Jane's®
COMBAT SIMULATIONS

USNF™ '97

GUIDE D'INSTALLATION

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME 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 lumière clignotante ou de sources lumineuses de 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-même ou votre enfant présentez 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. Jouez à bonne distance 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.

CE COFFRET CONTIENT :

- (1) CD (votre jeu)
- *Le Manuel de Référence USNF '97* (256 pages). Celui-ci vous permet de décoller et vous explique la mécanique du vol, le pilotage et le combat. (Voir le **Guide d'utilisation** au début du manuel pour des informations spécifiques à chaque chapitre.)
- *Le Guide d'Installation* (20 pages). (C'est ce que vous êtes en train de lire. Il comprend **Installation Rapide** (page 4), **Détails d'installation** (page 5) et **Problèmes techniques**, page 12.)
- *La Carte de Référence* (8 pages). (Liste toutes les commandes de jeu disponibles à partir du clavier et du joystick.).

BIENVENUE A USNF '97

Ce guide contient des instructions d'installation qui vous seront utiles la première fois que vous installerez le jeu. Ces instructions commencent à la page suivante. Pour éviter tout problème de mémoire ou de compatibilité de systèmes, prenez le temps de vous assurer que votre matériel remplit les conditions indiquées dans **Configuration nécessaire** ci-dessous. Si vous avez des difficultés quelles qu'elles soient, veuillez consulter **Problèmes techniques** (page 12).

> IMPORTANT : *Si vous ré-installez* USNF '97, *vous devez désinstaller l'ancien programme à l'aide de l'utilitaire* **Ajout/Suppression de programmes** dans Windows 95. Reportez-vous au segment ***Désinstallation*** et ***Ré-installation,*** page 12.

CONFIGURATION NECESSAIRE

Ordinateur. *USNF '97* exige *Windows* 95 et au minimum un Pentium 90 MHz (ou un système 100 % compatible). *Ce jeu a été testé entièrement avec des processeurs Intel. Il se pourrait que d'autres processeurs ne soient pas compatibles.*

Mémoire. *USNF '97* exige un minimum de 16 Mo de RAM disponibles.

Carte vidéo. Une carte SVGA (640x480) supportée par le programme DirectX de Microsoft est exigée.

Disque dur. Vous devez disposer au minimum de 40 Mo d'espace libre sur votre disque dur (30 Mo pour le programme, jusqu'à 5 Mo pour *DirectX* et 5 Mo pour sauvegarder les parties en cours).

Lecteur CD-ROM. Vous devez avoir un lecteur CD-ROM quadruple vitesse (4x) ou plus rapide (d'un taux de transfert de 600 000 octets par seconde, ou plus rapide).

Autres dispositifs. *USNF '97* supporte les joysticks, manettes des gaz et palonniers qui sont compatibles avec *Windows* 95.

PROCEDURES DE PRE-INSTALLATION

Avant d'installer un logiciel, quel qu'il soit, vous devez vous assurer que votre disque dur est en parfait état. *Windows* 95 comprend les utilitaires SCANDISK et le DEFRAGMENTEUR DE DISQUE pour vous aider à maintenir votre disque dur en parfaite condition.

D'abord, exécutez SCANDISK. Pour lancer ce programme, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton DEMARRER. Un menu apparaît. Déplacez la souris vers le haut et sélectionnez PROGRAMMES. A partir de ce menu, un autre menu s'affiche : sélectionnez ACCESSOIRES (tout en haut de l'écran, en général.). Un autre menu s'affiche alors — sur lequel vous devez sélectionner OUTILS SYSTEME. Pour finir, sélectionnez SCANDISK. Dans la boîte de dialogue *ScanDisk*, choisissez ***Standard***, et vérifiez que la case ***Réparer automatiquement les erreurs*** est cochée et sélectionnez le disque dur sur lequel vous installez *USNF '97* (par exemple, si vous installez le jeu sur C:, vérifiez que C: est effectivement en surbrillance). Une fois que vous avez fini de sélectionner toutes les options appropriées, cliquez sur DEMARRER pour que le programme passe le disque dur en revue et corrige toute erreur, le cas échéant.

Ensuite, exécutez DEFRAGMENTEUR DE DISQUE. Retournez au menu OUTILS SYSTEME (voir section précédente). Sélectionnez DEFRAGMENTEUR DE DISQUE pour que le programme démarre. Sélectionnez le lecteur correspondant au disque dur sur lequel vous installez *USNF '97* et cliquez sur OK avec le bouton gauche de la souris.

INSTALLATION RAPIDE

1. Mettez votre ordinateur en marche et attendez que *Windows* 95 soit chargé.
2. Introduisez le CD *USNF '97* dans votre lecteur CD-ROM. Le menu d'exécution automatique d'USNF avec trois touches — **INSTALLATION, LISEZMOI** et **QUITTER** — devrait apparaître.

   INSTALLATION Installe *USNF '97* et (si nécessaire) les gestionnaires pour *DirectX*.

   LISEZMOI Ouvre le fichier texte LISEZMOI.

   QUITTER Ferme le menu exécution automatique.

(Si aucun menu n'apparaît, activez EXECUTION AUTOMATIQUE en cliquant deux fois avec le bouton gauche de la souris sur l'icône ***Poste de Travail*** puis en cliquant deux fois avec le bouton gauche de la souris sur l'icône du lecteur CD-ROM).

3. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur **INSTALLATION**. La boîte de dialogue de l'utilitaire d'installation *(Setup Wizard)* apparaît.

L'utilitaire d'installation *(Setup Wizard)* vous guidera étape par étape pour installer le jeu et *DirectX*. A chaque section, cliquez SUIVANT pour aller à la prochaine étape ou ANNULER pour quitter l'installation. Pour des instructions plus détaillées sur chaque étape, voir **Détails d'installation** à la page suivante.

4. Lorsque vous avez terminé l'installation, une fenêtre du programme *USNF '97* apparaît. Appuyez sur le bouton **droit** de la souris et trainez l'icône de raccourci d'*USNF '97* de cette fenêtre jusqu'à votre 'bureau'. Cliquez sur CREER UN OU DES RACCOURCI(S) ICI sur le menu qui s'affiche.



5. Cliquez deux fois avec le bouton gauche de la souris sur cette icône de raccourci pour mettre le jeu en route. C'est tout !

Remarque : *Vous n'avez besoin d'installer le jeu qu'une fois* — USNF, Marine Fighters *et la Campagne du Viêt Nam ont été combinés en un seul jeu.*

DETAILS D'INSTALLATION

1-3. Suivez les étapes 1-3 sous **Installation Rapide.**

4. *USNF '97* se trouve dans une case à côté de ***Programme à installer***. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur SUIVANT.

5. Dans la case sous ***Destinataire d'installation***, vous verrez le lecteur et le répertoire dans lesquels le jeu sera installé par défaut : C:\JANES\USNF97. Si vous souhaitez changer le lecteur et /ou le répertoire, cliquez sur la touche CHANGER. Ceci fera apparaître une case de modification dans laquelle vous pourrez indiquer un nouveau chemin.

   La case en dessous vous indique l'espace disponible dont vous aurez besoin pour installer le jeu (31761 Ko).

6. Dans la case sous ***Informations sur le lecteur***, C: est sélectionné par défaut dans la case *Lecteurs*. (Ceci change automatiquement si vous changez la lettre de désignation du lecteur d'installation.)

   Les cases qui se trouvent en dessous indiquent le type de lecteur et l'espace disponible (en Ko) pour le lecteur actuellement sélectionné.

7. Cliquez sur SUIVANT.

8. Une ligne pointillée dans la boîte à côté de *Progrès de l'Installation* montre la proportion de jeu installée. Plus de détails sont fournis dans la case sous *Information d'Installation*.

9. Lorsque l'installation est terminée, cliquez sur SUIVANT.

(L'installation sera terminée lorsque la barre *Progrès de l'installation* aura disparu et que la mention FICHIERS COPIÉS, AUCUNE ERREUR apparaîtra dans la case *Infos sur l'Installation*.)

10. Des informations sur l'installation de *DirectX* apparaissent dans la boîte de dialogue *Assistant d'Installation*. Cliquez sur INSTALLER DIRECTX ou SUIVANT.

USNF '97 fonctionne avec *DirectX* (version 3.0), dont une copie est comprise sur le disque *USNF*. La case du milieu de la boîte de dialogue des informations sur l'installation de *DirectX* vous indique quelle est la version de *DirectX* qui est actuellement installée sur votre ordinateur.

- Si vous avez une version qui précède la version 3.0, vous devez cliquer avec le bouton gauche de la souris sur INSTALLER DIRECTX pour une mise à jour si vous souhaitez jouer à *USNF '97*.
- Si vous avez une version 3.0 ou plus récente, **n'installez pas** *DirectX*. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur SUIVANT pour continuer.

Si vous rencontrez des difficultés, ou si vous désirez plus d'informations, voir *DirectX*, p. 11.

11. L'installation est complète. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur TERMINER.

12. Une fenêtre du programme *USNF '97* apparaît sur votre bureau. Cliquez avec le bouton droit de la souris et trainez l'icône de raccourci d'*USNF '97* qui se trouve dans cette fenêtre jusqu'à votre bureau. Cliquez sur CRÉER UN OU DES RACCOURCI(S) ICI sur le menu qui s'affiche.



13. Cliquez deux fois avec le bouton gauche de la souris sur le raccourci pour mettre le jeu en marche.

Note: *Vous n'avez à installer qu'une fois le jeu*— USNF, Marine Fighters *et la Campagne Viêt Nam ont été combinés en un jeu.*

CALIBRATION DE VOTRE JOYSTICK

USNF '97 utilise le système d'installation et de calibration du joystick propres à *Windows* 95. Si vous ne pouvez pas calibrer votre joystick sous *Windows* 95, il ne fonctionnera pas dans le jeu.

REMARQUE IMPORTANTE : *Avant d'essayer de calibrer votre joystick, vérifiez que vous avez un joystick branché dans un port actif. Si votre joystick a un bouton turbo ou tir automatique, désactivez-le. Vérifiez que les commandes de compensation ou molettes sont centrées et que tout dispositif de mise des gaz ou tout autre accessoire sont en position "neutre" ou "éteint". Si vous avez un joystick programmable, calibrez-le* ***avant*** *de le programmer.*

Pour calibrer votre joystick :

1. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton DEMARRER de *Windows* 95.
2. Mettez en surbrillance PARAMETRES, puis PANNEAU DE CONFIGURATION.
3. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône JOYSTICK.

Remarque : *Si vous ne voyez pas d'icône joystick, il vous faudra peut-être réinstaller votre commande de joystick ou votre carte son. Lorsque vous installez un joystick, vérifiez que vous passez par l'utilitaire* AJOUT DE PERIPHERIQUE *(double-cliquez sur l'icône* AJOUT DE PERIPHERIQUE *sur l'écran Panneau de Configuration) ; sinon, il se pourrait que* Windows 95 *ne reconnaisse pas votre joystick.*

4. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la case en-dessous de ***Sélection du Joystick***, puis sélectionnez la description recommandée par le fabricant de votre joystick en ce qui concerne l'utilisation avec *Windows* 95. Si vous ne connaissez pas la description recommandée, choisissez celle qui se rapproche le plus de votre joystick.

   Si vous avez des pédales de palonnier, cochez la case ***Rudder***.

Remarque : *La plupart des joystick ThrustMaster n'ont pas de gestionnaire propre à* Windows 95. *Si vous avez un joystick ThrustMaster, choisissez* CUSTOM *depuis la liste de Sélection du Joystick, et utilisez les paramètres indiqués à la page suivante sous* ***Paramètres recommandés sous Windows 95 pour les joysticks ThrustMaster****, à la page suivante.*

5. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur CALIBRATE.

6. Suivez les instructions dans la boîte de dialogue. Lorsque vous avez terminé, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur FINISH.

   - D'abord, centrez votre joystick. Appuyez sur un bouton quelconque de votre joystick lorsque la croix sur l'écran se trouve au centre de la case de calibration. Ajustez vos commandes de compensation s'il le faut.
   - Ensuite, faites quelques mouvements de rotation avec le manche de votre joystick, et faites-le aller aussi loin que possible dans chaque direction. Vérifiez que la croix va jusqu'au bord de la case de calibration sur l'écran. Appuyez sur un bouton quelconque de votre joystick lorsque vous êtes prêt(e) à continuer.

   Remarque : *Si la croix à l'intérieur de la case de calibration bouge, mais que vous ne pouvez ni la centrer ni la déplacer jusqu'au bord de la case, continuez quand même. Vérifiez la calibration lorsque vous arrivez à l'étape 7 à la page suivante. Il arrive que le joystick soit calibré correctement bien qu'il paraisse pas l'être sur l'écran de calibration. S'il n'est toujours pas calibré, recommencez la routine de calibration, tout en vérifiant que vos commandes de compensation sont centrés lorsque vous commencez. Si cela ne marche pas, choisissez un autre type de joystick à l'étape 4.*

   - *Si vous avez une manette des gaz* — Actionnez votre manette des gaz en avant et en arrière. Regardez la barre rouge sur l'écran — si elle ne bouge pas du tout, recommencez toute la procédure de calibration. Sinon, appuyez sur l'un des boutons de votre joystick pour continuer. Testez le joystick (voir Etape 7) pour voir si *Windows* 95 reconnaît tous les mouvements de votre manette.
   - *Si vous avez un palonnier* — Appuyez sur une pédale puis sur l'autre, tout en surveillant les barres rouges sur l'écran. Appuyez sur un bouton du joystick pour continuer.
   - *Si vous avez un bouton perspective (hat)* — Dans *USNF '97*, le bouton perspective vous donnera une vue pivotante. Pour enregistrer les directions de chaque bouton, poussez-le dans la direction indiquée par la flèche rouge vif à l'écran et appuyez sur [Entrée].

7. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton TEST. Suivez les procédures ci-dessus, vérifiant que *Windows* 95 identifie bien tous les mouvements pour chaque contrôle.

8. Appuyez sur les boutons de votre joystick pour voir lesquels sont activés. *Windows* 95 supporte un maximum de quatre boutons sur un joystick. Si votre joystick en a davantage, certains d'entre eux ne seront pas activés. Veuillez consulter votre *Carte de référence* pour voir des schémas de joysticks populaires indiquant les boutons supportés et leur fonction.

9. Si vous êtes satisfait de la calibration, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur APPLIQUER, puis sur OK. Si vous rencontrez des difficultés, référez-vous à la section **"Si vous n'arrivez pas à calibrer votre joystick"** à la page suivante.

Si vous n'arrivez pas à calibrer votre joystick

Essayez de réinitialiser votre joystick (utilisez le bouton RESET sur l'écran *Calibration du joystick*) et de recommencer. Ensuite, consultez la liste de joysticks à l'étape 4, et essayez un autre type de joystick. Regardez d'abord le nom exact de votre joystick — si vous ne le trouvez pas, essayez les options qui ressemblent le plus à votre joystick jusqu'à ce que vous en trouviez un qui fonctionne.

Si vous n'arrivez toujours pas à le calibrer, c'est peut-être que votre gestionnaire de joystick est incompatible avec *Windows* 95, ou qu'il n'est pas installé correctement. Consultez la documentation de votre joystick, ou contactez le fabricant pour des informations sur l'installation et la compatibilité sous *Windows* 95.

Paramètres *Windows 95* recommandés pour les produits ThrustMaster

Beaucoup de produits ThrustMaster n'ont pas de gestionnaire propres à *Windows* 95 et fonctionnent mieux s'ils sont calibrés sur mesure. Suivez les instructions à la page précédente, en choisissant CUSTOM comme type de joystick à l'étape 4. Cherchez votre dispositif d'entrée dans le tableau ci-dessous et sélectionnez les options sous **axes**, **boutons** et **caractéristiques** dans les cases correspondantes sur l'écran *Joystick personnalisé*.

A = joysticks PFCS, FCS ou XL

B = joystick FLCS

CONTROLES	AXES	BOUTONS	CARACTERISTIQUES
A	2	4	Muni d'un bouton perspective (hat)
A + RCS	3	4	Muni d'un bouton perspective (hat)
A + WCS analogique	3	2	*aucune*
A + WCS numérique	2	2	*aucune*
A + WCS analogique + RCS	4	2	*aucune*
A + WCS numérique + RCS	3	2	*aucune*
B	2	2	*aucune*
B + RCS	3	2	*aucune*
B + WCS analogique + RCS	4	2	*aucune*
B + WCS numérique + RCS	3	2	*aucune*
B + TQS analogique	3	2	*aucune*
B + TQS numérique	2	2	*aucune*
B + TQS analogique + RCS	4	2	*aucune*
B + TQS numérique + RCS	3	2	*aucune*

Le sous-menu Commandes sur la barre de menus En vol

Le menu COMMANDES dans la barre de menu *En vol* indique à *USNF '97* le type de périphérique de contrôle que vous utilisez, clavier ou autre, pour contrôler les fontions de manette des gaz, palonnier et joystick. Il indique également au jeu quel mappage utiliser, si besoin est, pour les boutons du joystick.

Remaque : *Aucune de ces options ne peut remplacer la calibration.* ***Vous devez installer et calibrer sous*** **Windows 95** ***tout dispositif de joystick, manette des gaz, ou pédale de palonnier que vous utilisez.***

Manche de pilotage

CLAVIER

JOYSTICK

CH F-16 FLIGHT STICK

CH F-16 COMBAT STICK

CH FLIGHTSTICK PRO

MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO

Ces options déterminent quel mappage des boutons du joystick le jeu va utiliser. Si vous ne trouvez pas votre joystick dans la liste ci-dessus, vous pouvez quand même l'utiliser à condition qu'il soit compatible sous *Windows* 95 et que vous pouvez le calibrer. Calibrez votre joystick sous *Windows* 95, puis essayez quelques unes des options ci-dessus jusqu'à ce que vous en trouviez une dont le mappage vous convient. Choisissez CLAVIER pour contrôler l'avion en n'utilisant que le clavier.

> Si vous avez un joystick programmable, tel que le Thrustmaster FLCS ou Microsoft Sidewinder PAD, vous pouvez utiliser le programme de calibration qui est fourni avec le joystick pour sélectionner les boutons qui ne seront pas utilisés dans le jeu. Vous devez calibrer *avant* de programmer le joystick ; sinon vous aurez un message d'erreur quand vous essayerez de calibrer.

Palonnier

CLAVIER

PALONNIERS/RCS

Choisissez PALONNIERS/RCS si vous les avez, ou si vous utilisez un joystick Microsoft Sidewinder Pro (ou semblable), qui a un contrôle gouvernail. Sinon, choisissez CLAVIER.

Manette des gaz

CLAVIER

MANETTE/WCS

Choisissez MANETTE DES GAZ si vous avez un système manette des gaz séparé, ou si vous utilisez un joystick qui a un contrôleur d'accélération. Sinon, choisissez CLAVIER.

PREFERENCES POUR LE SON ET POUR LES GRAPHISMES

Vous pouvez ajuster les options concernant les graphiques et le son en sélectionnant une des options GRAPHISMES ..., RESOLUTION DE L'ECRAN et SONS ... qui se trouvent dans le menu PREF. (Les trois options qui sont disponibles sur la barre en haut de l'écran *Choisir Activité*; GRAPHISMES ... et SONS ... se trouvent également sur la barre de menu *En vol.*)

Préférences pour les graphismes

Cliquez sur élevé, moyen, ou faible sur chaque cadran (élevé donne plus de détails, mais ralentit la vitesse de défilement des images; faible donne moins de détails, mais accélère la vitesse de défilement des images).

Cliquez sur les boutons en-dessous des cadrans pour activer ou désactiver des détails spécifiques de terrain et d'objets. Le fait d'activer une ou plusieurs de ces options augmente les niveaux de détail et pourrait ralentir le jeu. Désactiver une ou plusieurs options si le jeu est lent ou si le vol est saccadé.

TEXTURE CIEL	Active/désactive la couleur et la texture du ciel et des nuages.
TEXTURE OCEAN	Active/désactive la couleur et la texture de l'eau.
TEXTURE SOL	Active/désactive la couleur et la texture du terrain.
MEILLEURES TEXTURES	Active/désactive texture détaillée. (Activer cette option utilise plus de ressources du processeur mais rend les textures plus authentiques)
LISSAGE GOURAUD	Active/désactive les ombres dégradées.
ECLAIRAGE LATERAL	Active/désactive l'effet éclairage réaliste.

Résolution de l'écran

Les résolutions plus élevées utilisent plus de ressources du processeur. La plupart des systèmes fonctionnent correctement en mode 640x480. Une résolution plus élevée ralentit la vitesse de défilement sur beaucoup de systèmes.

Préférences pour le son

Pour régler les volumes, cliquez sur les curseurs rouges et faites-les glisser vers le haut ou vers le bas. MAX indique le volume le plus élevé, MIN le plus bas.

Curseurs VOLUME SON	Règle les volumes sonores. La barre à l'extrême gauche règle le volume sonore global ; les autres curseurs règlent les volumes des effets sonores individuels.
Curseurs VOLUME MUSIQUE	Règle le volume global de la musique pendant le vol (EN VOL) et entre les missions (AUTRE).
AMPLITUDE DE SEPARATION STEREO	Règle la différence de volume entre le haut-parleur droit et le haut-parleur gauche lors des effets stéréos. (MAX donne lieu à la différence la plus importante ; MIN donne lieu à la différence la plus faible.)
PERMUTATION CANAUX GAUCHE/DROITE	Inverse le canal du haut-parleur droit avec celui du haut-parleur gauche. Cliquez l'interrupteur dans la position OUI pour activer l'inversion et dans la position NON pour la désactiver.

DIRECTX

DirectX est un ensemble de gestionnaires logiciels 32-bit pour les périphériques de votre ordinateur, tels que vos cartes son et vidéo. Sans la bonne version de *DirectX*, *USNF '97* ne fonctionnera pas correctement.

***Remarque : N'installez pas une ancienne version de DirectX sur une version plus récente** (n'installez pas une version 3.00 sur une version plus récente). **Le fait de rétrograder un gestionnaire installé peut corrompre leur programme.** Si cela arrive, vous devrez réinstaller votre gestionnaire vidéo ou réinstaller* Windows 95. *Veuillez demander conseil à votre revendeur avant d'essayer d'installer quoi que ce soit.*

Si vous avez des difficultés avec *DirectX*, essayez de le réinstaller :

1. Vérifiez que votre CD UNSF '97 est dans votre lecteur CD. Cliquez deux fois avec le bouton gauche de la souris sur ***Poste de travail***.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône CD-ROM.
3. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur OUVRIR.
4. Cliquez deux fois avec le bouton gauche de la souris sur le dossier DIRECTX.
5. Cliquez deux fois avec le bouton gauche de la souris sur l'icône DXSETUP.EXE *(Remarque : **NON pas** l'icône DXSETUPJ.EXE)*.
6. Cliquez sur REINSTALLER GESTIONNAIRES AUDIO [RESTORE AUDIO DRIVERS] et REINSTALLER GESTIONNAIRES AFFICHAGE [RESTORE DISPLAY DRIVERS] pour réinstaller vos anciens gestionnaires *Windows* 95.
7. Une boîte de dialogue apparaît, vous demandant si vous souhaitez relancer maintenant ou plus tard. Cliquez sur REDEMARRER WINDOWS MAINTENANT ?
8. Après avoir relancé votre ordinateur, suivez les étapes 1-5 une fois de plus et retournez à la fenêtre d'installation de *DirectX*.
9. Cliquez sur REINSTALLER DIRECTX [RE-INSTALL DIRECTX]. A la boîte de dialogue, relancez votre ordinateur. Essayez de lancer *USNF '97/* une fois de plus.

DirectX est un gestionnaire de jeu conçu pour assurer la compatibilité de votre équipement et une meilleure interface de jeu sous *Windows* 95. A l'heure actuelle certains fabricants ne supportent pas *DirectX*. Si certains de vos équipements périphériques ne fonctionnent pas correctement avec *DirectX*, veuillez vérifier auprès des fabricants la possibilité d'obtenir des gestionnaires de mise à jour compatibles avec *Windows* 95 et *DirectX*. (Voir **Problèmes techniques**, p. 12, pour plus de renseignements sur des problèmes se rapportant à *DirectX*).

DirectX est un produit de Microsoft. Note : Des gestionnaires *DirectX* non supportés ou trop anciens peuvent causer des crash ou blocages de votre ordinateur. Il vous faudra contacter Microsoft pour le support *DirectX* :

BBS (206) 936-6735 WWW http://www.microsoft.com/windows

DESINSTALLATION ET RE-INSTALLATION

Si vous réinstallez *USNF '97*, supprimez d'abord l'ancien programme en utilisant le programme *Ajout/Suppression de programmes* de *Windows* 95. L'annulation de votre répertoire de jeux et du raccourci ne suffira pas.

Pour supprimer *USNF '97* de votre système :

1. Allez au ***Panneau de Configuration***. (Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton DEMARRER de *Windows* 95. Mettez en surbrillance PARAMETRES, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris sur PANNEAU DE CONFIGURATION).
2. Cliquez deux fois sur l'icône AJOUT/SUPPRESSION DE PROGRAMMES.
3. Mettez en surbrillance ***USNF '97*** dans la liste au bas de la fenêtre.
4. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton AJOUTER/SUPPRIMER. Suivez les instructions à l'écran. Une fois terminé, ***relancez votre ordinateur afin de vous assurer que les changements ont été sauvegardés.*** Une fois que vous avez relancé l'ordinateur, vous pouvez réinstaller *USNF '97* en suivant les instructions d'installation aux pages 4-5.

PROBLEMES TECHNIQUES

Problèmes d'équipement

USNF '97 est un produit dont le mode naturel est *Windows* 95. Ceci veut dire qu'il utilise votre logiciel et vos gestionnaires *Windows* 95 existants pour communiquer avec votre équipement. Si certains matériels ne sont pas correctement configurés ou sont absents, vous risquez d'avoir des problèmes lorsque vous lancerez ce logiciel.

Suivez les étapes ci-dessous pour vérifier que vous avez tout l'équipement requis et qu'il fonctionne correctement.

1. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton DEMARRER.
2. Sélectionnez PARAMETRES, puis PANNEAU DE CONFIGURATION.
3. Cliquez deux fois avec le bouton gauche de la souris sur l'icône **Système** dans la fenêtre ***Panneau de configuration***.
4. Dans la fenêtre ***Propriétés système***, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'onglet GESTIONNAIRE DE PERIPHERIQUE.
5. La fenêtre GESTIONNAIRE DE PERIPHERIQUE liste les types de dispositifs qui sont attachés à votre ordinateur (lecteur CD-ROM, clavier, etc.). Pour voir la marque spécifique ou le nom d'un système périphérique, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le signe "+" à sa gauche.

6. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le dispositif que vous souhaitez vérifier, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris sur PROPRIETES.

7. Consultez la section ETAT DU PERIPHERIQUE. Si le depositif est correctement configuré, vous devriez voir le message "Ce périphérique fonctionne correctement." Sinon, il vous faudra configurer ce dispositif. Consultez la documentation ou votre revendeur pour des instructions.

Remarque : *Souvent, lorsqu'il y a un problème avec un système périphérique ou sa configuration, un petit cercle jaune et un point d'exclamation noir apparaissent à côté de sa référence dans la liste* GESTIONNAIRE DE PERIPHERIQUE. *Si vous voyez une telle marque, ou si l'installation de* Windows 95 *décèle un équipement en double ou "fantôme" (tel que des souris multiples, des cartes vidéo, etc.), consultez votre documentation et/ou votre revendeur de matériel. Pour plus d'informations, veuillez contacter le revendeur ou le fabricant de votre système.*

Questions sur le Joystick

Q : *Mon joystick n'est pas une des options dans le menu de* COMMANDES *de la barre de menus* En vol. *Est-ce que je peux quand même l'utiliser ?*

R : Les options sous MANCHE DE PILOTAGE dans le menu de COMMANDES règlent les boutons de joystick auxquels les commandes de *USNF '97* correspondent. Si vous pouvez calibrer votre joystick avec la procédure de calibration de *Windows* 95, vous pouvez l'utiliser avec le jeu. (Voir **Calibration de votre joystick,** p. 6 et **Options de contrôle sur la barre de menu En vol,** p. 9.)

Q: *Mon joystick n'est pas stable. J'ai essayé de calibrer mon joystick avec l'écran de calibration Joystick de* Windows 95 *(l'une des options du Panneau de configuration), mais il n'a pas l'air de fonctionner. Qu'est-ce qui ne va pas ?*

R : Vérifiez que vous avez choisi la bonne description de joystick pour votre joystick. (Voir **Calibration de votre joystick,** p. 6). Il vous faudra peut-être en essayer quelques unes avant de trouver celle qui convient le mieux. Si cela ne marche pas, essayez de recalibrer votre joystick (en utilisant le bouton RESET sur l'écran de *Calibration du joystick*) et de recommencer (voir **Calibration de votre joystick,** p. 6). Si vous ne réussissez toujours pas à calibrer votre joystick, c'est que votre gestionnaire de joystick est peut-être incompatible avec *Windows* 95, ou qu'il est mal installé. Consultez le fabricant de votre joystick pour les gestionnaires qui sont compatibles avec *Windows* 95.

Autres questions courantes

Q : *Est-ce que je peux exécuter* USNF '97 alors que d'autres applications sont ouvertes ?

R : Oui, mais sâchez que chaque programme actif demande un certain espace mémoire. Le fait de jouer pendant l'exécution d'autres programmes pourrait diminuer le nombre d'images par seconde et rallonger les temps de chargement. Si le jeu se bloque ou plante à l'improviste, fermez toutes les autres applications pendant que vous jouez.

Q : *Lorsque je suis dans le jeu, mon économiseur d'écran n'apparaît jamais.*

R : *USNF '97* désactive automatiquement votre économiseur d'écran lorsque vous êtes dans le jeu. (Certains économiseurs d'écran changent la résolution de l'écran, ce qui crée des problèmes lorsque vous retournez au jeu). Votre économiseur d'écran sera encore activé une fois le jeu terminé.

Q : *J'ai réinstallé* USNF '97, *et je n'arrive pas à le faire marcher correctement.*

R : Vous devez enlever *USNF '97* de votre système avec l'application *Ajout/Suppression de programmes* de *Windows 95*, avant de réinstaller *USNF '97* pour que le jeu puisse être installé correctement. (Voir **Désinstallation et Ré-installation**, p. 12).

Q : *Lorsque j'insère mon disque* USNF '97, *le menu d'exécution automatique qui apparaît ne propose que les choix* INSTALLATION, LISEZMOI *et* QUITTER. *J'ai déjà installé le jeu, mais je ne vois pas de bouton* JOUER. *Je ne souhaite pas* QUITTER *le jeu ; comment est-ce que je le lance ?*

R : Le menu auto-run d'*USNF '97* ne comporte pas de bouton JOUER. Pour lancer le jeu, double-cliquez sur le raccourci fourni. Le raccourci se trouvera dans le répertoire dans lequel vous avez installé *USNF '97* — C:\JANES\USNF si vous avez utilisé l'installation par défaut. Voir **Installation rapide**, p. 4., pour les instructions indiquant comment déplacer le raccourci jusqu'à votre poste de travail.

Le bouton QUITTER dans le menu d'exécution automatique ferme ce menu-là. Il ne vous fait pas quitter le jeu lui-même.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous avez suivi toutes les directives de la documentation, mais vos problèmes persistent. Voici quelques conseils qui pourraient vous aider à les résoudre.

Notre équipe de techniciens sera prête à vous aider si vous avez le moindre problème avec le jeu.

Il existe aujourd'hui des milliers de PC aux configurations différentes, et des milliers de logiciels et de périphériques. Vous aurez peut-être besoin de contacter votre revendeur ou le fabricant de votre matériel pour configurer votre système de manière à ce qu'il fonctionne avec notre jeu.

Si vous nous appelez, essayez de vous tenir près de votre ordinateur. Si c'est impossible, préparez les informations suivantes :

- Le cas échéant, le message d'erreur qui s'est affiché au moment où a lieu le problème.
- La liste du type de votre machine ainsi que le contenu de votre matériel, y compris l'unité centrale, les détails de vos cartes son et vidéo.
- Le numéro de la version du DOS que vous utilisez.
- Le type de souris et de gestionnaire de périphérique.
- Le contenu de vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.
- Le type de votre lecteur CD-ROM et la version des extensions du CD-ROM.
- Le résultat des instructions CHKDSK and MEM/C.

Vous pouvez contacter le service consommateur d'Electronic Arts du lundi au vendredi aux heures de bureau, au 04 72 53 25 00.

Vous pouvez également nous écrire en précisant un numéro de téléphone où l'on peut vous joindre pendant la journée et les informations mentionnées ci-dessus, à l'adresse suivante :

ELECTRONIC ARTS S.A. - Service Consommateurs
Centre d'affaires Télébase
3, rue Claude Chappe
69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Services en direct

Vous pouvez contacter Jane's Combat Simulations, le Support Technique d' EA et le Service consommateurs d'ORIGIN en passant par les services en direct suivants :

Internet. Vous pouvez envoyer un e-mail au réseau technique et soumettre vos questions au service après-vente de ORIGIN à support@origin.ea.com ou support1@ea.com. Pour d'autres questions, contactez Jane's Combat Simulations au janes@ea.com. Vous pouvez aussi obtenir des démos, des patches, des communiqués de presse, et des photos générées par ordinateur au site anonyme FTP à "ORIGIN Anonymous FTP site at ftp.ea.com."

World Wide Web. Visitez notre site à www.ea.com/janes.

America Online. Vous pouvez envoyer un courrier électronique au Service Après-vente à ORIGIN CS ou ELECARTS@aol.com. Pour joindre notre Service Clients dans l'Industry Connection, appuyez sur Ctrl K pour "Allez au mot clé." Ensuite tapez ORIGIN dans la fenêtre Clavier. Non seulement vous pouvez lire les messages, mais vous pouvez aussi transférer les fichiers de Origin Software Library.

CompuServe. Pour joindre notre Service Après-vente dans Game Publishers Forum, tapez GO GAMAPUB à n'importe quelle invite "!". Puis sélectionnez la Section Origin (Section 12). Non seulement vous pouvez lire les messages, mais vous pouvez aussi transférer les fichiers du menu Fichier Bibliothèque. Pour joindre notre département Service Clientèle par e-mail, notre adresse est 76004,2612 (ou placez un message dans la section Origin Game Publishers). Pour obtenir des informations au sujet de l'abonnement et obtenir un kit gratuit, vous pouvez vous renseigner auprès de CompuServe à l'adresse suivante : CompuServe Information Service SARL, Centre ATRIA Rueil 2000 - 21 Av. Edouard Belin 92566 RUEIL MALMAISON CEDEX. Téléphone : 08-36-63-81-31. A l'extérieur de la France métropolitaine : (33) 1-47-14-21-51. Vous pouvez aussi demander le représentant #361 pour obtenir un abonnement.

GENERIQUE DE USNF '97

Développement du logiciel

Concepteur/Programmeur en chef	Brent Iverson
Réalisateur en chef	Paul Grace
Programmation	Nicholas Fullagar, Duncan Meech, Scott Cronce, Kirk MacLean, Jeff Lefferts
Directeur technique	Scott Cronce
Producteurs associés	Ed Gwynn, Steve Matulac
Assistant de production	Phil Engstrom
Rédaction	David Luoto
Scénarios	Ed Gwynn, David Luoto, Steve Matulac, Phil Engstrom, Frank Gibeau, Jeff Glazier
Directeur artistique	Brad Pollard
Artiste principal	Nick Corea
Graphismes	Gary Martin, Ian House, Dave Mosher, Steve Peterson, Chuck Eyler, Alyson Markell, Laura Bowen, Michael Shirley
Cinématique de Jane's	Paul Stankiewicz
Cinématique de Jane's (musique et effets spéciaux)	Paul Baker, Stan Neuvo
Remerciements spéciaux	Doug Gordon, Squadron/Signal Publications (art pour avions) et Jane's Information Group

Production du son et de la musique

Musique et effets sonores	Produits par The Fat Man : George Alistair Sanger
Musique	Composée et interprétée par Team Fat : David Govett, Joe McDermott (Ramrod), "Professor" K. Weston Phelan, George Sanger
Effets sonores	Adam Holzman
Voix	Team Fat, Tom Bao (Vietnamese Pilot)
Musiciens supplémentaires	Tommy Taylor (drums), Jon Blondell (bass)
Effets sonores supplémentaires	Tony Berkeley
Programmation du son supplémentaire	Jim Sproul
Edition du son supplémentaire	David Whittaker

Production vidéo

Producteur de la vidéo	Bing Bingham, for Bingham Entertainment Co.
Narration en français des vidéos	Bruno Dubernat (Références avions), Jean-Luc Chabrier
Production audio et adaptation française	Knockin' Boots Productions, Paris
Edition et Montage de la vidéo	Constantino Film and Video Productions, Inc., Registered Films (New York) : Steve Constantino, Shelly Dunning, Bob Artell
	The Media Lab : Michael Marsh, Eric Kornblum, Jerry Newton, Marc Farley, Mark Day, Murray Allen

Vidéo de la campagne d'Ukraine

Distribution	Chopper Benet, Steven Brown, Joey Chase, Russ Christoff, Robin Joss, Karen Kahn, Edward Trucco, Michael Wright, Tom Dryden, Rod Gnapp, Liisa Ivary, Joe Lucas, Sean Skelton, Leslie Stevens
Commentaires	Peter Callender, Tom Chantler, Rod Gnapp, Cheryl Hedges, Karen Kahn, Jarion Monroe, Joe Paulino, Bruce Robertson

Campagne du Viêt Nam

Extrait avec l'aimable autorisation de	ABCNEWS VideoSource
Voix enregistrée pour campagne du Viet Nam	Jarion Monroe

Contributeurs

Defense Visual Information Center, Image Bank (New York), U. S. Marine Corps (Public Affairs), Air Force Special Operations Command, Naval Aviation News, British Aerospace, Northrop Grumman Corporation, Grumman Aircraft History Center

Extraits utilisés avec la permission de :

Naval Fighters Number Sixteen, "Vought's F-8 Crusader." Rédigé par Steve Pace. Publié par Steve Ginter, ©1988.

Lockheed F-104 Starfighter. Rédigé par Steve Pace. Publié par Motorbooks International Publishers, ©1992.

United States Navy Aircraft Since 1911. Rédigé par Gordon Swanborough. Publié par Funk and Wagnalls, © 1968.

Traductions

Responsable des Traductions	Dominique Iyer
Traduction et contrôle français	Jean-Luc Chabrier, Sandra Molinari, Monique Quirk, Dan Taillefer

Contrôle Qualité

Chef du projet	Courtney "Irasthmus" McMillan
Assistant du chef du projet	Grant "Rogue" McDaniel
Chef testeur	Kirk "Widow Maker" Watson
Testeurs	Chris "Pappy2" Primozich, Scott "Mongo" Loyd, Jeffery "Pappy" Morris, Bob "Mad Dog" Lionel, Neal "Knucklehead" Daugherty, Mack "Silver Hawk" Fair, Drei "Hey Zeus" Rendsland, Lucas "Dante" Howard, Greg "64" Wilson, Michael "Cowboy" Sanchez, "Evil" John Moreland, Brent "Purple Haze"Schrantz
Technicien du Laboratoire Matériels	John "Sleepy" Prindle
Liaison, Service Après-vente	Christopher D. Errett
Responsable du Contrôle Qualité	Evan Brandt
Directeur des Services Studio	Kay Gilmore
Responsables du Service Consommateurs	Michelle Lindner, Brian Wachhaus, Marie Williams
Remerciements spéciaux	Reece "KilToth" Thornton, Lance "Mud Puppy" Stites, Graham "Grambo" Wood

Documentation

Rédaction de la documentation	Jennifer Spohrer, Melissa Tyler
Edition	David Ladyman
Conception et Réalisation de la documentation	Lisa Goodrich, Cindy Cannon, Wendi Dunn, Jennifer Spohrer
Conception originale de la documentation	Adrian Bourne, Lisa Undercoffler, Lisa Goodrich, Catherine Cantieri, Wendi Dunn, Jennifer Spohrer
Spécifications techniques	Jane's Information Group: Crystal Henderson, Sally Velthaus, Allison Vollmer
Directeur artistique packaging	Nancy Waisanen
Conception artistique packaging	13th Floor
Photographie packaging	© Erik Hildebrandt/Check Six 1996
Schémas des avions sur le packaging	© Squadron/Signal Publications
Directeurs du produit	David Zemke, Frank Gibeau
Remerciements spéciaux	James M. "Ace" Finlaw (pour ses informations sur la figure "en marche d'escalier"), Jane's Information Group

© 1996 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont des propriétés © 1996 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copiés, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

Garantie Limitée Electronic Arts

GARANTIE – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

LIMITATIONS – Toutes garanties implicites applicables à ce produit logiciel, comprenant les garanties de commercialisation et d'adaptation à un but particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours décrite précédemment. En aucun cas Electronic Arts ne peut être tenu pour responsable des dommages spéciaux, indirects ou consécutifs résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas où ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

Jane's COMBAT SIMULATIONS



U. S. Navy Fighters est une marque de Electronic Arts. Jane's est une marque déposée de Jane's Information Group Ltd. Electronic Art est une marque déposée de Electronic Arts.