, vous effectuez toutes les missions présentes dans une liste de manière linéaire.
2. Aléatoire : dans ce cas, le scénario de la mission sera construit aléatoirement (un scénario à arborescence aléatoire, par exemple).

Exemple de fichier pour un scénario linéaire :

```
[Main]
Class il2.game.campaign.CampaignBlue
awards Class il2.game.campaign.AwardsUSfighter
[list]
F4U_1_1.mis
F4U_2_1.mis
F4U_3_1.mis
F4U_4_1.mis
F4U_5_1.mis
```

Exemple de fichier pour un scénario à arborescence aléatoire :

```
[Main]
Class il2.game.campaign.CampaignBlue
awards Class il2.game.campaign.AwardsJAbomber

[list]
ZERO_1_1.mis ZERO_1_2.mis ZERO_1_3.mis
ZERO_2_1.mis ZERO_2_2.mis
ZERO_3_1.mis ZERO_3_2.mis ZERO_3_3.mis
ZERO_4_1.mis ZERO_4_2.mis ZERO_4_3.mis ZERO_5_3.mis
ZERO_5_1.mis ZERO_5_2.mis ZERO_5_3.mis
```

Remarque :

1. Pour les scénarios à arborescence aléatoire, vous pouvez définir autant de scénarios simples que vous le souhaitez. Il peut y en avoir 1 ou 100. Dans ce cas, le programme sélectionnera un scénario parmi les 100 définis...
2. N'oubliez pas que pour l'ensemble des scénarios destinés à un démarrage aléatoire, vous ne devez utiliser qu'une seule carte. Il est impératif que vous conserviez un enregistrement de toutes vos destructions réussies d'objets terrestres tels que les bâtiments et les ponts dans le scénario suivant de la mission. Dans le cas contraire, le programme n'en tiendra aucun compte pour les paysages.

Le fichier est créé à l'aide de l'utilitaire Bloc-notes de Windows et est enregistré dans le même répertoire que les missions. Par exemple, le dossier Campaign > US (ou JA) > Chasseur. Si le dossier Chasseur existe déjà, vous devrez créer manuellement un nouveau dossier dans le même répertoire de manière à ne pas supprimer la campagne précédemment définie. Celui-ci peut être nommé, par exemple, "Chasseur2", "Bombardier2", "Chasseur-Bombardier", etc. Pour ce faire, utilisez l'Explorateur Windows. Toutes les missions simples ou les missions de campagne ainsi que les sous-répertoires devront être stockés dans le répertoire Missions situé à la racine du jeu. Le fichier devra être nommé campaign.ini et ne devra porter aucun autre nom, sinon il sera inutilisable. De plus, à l'aide du Bloc-notes, dans le dossier US (ou JA), vous devrez créer/éditer le fichier all.ini où vous créerez/ajouterez le nom du nouveau dossier avec les missions de votre propre campagne.

Exemple de fichier all.ini :

```
[list]
Fighter
Bomber
Fighter-Bomber
```

Une fois tout ceci effectué, vous commencez à jouer la nouvelle campagne créée par vos soins, toutes les actions sont effectuées de façon standard. Sélectionnez simplement le pays pour lequel vous avez créé votre pilote et pour lequel vous avez créé une nouvelle carrière dans le menu Carrière du pilote. La campagne que vous venez de créer est disponible dans la fenêtre Carrière.

Fonction spéciale : Enregistrements intermission N&B

Pour qu'un fichier préenregistré soit lu comme un film noir et blanc entre les missions d'une campagne précise, insérez un lien vers le fichier, précédé du symbole * dans la section [list] du fichier campaign.ini du dossier de la campagne correspondante.

Exemple :

```
[list]
* Intros/Intro.ntrk
recon20.mis
* Intros/EndF4F.ntrk
recon21.mis
* Intros/EndG4M.ntrk
recon22.mis
```



Remarque : le code prend en charge les deux types d'enregistrements, mais nous vous recommandons de n'utiliser que le type d'enregistrement en ligne (*.ntrk).

COMMENT CRÉER DES MISSIONS POUR LE MULTIJOUEURS**COMBAT TOURNOYANT**

Pour ce mode Multijoueurs, vous devrez créer des lieux de départ et leur attribuer une couleur. Les lieux de départ ne peuvent être situés que sur les aérodromes. La couleur choisie est affichée ultérieurement sur l'icône afin d'indiquer son appartenance à une armée ou à un aérodrome.

ATTENTION : vous ne pouvez définir que des objets terrestres comme installations antiaériennes et que des objets maritimes comme des navires à l'arrêt. Si vous ignorez ces recommandations et définissez autre chose, ces objets seront automatiquement retirés du scénario. Nous vous signalons par ailleurs que de telles erreurs sont susceptibles d'occasionner un blocage ou un crash du programme.

Fonction spéciale : constructeur de mission complète "Base" pour des missions de combat tournoyant en Multijoueurs

L'objet Base comporte une section Appareil dans ses propriétés. Vous devrez peut-être redimensionner la fenêtre Objet pour la voir dans son ensemble.

La flotte répertoriée dans le panneau Disponible sera à votre disposition sur cette Base quand vous serez connecté. Vous pouvez ajouter des appareils dans le listing Disponible ou les enlever pour les mettre En réserve et ceci individuellement ou par catégorie comme Pays d'origine, Année de service ou Type d'appareil. Vous ne pouvez cependant intervenir que sur les appareils en état de marche.

COOPÉRATIF

Ici, tout respecte les spécifications des missions simples : tous les objets IA disponibles pour le jeu seul peuvent également être utilisés en mode Coopératif. Néanmoins, vous devez garder à l'esprit les restrictions imposées par les vitesses de transfert de données via Internet.

- Le nombre de joueurs dans les avions, y compris les mitrailleurs, ne doit pas excéder 32.
- Ne surchargez pas votre mission avec un grand nombre d'objets IA. Le canal de communication ne pourra prendre en charge les transferts importants, ce qui entraînera l'interruption intempestive du jeu, et par là même, empêchera vos amis et vous-même de vous amuser.

Nous ne souhaitons pas vous restreindre à un nombre défini d'objets IA, mais moins vous en créez, mieux c'est. Vous êtes cependant libre d'agir comme bon vous semble. Vous devez évaluer les possibilités de votre canal de communication et de celui de vos amis désireux de participer à des parties communes en mode Coopératif via Internet. Auparavant, nous vous recommandons de vous familiariser avec les missions similaires disponibles avec le jeu. Pour cela, il suffit de charger ces missions dans le Constructeur de mission complète et d'étudier comment elles sont conçues.

Remarque : nous ne vous conseillons pas d'utiliser des cartes représentant un grand nombre de bâtiments dans les villes (par exemple, Berlin où plus de 500 000 maisons apparaissent sur la carte). L'état de chaque maison est régulièrement vérifié par le programme et envoyé via Internet aux autres joueurs. Ceci peut entraîner de sévères blocages du jeu en ligne. Parmi les cartes recommandées figurent des cartes spécialement conçues pour le jeu en ligne ainsi que la carte Prokhorovka, qui a été modélisée, non seulement pour le jeu seul, mais également pour le jeu en mode Coopératif.

Fonction spéciale : Briefings Coopératif ou Combat tournoyant

Lorsque vous devez faire des restrictions quant aux armées pouvant assister aux briefings (ce qui est particulièrement important pour les missions coopératives), utilisez des mots-clés simples qui vous aideront à programmer votre briefing.

Commencez par écrire les choses courantes, telles que les conditions météo, les dates, etc. Ces infos sont les mêmes pour les deux camps. Cette partie du briefing sera affichée pour tous les joueurs (dans les missions Combat tournoyant et Coopératives) avant la ligne où apparaît le mot-clé <ARMY NONE>.

En dessous de <ARMY NONE> figurent les restrictions pour les armées.

En dessous de <ARMY NONE>, vous pouvez placer un bref résumé pour toutes les armées qui sera affiché avant que vous ne sélectionniez votre appareil. Il est possible de ne rien écrire ou de seulement indiquer aux autres joueurs de sélectionner leur appareil (en mission Combat tournoyant ou Coopérative). Toutes les instructions situées après le mot clé <ARMY NONE> n'apparaissent qu'une fois votre appareil sélectionné. Une fois l'appareil ou les positions à bord d'un appareil sélectionnés, les instructions apparaissent en fonction du camp choisi. Au même instant, le texte explicatif <ARMY NONE> disparaît.

```
</ARMY>
```

```
<ARMY RED>
```

En dessous de <ARMY RED>, vous pouvez écrire le briefing pour le camp rouge.

```
</ARMY>
```

```
<ARMY BLUE>
```

En dessous de <ARMY BLUE>, vous pouvez écrire le briefing pour le camp bleu.

```
</ARMY>
```

Remarque : les lignes de mots-clés n'apparaissent pas dans le menu Briefing. Les armées dans les lignes de mots-clés peuvent porter l'une des couleurs décrites dans le Constructeur de mission complète. Il est ainsi possible d'utiliser ce principe, non seulement pour deux, mais pour les seize armées (dans un Combat tournoyant).

Voici un exemple de briefing pour une mission Coopérative :

```
Heure : 12:00
```

```
Nuages : 1000 m
```

```
Carte : Hongrie
```

```
<ARMY NONE>
```

Sélectionnez l'appareil ou les positions de l'appareil à équipement :

```
</ARMY>
```

```
<ARMY RED>
```

```
Attaquez les Me-210 à proximité de la ville de...
```

```
</ARMY>
```

```
<ARMY BLUE>
```

```
Cover Me-210s .....
```

```
</ARMY>
```

REMERCIEMENTS

Christina Shevchenko, Natasha Barannikova, Denis Maddox, Dmitry Maddox, Marina Maddox, Oleg Maddox, Nikolay Baryshnikov, Rich Kyanka et aux "Fondus".

Merci également à :

Yura Shoubin et Sasha Porozov - je ne vous remercierai jamais assez de votre aide et de votre dévouement tout au long de ce projet.

Dani Santos - pour avoir créé pas moins de huit avions pour ce jeu !

Ed Walters - pour les nombreux avions qu'il a construits et pour son enthousiasme !

Vladimir Kochmarsky - pour être le gars toujours partant pour tout !

Sean Trestrail - un pilote professionnel qui a une connaissance impressionnante des appareils de la seconde guerre mondiale.

Olivier Lefebvre - une source d'informations inépuisable sur les appareils de la seconde guerre mondiale.

Ulrich Kenter - pour nous avoir aidés à organiser ce projet.

Les producteurs voudraient également remercier :

Rufus Anderson, Paul "Commie", Pierre Alfaro, Stéphane Ansquer, Yuri Antonov, Patrice Basquin, Patrick Bavin, Nicolas Besson, Steve Beardall, Joseph Bliton, Slava Bogdanovich, Andrea Bolla, Kasey Breneman, Konstantin Bulatnikov, Lynn Bullman, Thierry Duruz, Paul C Jane, Fabrice Cambounet, Adrian Camp, Richard Campan, Chris Campbell, Ben Canant, Edouard Chapeaud, Chris Christensen, Dan Clancy, Dan Coleman, Terrence Daniels, Guillaume de Bulter, Stéphane Decroix, Mark Degnan, Eric Delemer, Roman Deniskin, Slava Dost, Fabien Doucet, Flavien Duhamel, Igor Egorov, Jean-Luc Formery, Greg Gardner, Sven Groetsch, Ray Grützmacher, Richard Harris, Kelly Haugan, Marko Hehl, Rudolf Heiter, Matt Henderson, François-Xavier Hennin, David Humphrey, Simon Humphrey, Loic Jacolin, Patrick Jones, Alan K Davis, Masao Kamikodai, Francis Kelly, Bryce Kerley, Javier Kisic, Vladimir Kochmarsky, Vadim Kolosov, Wayne Kresil, Yuri Kryachko, Martin Kubani, Matthew Kurz, Vladimir Kuznetsov, Jesse Lambert, Tena Lawry, Cédric Legrand, Grégory Lemasson, Antoine Le Souffaché, Jerome Levreau, Kuzma Lykov, Oleg Maddox, Ralf Manfred Jung, Mark Matsuzaki, Stéphane Mazenc, Kevin Michael Guthrie, Olivier Migeon, Vincent Migeon, Kevin Miller, Alan Miner, Yuri Miroshnikov, Nils Moldenhauer, Santiago Moreno, Sean Nash, Alain-James Palisse, Yuri Pasholok, Walter Pedro, Robert Peregrin, Herve Perret, Oleg Petrenkov, Gensou Philippe, Oleg Pomoshnikov, Alexander Porozov, Brandon Resch, Johannes Ritter, Rafael Rodrigues, Roberto Roscoe, Oleg Rozhentsov, Makoto Saito, Viktor Sandratzky, Dani Santos, Koji Sato, Marko Savic, Jacob Seidelin, Brandon Seltz, Mario Sero, Yuri Shoubin, Helmut Skrdla, Sean Small, James Smith, Dmitri Soldatenkov, Akitomo Sugawara, Viktor Szalai, Brandon Toomey, Raul Torres, Owen Tucker, Bernard Valencelle, Arjan Van Der Logt, Vladimir Veruygin, Daniel Waldrep, Nick Walsh, Ed Walters, Peter Weaver, Simon White, Jason Williams, David Zurawski, Fred Wieringa, Urs Klimmeck, Jerom de Jager, 1.JaVA_Serval, Boosher, Clay, Josse, Nikos, Rcbf, Flare.

GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l' « Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, un numéro d'accord de retour sera attribué à l'Utilisateur.

2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15,24 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception, au Support Technique.

Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut.

L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous risques liés à une perte de profits, perte de données, erreurs, perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIETE

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à l'emballage et au manuel de ce produit multimédia, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite, ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

SUPPORT TECHNIQUE

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ?
Voici les aides que nous vous proposons pour résoudre votre problème :

- Site Internet : <http://support.ubisoft.fr>
- Notre guide de dépannage « Avant toutes choses » vous permettra de vérifier que votre ordinateur est bien configuré pour jouer
- Trouvez la solution aux problèmes spécifiques à votre jeu dans nos FAQ (Questions / Réponses)
- Posez vos questions à nos techniciens
- Grâce à votre messagerie Ubisoft, bénéficiez des solutions les plus récentes
- Téléchargez les dernières mises à jour (patches)

Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez contacter nos techniciens au 0.892.700.265 (0,34 Euros / mn) du lundi au vendredi 10h00 – 20h00. Avant d'appeler, pensez bien à être devant votre écran pour que le technicien puisse vous guider plus facilement.

Les personnes n'ayant pas de connexion internet et résidant au Canada peuvent nous contacter au 1-866-824-6515 du lundi au vendredi 7h – 16h.

Astuces, Soluces, Codes, Informations :

Vous recherchez des astuces – soluces pour progresser dans votre jeu ?
Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

- Téléphone : 0.892.70.50.30 (0,34 Euros / mn)
- L'intégralité de nos astuces et les soluces complètes de nos jeux sont répertoriées ici
- Serveur vocal accessible 24h sur 24 et 7 jours sur 7
- Parlez en direct avec nos spécialistes jeux : du lundi au vendredi 9h30-13h et 14h00-19h
- Site Internet : <http://support.ubisoft.fr> rubrique « Astuces – Soluces »
- Consultez nos aides de jeux sur les nouveautés et les grands classiques
- Contactez nos spécialistes jeux par e-mail