Red Baron™

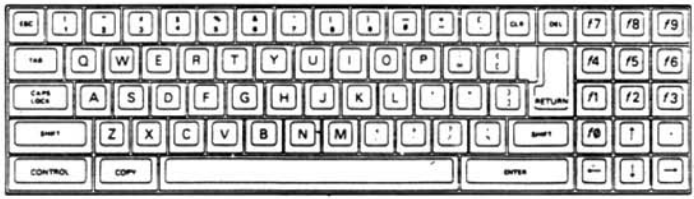
AMIGA/ IBM PC

UBI SOFT

FRANÇAIS

Entertainment Software

CORRESPONDANCE CLAVIER AZERTY / QWERTY





AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

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

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

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

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

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

Le Vieux Manuel

Red Baron™

INSTALLATION DU JEU

Smart Start

Dans un effort pour rendre l'installation de ce jeu aussi agréable que possible, nous avons créé Smart Start. Smart Start déterminera automatiquement les éléments graphiques, sonores et d'entrée ainsi que la rapidité de votre ordinateur afin d'optimiser les caractéristiques du jeu.

BARON ROUGE CARTE DE REFERENCE RAPIDE (IBM PC)
LES PILOTES DE CHASSE DE LA PREMIERE GUERRE MONDIALE EN ACTION!

Les commandes de la souris sont identiques à celles du joystick.
Bouton N° 1 du joystick = bouton gauche de la souris
Bouton N° 2 du joystick = bouton droit de la souris

MOUVEMENTS EN VOL

GAZ
vue du cockpit

Contrôle des gaz	Touches 1 à 9
Augmenter les gaz	Touche +
Réduire les gaz	Touche -

GOUVERNAIL DE QUEUE
vue du cockpit

Gouvernail à gauche <
Gouvernail à droite >

COMMANDES DE VISUALISATION
Vues du cockpit

F1	Voir devant
F2	Voir derrière
F3	Voir à gauche
F4	Voir à droite
F5	Voir en haut
F6	Voir en bas

Vues extérieures

F1	Vue de face
F2	Vue de l'arrière
F3	Vue du côté gauche
F4	Vue du côté droit
F5	Vue de dessous
F6	Vue de dessus
F7	Vue d'un chasseur derrière vous

Le vieux Manuel

MITRAILLEUSE
Pressez la barre "Espace" sur le clavier.
Pressez le bouton N°1 du joystick
Pressez le bouton gauche de la souris
Pressez le touche "U" pour désenrayer la mitrailleuse

COMMANDES DU CHEF D'ESCADRILLE

VOLER DESSOUS	Pressez D
REJOINDRE	Pressez J
ATTAQUER	Pressez A
AILE SECONDAIRE, ATTAQUEZ	Pressez M
AVERTIR	Pressez W

COMMANDES DE VISUALISATION

Pour interchanger les vues intérieur/extérieur:
Pressez le bouton N°2 du joystick.
Pressez la touche "ENTER" sur le clavier.

Pour sauvegarder une des vues extérieures, pressez Ctrl-F1...F10. Pour revenir à l'une des vues sauvegardées, pressez Alt-F1...F10

Pressez et maintenez le bouton N°2 lorsque vous êtes à l'intérieur pour regarder à gauche, à droite, devant et derrière.

Pressez et maintenez le bouton N°2 lorsque vous êtes à l'extérieur pour vous déplacer autour de l'avion.

Pressez et maintenez les deux boutons pour vous approcher et vous éloigner de l'avion.

COMMANDES AU CLAVIER

ESC	Fin de la Mission
Alt-R	Menu Réalisme
F-10	Préférences
Alt-S	Effets Sonores ON/OFF
Alt-M	Musique ON/OFF
Alt-C	Calibration du joystick
Alt-J	Joystick ON/OFF
Alt-D	Souris ON/OFF
P	Pause
C	Compression du Temps ON/OFF
U	Désenrayer la Mitrailleuse
Alt-Q	Retourner au DOS

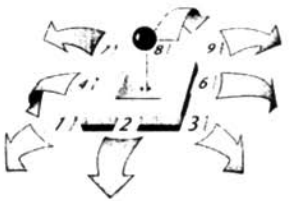
Dynamix
UN MEMBRE DE LA FAMILLE SIERRA

Le vieux Manuel

Red Baron — Carte de Référence rapide del' Amiga

Bouton du joystick = bouton gauche de la souris
Touche Enter = bouton droit de la souris

MOUVEMENTS DE VOL



VITESSE

Vue du cockpit



Contrôle de la Vitesse	Touches 1 à 9
Augmenter la Vitesse	Touche +
Diminuer la Vitesse	Touche -

GOUVERNAIL

Vue du cockpit



Gouvernail à droite	Touche <
Gouvernail à gauche	Touche >

MITRAILLEUSE

Pressez la barre **"espace"** sur le clavier.
Pressez le **bouton du joystick**.
Pressez le **bouton gauche de la souris**.
Pressez la touche **"U"** pour désenrayer les mitrailleuses.

COMMANDES DE L'AVION DE TETE

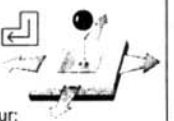
VOLER DESSOUS	Pressez D
REJOINDRE	Pressez J
ATTAQUE	Pressez A
ATTAQUE MINEURE PAR L'AILE	Pressez M
AVERTIR	Pressez W

COMMANDES DE VUES

Pour interchanger vue intérieure/ extérieure: Pressez la touche **ENTER** sur votre clavier.

Pour sauvergarder une des vues du dehors: pressez **CTRL-F1**... **CTRL-F10**.
Pour rappeler cette vue: pressez **ALT-F1**... **ALT-F10**.

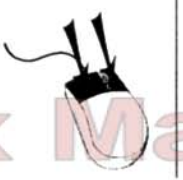
Pour regarder à gauche, à droite, devant ou derrière si vous êtes à l'intérieur: pressez & maintenez la touche **ENTER**.



Pour voir autour de l'avion quand vous êtes au dehors: pressez & maintenez la touche **ENTER**.



Pour se rapprocher ou s'éloigner de l'avion: pressez & maintenez les **deux boutons** de la souris.



COMMANDES DE VUES

Vue du cockpit	Vues extérieures
F1 Voir devant	F1 Vue de face
F2 Voir derrière	F2 Vue arrière
F3 Voir à gauche	F3 Vue côté gauche
F4 Voir à droite	F4 Vue côté droit
F5 Voir en haut	F5 Vue de dessous
F6 Voir en bas	F6 Vue de dessus
	F7 Position chasse
	F8 Près
	F9 Loin

COMMANDES AU CLAVIER

ESC	Fin de la Mission
ALT-R	Menu Réalisme
F-10	Préférences
ALT-S	Effets son on/off
ALT-M	Musique on/off
P	Pause
C	Compression du temps on/off
U	Désenrayer les mitrailleuses
ALT-Q	Quitter DOS

Version Amiga par
Pete Heinrich & Joseph Wingard

Dynamix
PART OF THE SIERRA FAMILY

Le Vieux Manuel

INTRODUCTION

Red Baron est une reconstituiton détaillée et historiquement des vols pendant l'ère qui a lancé les combats aériens, la Première Guerre Mondiale. Les commandes disponibles pour les grandes As étaient réduites et primitives. Quoi qu'il en soit, étant une simulation informatisée, Red Baron est en mesure de vous offrir des commandes dont les As n'auraient même pas rêvé. Cette partie du manuel Red Baron met en valeur et décrit ces commandes. Elle ne décrit ces commandes. Elle ne décrit pas les élélements du vol comme le décollage et l'atterrissage, les manoeuvres ou les tactiques. Ces éléments sont décrits en détail dans les chapitres précédents. Référez-vous à la table des matières pour obtenir les références des pages spécifiques.

Pour les instructions d'installation, voyez le paragraphe SmartStart sur la Carte de Référenece Rapide.

Les paragraphs décrits dans ce chapitre sont les suivants:

- Commandes de Vol
- Commandes de Visualisation
- Commandes de la Mitralisation
- Compression du Temps
- Préférences de Jeu
- Menue de Réalisme
- Votre de Réalisme
- Votre Escadrille
- Rappels sur la Simulation
- Effecteur Uniquement une Mission
- Conditions de Vol pour une Mission unique
- Menu d;Affectation des Missions
- Menu d'Affectation des Vols
- Navigation
- Terminer la Mission
- Jouer une Carrère
- Menu des Carrières
- Menu Aérodrome
-L'Enregistreur de la Mission

Le vieux Manuel

COMMANDES DE VOL

Instruments



Altimètre
Il indique l'altitude en pieds. La grande aiguille indique les centaines de pieds, et la petite aiguille indique les milliers de pieds. Il est réglé sur zéro au niveau du sol.

• Dans le Menu Réalisme, si vous choisissez Instruments Réalistes, les seuls instruments dont vous disposerez seront ceux qui existaient réellement sur les avions de la Première Guerre Mondiale.



Boussole
Elle indique votre direction actuelle. Les indications sont N pour Nord, S pour Sud, E pour Est et W pour Ouest. Sont également indiquées NW, NE, SW et SE.



Jauge à Carburant
Elle indique la quantité de carburant encore disponible.



Indicateur de Vitesse
Il indique votre vitesse de vol actuelle, en miles par heure (m.p.h.).



Tachymètre
Il indique le nombre de tours par minute effectués par le moteur. L'aiguille indique des r.p.ms x 100 (tours par minute x 100). Généralement, ceci correspond à votre réglage des gaz actuel.



Jauge de Pression d'Huile
Elle indique votre pression d'huile actuelle. Si votre appareil est endommagé et a une fuite d'huile, l'aiguille retombera.



Inclinomètre
Il indique l'inclinaison actuelle de votre avion. L'instrument est simplement constitué d'une bille qui roule dans une rainure courbée. Si la bille est à gauche du centre, cela signifie que vous êtes incliné vers la gauche. C'est un ancêtre grossier de l'horizon artificiel qui équipe les avions d'aujourd'hui.

COMPRESSION DU TEMPS

• Pour activer/désactiver la Compression du Temps, pressez la touche C.

Il peut y avoir des moments lors de la simulation où il n'y a pas beaucoup d'action. C'est souvent après avoir décollé, lorsque vous vous dirigez vers le Front ou après que la mission soit terminée lorsque vous rentrez à la base.

L'un des conforts du jeu Red Baron consiste a vous proposer un mode de compression du temps qui raccourcira la durée normale de la simulation. La compression du temps est obtenue en pressant la touche C.
La compression du temps sera automatiquement désac-

Le Vieux Manuel

tivée lorsque vous pressez à nouveau la touche C, lorsque les mitrailleuses sont activées, quand vous approchez d'un avion ennemi, de ballons, de Zeppelins ou de mitrailleuses Anti Aériennes et lorsque vous volez près du sol.

IMPORTANT!
Il est très difficile de rester en formation lorsque la compression du temps fonctionne. A cause de cela, Red Baron entrera automatiquement en mode Auto-Formation lorsque la compression du temps est activée. Cela prendra le contrôle de votre appareil et le maintiendra en formation jusqu'à ce que la compression soit désactivée. L'Auto-Formation ne sera pas activée lorsque vous îtes le chef d'escadrille sauf si vous escortez un autre vol.

SITE DE DEPART
Lors de certaines missions, un menu apparaîtra, vous donnant le choix de l'endroit d'où vous démarrez votre mission. Vous pourrez choisir entre Commencer Près de l'Action et Commencer sur Votre Aérodrome. Pour la plupart des missions, il est recommandé que vous commenciez près de l'action. Les missions séront plus courtes et plus intéressantes. Cependant, si vous désirez vous faire la main en navigant comme le faisaient les pilotes de la Première Guerre Mondiale, commencez la mission près de l'aérodrome.

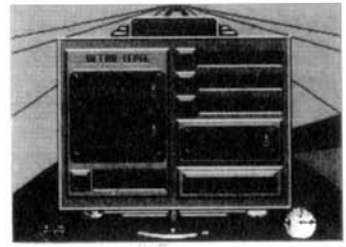


PREFERENCES
Il y a deux menus principaux qui vous permettent de régler vos préférences de jeu, le menu PREFERENCES et le menu REALISME. Les PREFERENCES affichées sont disponibles uniquement de l'intérieur de la simulation. Les OPTIONS du Menu Principal offriront une version abrégée qui ne contiendra pas les contrÙles de niveaux détaillés.

. REMARQUE: Les réglages et ajustements réalisés soit dans le menu PREFERENCE, soit dans le menu REALISME sont automatiquement sauvegardés sur disquette. Les nouveaux réglages persistent mîme si vous quittez et redémarrez plus tard Red Baron.

. PREFERENCES: Tapez la touche F10 depuis la simulation. Elle permet la personnalisation d'éléments tels que les commandes actives, les sons, la musique, les niveaux de détails et la vitesse de jeu.

MENU PREFERENCE
Pressez F10 depuis la simulation pour l'activer.
Pressez ACCEPT ou la touche Esc pour en sortir.



A l'aide du menu Préférences, vous pouvez adapter à votre gout et à la configuration de votre ordinateur certains des aspects techniques de Red Baron. Vous pouvez personnaliser les commandes de jeu suivantes:
Joystick OUI/NON
Son OUI/NON
Souris OUI/NON
Ajustement de L'Echelle de Temps BAS-HAUT

Le Vieux Grenier

Ajustement des Niveaux de Détails de l'avion BAS-HAUT
Bouton de Combat NORMAL/NON

Niveaux de Détails
L'homogénéité de la simulation dépend de deux choses: la vitesse de votre ordinateur et la quantité de détails graphiques disponibles. La première des deux, la vitesse de votre ordinateur, ne peut pas Ítre modifiée. Cependant, avec la commande des détails graphiques, vous pouvez réduire la quantité des détails graphiques affichés. Les tirettes de commande des détails vous donnent le contrÙle sur la quantité de détails graphiques que votre ordinateur devra afficher. En fonction de vos gouts, vous pouvez vous passer de certains détails pour obtenir une animation plus homogène. Quand vous installez Red Baron pour la première fois, il réglera la positon des réglettes de détail en fonction de la vitesse de votre ordinateur.

Il y a trois commandes qui vous permettent de sélectionner la quantité de détails graphiques de la simulation. En fonction de la vitesse de votre ordinateur, vous pourrez désirer augmenter ou réduire la quantité de détails graphiques pour maîtriser l'homogénéité de votre simulation.

Les Détails de l'Avion commandent l'affichage des détails de l'avion.

Les Détails du Sol commandent le nombre de caractéristiques du sol (arbres, montagnes, etc.) affichées en mÍme temps.

Bouton de Combat commande la quantité des détails du sol affichés pendant les phases de combat. Lorsque qu'il est réglé sur "détail du sol normal", la qualité des détails sera identique lorsque vous vous engagerez dans un combat aérien. Lorsqu'il est réglé sur "pas de détail du sol", le détail du sol sera annihilé lors du combat. Cela augmentera l'homogénéité de l'animation pendant le combat.

Echelle de Temps
L'échelle de temps est fournie pour vous aider à personnaliser le rythme de la simulation pour qu'il s'adapte mieux à vos go˚ts. Si les batailles sont trop rapides pour vous, déplacez la réglette de l'Echelle de Temps vers BAS. Cela ralentira l'action. Si vous jouez avec une machine qui travaille doucement mÍme avec les Niveaux de Détails éteints, essayez de déplacer la réglette de l'Echelle de Temps vers HAUT. Cela accélérera l'action.

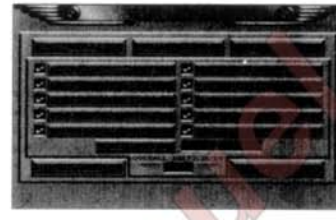
. Réglages des Réglettes de l'Echelle de Temps
BAS = Plus lent et plus facile à maîtriser

HAUT = Plus rapide et plus difficile à maîtriser. Meilleur réglage pour les ordinateurs les plus lents.

Le Vieux Manuel

MENU REALISME
Pressez Alt-R pour y accéder
Pressez ACCEPT ou la touche Esc pour en sortir
Pressez RESTORE pour annuler

• REALISME
Tapez la touche Alt-R depuis la simulation.
Il vous permet de personnaliser les éléments qui commandent la jouabilité tels que les niveaux de difficulté, les affichages des instruments et le réalisme de la relation pilote/monde.



Vous pouvez changer tous les réglages de réalisme soit depuis l'écran Attribution de la Mission, soit depuis la simulation elle-mÍme. Les réglages vous permettent de personnaliser à votre go˚t certaines caractéristiques du jeu. Dans la plupart des cas, chaque réglage vous donne le choix entre la facilité de jeu et le réalisme.

Il y a 11 réglages que vous pourrez commuter de Réalistes à Irréalistes. Quand un réglage est positionné sur réaliste, une marque rouge apparaît à son cÙté. Pressez le bouton de réglage le commutera sur les états disponibles (en ce qui concerne le Modèle de Vol, il y a trois réglages possibles). Dans un souci de confort, nous avons inséré trois boutons en haut du menu REALISME pour vous permettre de changer tous les réglages en mÍmes temps. Tous possèdent des réglages par défaut pour les différents niveaux de dextérité y compris Débutant , Intermédiaire et Chevronné. Les descriptions des réglages disponibles du REALISME sont ci-dessous.

Instruments Réalistes. Lorsqu'il est activé, les seuls instruments visibles dans le cockpit sont ceux existant sur les appareils de la Première Guerre Mondiale. Lorsqu'il est désactivé, tous les instruments possibles sont affichés.

Eblouissement Solaire. Activé, l'Eblouissement Solaire entraînera un reflet lorsque vous regarderez le soleil en face. Les avions ennemis approchant dans le soleil ne seront visibles que lorsqu'ils seront très près.

Météorologie Réaliste. Activées, les conditions météorologiques varieront d'une mission à l'autre. Désactivées, le temps sera toujours parfait: le ciel sera clair et sans nuage, et il soufflera un vent léger.

Autorisation d'Enrayage de la Mitrailleuse. Les mitrailleuses de la Première Guerre Mondiale étaient très peu fiables et s'enrayaient fréquemment. Plus les rafales étaient longues, plus il y avait de chances qu'elles s'enrayent. Les pilote emmenaient souvent un marteau ou un maillet avec lequel ils frappaient leurs mitrailleuses lorsqu'elles s'enrayaient. Lorsque l'Autorisation d'Enrayage de la Mitrailleuse est activé, votre mitrailleuse s'enrayera périodiquement si vous l'utilisez trop souvent.

Le Vieux Manuel

Lorsque l'Autorisation d'Enrayage de la Mitrailleuse est désactivé, votre mitrailleuse fonctionnera parfaitement bien, sans jamais s'enrayer.

Autorisation d'Evanouissement. Les pilotes de la Première Guerre Mondiale ne portaient pas de masque à oxygène, et par conséquent un pilote qui volait trop longtemps au dessus de 20 000 pieds se sentait pris de vertiges et s'évanouissait éventuellement par manque d'oxygène. Heureusement lorsque l'avion du pilote tombait en piqué, le pilote se réveillait avant de toucher le sol. Lorsque Evanouissement est activé, les évanouissements sont possibles. Dans le cas contraire, ils ne surviendront jamais.

Gel des Carburateurs. Aux hautes altitudes, il fait très froid. les carburateurs gelaient souvent, particulièrement pendant les mois d'hiver. Cela causait une perte totale de puissance jusqu'à ce que les carburateurs dégèlent, ce qui n'était possible que si l'appareil était ramené à une altitude plus basse. Lorsque le Gel des Carburateurs est activé, les carburateurs de votre avion gèleront aux plus hautes altitudes. Lorsqu'il est désactivé, les carburateurs ne gèleront jamais.

Munitions Limitées. Les grands pilotes tiraient avec parcimonie, s'approchant à moins de 30 mètres de leurs cibles et tirant des rafales courtes et décisives. Cela demande de la dextérité mais on peut le maîtriser. Si Munitions Limitées est activée, votre alimentation en balles sera limitée. Si elle est désactivée, vous pouvez cribler le ciel de balles aussi longtemps que vous le voudrez, en supposant que votre arme ne s'enraye pas.

Carburant Limité. La plupart des avions possédaient assez de carburant pour voler pendant deux heures et demie. Lorsque Carburant Limité est activé, votre temps de vol sera limité par les capacités en carburant de votre avion. Lorsque Carburant Limité est désactivé, vos réserves de carburant sont illimitées.

MENU REALISME

Navigation Réelle. Lorsque Navigation Réelle est activée, vous volerez comme le faisaient les pilotes de la Première Guerre Mondiale... sans l'affichage des coordonnées de secteur. Vous devrez naviguer à la carte et surveiller les repères naturels du sol sous vos pieds. Lorsque elle est désactivée, vos coordonnées de secteur seront affichées sur l'écran. C'est très utile lorsque vous commencez à naviguer.

Avion Susceptible d'Etre Endommagé. Lorsque "Avion Susceptible d'Etre Endommagé" est activé, votre avion pourra Ítre endommagé. Si il est désactivé, votre appareil deviendra invulnérable. Nous conseillons de désactiver cette option uniquement pour les joueurs qui débutent

Le Vieux Manuel

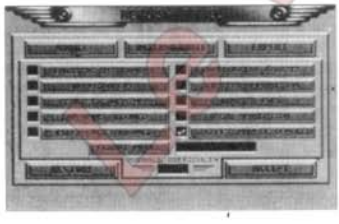
Red Baron. Votre score sera très faible si vous le laisser désactivé.

Modèle de Vol: Le Modèle de Vol vous permet de choisir le niveau de réalisme du pilotage de votre appareil. Le réglages sont: Débutant, Intermédiaire et Chevronné. Débutant est le plus facile à manier alors que chevronné est réservé aux pilotes expérimentés.
Réglage Débutant: Voler est facile. Les virages se font à plat. Si vous inclinez l'appareil, il tournera. Votre avion ne piquera pas du nez pendant un virage.

Réglage intermédiaire: Les virages sont modélisés d'une façon plus réaliste. Afin de tourner correctement, il faudra remettre un peu de poussée (en tirant sur le manche) pour garder l'avion dans le virage et garder le nez au dessus de la ligne de l'horizon. On peut également avoir besoin d'un peu de gouvernail de direction. A l'opposé des débutants, si vous inclinez l'avion sans remettre un peu de poussé ou sans le gouvernail de direction, votre virage dégénérera rapidement en un lent piqué en spirale. L'atterrissage est également plus difficile.

Réglage chevronné: Ceci mettra toutes vos capacités de pilote à l'épreuve. Non seulement les virages sont modélisés de façon plus réaliste, mais le danger de partir en vrille est également présent. Votre appareil sera affecté par les rafales de vent et les turbulences. De plus les diverses extravagances de certain avions sont présentes. Par exemple, l'effet gyroscopique du moteur rotatoire Sopwith Camel fera d'un simple virage une manoeuvre risquée et difficile. Trop de pression sur les ailes de votre avion lors d'un piqué rapide et elles risquent de se briser!

Facteur de Score:



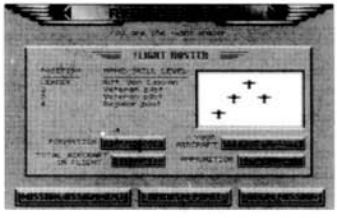
Les succès de vos missions, les promotions et votre classement dans la liste des meilleurs scores sont tous liés à votre score, ou points totaux, à la fin de la mission. Il y a deux facteurs principaux qui déterminent votre score après une mission: votre performance et le facteur de score. Le score de la performance d'une mission est fondé sur la faÁon dont vous avez tenu vos objectifs, la bravoure de vos actions et si vous Ítes rentrés intact de la mission. Votre score global pour la mission est obtenu en multipliant le score de votre mission par le facteur de score. Le facteur de score est affiché au centre en bas du menu REALISME sous le titre OVERALL DIFFICULTY (Difficulté d'Ensemble). Il reflète la difficulté des réglages actuels du REALISME. Augmenter le nombre des réglages réalistes dans le menu REALISME augmentera votre facteur de score.

IMPORTANT! Une fois que vous Ítes entrés dans la simulation, on vous fait gr,ce pendant 30 secondes. Tous les changements des réglages du REALISME doivent inter-

Voir Manuel

venir avant la fin de cette période afin de permettre aux changements d'Ítre reflétés par le facteur de score. Les réglages modifiés après les 30 premières secondes de simulation seront affichés en texte illuminé pour montrer qu'ils ont été changés après la période de grâce et qu'ils n'ont pas d'influence sur le facteur de score.

VOTRE ESCADRILLE



Le groupe de 1 à 4 appareils avec lesquels vous volez s'appelle une escadrille. Les avions de votre escadrille se déplaceront ensembles et se protégeront mutuellement.

Formations
Quand une escadrille part en mission, elle volera en formation. Si vous Ítes le chef d'escadrille, le reste de votre escadrille se mettra en formation. Les types de formations que vous pourrez adopter sont les suivants: en solo, de front, en colonne, en V, en carré, en décalé ou en losange.

Si vous n'Ítes pas le chef d'escadrille, volez avec le reste de votre formation. Ne vous écartez pas des autres.

Ordres du Chef d'Escadrille
Une fois dans les airs, les pilotes de la Première Guerre Mondiale communiquaient par gestes. En tant que membre d'une formation, vous recevrez des ordres de la part de votre chef d'escadrille pendant la mission. Ceux-ci vous seront indiqués par un message de texte qui apparaîtra sur votre écran.

Si vous Ítes le chef d'escadrille, vous aurez la possibilité de donner des ordres aux membres de votre escadrille. Cependant, gardez à l'esprit que lorsque vous serez en combat, vos ordres passeront inaperçus - le reste de l'escadrille gardant les oeils rivés sur l'ennemi. S'il y a trois ou plus de trois avions dans votre escadrille, l'un des avion fera "l'aile secondaire". Le chef d'escadrille peut donner des ordres à l'aile secondaire séparément du reste de l'escadrille. Avec trois avions, le troisième appareil de la formation constituera l'aile secondaire. Avec quatre appareils, le troisième et le quatrième avions formeront l'aile secondaire.

VOTRE ESCADRILLE
Ordres du Chef d'Escadrille

VOLEZ DESSOUS
Touche de Commande: D
Ordonne à l'aile secondaire de descendre d'environ 500 pieds au dessous du reste de l'escadrille. Cette tactique peut Ítre utilisée pour berner un avion ennemi. L'appareil ennemi attaquera l'avion de l'aile secondaire qui semble seul et sans aide, sans porter attention aux avions au

Le Vieux Manuel

dessus de lui. Quand c'est le cas, les avions du dessus peuvent fondre sur l'ennemi. Soyez prévenus du fait que lorsque vous réalisez cette tactique, vous exposez l'aile secondaire. Cet ordre sera ignoré si l'escadrille vole à basse altitude.

REJOIGNEZ l'ESCADRILLE
Touche de Commande: J
Ordonne à l'aile secondaire de rejoindre le reste de l'escadrille. Si l'escadrille descend à faible altitude, l'aile secondaire rejoindra alors automatiquement le reste de l'escadrille.

ATTAQUEZ!
Touche de Commande: A
Ordonne à l'escadrille toute entière d'attaquer l'ennemi.

AILE SECONDAIRE, ATTAQUEZ!
Touche de Commande: M
Ordonne à l'appareil de l'aile secondaire d'attaquer l'ennemi.

ALERTE!
Touche de Commande: W
Alerte le reste de l'escadrille qu'un appareil ennemi a été détecté. Si vous lancez une alerte alors qu'il n'y a pas d'avion ennemi dans les environs, le reste de l'escadrille ignorera vos alertes pour le reste de la mission. Vous pouvez lancer une alerte même lorsque vous n'êtes pas le chef d'escadrille.

EFFECTUER UNIQUEMENT UNE MISSION



La première des deux options de simulation est de jouer pour Effectuer Uniquement une Mission. Le jeu en Mission Unique vous permet de personnaliser beaucoup d'éléments de votre mission: le type de mission que vous allez effectuer, le camp dans lequel vous volerez, les conditions que vous rencontrerez, avec qui (et contre qui) vous volerez et le type d'appareil utilisé. Effectuer Uniquement une Mission est la manière la plus rapide d'entrer dans la simulation. Vous sélectionnez simplement le type de mission que vous voulez effectuer, vous en réglez les conditions et vous jouez! Lorsque votre mission est terminée, vous obtiendrez une évaluation de vos performances et un score fondé sur les réglages du REALISME, les objectifs tenus et le nombre de trophées (ennemis tués).

Types de Missions
Lorsque Effectuer Uniquement une Mission est choisi dans le Menu Principal, un nouveau menu apparaît, affichant les types de missions disponibles.

Le Vieux Manuel

Effectuer une Mission Historique
Revivez les grands combats aériens de la Première Guerre.

Combattre un As des As
Imaginez-vous ce que cela peut être de se trouver face à face avec le grand Baron Rouge lui-mÍme? Comprenez-le en combattant les plus grands pilotes de cette guerre.

Combattre un Escadron
Engagez le combat contre une escadrille de chasseurs ennemis et essayez de nettoyer les airs de leur présence. Rappelez-vous cependant qu'ils essayent de faire la mÍme chose à votre escadrille.

Patrouiller sur le Front
Patrouillez sur le Front et engagez tous les avions ennemis de reconnaissance ou de chasse que vous rencontrerez.

Escorter un Raid de Bombardement
Vos bombardiers sont sur le point de pénétrer en profondeur dans le territoire ennemi pour bombarder des objectifs stratégiques tels que les terrains d'aviation, les usines et les dépôts de ravitaillement. Votre mission est de les aider à en assurer le succès.

Arrêter un Raid de Bombardement
Interceptez les bombardiers ennemis qui tentent de bombarder votre camp.

Chasser un Zeppelin
Localisez l'un de ces dirigeables de haute altitude et descendez-le en flamme. Les munitions incendiaires seront les mieux adaptées.

Escorter une Reconnaissance
Protégez un avion de reconnaissance lors de sa mission de prises de vues aériennes. Les chasseurs ennemis tireront à la fois sur l'avion de reconnaissance et sur vous.

Défendre un Ballon
Protégez vos ballons d'observation contre l'ennemi!

Descendre un Ballon
Débarrassez-vous de l'oeil de l'ennemi. Ces grandes poches pleines d'hydrogène br˚lent facilement. Les munitions incendiaires seront les mieux adaptées.

Le Vieux Manuel

CONDITIONS DE VOL POUR UNE MISSION UNIQUE

Une fois que le type de la mission a été choisi, vous allez pouvoir personnaliser les conditions de la mission. Le nombre et le type de conditions disponibles pour Ítre modifiées varient à chaque mission. Ce qui suit est une présentation des types de missions et des options disponibles.

• Combattre un As des As est la manière la plus rapide d'entrer dans un combat aérien. A cause de cela, elle est disponible en tant qu'option à partir du Menu Principal.





Combattre un As des As
Après avoir sélectionné DOG-FIGHT A FAMOUS ACE, on vous demandera de choisir l'as que vous souhaitez combattre. Utilisez les flèches Haut et Bas pour vous déplacer dans la fenÍtre de sélection. Lorsque que le nom d'un as est illuminé, une description comprenant le nom de l'as, son appartenance, le total des victoires qui lui sont attribuées pendant la guerre et une description de ses tactiques connues est affichée. Presser le bouton SELECT acceptera l'as dont le nom est actuellement illuminé.

Les options suivantes sont disponibles pour Combattre un As des As. Pressez le bouton ACCEPT lorsque vous avez réglé les conditions des réglages désirées.



Votre Type d'Avion: vous pouvez sélectionner tout type d'avion de cette guerre quel que soit son camp.

Le Type d'Avion de l'As: L'as sélectionné prendra par défaut son avion préféré, décoré des marques et des insignes historiques. Vous pouvez choisir tout type d'avion pour l'as sélectionné. Si vous le voulez, vous pouvez mettre le Baron Rouge dans un Sopwith Camel pour voir comment il le manoeuvre!

L'Endroit Où se Déroulera le Combat: vous pouvez choisir entre "au dessus du Front", "au dessus du territoire allemand" et "au dessus du territoire allié". C'est un avantage de vous battre au dessus de votre propre territoire car cela sera plus facile pour vous poser.

L'Altitude: c'est un avantage de commencer plus haut que votre adversaire. Cela vous permet de décider du début du combat. Si vous souhaitez un défi supplémentaire, commencez à une altitude inférieure à celle de votre adversaire.

Le Vieux Manuel

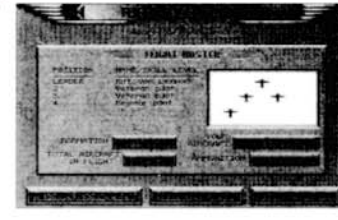
Le Soleil: vous pouvez choisir la position du soleil au début du combat. Vos choix sont "dans le dos de personne", "dans votre dos" et "dans son dos". Le pilote qui commence avec le soleil dans son dos possède un avantage, dans la mesure où il peut se "cacher" dans la luminosité du soleil.

Le Vent et le Ciel: vous pouvez régler les conditions climatiques.
Vent: immobile, léger, fort.
Ciel: clair, partiellement nuageux, nuageux, couvert.

CONDITIONS DE VOL POUR UNE MISSION UNIQUE



COMBATTRE UN ESCADRON
La mission DOGFIGHT A SQUADRON esy identique à celle COMBATTRE UN AS DES AS, sauf que vous pouvez aussi sélectionner:



Le camp pour lequel vous allez combattre: vous pouvez sélectionner l'Armée de l'Air Allemande ou les Corps Aérien Royal.

Le nombre d'appareils volant dans votre escadrille.

Le type de munitions utilisées: vous pouvez choisir entre Normales ou Incendiaires. Lors d'un combat aérien, il est entendu que des munitions Normales seront utilisées. Cela peut être changé dans l'écran d'Attribution de la Mission.

Le type d'appareils que votre escadrille utilisera: vous pourrez uniquement sélectionner les avions disponibles dans le camp que vous aurez sélectionné.

La formation que votre escadrille adoptera: en fonction du nombre d'appareils de votre escadrille, vous pourrez choisir entre les formations "de front", "en colonne", "en décalé", "en V", "en losange" ou "en carré".

Le nombre d'appareils de l'escadrille ennemi.

Le type d'appareils que l'escadrille ennemie utilisera: vous pourrez uniquement sélectionner les avions disponibles dans le camp de l'ennemi.

La dextérité de vos pilotes: Novices, Normaux ou Vétérans (voir ci-dessous)

Le Vieux Manuel

La dextérité des pilotes ennemis: Novices, Normaux ou Vétérans (voir ci-dessous)

Le chef des pilotes ennemis: il peut s'agir de n'importe quel as ou d'un pilote anonyme de n'importe quelle dextérité.

Dextérité des Pilotes:

Novices - Ils sortent juste de l'école. Ce sont les plus mauvais pilotes, connus pour Ítre paralysés lors des combats. Ils l,chent souvent des rafales aberrantes. Un novice n'utilisera jamais une manoeuvre en combat. Ce sont des types qui n'ont qu'une chance sur dix de revenir de leur premier combat aérien.

Normaux - Possèdent l'expérience du combat. Ils ne font pas d'erreurs stupides en combat, mais rien d'exceptionnel non plus. Ils effectuerons parfois certaines manoeuvres parmi les plus faciles: Chandelles, Vols Retournés et Tonneaux.

Vétérans - De bons pilotes qui volent et se battent intelligemment. Ils sont performants pour de nombreuses manoeuvres et poseront un sérieux défi mÍme aux meilleurs adversaires.

CONDITIONS DE VOL POUR UNE MISSION UNIQUE



Effectuer une Mission Historique
Pour Effectuer une Mission Historique, vous pouvez choisir de voler pendant une célèbre bataille aérienne de l'Histoire. Toutes les conditions de cette mission unique sont pré réglées pour correspondre aux événements historiques réels.

Une fois que vous aurez choisi d'Effectuer une Mission Historique, on vous demandera de sélectionner la mission historique à laquelle vous souhaitez participer. Utilisez les flèches Haut et Bas pour vous déplacer dans la fenÍtre de sélection. Lorsque le nom de chaque Mission Historique est illuminé, un texte décrivant la mission sera affiché. Dans le coin supérieur droit de l'écran apparaîtra une photo de l'as célèbre impliqué dans cette mission.

Au dessous de la fenÍtre de sélection se trouvent deux boutons marqués BRITISH (anglais) et GERMAN (allemand). Ils vous permettent de décider du camp pour lequel vous combattrez dans cette mission. Si vous choisissez le camp pour lequel se bat l'as indiqué, vous le

Le Vieux Manoir

remplacerez dans cette mission. Choisir l'autre camp vous opposera à l'as indiqué. Le texte de description de la mission changera pour refléter la mission, en fonction du camp pour lequel vous avez choisi de voler.

Presser BEGIN lancera la mission

L'ECRAN D'ATTRIBUTION DES MISSIONS

Pour toutes les missions sauf pour Combattre un As des As, vous découvrirez toutes les informations concernant la mission à venir sur l'Ecran d'Attribution des Mission. A partir de l'Ecran d'Attribution des Missions, vous recevrez les informations suivantes:

La Date: La date à laquelle se déroule la mission.

La Référence de la Carte: Il y a 5 cartes sur papier qui sont utilisées pour la navigation dans Red Baron. Chaque mission vous obligera à utiliser une carte spécifique. Le nom de la carte nécessaire à la mission actuelle est indiqué sous la date.

La Situation: Elle vous informe de toutes les informations disponibles sur votre mission actuelle. Notamment vos ordres de mission et les objectifs spécifiques que vous devrez atteindre.

Le Plan de la Mission: Le Plan de la Mission dresse la liste des étapes recommandées pour mener votre mission à bien. Les éléments nécessaires inclus sont vos coordonnées de départ sur la carte, votre trajet de vol et l'endroit où engager l'ennemi.

Si vous suivez un chef d'escadrille, il suivra le Plan de la Mission exactement comme indiqué. Cependant, si vous êtes le chef d'escadrille, vous pourrez suivre votre propre plan de mission.

La Météorologie: Elle vous donne une description des conditions climatiques de la zone dans laquelle la mission sera effectuée. Ceci comprend les descriptions des conditions des vents et la visibilité.

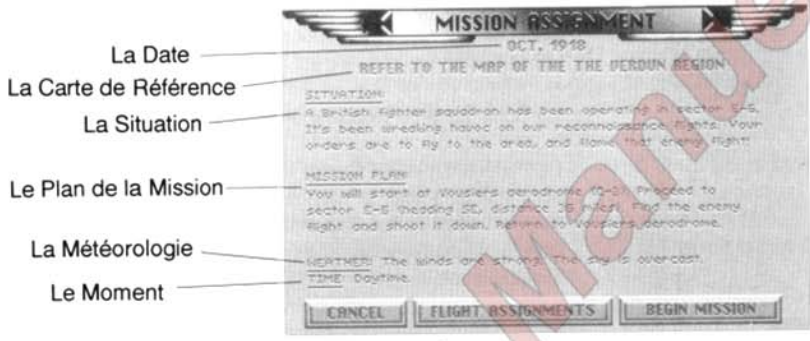
Le Moment: Il indique le moment de la journée où va commencer la mission.

Les Boutons: FLIGHT ASSIGNMENTS retourne à l'écran d'ATTRIBUTION DES VOLS. BEGIN MISSION lancera votre mission. CANCEL vous permettra de retourner au Menu Principal.

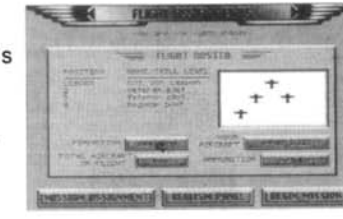
Pour mener votre mission à bien, vous vous référerez d'abord à l'écran d'Attribution de la Mission. Dans l'exemple ci-dessous, il indique où a été repéré l'escadron ennemi, dans le secteur E-6. Rapportez-vous à la carte de la Région de Verdun pour localiser sa position.

Le Vieux Manuel

Vous décollerez de l'aérodrome de Vousiers. Regardez la carte de la Région de Verdun. Vous trouverez l'aérodrome de Vousiers dans le secteur C-3. En accord avec le plan de vol, vous volerez sur 35 miles au SE pour atteindre votre destination, le secteur E-6. Une fois là, vous devrez trouver l'escadrille ennemie et la détruire. Après que vous ayez détruit ou chassé tous les chasseurs ennemis, vous devrez retourner à votre aérodrome, Vousiers.



L'ECRAN D'ATTRIBUTION DES VOLS



Disponible depuis l'écran d'Attribution des Missions, l'écran d'Attribution des Vols vous offre une description complète des réglages de votre escadrille. Vous pouvez modifier les réglages Formation, Nombre Total d'Avions de l'Escadrille, Votre Avion et Munitions. En même temps qu'une représentation graphique de la formation actuellement sélectionnée, vous recevrez une liste des fonctions de tous les pilotes de votre escadrille. Cela indiquera le chef d'escadrille (ce sera toujours vous dans Effectuer une Mission Unique) ainsi que les niveaux de dextérité de tous les autres pilotes. Les pilotes, et leurs niveaux de dextérité, qui sont désignés pour voler avec vous sont choisis en fonction du contexte historique et d'une distribution aléatoire lors de la mission que vous effectuez. Ceci changera avec chaque mission que vous effectuerez. Vous réaliserez parfois qu'un as a été désigné pour faire partie de votre escadrille. Cela dépend du type de mission, de l'époque à laquelle elle se situe et de la localisation connue de l'as à ce moment là.

Presser BEGIN MISSION lancera la simulation.

Presser REALISM PANEL appellera le Menu Réalisme.

Presser MISSION ASSIGNMENT vous ramènera à l'écran d'Attribution des Missions.

Le Vrai Manuel



NAVIGATION

Une fois que vous avez vos ordres de mission, vous devrez vous débrouiller pour trouver votre chemin. Vous devrez trouver vos ennemis lors de nombreuses missions, et retrouver votre chemin pour revenir jusqu'à votre aérodrome. Pour naviguer, vous utiliserez l'une de 5 cartes fournies avec Red Baron. Utilisez la boussole pour voler dans la direction désirée. Pour vous repérer sur la carte, chercher les repères naturels au dessous.

Dans le panneau REALISME, vous pourrez désactiver la Navigation Réaliste. Ceci fait, le secteur dans lequel vous vous trouvez actuellement sera affiché sur l'écran. Cela simplifiera la navigation parce que vous saurez toujours où vous Ítes.

• Abréviations des Directions

N .....nord
NNE .....nord nord-est
NE .....nord-est

SE .....sud-est
SSE.....sud sud-est
S .....sud
SSW.....sud sud-ouest
SW .....sud-ouest

ENE .....est nord-est
E .....est
ESE.....est sud-est

WSW.....ouest sud-
.....ouest
W .....ouest
WNW .....ouest nord-
.....ouest
NW.....nord-ouest
NNW .....nord nord-
.....ouest

Comment voler jusqu'à la destination désirée

Lors de certaines missions vous commencerez dans les airs près de l'ennemi. Dans ces missions, vous n'aurez pas l'obligation de naviguer pour trouver les avions ennemis. Ils seront à portée de vue. Lors des missions d'escorte, vous n'aurez pas besoin de naviguer (sauf si les avions que vous escortiez sont abattus, auquel cas vous devrez retrouver votre chemin jusqu'à la base de départ). On vous demandera juste de suivre les avions que vous escortez.

Cependant, pour certaines missions vous commencerez au sol sur votre aérodrome et vous devrez rejoindre un secteur spécifié pour y découvrir vos ennemis. Lors de ces missions, l'écran d'Attribution des Missions vous dira dans quelle direction voler pour atteindre le secteur. Il vous dira également à quelle distance se trouve la destination. Les abréviations normales des directions (comme celles indiquées ci-contre) sont utilisées. Les abréviations N, NE, E, SE, S, SW, W et NW correspondent directement à celles de la boussole de votre avion. Il est facile de voler dans ces directions. Par exemple, pour voler au NE (Nord-Est), alignez votre avion de faÁon à ce que la boussole indique NE.



Lorsque vous vous dirigez vers le secteur, vous devez garder un oeil sur la carte et chercher les repères naturels au dessous. Ils vous servent de jalons pour vérifier que vous volez dans la bonne direction et que vous n'Ítes pas perdus. Par exemple, pour voler de l'aérodrome de Toul jusqu'au secteur D-5, vous devez suivre la Meuse jusqu'à ce que vous croisiez le Front. Un fois après le Front, vous serez dans le secteur D-5.

Vous n'aurez pas toujours besoin de voler uniquement avec la boussole: il est parfois plus simple (comme dans l'exemple ci-dessus) de voler en suivant une rivière, une route ou une ligne de chemin de fer. Par exemple: si vous volez dans la région de Verdun et que votre mission requiert que vous voliez de l'aérodrome de Toul jusqu'à la

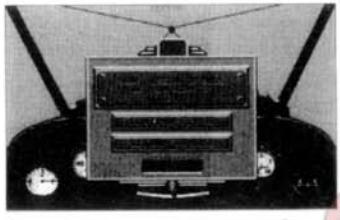
Le vol Original

ville de Metz, vous n'aurez alors besoin que de suivre la Moselle vers le Nord, jusqu'à Metz.

Voler de Toul à la ville de Tellancourt est un peu plus difficile. Vous pouvez voler vers le Nord jusqu'à ce que vous arriviez au Front. Vous devriez trouver la ville de St-Mihiel. Une fois là, vous devrez suivre la route qui part vers le Nord jusqu'à Tellancourt.

Si vous vous perdez, la première chose à faire est de déterminer votre situation actuelle en regardant au sol et en replaÁant les repères du terrain sur la carte. Les larges courbes des rivières, les courbes du Front ainsi que les villes repères et les aérodromes peuvent Ítre utilisés pour retrouver votre position sur la carte.

Si vous ne pouvez toujours pas déterminer votre position, trouvez le Front (ce qui est généralement facile) et volez du cÙté de vos alliés. Atterrissez au premier aérodrome ami que vous trouvez. En dernier ressort, vous pouvez vous poser dans un champ de votre camp.



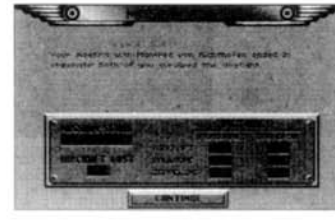
TERMINER LA MISSION

Quitter

Vous pouvez arrÍter pendant votre mission du moment que votre avion n'est pas définitivement endommagé et que vous n'Ítes pas proches de l'ennemi. Cependant, vous recevrez d'avantage de points si vous vous posez sur votre aérodrome. Lorsque votre mission est terminée, un message sera affiché pour vous demander si vous désirez arrÍter. Vous pouvez arrÍter à ce moment là sans Ítre pénalisé; mais, si vous arrÍtez avant que la mission ne soit terminée, vous abandonnez à tous les risques les avions et ballons alliés.

Dénouements

Si vous vous écrasez, vous pourrez soit rentrer à pied si vous n'avez pas été blessé, soit finir à l'hÙpital, soit Ítre tué, en fonction de la gravité de l'accident. Si vous Ítes hospitalisés, vous resterez là jusqu'à ce que vous vous remettiez de vos blessures. Si vous vous posez ou vous écrasez (et survivez) en territoire ennemi, vous pourrez vous retrouver prisonnier de guerre dans un camps de prisonniers.



. Si vous avez un bon rapport de mission, vous avez peut-Ítre une chance d'inscrire votre nom dans la liste des 10 Meilleures Missions.

Rapport de la Mission

A la suite de toutes les missions apparaîtra l'écran de Rapport de la Mission. Sur ce dernier vous trouverez:

- Un texte décrivant les résultats de votre mission
- Le score de votre mission
- Le nombre d'appareils perdus dans votre escadrille
- Le nombre de victoires personnelles (avions, ballons, Zeppelin), et les victoires de votre escadrille.

Le Vieux Manuel

JOUER UNE CARRIERE

L'option de jeu la plus exaltante est de vivre la carrière entière d'un pilote allemand ou anglais. Vous vous enrÙlerez soit dans Corps Aérien Royal, soit dans l'Armée de l'Air Allemande comme pilote de chasse. Votre carrière commencera en Décembre 1915 et vous fera revivre l'époque des Fléaux Fokker lorsque Eindeckers régnait sur le ciel, jusqu'à la fin de la guerre le 10 Novembre 1918.

En accumulant les victoires, vous serez promus à des grades supérieurs. Si vous Ítes un pilote anglais, vous commencerez comme Second Lieutenant, et vous serez promus First Lieutenant puis finalement Captain. Si vous Ítes un aviateur allemand, vous commencerez avec le grade de Leutnant, et pourrez Ítre promus Oberleutnant et finalement Rittmeister. Avec les grades élevés, arrivent les privilèges.

Comme First Lieutenant (Oberleutnant si vous jouez du cÙté allemand), vous deviendrez chef d'escadrille. Quand vous commencez votre carrière, vous ne serez pas le chef d'escadrille et vous devrez obéir aux ordres de votre chef d'escadrille et le suivre en formation. Comme chef d'escadrille, votre escadrille vous suivra et suivra vos ordres. Quoi qu'il en soit, votre escadrille sera de taille réduite: uniquement vous et un autre pilote de chasse.

JOUER UNE CARRIERE

Lorsque vous serez promus Captain, vous recevrez le commandement d'une escadrille comptant jusqu'à quatre appareils. Vous recevrez également un avion personnel de votre choix, que vous pourrez peindre.

Au fur et à mesure que votre réputation de pilote de chasse s'affirmera, vous aurez la possibilité de voler avec de meilleurs escadrons. Si vous Ítes extrÍmement performants, vous recevrez des invitations de la part des meilleurs escadrons d'élite de la guerre, y compris les "Cigognes", l'Escadron N∞56 des R.F.C., les légendaires "Escadrilles Noires" et le plus grand escadron d'élite de l'Armée de l'Air Allemande, le Jagdgeschwader 1 (J.G.1).

Vous serez récompensés par des médailles en reconnaissance de votre bravoure et de votre courage. Pour les pilotes alliés, la plus prestigieuse des récompenses est la Victoria Cross. Pour les allemands, c'est l'Ordre du Mérite ou "Max Bleu". Mais il est encore plus difficile d'obtenir l'Ordre de l'Aigle Rouge. Un seul pilote allemand l'a obtenu, le Rittmeister Manfred von Richthofen.

Si vous Ítes toujours vivants à la fin de la guerre, votre situation finale sera affichée. Vous pouvez terminer dans la peau d'un as respecté ou dans celle d'une serpillière. Le défi ultime est de terminer la guerre avec plus de victoires que les totaux historiques des as les plus fameux. Si vous

Le Vrai Manuel

faites cela, vous serez "l'As des As" de la guerre. L'as le plus capé des alliés fut le franÁais René Fonck avec 75 victoires. L'allemand le plus victorieux n'était autre que le Baron Rouge lui-mÍme avec 80 victoires.

MENU DES CARRIERES



COMMENCER UNE CARRIERE
On vous demandera de sélectionner votre camp et d'entrer le nom de votre pilote. Le tableau des carrières garde la trace de la carrière de 15 pilotes en mÍme temps. S'il est plein, on vous demandera d'effacer un autre pilote du tableau ou d'annuler.

Une fois que vous aurez choisi votre camp et saisi votre nom, un sommaire vous sera proposé. Vous pourrez choisir le moment de la guerre auquel vous voulez commencer. Les options: au début de la guerre, au milieu de la guerre ou à la fin de la guerre. Vous pouvez également changer de camp ou changer de nom. Pressez ACCEPT pour commencer votre carrière. Bonne chance!



CONTINUER UNE CARRIERE
Sélectionnez le pilote avec lequel vous souhaitez continuer. Presser VIEW, lorsque le pilote est sélectionné, affichera le Rapport sur le Pilote.

VOIR LES MEILLEURS AS
Affiche les dix meilleures carrières en terme de performances à ce jour, classées par ordre décroissant en fonction du nombre de victoires. Presser VIEW lorsque l'as est sélectionné affichera son Rapport de Pilote.

RETOURNER AU MENU PRINCIPAL
Annule le Menu des Carrières, vous ramenant au Menu Principal.



MENU AERODROME
Toutes les carrières sont fondées sur le menu Aérodrome. Entre les missions vous retournerez au menu Aérodrome. C'est à ce point que vous prendrez les décisions qui orienteront votre carrière.

Effectuer la Prochaine Mission
En pressant "Fly Next Mission", vous obtiendrez vos prochaines consignes en décollerez pour votre mission. Ces activités sont décrites dans le chapitre EFFECTUER UNE MISSION UNIQUE. Si vous vous retrouvez dans un hÙpital ou en prison, le temps qui pourrait Ítre utilisé à engranger les victoires est perdu. Vous pouvez perdre jusqu'à six mois si vous Ítes hospitalisés ou emprisonnés.

le vieux manuel

Le mode carrière possède quelques options qui ne sont pas disponibles dans "Effectuer une Mission Unique". La première est que vous pouvez recevoir des médailles pour vos performances. Reportez-vous au chapitre Médailles et Récompenses de ce manuel pour une description complète des médailles et récompenses disponibles. En parallèle des honneurs, vous serez également tenus responsables de vos erreurs. Vous pourrez comparaître devant la Cour Martiale après une mission où vous aurez commis des erreurs. La première fois que vous serez présentés à la Cour Martiale, il vous sera donné une réprimande. Si vous commettez la mÍme erreur une seconde fois, vous serez réprimandés plus durement. Et si vous commettez encore la mÍme erreur une troisième fois, la Cour Martiale vous retirera vos ailes de pilotes et vous clouera au sol définitivement!

Informations sur l'Escadron
Presser les Informations sur l'Escadron vous apportera des informations sur votre affectation actuelle, sur la date et sur tous les as quivolent avec cet escadron s'il y en a.



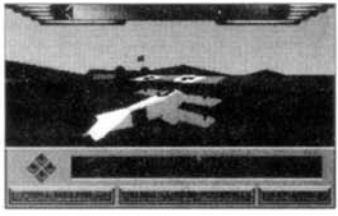
Carte du Front
Elle montre le Front Ouest et les sites des principaux aérodromes. Vous pouvez illuminer le nom de chaque aérodrome en pressant la flèche vers la gauche ou vers la droite située au centre, à droite de l'écran. Illuminer le nom d'un aérodrome affichera son nom et la liste des escadrons ou des as qui y sont stationnés à ce moment là.

Requérir un Transfert
Vous pouvez demander votre transfert vers un escadron stationné sur un autre aérodrome. Cela vous donnera une chance de voler avec d'autres as dans différentes régions du Front. Vous vous battrez également contre des as ennemis différents pendant vos missions en fonction de la région où vous vous trouvez. Lorsque vous progresserez en grade, vous aurez la possibilité d'Ítre transféré dans un meilleur escadron. Si vous Ítes très bon du cÙté anglais, vous aurez peut Ítre la chance de voler avec l'Escadron N∞56 du R.C.F. et de voler avec certains des grands as anglais y compris Mick Mannock et James McCudden. Si vous Ítes un pilote allemand et que vous ayez assez de talent, vous volerez avec le J.G.1, escadron de plusieurs des plus grands as allemands, y compris Ernst Udet et Manfred von Richthofen.

Quand vous serez transférés, la carte du Front de l'Ouest sera affichée et elle désignera l'implantation sur laquelle votre nouvel escadron est stationné. Une fois transféré, vous devrez rester dans votre nouvel aérodrome pendant au moins quatre mois avant d'espérer Ítre transféré à nouveau. Le R.C.F. et l'Armée de l'Air Allemande ne laisseront pas leurs pilotes Ítre transférés à tort et à travers tout le long du front.

Le Vieux Manuel

MENU AERODROME



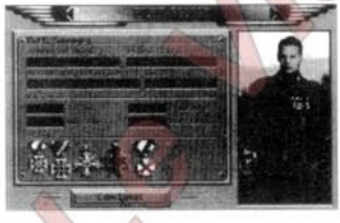
Appareil Personnel
Après avoir atteint le grade de Captain ou Rittmeister, on vous donnera l'exclusivité de l'utilisation d'un avion personnel. Sur l'écran "Appareil Personnel", vous pourrez voir votre avion, demander un nouvel appareil et peindre votre avion. Les touches fléchées sur le bas à gauche de l'écran vous permettent de modifier la vue de l'avion. Vous pouvez approcher/reculer la caméra et contourner l'avion par la droite/par la gauche.



Presser "Peindre l'Avion" mettra à votre disposition le menu de peinture. Vous pourrez peindre deux parties de votre avion: les Ailes et le Fuselage. Sélectionnez la partie de votre avion que vous désirez peindre et ensuite la couleur avec laquelle vous voulez la peindre.

Presser "Demander un Nouvel Avion" appellera l'écran "Sélectionner un Avion". Le choix de votre appareil dépendra du camp dans lequel vous volez et de l'évolution de la guerre. Au fur et à mesure que le temps passe et que la conception des avions évolue, vous aurez la possibilité de choisir des avions plus sophistiqués.
REMARQUE: vous devez utiliser votre avion actuel pen dant au moins trois mois avant de demander un autre appareil!

Pressez "Continuer" pour retourner au menu Aérodrome.



Voir le Rapport sur les Pilotes
Presser "View Pilot Record" affichera le rapport actuel concernant votre pilote. Le nom et le grade du pilote, l'Escadron auquel il est affecté, l'aérodrome ou il est stationné et l'avion sur lequel il vole seront affichés. En supplément, il indiquera son nombre total de victoires sur les autres avions, sur les ballons et sur les Zeppelin, et son nombre global de victoires (le cumul de toutes les victoires sur les avions, ballons et Zeppelin). Le score de la carrière, qui est l'accumulation du score de toutes les missions et toutes les médailles reÁues est également indiqué.

Sauvegarder une Carrière
Si vous avez un pilote qui se comporte très bien, vous pourrez vouloir sauvegarder sa situation actuelle juste dans le cas où il serait abattu. Après avoir pressé "Backup Career", entrez le nom sous lequel vous souhaitez sauvegarder cette carrière. Si le tableau des carrières est complet, on vous proposera d'effacer un autre pilote ou d'annuler. Cette carrière sauvegardée peut Ítre rappelée à partir de l'option "Continuer une Carrière" dans le Menu des Carrières.

Le Vieux Manuel

REMARQUE: La progression habituelle de la carrière d'un joueur est sauvegardée automatiquement en sortant du menu Aérodrome. "Sauvegarder une Carrière" est utilisé pour sauvegarder une version séparée de la carrière actuelle dans l'optique d'un rappel ultérieur. C'est utile pour effacer une erreur faite lors d'une mission. Si vous mourrez ou réalisez un acte qui entache votre carrière, vous aurez la possibilité de rappeler la carrière sauvegardée et de rejouer la mission jusqu'à ce que vous soyez satisfaits du résultat.

Retour au Menu Principal
Presser "Return To Main" sauvegardera votre situation actuelle de pilote et vous ramènera au Menu Principal. Vous pourrez ultérieurement rappeler cette carrière en pressant "Continuer une Carrière" dans le Menu des Carrières et en sélectionnant le pilote dans le Tableau des Carrières.

L'ENREGISTREUR DE LA MISSION

L'Enregistreur de la Mission est peut Ítre l'un des éléments les plus formidables de Red Baron. Avec l'enregistreur de la mission, vous pouvez enregistrer une mission toute entière, la sauvegarder sur disquette et la visionner ensuite. Cependant, la possibilité de sauvegarder une mission et de la visionner n'est pas ce qui rend cette caractéristique exceptionnelle. Ce qui est exceptionnel, c'est que l'Enregistreur de la Mission vous permettra également de modifier la mission sauvegardée. Vous pouvez modifier les vues, voir l'action de pratiquement n'importe quel angle (y compris de derrière les autres avions) et entrer à nouveau dans la simulation à n'importe quel moment du différé. Les modifications que vous apportez peuvent alors Ítre sauvegardées, revues en différé et modifiées encore. Vous devenez virtuellement l'acteur, le producteur et le metteur en scène de votre propre combat aérien. Pour vous aider à faire connaître l'étendue de votre talent, vous pouvez copier les missions enregistrées sur disquette ou les transférer par modem à vos amis qui possèdent Red Baron. Ils peuvent alors charger les fichiers et admirer votre travail d'orfèvre.

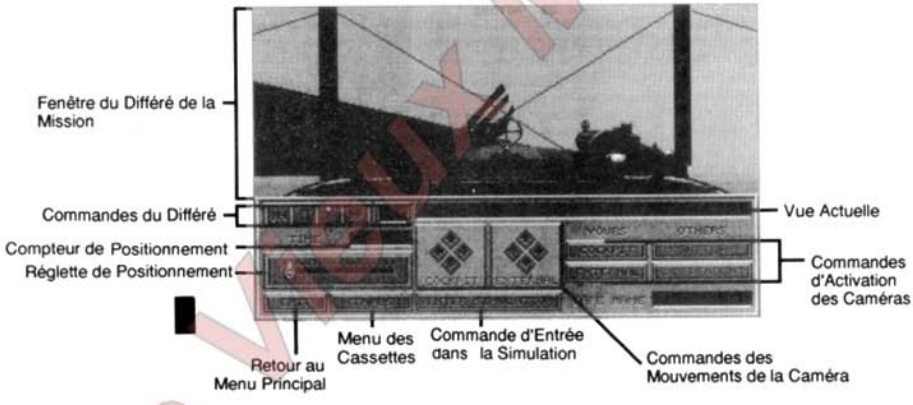
Lumières, Caméra, Action!
La première étape dans l'utilisation du système d'Enregistrement de la Mission est d'indiquer au jeu d'enregistrer les missions pendant que vous les jouez. A chaque fois que vous entrez dans la simulation, Red Baron vous demandera si vous souhaitez enregistrer la mission. Répondre oui lancera automatiquement le système d'Enregistrement de la Mission. Il fonctionne silencieusement et patiemment en arrière plan alors que vous écumez le ciel. Lorsque votre mission est terminée, on vous demandera de nommer et de sauvegarder la mission enregistrée.

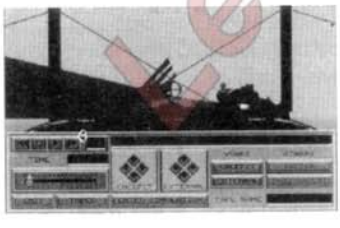
Le Village du Manuel

- Nommer le fichier et presser "Save" sauvegardera automatiquement la mission dans un sous répertoire appelé TAPES
- Presser "Cancel" entraînera l'abandon de la sauvegarde de la mission, effaÁant la mission enregistrée et sortant de la simulation.

IMPORTANT! le nom choisi pour la mission ne doit pas compter plus de 8 caractères. Si vous tapez plus de 8 caractères, l'ordinateur coupera les caractères supplémentaires, sauvegardant uniquement les 8 premiers.

Dans la Chambre de Montage
Une fois que vous avez enregistrés et sauvegardés une mission, sélectionnez l'Enregistreur de la Mission dans le Menu Principal. Ceci activera le mode différé de Red Baron. On vous proposera un menu de toutes les missions sauvegardées. Sélectionnez la cassette de la mission que vous souhaitez visionner et pressez "Load" (Charger). La cassette sera chargée et le panneau de commande de l'Enregistreur de la Mission sera affiché.





ENREGISTREUR DE LA MISSION

Fenítre du Différé de la Mission
La Fenítre du Différé de la Mission est la zone dans laquelle est diffusé le différé de la mission chargée. Elle retransmettra le différé de la mission chargée exactement comme vous l'avez jouée à l'origine. Le fenítre de différé dispose de deux modes de diffusion, Montage et Plein Ecran.

Le mode Montage affiche la Fenítre du Différé de la Mission avec les commandes de l'Enregistreur de la Mission qui couvrent la moitié inférieure de l'écran. Utilisez ce mode pour visualiser et faire des montages.

Le mode Plein Ecran affiche la Fenítre du Différé de la Mission sans les commandes de l'Enregistreur de la Mission. Vous verrez la diffusion de l'image de l'enregistrement de votre mission sur l'intégralité de l'écran. Utilisez ce mode uniquement pour la visualisation.

Le Vieux Manuel

Pour passer du mode Montage au mode Plein Ecran et vice versa, pressez la touche Esc.



Commandes du Différé
Les Commandes du Différé fonctionnent comme celle de votre magnétoscope habituel. Vous pouvez faire une Avance Rapide, un Retour Rapide, utiliser les boutons ArrÍt et Marche. On devra noter la chose suivante: alors qu'il est possible de faire une Avance Rapide fractionnée, le Retour Rapide rembobinera la cassette jusqu'au début. Vous ne pouvez pas rembobiner partiellement une cassette. C'est tout ou rien.

Compteur de Positionnement
Il fonctionne exactement comme celui d'un magnétoscope et donne un repère de position sur le différé.

Réglette de Positionnement



La Réglette de Positionnement fonctionne de deux manières.

Elle se comportera comme un repère visuel permettant d'afficher actuelle la position de la cassette.
Elle se comportera comme une réglette d'Avance Rapide, vous permettant de désigner manuellement la position sur laquelle vous désirez aller avec l'Avance Rapide.

Pour utiliser la Réglette de Positionnement pour l'Avance Rapide, déplacez la tirette vers la position désirée sur la cassette. Lorsque vous rel,chez la tirette, l'Enregistreur de Mission affichera sur l'écran un compte à rebours tout en avanÁant rapidement vers le point spécifié. REMARQUE: la tirette ne peut pas Ítre déplacée vers l'arrière. Pour cela, vous devez utiliser la commande Retour Rapide.

Commandes d'Activation des Caméras



Les Commandes d'Activation des Caméras vous permettent de modifier la localisation des caméras du différé.

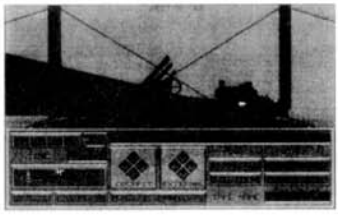
Sous l'intitulé YOURS (VOTRE), vous pouvez déplacer la caméra entre le cockpit et vos prises de vues extérieures de l'avion.
Sous l'intitulé OTHERS (AUTRES), vous pouvez déplacer la caméra entre les prises de vues extérieures en provenance des autres avions et une caméra d'ensemble totalement indépendante.

Les options SWITCH (COMMUTATION) et INDEPENDENT (INDEPENDANTE) deviennent actives lorsque vous avez positionné la prise de vue de votre caméra sur EXTERNAL (EXTERNE). Presser SWITCH continuellement vous promènera à travers le cycle des vues extérieures de tous les appareils ennemis impliqués dans la mission enregistrée. Presser INDEPENDENT positionnera la caméra dans une prise de vue d'ensemble totalement libre des mouvements de tous les avions afin d'Ítre

Le Vrai Manuel

complètement maîtrisée par les Commandes de Mouvements.

ENREGISTREUR DE LA MISSION



Commandes des Mouvements de la Caméra
Un fois que l'Activation des Caméras a été choisie, la prise de vue peut Ítre affinée en utilisant les Commandes des Mouvements de la Caméra. Les deux blocs de touches fléchées fonctionnent de manière légèrement différente en fonction de la position de la Caméra Active.



Caméra Active à l'Intérieur du Cockpit
COCKPIT vous permet de choisir parmi les vues avant, gauche, droite et arrière du cockpit.
EXTERNAL vous permet de vous commuter sur les vues de devant, de gauche, de droite et de l'arrière de votre avion.



Caméra Active à l'Extérieur du Cockpit
MOVE (SE DEPLACER) vous permet d'approcher/d'éloigner la caméra. En mode INDEPENDENT, il décale également la caméra vers la droite ou vers la gauche.
ROTATE (EFFECTUER UNE ROTATION) vous permet de faire tourner la caméra autour de l'avion en passant par dessus, par dessous ou sur les cÙtés.



Cassettes
Presser le bouton Tapes affichera le menu de contrÙle des Cassettes.
MODE: Commute entre les modes Director (Mettre en Scène) et View-Only (Visualiser Uniquement) (voir ci dessous).
LOAD NEW TAPE: Affiche le menu des cassettes pour en charger une.
SAVE CURRENT TAPE: Affiche le menu des cassettes pour en sauvegarder une.
DELETE TAPE(S): Affiche le menu des cassettes pour vous permettre d'effacer des missions enregistrées. Sélectionner une mission et presser Delete effacera la mission du sous répertoire du magnétoscope.
DONE: Ferme le menu de contrÙle des Cassettes.

Mode
L'Enregistreur de mission possède deux modes de fonctionnement, Director (Mettre en Scène) et View-Only (Visualiser Uniquement).
Le mode Director autorise les options de "sauvegarde des modifications" du différé. Lorsque vous Ítes en mode Director, tous les changements effectués pendant le différé seront stockés en mémoire. Au dessus de Rembobiner, Charger une Nouvelle Cassette ou Quitter, l'Enregistreur de la Mission affichera un message demandant si vous désirez sauvegarder les modifications faîtes

Le Vieux Manuel

par rapport à la cassette originale. Le mode View-Only désactive les options de "sauvegarde des modifications". Les modifications effectuée lors du différé ne seront pas sauvegardées.

Entrée dans la Simulation
Presser le bouton "Enter Simulation" à n'importe quel moment de la simulation vous replacera dans la simulation. Vous pouvez rejouer la mission, apportant toutes les modifications désirées. Lorsque la mission sera terminée, on vous présentera la possibilité de voir un Rapport de Mission fondé sur les changements effectués ou de retourner à l'Enregistreur de la Mission. IMPORTANT: Les modification effectuées après l'entrée dans la simulation ne seront pas sauvegardées si vous Ítes en mode View-Only!

Sortir
Permet de sortir de l'Enregistreur de la Mission et de retourner au Menu Principal. Si vous Ítes en mode Director et que vous avez réalisé des changements qui n'ont pas été sauvegardés, on vous demandera de Sauvegarder (Save) ou d'Ignorer (Discard) vos modifications.

Le Vieux Manuel

AMIGA is a trademark of Commodore-Amiga, Inc. IBM is a registered trademark of International Business Machines. PERFECT GENERAL : © 1991 White Wolf productions Inc. © 1991 QQP, Inc. All rights reserved. RAILROAD TYCOON : © 1990 Microprose Software, Inc. RED BARON is a trademark of DYNAMIX, Inc. DYNAMIX is a registered trademark of DYNAMIX Inc. © 1991. All rights reserved. SILENT SERVICE 2 : © 1990 MICROPROSE SOFTWARE.



UBI SOFT
Entertainment Software