



F-15 II SUPPLÉMENT TECHNIQUE



Pour les versions Atari ST

Contenu de l'emballage

Votre *F-15 Strike Eagle II* doit contenir un manuel, le présent supplément technique, deux disquettes de 3 1/2", une carte de référence clavier et des cartes de la Libye, du Golfe Persique, du Vietnam, du Moyen-Orient, du Cap Nord et de l'Europe Centrale.

Equipement requis

Ce jeu nécessite un Atari ST avec une RAM d'au moins 512Ko et un moniteur couleur. Préparez une disquette vierge formatée qui servira de "Disquette tableau".

Contrôles

Le jeu peut se dérouler entièrement à partir du clavier ou avec un joystick et le clavier, ou encore avec une souris et le clavier.

Chargement

Insérez la disquette de jeu F-15 II dans l'unité interne et allumez l'ordinateur. Le programme se met alors à charger automatiquement. Suivez les instructions de l'écran.

Problèmes de chargement

Dans la grande majorité des cas, les problèmes de chargement ne proviennent pas d'un logiciel défectueux, mais plutôt d'un chargement incorrect ou un défaut de matériel.

Assurez-vous que les instructions de chargement ont été scrupuleusement suivies. Les défauts de matériel les plus courants sont dus à un mauvais alignement des têtes dans l'unité de disquettes. De tels défauts peuvent être détectés en chargeant le jeu sur un autre ordinateur. (Utilisez la machine d'un ami ou consultez votre vendeur de logiciels pour faire un essai).

Il se peut aussi qu'un virus ait été introduit dans votre matériel par un autre logiciel. Les copies piratées de jeux sont une source incroyable de virus. Il est donc toujours avantageux de posséder son propre logiciel.

Dans l'éventualité improbable d'un défaut de logiciel, veuillez retourner l'emballage complet accompagné du ticket de caisse à votre point de vente. MicroProse regrette de ne pouvoir remplacer des produits qui n'ont pas été achetés directement auprès de sa société.

Si vous rencontrez des problèmes en chargeant F-15 II ou que vous ayez besoin d'aide lors du déroulement de la simulation, MicroProse se fera un plaisir de vous assister. Appelez - le 19.44.666.504399, du lundi au vendredi et de 9h00 à 17h00. Munissez-vous d'un crayon et d'un papier lors de votre appel.

Protection

Nous regrettons de devoir recourir à ce genre de protection en raison de la piraterie organisée. Une fois que le jeu a chargé, il vous est demandé d'indiquer si vous avez une version anglaise, française ou Allemande. Vous devez alors taper le mot correspondant à la référence du manuel.

Détails graphiques

F-15 a trois niveaux de détails graphiques (D0 à D2), qui contrôlent la quantité de détails vus au sol. Une augmentation des détails exige une vitesse plus élevée de l'ordinateur. Quel que soit le modèle de votre ordinateur, vous pouvez sélectionner n'importe quel niveau de détail.

F-15 démarre normalement au niveau de détail le plus élevé (D2), ce qui est idéal quel que soit votre ordinateur. Cependant, pour améliorer le contrôle du vol et le combat aérien sur des machines plus lentes, il se peut que vous souhaitiez réduire le niveau de détail. Utilisez la touche *Detail Adjust* (Alt/D) pour modifier le niveau de détail.

Réglage du volume

F-15 a trois niveaux sonores (V0 à V2), qui contrôlent la catégorie de sons que vous entendez pendant le vol.

F-15 démarre normalement au niveau le plus élevé (V2), qui vous permet d'entendre le bruit du moteur et tous les effets sonores. Le niveau intermédiaire (V1) coupe le bruit du moteur mais permet d'entendre tous les autres effets sonores. Pour éteindre le son, sélectionnez V0.

F-15 STRIKE EAGE II: EQUIVALENTS DU JOYSTICK DE CONTROLE

Contrôleur	joystick	souris	touches fléchées
Sélecteur	bouton	bouton	touche Return

Joystick de contrôle

Piquer	joystick en avant	souris en avant	flèche haut
Roulis à droite	joystick à droite	souris à droite	flèche droite
Roulis à gauche	joystick à gauche	souris à gauche	flèche gauche
Cabrer	joystick en arrière	souris en arrière	flèche bas
Bas & droite	joystick en avant & à droite	souris en avant & à droite	flèche haut & flèche droite
Bas & gauche	joystick en avant & à gauche	souris en avant & à gauche	flèche haut & flèche gauche
Haut & droite	joystick en arrière & à droite	souris en arrière & à droite	flèche bas & flèche droite
Haut & gauche	joystick en arrière & à gauche	souris en arrière & à gauche	flèche bas & flèche gauche
Tirer un missile	Return	Bouton droit	ou Return
Tirer au canon	Bouton de tir	Bouton gauche	ou Espace arrière
Sensibilité du contrôle	Alt/K		

Contrôles du vol

Augmenter la poussée	+
Diminuer la poussée	-
Puissance maximale	Shift/+
Puissance nulle	Shift/-
Postcombustion	A
Ejection	Esc
Train d'atterrissage rétracté/sorti	L
Freins on/off	B
Pilote automatique	P

Armes et défenses

Missile à courte portée	S
Missile à moyenne portée	M
Missile d'attaque au sol	G
Lâcher de fusées éclairantes	F
Lâcher de chaff	C

Avionique

Sélection de points de passage	W
Portée du radar	R
Carte grossie	Z
Carte d'ensemble	X

Vues

Retourner au cockpit	Espace
Regarder vers l'avant	F1
Regarder à gauche	F2
Regarder à droite	F3
Regarder vers l'arrière	F4
Vue "dans la queue"	F5
Poursuite avion	F6
Vue latérale	F7
Vue missile	F8
Vue tactique	F9
Vue tactique inversée	F10
Mode Director	D

Contrôles de simulation

Temps accéléré on/off	Alt/A
Ajustement des détails	Alt/D
Sensibilité du contrôle	Alt/K
Pause	Alt/P
Quitter	Alt/Q
Réapprovisionner	Alt/R
Entraînement	Alt/T
Réglage du volume	Alt/V
Changer de méthode de contrôle	Alt/J

Touches de virages

Nord	Alt/S
Ouest	Alt/Z
Sud	Alt/X
Est	Alt/C

Notes sur les contrôles de simulation

Changer la mission en entraînement (Alt/T) : En appuyant sur cette combinaison de touches, vous convertissez votre mission actuelle en une mission d'entraînement. Cela signifie que dorénavant les armes ennemies sont inoffensives. En appuyant de nouveau sur Alt/T vous sortez de l'entraînement. Une fois qu'une mission est transformée en entraînement, vous ne pouvez marquer aucun point pour elle, même si vous repassez en mode mission. Cependant, les touches pour les contrôles de virages et le réapprovisionnement ne fonctionnent qu'en mode entraînement.

Changer de méthode de contrôle (Alt/J) : En appuyant sur cette combinaison de touches, vous faites défiler les quatre méthodes de contrôle disponibles.

Sensibilité du contrôle (Alt/K) : En appuyant sur cette combinaison de touches, vous faites défiler les trois niveaux de sensibilité disponibles.

Ajustement de détails (Alt/D) : Le niveau de détail affecte la vitesse du jeu. Pour plus d'informations reportez-vous à la section "Détails graphiques" en page X de ce supplément.

Virages (Alt/S,Z,X,C) : Ces touches ne fonctionnent qu'en mode entraînement. Si vous appuyez sur une de ces combinaisons, votre avion sera "téléporté" dans la direction correspondante. La distance sur laquelle vous êtes "téléporté" varie avec l'échelle actuelle de gros plan/plan d'ensemble de la carte satellite (CTR gauche du cockpit). Le virage est un excellent moyen pour contrôler la région pour l'entraînement.

ECRAN COULEURS

COULEUR

INFORMATION

Couleurs d'objectifs HUD

Rectangle noir

Hors de cette arme

Rectangle blanc

Arme hors de portée

Ovale blanc

Arme verrouillée sur cible

Ovale rouge

Arme verrouillée sur cible à une portée optimale

Point dans case rouge

Missile ennemi

Point dans case verte

Missile ami

Voyant train d'atterrissage

Bleu

Train d'atterrissage rétracté

Rouge

Train d'atterrissage sorti

Lumière du train d'atterrissage

Rouge clignotant

Radar/Missile IR

Bleu

Pas de menace

Carte satellite (gauche CTR)

Point blanc

Votre avion

Point orange

Objectif de mission au sol

Point noir

Radar au sol

Ligne pointillée

Radar à impulsions

Ligne continue

Radar Doppler

COULEUR**INFORMATION****Ecran tactique (centre CTR)**

Lignes marron
Radar marron
Bateau bleu
Rectangle gris
Cercle avec croix rouge
Avion gris
Gros astérisque orange
Points blancs
Explosion rouge
Avion bleu
Avion rouge
Avion marron
Ligne jaune
Ligne marron
Ligne rouge
Objet dans case grise

Grille de 16 km
Radar au sol
Radar navire de guerre
Terrain d'aviation
Autres cibles au sol
Votre F-15
Cible principale
Chaff
Fusée éclairante
Avion à assez haute altitude
Avion à altitude similaire
Avion à assez basse altitude
Missile guidé par radar
Missile radar Doppler
Missile guidé par IR
Cible actuelle

Copyright du jeu et de la documentation © MicroProse Ltd.,
Unit 1, Hampton Rd Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire UK GL8 8LD.

Cette documentation, le manuel qui l'accompagne et les disquettes sont protégés par copyright. Le propriétaire de ce produit est autorisé à l'utiliser pour son usage personnel. A l'exception de copies de sauvegarde destinées à une utilisation strictement personnelle, nul n'est autorisé à transférer, copier, sauvegarder, donner ou vendre tout ou partie du manuel ou des informations sur trouvant sur les disquettes, ou à les transmettre sous quelque forme et par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique, photocopie, enregistrement, et ce sans la permission préalable de l'éditeur. Toute personne reproduisant une quelconque partie de ce programme, sur un support quelconque et pour quelque raison que ce soit, se rend coupable de violation de droits d'auteur et peut être l'objet de poursuite à la discrétion du détenteur des droits d'auteur.



MICROPROSE, UNIT 1, HAMPTON ROAD INDUSTRIAL ESTATE, TETBURY, GLOS GL8 8LA
TEL: 0666 504326 FAX: 0666 504331