Jane's
COMBAT SIMULATIONS

USNF™ '97

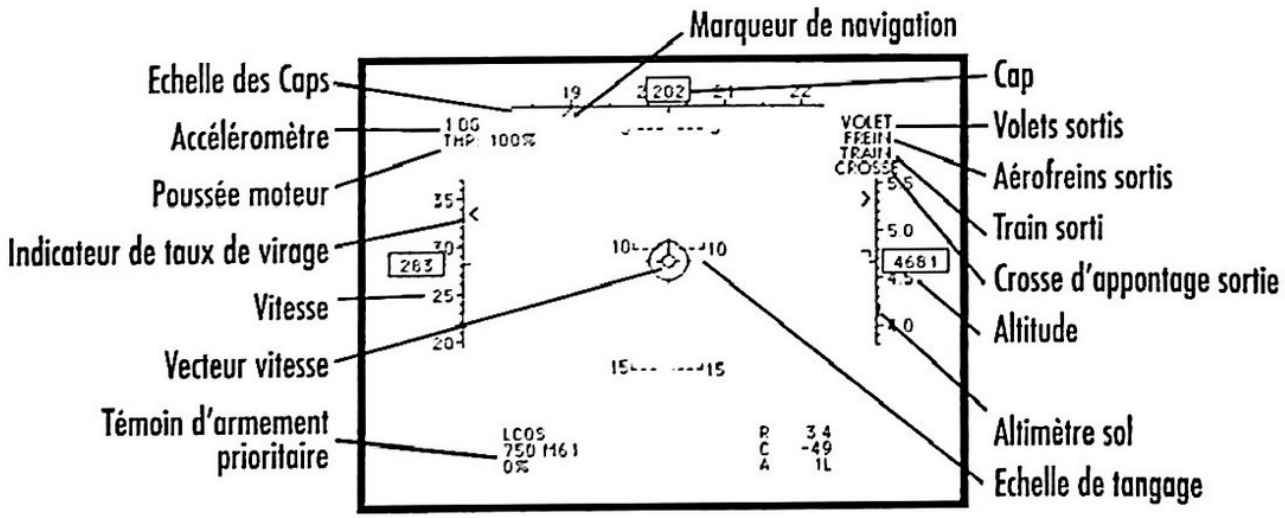
CARTE DE REFERENCE

Note : Les numéros de pages entre parenthèses vous indiquent où trouver des détails supplémentaires dans le MANUEL.

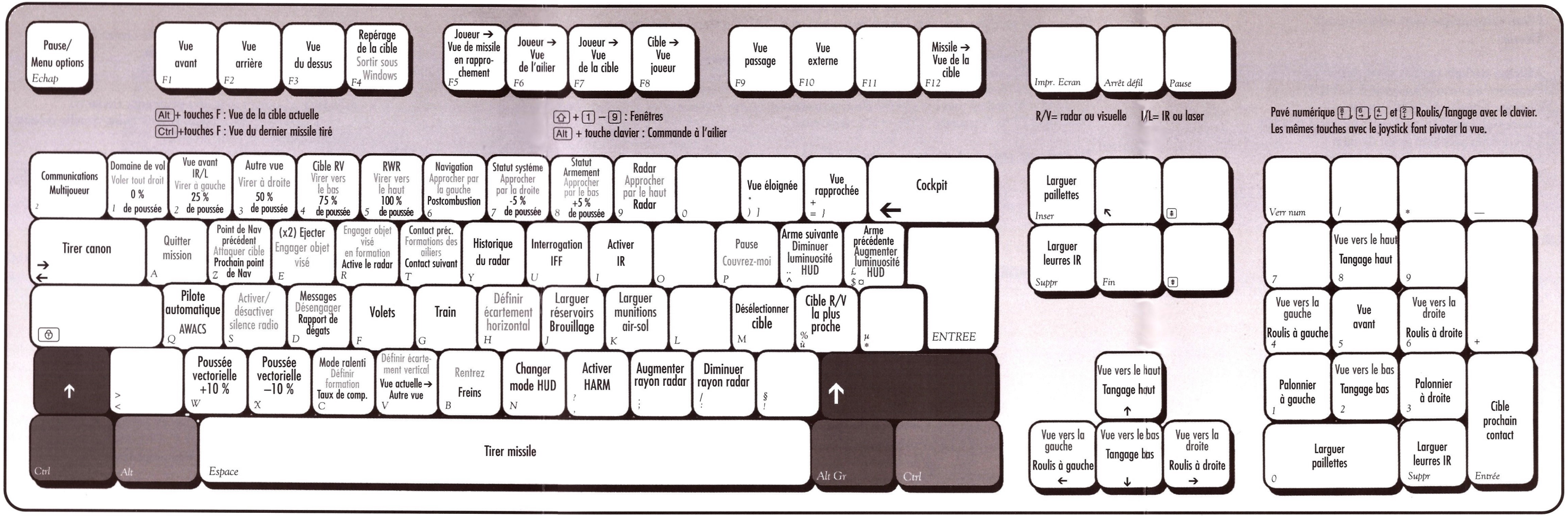
COMMANDES DU SYSTEME

C	Circuler entre les taux d'accélération (mais pas en mode ralenti)	Echap	Pause du jeu/ afficher la barrre de menu *En vol* (p.A.1)
⇧ C	Activer le mode ralenti (Appuyez sur C pour retourner à la vitesse normale)	Sélectionner menu, puis l'option	Sélectionner option sur la barre de menu
Ctrl P	Mettre jeu en pause	Ctrl A	Finir mission
		Alt F4	Sortir sous Windows

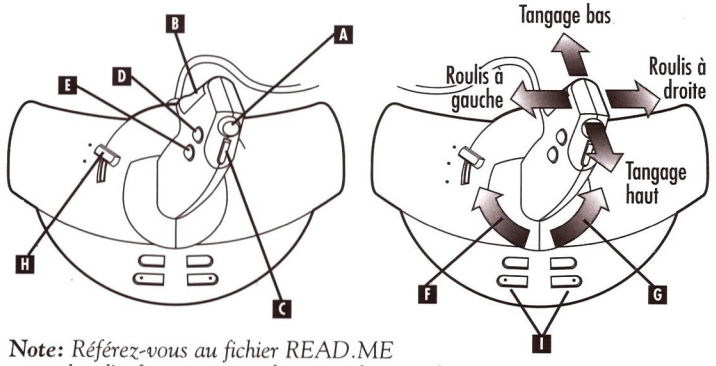
VISUALISATION TETE HAUTE



COMMANDES CLAVIER



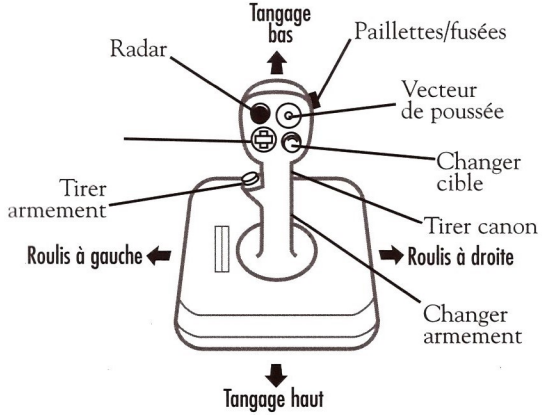
MS Sidewinder 3D Pro



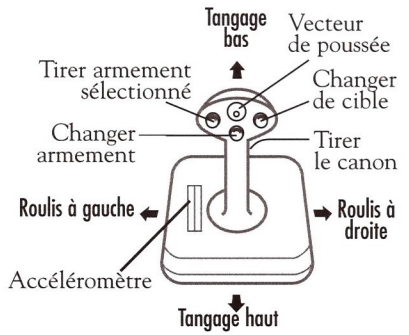
Note: *Référez-vous au fichier READ.ME pour plus d'informations sur les types de joysticks.*

- **A** Hat : Vue pivotée/Poussée vectorielle
- **B** Gâchette : Tir des canons
- **C** Bouton supérieur : Tir des armes sélectionnées
- **D** Supérieur côté : Passe d'une cible visible à une autre
- **E** Inférieur côté : Passe d'un type d'armement à un autre
- **F** Rotation du manche dans le sens des aiguilles d'une montre : Palonnier à droite
- **G** Rotation du manche dans le sens contraire des aiguilles d'une montre : Palonnier à gauche
- **H** Bouton coulissant : Manette des gaz
- **I** Quatre boutons sur la base : Pas de fonction affectée

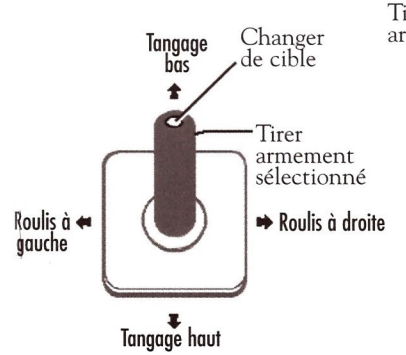
CH F-16 Combatstick



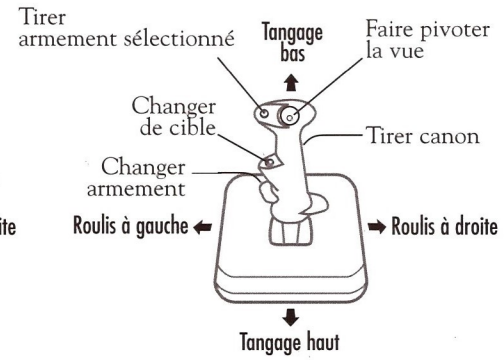
CH Flightstick Pro



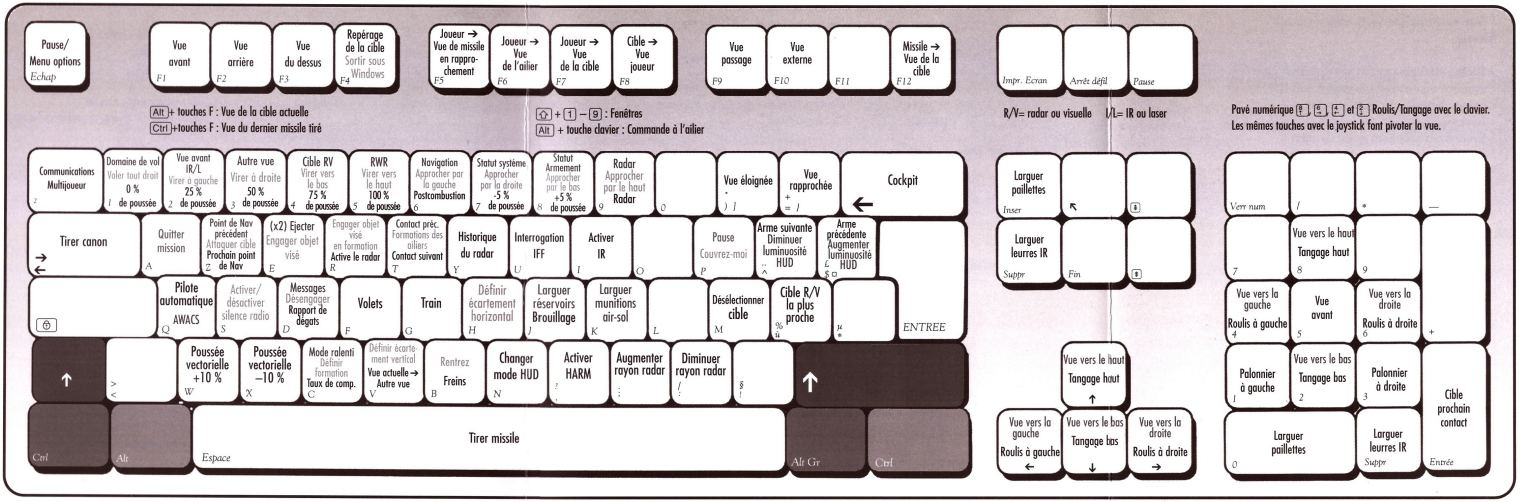
Joystick



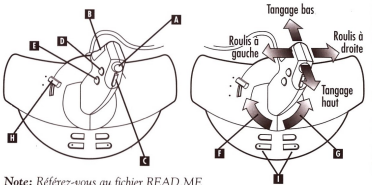
Thrustmaster FCS



COMMANDES CLAVIER



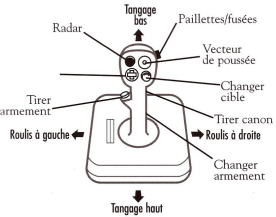
MS Sidewinder 3D Pro



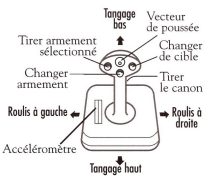
- A Hat : Vue pivotée/Poussée vectorielle
- B Gâchette : Tir des canons
- C Bouton supérieur : Tir des armes sélectionnées
- D Supérieur côté : Passe d'une cible visible à une autre
- E Inférieur côté : Passe d'un type d'armement à un autre
- F Rotation du manche dans le sens des aiguilles d'une montre : Palonnier à droite
- G Rotation du manche dans le sens contraire des aiguilles d'une montre : Palonnier à gauche
- H Bouton coulissant : Manette des gaz
- I Quatre boutons sur la base : Pas de fonction affectée

Note: *Référez-vous au fichier READ.ME pour plus d'informations sur les types de joysticks.*

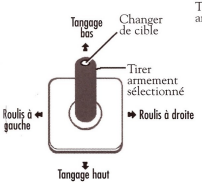
CH F-16 Combatstick



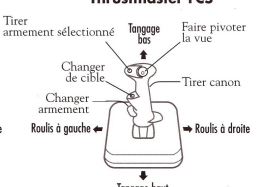
CH Flightstick Pro



Joystick



Thrustmaster FCS



COMMANDES POUR LES INSTRUMENTS DU COCKPIT

Q	Pilote automatique (activer/désactiver)
⇧ E	Ejecter
(appuyez deux fois)	
←	Afficher cockpit (activer/désactiver)
⇧ + ↑ , F10	Diminuer/augmenter luminosité du HUD
N	Changer le mode du HUD : arme, atterrissage/nav (activer/désactiver) (p. 4.6, 4.10)
Z	Sélectionner prochain point de nav
⇧ Z	Sélectionner point de nav précédent
⇧ D	Afficher les six derniers messages
D	Afficher rapport des dégâts subis par l'avion (p. 5.52)

COMMANDES POUR LA FENETRE DES INSTRUMENTS

Ces touches affichent ou cachent les fenêtres d'affichage suivantes :

⇧ 1	Fenêtre Domaine de vol (p. 4.14)
⇧ 2	Fenêtre Vue avant (p. 4.12)
⇧ 3	Fenêtre Autre vue (p. 4.12)
V	Placer vue actuelle dans la fenêtre Autre vue
⇧ 4	Fenêtre Cible (p. 4.23)
⇧ 5	Fenêtre RWR (p. 4.16)
⇧ 6	Fenêtre NAV (p. 4.13)
⇧ 7	Fenêtre Statut du système (p. 4.13)
⇧ 8	Fenêtre Statut armement (p. 4.12)
⇧ 9, 9	Fenêtre Radar (p. 4.18)
.	Augmenter rayon du radar
/	Diminuer rayon du radar
Y	Activer historique du radar

COMMANDES DE VOL DE L'AVION

Déplacer le joystick	Contrôler tangage/roulis de l'avion
↑, ↓	Tangage de l'avion vers le haut/bas
←, →	Roulis gauche/droit
1	Palonnier à gauche
3	Palonnier à droite
F	Volets (sortir/rentrer)
B	Freins (activer/désactiver)
G	Train d'atterrissage (sortir/rentrer)
H	Crosse (sortir/rentrer)

Poussée

La poussée se contrôle à l'aide d'une manette des gaz.
(En position complètement vers l'avant, la poussée est de 100 % avec postcombustion).

Les touches numériques [1] – [8] peuvent aussi contrôler la poussée :

[1]	0 % de poussée	[5]	100 % de poussée
[2]	25 % de poussée	[6]	100 % de poussée et postcombustion (si disponible)
[3]	50 % de poussée	[7]	–5 % de poussée
[4]	75 % de poussée	[8]	+5 % de poussée

Décollage court et atterrissage vertical

[W]	Poussée vectorielle de 10° vers l'arrière
[⇧][W]	Poussée vectorielle **complètement vers l'arrière**
[X]	Poussée vectorielle de –10° vers le bas
[⇧][X]	Poussée vectorielle **complètement vers le bas**, à 90° (appuyez à nouveau pour 100°)

COMMANDES POUR LES VUES

[F1]	Vue avant
[F2]	Vue arrière
[F3]	Vue du dessus (vue entière des verrières seulement)
[F4]	Vue repérage de la cible (avec la cible sélectionnée)
[F5]	Joueur → Vue du missile en rapprochement
[F6]	Joueur → Vue de l'ailier
[F7]	Joueur → Vue de la cible (avec la cible sélectionnée)
[F8]	Cible → Vue joueur (avec la cible sélectionnée)
[F9]	Vue passage
[F10]	Vue externe
[F12] ou [Ctrl][F7]	Missile→ Vue de la cible
[⇧](droit) + [←], [→], [↑], [↓]	Vue panoramique ([⇧]pas nécessaire avec le joystick)
[+], [–]	Gros plan/plan général
[Alt] + la Commande Vue	Vue de la cible actuelle
[Ctrl] + la Commande Vue	Vue du dernier missile tiré

COMMANDES DE VISEE

Note : Les commandes pour la cible visible fonctionnent seulement pour la vue avant (F1).

[U]	Sélectionne **cible la plus proche du centre de la vue**
[Entrée]	Sélectionne **prochaine cible visible**
Cliquez avec le bouton gauche	Sélectionne **cible visuelle**
[T], [⇧] [T]	Désigne le **contact précédent/suivant** : (radar ou FLIR doit être activé, fenêtre radar visuelle ouverte)
[M]	**Desélectionner** la cible actuelle
[Ctrl] [W]	Afficher le cap de **l'avion ennemi le plus proche**
[Ctrl] [X]	Afficher le cap de **la cible au sol ennemie la plus proche**
[Ctrl] [Q]	Afficher le cap de **l'avion allié le plus proche**
[⇧] [Q]	Afficher informations sur AWACS/GCI (p. 6.19)

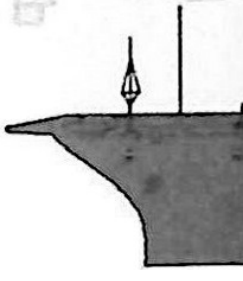
Commandes radar

[R]	**Activer détecteur** infrarouge (désactiver le radar ou HARM)
[.], [,]	Augmenter/diminuer **rayon du radar**
[Y]	**Historique du radar** (activer/désactiver)
[I]	Activer **radar IR** (désactiver radar ou HARM)
[?]	Activer Autodirecteur **HARM** (désactive IR ou radar)
[U]	Envoyer **Interrogation IFF** à la cible
[J]	**Brouillage** (activer/désactiver)

COMMANDES POUR L'ARMEMENT

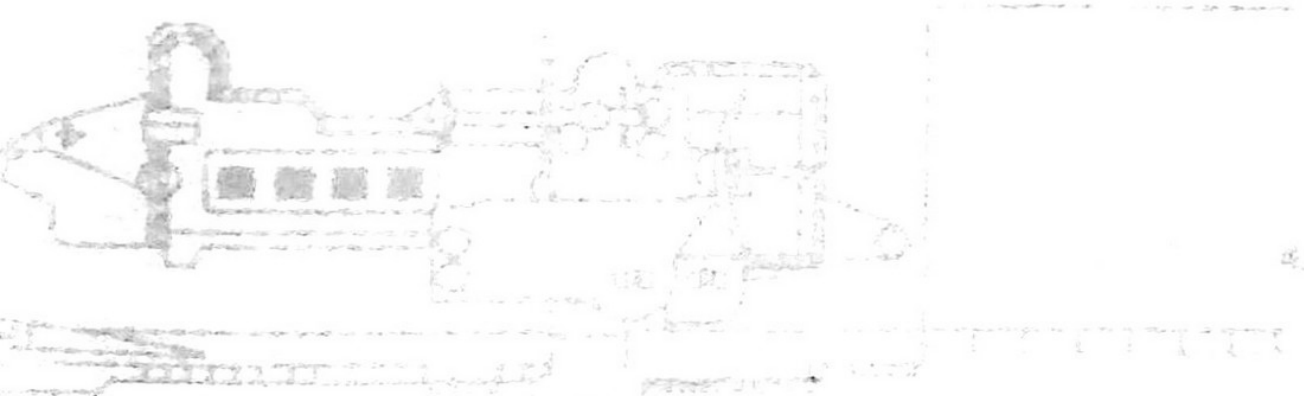
Pour obtenir des instructions sur l'utilisation du système de guidage de l'armement, voir p. 5.11 - 5.14 du Manuel.

[↑] , [Esc]	Sélectionner **arme** suivante ou précédente
[Espace]	**Tirer arme sélectionnée**
[Tab]	**Tirer canon interne**
[⇧] [J]	Larguer **réservoirs externes**
[⇧] [K]	Larguer **les munitions air-sol**
[Inser]	Larguer **cartouche de paillettes**
[Suppr]	Larguer **des leurres IR**



COMMANDES POUR L'AILIER

Alt 1	Voler tout droit pendant 10 secondes
Alt 2	Virer à gauche sur 180°
Alt 3	Virer à droite sur 180°
Alt 4	Virer vers le bas sur 70°
Alt 5	Virer vers le haut sur 70°
Alt 6	Approcher la cible par la gauche
Alt 7	Approcher la cible par la droite
Alt 8	Approcher la cible par le bas
Alt 9	Approcher la cible par le haut
Alt E	Engager objet visé
Alt R	Engager objet visé en formation
Alt Z	Engager tous les objets du même type que la cible
Alt P	Protégez-moi
Alt D	Désengager
Alt B	Rentrez chez vous
Alt S	Activer/désactiver silence radio
Alt T	Circuler entre les formations des ailiers
Alt H	Définir écartement horizontal
Alt V	Définir écartement vertical
Alt C	Définir formation





Texte de référence provenant de la bibliothèque de Jane's : ©1996 Jane's Information Group Limited. Jane's est une marque déposée de Jane's Information Group Ltd.

Logiciels et autres matières, ©1996 Electronic Arts. USNF '97 est une marque de Electronic Arts. Tous droits réservés.