

THEIR FINEST HOUR

THE BATTLE OF BRITAIN®

F-16 COMBAT PILOT

ST/AG/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 quotiden. Ces personnes s'exposant 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.
- 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.

BATTLE OF BRITAIN

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT :

PC :

Vous devez installer ce jeu sur disque dur. A l'apparition de A>entrez INSTALL C:

Pour rappeler le programme, entrez CD BOB1940 puis validez. Ensuite tapez BOB et le jeu se chargera.

Amiga :

A partir des disquettes :

Insérez le disque 1 dans le lecteur, allumez l'ordinateur, et le jeu chargera automatiquement.

Installation sur disque dur :

1. A partir du CLI placez-vous dans la partition du disque dur où vous désirez installer BOB (ex : CD DHO).
2. Créez un répertoire BOB1940 (makedir BOB1940).
3. Insérez le disque 1 dans n'importe quel lecteur.
4. Entrez : COPY BOB1: BOB1940 ALL QUIET
5. Procédez de façon identique avec le disque 2.
6. Entrez CD BOB1940 puis RETURN.
7. Entrez COPY BOB1940. INFO /puis RETURN.
8. Entrez DELETE BOB1940. INFO puis RETURN.

Pour lancer le jeu, à partir du Workbench cliquez 2 fois sur l'icône BOB dans le répertoire BOB1940.

ST:

A partir des disquettes:

Insérez le disque 1 dans le lecteur, allumez l'ordinateur et cliquez 2 fois sur l'icône BOB.PRG.

Installation sur disque dur:

1. Créez un nouveau répertoire sur le disque dur nommé BOB1940.
2. Sans ouvrir le nouveau répertoire insérez le disque 1-2 dans le lecteur A.
3. Amenez l'icône Disk A sur le répertoire BOB1940.
4. Une fois la copie terminée, procédez de façon indentique avec la disquette 3-4.

Pour lancer le jeu, cliquez 2 fois sur l'icône BOB.PRG dans le répertoire BOB1940.

Chargement du module de création :

PC:

Après le chargement du DOS entrez CD BOB1940 puis RETURN.
Entrez ensuite MB puis RETURN.

AMIGA :

A partir des disquettes :

Insérez le disque 2 dans le lecteur DFO et allumez l'ordinateur

A partir du disque dur :

Cliquez 2 fois sur l'icône MB dans le répertoire BOB1940.

ST :

A partir des disquettes :

Insérez le disque 1-2 dans le lecteur, allumez l'ordinateur et cliquez 2 fois sur l'icône MB.PRG.

A partir du disque dur :

Cliquez 2 fois sur l'icône MB.PRG dans le répertoire BOB1940.

THEIR FINEST HOUR : THE BATTLE OF BRITAIN®

*** La sauvegarde de vos états de service sur disquettes :**

Si vous voulez sauvegader les états de service des pilotes et des équipages, les vols en mission personnalisée, les missions, le replay des combats sur disquette, formatez une disquette avant de lancer le jeu. Le programme vous demandera d'insérer cette disquette de données (datadisk) à diverses reprises pendant le jeu.

*** Pour un début rapide en vol d'entrainement.**

Si vous voulez tester immédiatement vos capacités de pilotage, suivez les instructions suivantes :

1. Chargez le programme. Un écran titre apparaît, suivi du menu principal (main menu).
2. Cliquez alors sur l'option FLY TRAINING FLIGHT. Un menu de séléction des avions apparaîtra.
3. Cliquez sur SPITFIRE. Un menu de sélection des vols d'entrainement apparaît.
4. Cliquez sur SPITFIRE # 1. Vous serez alors envoyé au briefing. Vous verrez une grande carte du Sud de l'Angleterre, de la Manche, de l'Europe continentale et une rangée de boutons en bas de l'écran.
5. Cliquez sur le bouton GO FLIGHT. Vous vous retrouverez aux commandes d'un Spitfire au dessus des eaux glacées de la Manche. Vous êtes entourés par plusieurs chasseurs Bf 109 de la Luftwaffe, mais ils ne répondront pas à vos attaques. Vous disposez d'une quantité de munitions et de fuel illimitée et vous ne pouvez pas vous écraser. Vous devez détruire tous les chasseurs allemands.

Pour faire une pause, appuyer sur Alt-Q. On vous donnera une évaluation de votre vol et vous reviendrez au menu principal. Pour quitter le programme, appuyez sur ESC.

RÉGLER VOTRE RADIO A L'AIDE DU DISQUE CODÉ DE FRÉQUENCE

A l'intérieur du boîtier vous trouverez un disque avec différents blasons. Il s'agit du Disque Codé de Fréquence Radio. Vous l'utiliserez pour régler la fréquence de la radio de votre avion, ce qui vous permettra de capter des informations vitales sur la localisation d'avions ennemis. Ces localisations s'inscriront sur la carte/radio et elles vous donneront des détails sur le nombre et le type d'avions ennemis, leur altitude et leur course. Si vous ne réglez pas votre radio convenablement, vous ne pourrez recevoir aucun rapport sur l'ennemi : ce qui limitera franchement vos chances de réussite.

Lorsque vous commencez une mission, vous êtes dans le cockpit de l'avion que vous avez choisi. Vous devrez régler la fréquence de votre radio si l'indicateur proche d'elle n'est pas allumé. Vous recevrez également des rappels sur votre écran pour vous demander de régler votre radio.

Pour obtenir l'écran carte/radio à partir duquel vous pouvez régler votre radio, appuyez sur la touche M.

Une fois que vous êtes sur la carte/radio, utilisez votre joystick pour amener la flèche sur le bouton appelé TUNE RADIO, placé dans le bas de l'écran, puis cliquez. Vous verrez alors un blason plus le nom d'un avion dans une colonne à la droite de l'écran.

Prenez alors votre disque codé. Faites tourner la partie centrale et faites coïncider le nom de l'avion avec le blason. Dans la petite fenêtre au-dessus du nom de l'avion vous verrez apparaître 3 chiffres. Ces chiffres correspondent à la fréquence de votre radio. Utilisez votre joystick pour amener la flèche sur l'icône du bas ou du haut dans le coin inférieur droite de votre écran.

Cliquez sur ces icônes pour sélectionner le nombre correct. Ensuite amenez votre flèche sur l'affichage des couleurs et cliquez pour choisir la bonne couleur.
Vérifiez que les 3 numéros que vous avez sélectionnés correspondent à ceux du disque. Quand votre radio est bien réglée, amenez votre flèche sur l'icône CONTINUE et cliquez pour reprendre votre vol.

INSTRUCTIONS POUR LA MISSION : AVANT LE VOL

LES COMMANDES DU JEU (SOURIS/JOYSTICK/CLAVIER)

Régler votre joystick

Si vous utilisez un joystick quand vous commencez le jeu, le programme vous demandera si vous voulez l'utiliser. Pressez la touche Y si vous voulez utiliser le joystick et la touche N si vous voulez utiliser une autre commande. Si vous pressez le Y, le programme vous permettra de régler votre joystick, en trois phases :

1.D'abord, centrez le joystick et appuyez sur un des boutons.

2.Ensuite, amenez le joystick dans le coin supérieur gauche en appuyant simultanément sur un bouton.
3.Pour finir, amenez le joystick dans le coin inférieur droit en appuyant simultanément sur un bouton.

Vous pouvez régler votre joystick à tout moment de la partie en tapant Alt-C.

Utiliser les commandes pour choisir dans les menus et écrans

Après avoir chargé Their Finest Hour, vous passerez à travers de nombreux menus qui vous permettront de choisir des missions, des avions, garder une trace de vos exploits en combat, etc. Vous devrez également sélectionner des icônes sur différents écrans pendant le jeu. Que vous soyez en présence d'un menu ou d'un écran, vous verrez une liste de choix possibles ou d'icônes, accompagnés de la flèche flottante. Pour indiquer votre sélection, utilisez la commande pour amener la flèche sur votre option et appuyez sur le bouton.

Boutons de souris ou de joysticks non-standards

Si vous jouez avec une souris ou un joystick qui possèdent une configuration des boutons inhabituelle, vous risquez d'être perturbé quand les instructions vous demanderont de presser le bouton droit ou gauche. Voici une manière de détecter quel bouton sera considéré comme le droit ou comme le gauche. Choisissez un Bf-109 sur la liste d'avions de l'écran de Vol

d'entraînement. Vous vous retrouverez bientôt dans le cockpit du chasseur, où vous remarquerez deux chiffres : le nombre de munitions dont vous disposez pour votre canon et vos mitrailleuses. Appuyer sur un des boutons (en fait, tirer...) de votre souris ou joystick fera baisser le chiffre du haut. Ce bouton est désigné comme le bouton de gauche. L'autre sera évidemment le droit.

MENU PRINCIPAL

Utilisez la flèche pour choisir une option dans le Menu Principal :

FLY TRAINING FLIGHT (vol d'entraînement) : cette option vous permettra de tester vos aptitudes au pilotage, au tir ou au bombardement dans une variété de situations d'entraînement. Les résultats de ces séances ne comptent pas sur vos Etats de Service.

FLY COMBAT FLIGHT (vol de combat) : cette option vous confie un mission réelle, dont les résultats compteront sur vos Etats de Service.

FLY CUSTOM MISSION (vol en mission "maison") : cette option vous permet de voler sur une mission que vous aurez vous-même conçue à l'aide du module de conception de mission (voyez la fiche de référence pour plus d'information sur l'utilisation de ce module).

PLAY CAMPAIGN (jouer la campagne) : cette option vous permet de prendre part à différentes missions tirées de la vraie campagne, où vous pourrez changer l'histoire, si vous êtes assez doué...

REVIEW COMBAT RECORDS (Etats de Service) : cette option vous permet de jeter un œil sur les états de service des pilotes et équipages qui ont pris part à vos missions.

REVIEW COMBAT FILM (Visualisation du film de combat) : cette option vous envoie à la salle de visualisation du film de combat, où vous pourrez regarder les actions que vous avez enregistrées pendant le combat et conservées des missions précédentes.

EXIT FROM PROGRAM (Sortie du programme) : cette option vous permet de quitter le jeu et de retourner au DOS (ou tout autre système d'exploitation).

VOLS D'ENTRAINEMENT

Quand vous aurez choisi FLY TRAINING FLIGHT sur le menu principal, vous verrez un menu de sélection d'avions. Vous aurez alors à choisir entre huit avions, anglais ou allemands. Amenez la flèche sur l'avion choisi et appuyez sur le bouton des commandes pour confirmer votre sélection.
Ensuite, vous verrez un menu de sélection des vols d'entraînement. Il contient une liste de quatre vols d'entraînement spécifiques au type d'avion choisi. Par exemple, les missions d'entraînement que vous pouvez choisir pour un chasseur comprennent le tir vers l'avant, l'interception ou l'escorte de bombardiers. La première mission de chacune des listes est assez facile, mais les suivantes deviennent de plus en plus difficiles. Après avoir choisi un vol d'entraînement, vous serez envoyé au Briefing avant de décoller.

VOLS DE COMBAT

Avec ces missions, vous revivrez les véritables combats qui ont eu lieu pendant la bataille d'Angleterre. Quand vous choisissez un de ces vols de combat, vous devez d'abord choisir une liste un pilote parmis ceux que vous avez créés, dans le camp pour lequel vous combattez. La trace de leurs succès et échecs est conservée dans un recueil d'Etats de Service. Des médailles et des promotions attendent ceux qui sont doués ou courageux au combat, mais un sort beaucoup moins glorieux guette ceux qui ne le seront pas...

Pour sélectionner un vol de combat, amenez la flèche sur FLY COMBAT FLIGHT, dans le menu principal, et appuyez sur le bouton des commandes. Vous verrez ensuite un menu de sélection des avions, où apparaissent huit silhouettes d'appareils anglais ou allemands. Cliquez sur la silhouette de l'avion choisi, ou sur son nom juste à côté. Vous verrez ensuite un menu de sélection des vols, où vous pouvez choisir entre huit missions historiques correspondant au type d'avion choisi. Ces choix sont rangés par ordre de difficulté, la première mission étant la plus facile. Vous ne verrez que les quatre premières missions quand vous serrez sur ce menu. Pour voir les autres suivantes, cliquez sur FORWARD. Si vous voulez revoir les quatre premières, cliquez sur BACK. Pour effectuer votre choix, amenez la flèche sur le texte ou le chiffre correspondant à la mission choisie et pressez le bouton des commandes. Pour quitter le menu de sélection des vols, cliquez sur EXIT. Quand vous aurez choisi une mission, vous irez au Briefing.

MISSIONS "MAISON"

Si vous choisissez cette option du menu principal, vous verrez la liste de toutes les missions que vous avez créées au préalable grâce au module de conception de missions (voyez la fiche de référence pour plus d'informations sur ce module). Si la liste est longue, amenez la flèche sur la flèche flottante sur la flèche orientée vers le bas et gardez le bouton des commandes pressé pour voir toutes les missions de la liste. Pour revenir en arrière, cliquez sur la flèche orientée vers le haut. Quand vous aurez trouvé la mission que vous voulez effectuer, cliquez dessus pour la sélectionner. Vous irez ensuite au Briefing.

MISSIONS TIREES DE LA CAMPAGNE

Si vous choisissez des missions tirées de la campagne, vous avez une chance de changer le résultat historique de la Bataille d'Angleterre. Vous avez le choix entre le commandement du camp allemand ou britannique et vous pouvez effectuer pour ce camp des missions qui se suivent depuis le 10 juillet 1940, date généralement reconnue comme le début de la campagne. A cause des conditions météo difficiles à cette période de l'année, vous ne volerez que tous les deux ou trois jours. Le succès ou l'échec de chacune de vos missions est amplifié par le fait que chacun de vos résultats détermine la suite des opérations pour votre camp tout entier. Les effets d'une mission sont reportés sur les missions suivantes. Par exemple, si vous jouez le côté allemand et que vous bombardez certaines installations, ces installations resteront hors d'usage pour un certain temps.

Après chaque mission, un écran de résultat vous dira à quel point vous êtes près ou éloigné de la victoire finale. Si vous dirigez le côté britannique, vous gagnez en survivant jusqu'au 16 septembre. C'est la date à laquelle la Luftwaffe devait posséder une complète supériorité aérienne, afin de permettre le lancement de l'opération Otarie (Seelöwe), l'invasion de l'Angleterre. Vous gagnerez également en abattant suffisament d'avions allemands pour que leurs forces aériennes soient trop épuisées pour continuer à mener l'assaut. Si vous dirigez le côté allemand, vous gagnerez en détruisant le plus possible d'avions du Fighter Command (la chasse britannique), tant au sol que dans les airs. afin que la Luftwaffe acquière la supériorité aérienne et que

l'opération Otarie soit lancée. Quel que soit le camp choisi, la victoire finale vous demandera 15 à 25 missions.

Commencer la campagne

Pour commencer la campagne, choisissez PLAY CAMPAIGN sur le menu principal. Vous verrez alors un autre menu, avec les choix suivants :

START NEW CAMPAIGN DIRECTING THE RAF (commencer une nouvelle campagne pour la RAF) : vous créez une nouvelle campagne vue du côté anglais, qui débute le 10 juillet 1940. Après le curseur, tapez le nom de cette campagne, puis Return. Vous irez alors à la carte de campagne.

START NEXT CAMPAIGN DIRECTING THE LUFTWAFFE (commencer une campagne pour la Luftwaffe) : vous créez une nouvelle campagne vue du côté allemand, qui commence également le 10 juillet 1940. Tapez le nom de cette campagne puis Return. Vous irez alors à la carte de campagne.

CONTINUE CAMPAIGN IN PROGRESS (continuer une campagne en cours) : choisir cette option fait apparaître la liste des campagnes déjà créées et sauvées sur la disquette (ou sur disque dur). Si cette liste est longue, cliquez sur les flèches dirigées vers le haut ou le bas pour la faire défiler. A la fin de la liste, vous lirez deux icônes, marquées RETRY et CANCEL. Si vous sauvez vos campagnes sur disquette et désirez que le programme recherche une campagne sur une disquette particulière, insérez la et cliquez sur RETRY. Si vous ne voulez pas reprendre une des campagnes listées et préférez en recommencer une nouvelle, cliquez sur CANCEL.
Quand vous aurez sélectionné une campagne, vous irez à la carte de campagne.

EXIT (sortie) : cette option vous renvoie au menu principal.

Carte de campagne

Après avoir commencé une nouvelle campagne ou après en avoir choisi une nouvelle, vous verrez la carte de campagne. En haut de la carte figure le mot "Campaign", accompagné du nom que vous lui avez donné, plus l'heure et la date historique. Depuis cette date, vous enverrez vos forces au combat le jour indiqué. Vous organiserez vos avions en formations de vols, leur donnerez des ordres et commencerez les missions du jour en prenant le contrôle d'un des avions.

La carte de campagne ressemble à celle du Briefing : elle englobe la Manche, le sud de l'Angleterre et la côte nord de la France (voyez le chapitre Briefing pour comparer). La carte contient différentes informations pour chaque camp.

Si vous jouez la RAF, vous verrez des icônes sur la carte pour chacune de vos installations au sol et chacun de vos convois de navires, avec une illumination spéciale sur ceux ou celles qui sont en passe d'être attaqués. Ces objectifs comprennent les aérodromes, les sites radars et les usines. Vous pouvez aussi voir des icônes qui représentent des formations d'avions allemands en approche. Si vous jouez la Luftwaffe, vous verrez des icônes pour chaque objectif que vous pouvez attaquer, y compris les installations au sol et les convois de navires. Vous aurez alors à décider où envoyer vos vagues d'assaut.

Pour obtenir des informations sur les installations au sol, amenez la flèche sur l'icône correspondante. Dans la colonne qui se trouve en bas en droite de l'écran, vous verrez le nom de l'installation, ainsi que son état (pour savoir si oui ou nom elle a été endommagée ou détruite précédemment).
Que vous jouyiez la RAF ou la Luftwaffe, vous verrez quatre boutons au bas de l'écran :

Briefing : cliquer dessus vous donnera une descritpion de l'état de votre campagne et vous dira quel camp est le plus proche de la victoire.

Roster (liste des pilotes) : cette option vous permet de créer et de sélectionner des pilotes et des équipages pour la mission du jour

Cancel : cette option vous renvoie au menu principal.

Go flight : cette option vous envoie au début de votre mission.

Formations de vol

Avant de commencer une mission de campagne, vous devrez assigner les avions sous votre commandement à une formation de vol. Une formation de vol est un nombre donné d'avions qui volent ensemble en unité. Vous déterminez le nombre et le type des avions pour chaque vol, puis vous leur confiez un objectif de mission spécifique en créant un plan de vol.

A côté des mots "Planes available" (avions disponibles) sur l'écran, vous trouverez un chiffre qui vous indiquera de combien d'appareils vous disposez pour vos formations de vol. En dessous de ces mots, vous trouverez cinq boutons qui vous permettront de déterminer la composition de chaque formation :

FLIGHT GROUP (formation de vol) : cliquez pour choisir entre les différentes formations que vous avez sous la main, plus celles que vous avez à créer. Pour créer une formation, sélectionnez un type d'avion (voir ci-dessous) et attribuez au moins un avion de la réserve d'appareils disponibles.

PLANE TYPE (type d'avion) : cliquez pour choisir entre les différents types d'avions que vous pouvez assigner à une formation. Chaque formation doit être constituée du même type d'avions. Par exemple, si vous jouez la RAF, vous ne pouvez pas avoir une formation constituée de Spitfires et de Hurricanes. Mais vous pouvez toujours créer une formation de Spitfires et une autre de Hurricanes.

NUMBER OF PLANES (nombre d'avions) : cette option vous permet de sélectionner le nombre d'avions assignés à la formation que vous créez. Il faudra au moins un avion dans une formation avant qu'elle puisse se joindre à la mission. Pressez le bouton de gauche pour augmenter le nombre, le droit pour le diminuer.

FORMATION (formation tactique) : cliquez pour choisir la disposition tactique de chaque formation que vous créez.

ORDERS (ordres) : cliquez pour choisir et donner des ordres à vos formations. Si vous dirigez la RAF, vous pouvez demander à vos chasseurs d'attaquer les chasseurs ou les bombardiers ennemis. Si vous choisissez la Luftwaffe, vos choix varient selon le type des avions choisis. Les chasseurs allemands peuvent servir d'escorte au bombardier ou voler en liberté. Les chasseurs-bombardiers (Jabo, ou "Jagd-Bomber") peuvent ou bien escorter des bombardiers, ou bien larguer des bombes, ou bien mitrailler des installations.

Plan de vol

Après avoir créé une formation, vous devez construire pour elle un plan de vol. Pour ce faire, vous allez déterminer des caps successifs en plaçant une série de points de repère pour la navigation sur la carte de campagne. Un plan de vol comprend six de ces points de navigation, dont un point de départ (BEGIN), 4 points de rendez-vous (WAY POINTS 1-4) et un aérodrome ami où atterir (LAND). Pour les missions de couverture aérienne (Combat Air Patrol ou encore CAP) attribuées aux chasseurs, la formation patrouillera au-dessus d'une zone en suivant le plan de vol jusqu'à ce qu'elle soit à cours de carburant. Pour les missions d'escorte et de bombardement, le plan de vol n'est suivi qu'une seule fois.

Pour créer un plan de vol, regardez sous les boutons destinés aux formations. Vous verrez alors un tableau qui ressemble à ça :

FLIGHT PLAN ALT ATK
BEGIN
WAY POINT 1
WAY POINT 2
WAY POINT 3
WAY POINT 4
LAND DELETE

Pour choisir où la formation commencera sa mission, cliquez sur BEGIN. Une étoile apparaîtra à gauche du mot. Amenez la flèche flottante sur l'endroit désiré sur la carte et cliquez. Une icône de point de départ apparaîtra sur la carte. Si vous changez d'avis, bougez la flèche sur un nouvel endroit et cliquez encore. Les formations de la RAF ne peuvent commencer leurs missions qu'en Angleterre ou au-dessus de la Manche. La Luftwaffe ne peut commencer des missions que depuis le continent ou au-dessus de la Manche.
Maintenant, cherchez le mot "ALT", à côté des mots "Flight Plan". Ceci vous donnera l'altitude de croisière pour chaque formation, en milliers de pieds (par exemple, si le chiffre est "11", l'altitude de croisière sera de 11000 pieds). Cliquez sur le bouton de gauche ou de droite pour augmenter ou diminuer l'altitude à laquelle la formation commencera sa mission.

Vous indiquez la position des quatre points de repère de la même manière que vous poisitionnez le point de départ. D'abord, cliquez sur Waypoint 1, puis amenez la flèche à l'endroit voulu et cliquez. Une icône apparaîtra sur la carte. Cliquez sur le chiffre sous ALT pour ajuster l'altitude de votre formation pendant son vol vers le point de repère 1. Si vous le voulez, répétez

la procédure pour les points de repères 2,3 et 4. Grâce à ces points, vous pouvez organiser un plan de vol destiné à faire diversion et tromper l'ennemi.

Si vous dirigez une campagne pour la Luftwaffe, les formations de bombardiers ou de chasseurs-bombardiers bombarderont automatiquement un objectif si vous avez placé un Point de Repère dessus. Si vous ne voulez pas attaquer cet objectif, cherchez le mot "ATK" à côté du mot "ALT". Le mot "yes" apparaît si l'attaque est prévue. Pour empêcher l'attaque, cliquez sur "yes" et elle sera annulée.
Pour assigner une base d'atterrissage à chaque formation, cliquez sur Land, amenez la flèche sur l'aérodrome choisi sur la carte et cliquez.
Après avoir créé un plan de vol, vous désirerez peut-être le modifier en otant un ou plus des points de repères. Pour ce faire, cliquez sur le point de repère, puis sur DELETE (à côté de LAND).

Résultats de campagne

Bien qu'il vous semble combattre avec une poignée d'avions, le succès de chacune de vos missions représente le degré de succès de votre camp tout entier. Par exemple, si vous bombardez des installations radar avec succès pendant une mission de la Luftwaffe, le reste de la Luftwaffe aura autant de succès sur des objectifs similaires partout dans le sud de l'Angleterre.
Sur l'écran des résultats de campagne, à la fin de votre mission, vous verrez à quel point votre mission a affecté la position de chaque camp. L'écran indique aussi combien de forces sont encore disponibles de chaque côté. Le pourcentage des pilotes, avions et aérodromes de la RAF variera, de même que le nombre d'avions et d'équipages de la Luftwaffe. Ces pourcentages déterminent quel camp est le plus proche de remporter la Bataille d'Angleterre.

ETATS DE SERVICE

Quand vous choisissez REVIEW COMBAT RECORDS sur le menu principal. un autre menu apparaît avec une liste de cinq catégories de pilotes et d'équipages dont vous pouvez analyser les états de service :

RAF PILOTS
Bf 109 PILOTS
Bf 110 CREWS (équipages)
Ju 87 STUKA CREWS
BOMBER CREWS

Vous pouvez aussi choisir EXIT et retourner au menu principal.

Faites votre choix en utilisant la flèche. Le menu suivant aura deux listes. A gauche, vous pourrez choisir tous les pilotes ou équipages qui existent dans cette catégorie. Si la liste est longue, cliquez sur la flèche pour faire défiler les noms. La liste à droite indique les dix meilleurs pilotes ou équipages, avec leurs noms, le nombre de missions effectuées et une note évaluant leur expérience du combat par le passé. Pour analyser les états de service de chacun des équipages ou pilotes, cliquez sur leur nom. L'écran suivant vous donnera des informations détaillées, dont le grade, le statut, le nombre de missions effectuées, le nombre de victoires aériennes, le nombre de chargements de bombes larguées, d'objectifs détruits et le nombre d'avions perdus.

la procédure pour les points de repères 2,3 et 4. Grâce à ces points, vous pouvez organiser un plan de vol destiné à faire diversion et tromper l'ennemi.

Si vous dirigez une campagne pour la Luftwaffe, les formations de bombardiers ou de chasseurs-bombardiers bombarderont automatiquement un objectif si vous avez placé un Point de Repère dessus. Si vous ne voulez pas attaquer cet objectif, cherchez le mot "ATK" à côté du mot "ALT". Le mot "yes" apparaît si l'attaque est prévue. Pour empêcher l'attaque, cliquez sur "yes" et elle sera annulée.
Pour assigner une base d'atterrissage à chaque formation, cliquez sur Land, amenez la flèche sur l'aérodrome choisi sur la carte et cliquez.
Après avoir créé un plan de vol, vous désirerez peut-être le modifier en otant un ou plus des points de repères. Pour ce faire, cliquez sur le point de repère, puis sur DELETE (à côté de LAND).

Résultats de campagne

Bien qu'il vous semble combattre avec une poignée d'avions, le succès de chacune de vos missions représente le degré de succès de votre camp tout entier. Par exemple, si vous bombardez des installations radar avec succès pendant une mission de la Luftwaffe, le reste de la Luftwaffe aura autant de succès sur des objectifs similaires partout dans le sud de l'Angleterre.
Sur l'écran des résultats de campagne, à la fin de votre mission, vous verrez à quel point votre mission a affecté la position de chaque camp. L'écran indique aussi combien de forces sont encore disponibles de chaque côté. Le pourcentage des pilotes, avions et aérodromes de la RAF variera, de même que le nombre d'avions et d'équipages de la Luftwaffe. Ces pourcentages déterminent quel camp est le plus proche de remporter la Bataille d'Angleterre.

ETATS DE SERVICE

Quand vous choisissez REVIEW COMBAT RECORDS sur le menu principal. un autre menu apparaît avec une liste de cinq catégories de pilotes et d'équipages dont vous pouvez analyser les états de service :

RAF PILOTS
Bf 109 PILOTS
Bf 110 CREWS (équipages)
Ju 87 STUKA CREWS
BOMBER CREWS

Vous pouvez aussi choisir EXIT et retourner au menu principal.

Faites votre choix en utilisant la flèche. Le menu suivant aura deux listes. A gauche, vous pourrez choisir tous les pilotes ou équipages qui existent dans cette catégorie. Si la liste est longue, cliquez sur la flèche pour faire défiler les noms. La liste à droite indique les dix meilleurs pilotes ou équipages, avec leurs noms, le nombre de missions effectuées et une note évaluant leur expérience du combat par le passé. Pour analyser les états de service de chacun des équipages ou pilotes, cliquez sur leur nom. L'écran suivant vous donnera des informations détaillées, dont le grade, le statut, le nombre de missions effectuées, le nombre de victoires aériennes, le nombre de chargements de bombes larguées, d'objectifs détruits et le nombre d'avions perdus.

EXIT sortie de l'écran de visionnage du film

Modes de prise de vue

Sous les boutons de visionnage, vous trouverez trois boutons supplémentaires, qui contrôlent différents points de vue. Si vous sélectionnez un de ces modes, le bouton correspondant s'allume. En mode de vue CHASE, la caméra regarde vers l'avant, juste derrière votre avion. C'est le mode avec lequel vous commencerez toujours en venant dans la salle de visionnage. Le bouton suivant, COCKPIT, vous donnera le point de vue depuis le siège du pilote. Le dernier bouton, FREE, est un point de vue variable, comme un œil mobile en plein ciel. Vous pouvez diriger cet œil dans tous les sens en tapant **U** (up ou "haut"), **D** (down ou "bas"), **L** (left ou "gauche") ou **R** (right ou "droite"). Pour bouger la caméra vers l'avant en mode FREE, maintenez le bouton carré au milieu des lettres UDLR. Pour bouger la caméra vers le haut ou le bas, servez-vous des flèches rouges.

Bouton	Fonction
CHASE	vue de derrière l'avion
COCKPIT	vue du cockpit
FREE	vue variable en plein ciel
U,D,L,R	oriente la caméra vers le haut, le bas, à gauche et à droite
Bouton rouge carré	bouge la caméra vers l'avant
Flèches rouges	bouge la caméra vers l'arrière

Changement de points de vue

Les boutons tout à fait à droite permettent de faire varier les angles de vue de la caméra d'endroits fort différents, par exemple d'autres avions ou du sol. Si vous cliquez sur le bouton YOU, la caméra sera positionnée sur ou à côté de votre avion, selon le mode choisi. Si vous cliquez sur AIR, la caméra sera positionnée sur n'importe quel objet qui se trouvait en l'air quand le film a été pris, sauf les bombes. Ces objets peuvent être des avions, des ballons de barrage et même des hommes en parachute qui auraient sauté de leur appareil. Cliquez sur AIR pour aller de l'un à l'autre des objets et changez le mode de vue pour obtenir d'autres angles de vision. Si vous cliquez sur GRND (ground : sol), la caméra sera positionnée dans un objectif au sol. Si des avions larguaient des bombes quand vous filmiez, cliquez sur BOMB pour obtenir une vision depuis la bombe. Vous pouvez cliquer sur YOU, AIR, GRND ou BOMB à tout moment pendant le visionnage. Le nom de l'objet ou de l'avion sur lequel la caméra est positionnée apparaît toujours en haut de l'écran, à côté des mots "REVIEW COMBAT FILM" (visionnage du film de combat).

Bouton	Fonction
YOU	point de vue depuis votre avion
AIR	point de vue depuis un objet en l'air
GRND	point de vue depuis un objectif au sol
BOMB	point de vue depuis une bombe lancée pendant le tournage

Sauver les visionnages

Si vous voulez sauver le film de votre combat, regardez le coin en haut à gauche de l'écran. Là, vous verrez une plaque portant les mots CURRENT CLIP, avec un panneau de commandes en dessous. Amenez la flèche sur ce panneau. Cliquez et la flèche se transformera en curseur. Tapez un nom pour votre montage, puis tapez la touche **Return.** Vous récupèrerez la flèche. Cliquez sur le bouton SAVE pour sauver votre film sous le nom que vous venez de taper. Un directory du montage de vos films va être créé, auquel vous ne pourrez accéder qu'en passant par l'écran de visionnage des films, à partir du menu principal. Si vous multipliez les films, soyez bien sûr de ne pas donner le même nom à deux films, ou vous effaceriez l'ancienne version.

Bouton	**Fonction**
SAVE	sauve le visionnage en cours sur la disquette

Charger des visionnages

Pour regarder le film d'une mission précédente, cliquez sur LOAD. Un directory des films disponibles apparaîtra au centre de l'écran de visionnage. Pour vous diriger dans la liste, cliquez sur les flèches et maintenez le bouton appuyé. Pour sélectionner un des films, cliquez sur le nom de celui de votre choix.

Bouton	**Fonction**
LOAD	charge le film que vous avez sauvé (cette option ne marche pas si vous êtes en cours de mission)

BRIEFING

Après avoir sélectionné un vol d'entrainement, une mission de combat ou une mission "maison", vous irez au briefing. C'est là que vous apprendrez les détails de votre mission, que vous choisirez les pilotes ou les équipages et que vous ferez des modifications de dernière minute.

Quand vous rentrerez pour la première fois au briefing, vous verrez une carte du sud de l'Angleterre et de l'ouest de la France. La carte du briefing est similaire à la carte dont vous disposez en vol. Au-dessus de la carte, vous pourrez lire "FLIGHT BRIEFING MAP". A droite figurera le nom de la mission et le nom du pilote ou de l'équipage assigné à votre avion.
Sur la carte de briefing, vous verrez différentes icônes dispersées sur les deux pays. Elles symbolisent les installations au sol, comme les aérodromes de la RAF, les objectifs industriels, les stations radar et les bases de la Luftwaffe. Pour en savoir plus sur ces installations, amenez la flèche sur l'icône de votre choix. Les informations apparaîtront sur la colonne à droite de l'écran. Vous y lirez le nom de l'installation, sa description, et son statut (si elle est opérationnelle ou si elle a été endommagée ou détruite par une action précédente). D'autres icônes figureront la position des navires ou avions dans la zone de combat dans laquelle vous entrerez, ainsi que les objectifs au sol susceptibles d'être bombardés par la Luftwaffe.
En bas de l'écran, vous trouverez également quatre boutons ainsi labellés :

BRIEFING : cette option vous donne une description détaillée de votre mission qui apparaît à la place de la carte.

ROSTER : cette option vous permet de choisir des pilotes ou des équipages pour effectuer la mission choisie (voyez le chapitre Liste des pilotes ci-dessous)

CANCEL : cette option vous permet d'annuler la mission et vous ramène au menu principal, où vous pourrez, si vous le souhaitez, choisir une nouvelle mission.

GO FLIGHT : cette option vous permet de commencer votre vol.

Modifier la mission

Avant de commencer la mission, vous pouvez modifier bien des conditions du combat en cliquant sur les boutons de paramétrage dans le coin inférieur droit de l'écran. Attention : si vous changez les conditions d'un vol de combat, d'une mission "maison" ou d'une mission intégrée à une campagne, ces résultats ne compteront pas dans vos Etats de service. Les paramètres réflètent l'importance correspondant à la mission choisie.

Les paramètres que vous pouvez modifier sont :

Mise en place (SETUP) : cette option vous permet de choisir entre une mise en place standard ou aléatoire (RANDOM) des forces en présence. Si vous choisissez l'option STANDARD, les avions des deux camps seront toujours au même endroit chaque fois que vous jouerez cette mission. Si vous choisissez l'option RANDOM, les avions changeront toujours de place.

Munitions (AMMO) : cette option vous permet de choisir entre une dotation STANDARD ou illimitée (UNLIMITED) en munitions. Dans le mode STANDARD, vous emporterez autant de munitions pour canon ou mitrailleuse que les vrais avions en emportaient. En mode UNLIMITED, votre dotation est infinie.

Dommages (DAMAGE) : cette option vous permet de choisir si votre avion peut se voir infliger des dommages STANDARD ou illimités (UNLIMITED). En mode STANDARD, votre avion peut être endommagé ou même abattu par le feu ennemi. En mode UNLIMITED, vous ne pouvez être endommagé, ni être abattu, ni vous écraser au sol.

Carburant (FUEL) : cette option vous permet de choisir entre une dotation en carburant STANDARD ou illimitée (UNLIMITED). En mode standard, vous emportez autant de carburant que les pilotes en 1940. En mode UNLIMITED, vous n'en manquerez jamais.

Ennemi (ENEMY) : cette option vous permet de choisir le niveau d'entraînement de vos adversaires. Les paramètres vont du niveau NOVICE à celui de TOP ACE (as des as).

Démarrage (START) : cette option vous permet de choisir où débuter la mission. Si vous choisissez ON GROUND (au sol), vous commencerez la mission sur la piste de votre base et vous devrez décoller et voler vers l'ennemi ou vers l'objectif. Si vous choisissez IN AIR (en l'air), vous commencerez la mission au milieu du vol et vos objectifs ou adversaires seront proches.

RESET : cette option permet de ramener les paramètres à leur niveau original.

LISTE DES PILOTES (ROSTER)

Le bouton ROSTER du briefing vous permet de créer des pilotes et des équipages, et de choisir ceux qui voleront dans la mission que vous avez sélectionnée. Vous pouvez effectuer la mission sans choisir de pilotes ou d'équipages, mais alors la mission sera anonyme et ne figurera sur aucun Etat de service. En plus de sélectionner le pilote ou l'équipage de votre avion, vous pouvez choisir ceux des appareils qui voleront de votre côté. D'abord, vous n'aurez personne à choisir. Puis, au fur et à mesure que vous créerez des pilotes et des équipages, et qu'ils gagneront de l'expérience au combat, vous pourrez choisir entre les meilleurs pour vous accompagner dans vos missions, et revenir vainqueur plus souvent !
Quand vous cliquerez sur le bouton ROSTER, vous verrez apparaitre l'écran portant en haut le titre FLIGHT ROSTER, ainsi qu'une suite d'icônes représentant des avions. Ces icônes représentent les avions qui voleront à vos côtés pour la mission que vous avez choisie. A côté de chaque icône figure le nom de son pilote ou équipage assigné. L'avion que vous même allez piloter sera illuminé. Les pilotes et équipages de vos missions précédentes seront automatiquement réassignés à votre avion, s'ils ont survécu. Par exemple, disons que vous avez effectué votre dernière mission dans un Spitfire, avec un pilote nommé "Clive". Si vous volez à nouveau, vous verrez le mot Spitfire illuminé, plus le nom Clive. De cette manière, vous n'avez pas à créer un nouveau pilote à chaque nouvelle mission.

Créer et diriger les pilotes et équipages

Au milieu de la liste des pilotes et équipages, vous verrez six boutons. Les cinq premiers concernent différentes catégories de pilotes et équipages correspondant aux différents avions de la RAF ou de la Luftwaffe. Si vous cliquez sur un de ces boutons, la liste des pilotes et équipages disponibles pour le type d'avion apparaîtra en bas de l'écran. Le sixième bouton vous permettra de créer de nouveaux pilotes et équipages pour ajouter à la liste correspondant au type d'avion choisi.

Les cinq catégories de pilotes et équipages sont :

RAF : concerne les pilotes de Spitfire et de Hurricane disponibles.
Bf 109 : liste des pilotes de Bf 109 disponibles.
Bf 110 : liste des pilotes de Bf 110 disponibles.
STUKA : liste des équipages de Stuka disponibles.
Bombers : liste des équipages de bombardiers disponibles (He 111, Do 17z-2 et Ju 88).

Le dernier bouton sur la liste est le bouton **CREATE Pilots/crew (création de pilotes/équipages).** Ce bouton permet de créer des pilotes et des équipages, puis de les ajouter à la liste de chaque catégorie. Pour ce faire, sélectionnez une catégorie de pilotes ou d'équipages en cliquant sur la catégorie choisie. Puis cliquez sur le bouton CREATE PILOTS/CREW. Un curseur apparaîtra. Tapez le nom du pilote ou de l'équipage à l'aide du clavier, puis la touche **Return.** Le nom des pilotes et équipages créés sera ajouté à la liste correspondant au type d'avion choisi.

Prenons un exemple. Disons que vous voulez créer un équipage pour un Ju 88. Cliquez sur BOMBERS, puis sur CREATE PILOTS/CREW. Tapez le nom de l'équipage, que nous appellerons "Blitzers", puis tapez **Return.** Vous avez désormais un pilote et un équipage de Ju 88 appelé Blitzers.

Faire défiler la liste des pilotes

Si vous avez une longue liste de pilotes et d'équipages, cliquez sur les flèches et gardez le doigt pressé pour faire défiler la liste vers le haut ou vers le bas. A droite de chaque pilote ou équipage figure son nom, son grade, le nombre de missions effectuées et une note d'évaluation correspondant à leurs succès passés et à venir.

Assigner des pilotes et équipages

Pour assigner un avion à un équipage ou un pilote, sélectionnez d'abord la catégorie d'avion sur laquelle vous voulez qu'ils volent. Puis utilisez la flèche pour sélectionner les noms sur la liste des pilotes et équipages disponibles en bas de l'écran. Cliquez enfin sur l'icône correspondant à l'avion choisi. Le nom du pilote ou de l'équipage apparaîtra au côté de l'icône de l'avion. Soyez bien sûr d'assigner un avion correspondant à la qualification du pilote ou de l'équipage. Par exemple, un équipage de He 111 peut faire voler trois types de bombardiers moyens allemands, mais pas d'autres avions de la Luftwaffe.

Pour désactiver un pilote ou un équipage, cliquez sur son nom à côté de l'icône représentant l'avion.

Utilisation de la liste des pilotes pour une meilleure réussite en mission

Chaque fois que vous terminez une mission, les Etats de service de tous les pilotes et équipages qui y ont participé sont mis à jour. Plus les pilotes ou membres d'équipage ont gagné d'expérience, mieux ils se battront à l'avenir. Si vous sélectionnez ces pilotes et équipages expérimentés pour vos missions, ils répèteront leurs succès pour vous. Par exemple, si vous avez sur votre liste un pilote de Bf 109 appelé Heinz qui a combattu de nombreuses fois et est devenu un as, vous désirerez peut-être l'utiliser comme ailier si vous avez choisi une mission d'interception de chasseurs. Il y aura des chances pour qu'il se distingue dans ce rôle et qu'il vous aide à atteindre vos objectifs. Attention : dans un combat véritable, il se peut aussi qu'il soit abattu...

Pour quitter la liste des pilotes et équipages et retourner à la carte du briefing, cliquez sur le bouton EXIT.

INSTRUCTIONS POUR LA MISSION : EN VOL

Pour vous aider à apprendre les commandes de vol et les instruments des douze avions existant dans Their Finest Hour, nous avons divisé les avions en trois catégories, basées sur leur conception, leur rôle au combat et le nombre de membres d'équipages.

Chasseurs monoplaces (pilote seul)	**Chasseurs biplaces et bombardiers en piqué** (pilote et mitrailleur)	**Bombardiers moyens** (pilote, bombardier arrière et 3 à 5 mitrailleurs)
Spitfire Mk I	Bf 110C-4	He 111
Spitfire Mk II	Bf 110C-4/B	Do 17z-2
Hurricane Mk I	Ju 87B-1 Stuka	Ju 88A-1
Bf 109E-3	Ju 87B-2 Stuka	
Bf 109E-4/B		

COMMANDES DE VOL

Vos commandes fonctionnent comme le manche à balai d'un avion. Pour plus d'informations, voyez le chapitre Rudiments du vol et tactiques de combat

Direction du manche	**Fonction**
Vers l'avant	fait baisser le nez de l'avion
Vers l'arrière	fait lever le nez de l'avion
Vers la droite	fait pencher l'avion à droite
Vers la gauche	fait pencher l'avion à gauche

COMMANDES DU JEU

Les commandes suivantes peuvent être utilisées à tout moment pendant une mission, quel que soit le type d'appareil piloté.

Touches	**Fonction**
Alt P	Pause; tapez une touche pour reprendre le jeu
Alt S	branche ou débranche tous les sons
Alt E	branche ou débranche le son du moteur
Alt V	donne le numéro de version du jeu
Alt C	réglage du joystick
Alt G	change le niveau de détail du sol. Moins de détails accélèrent le jeu.
Esc	permet de quitter le jeu et de retourner au système d'exploitation de l'ordinateur

COMMANDES DES CHASSEURS MONOPLACES (SPITFIRE, HURRICANE, BF 109)

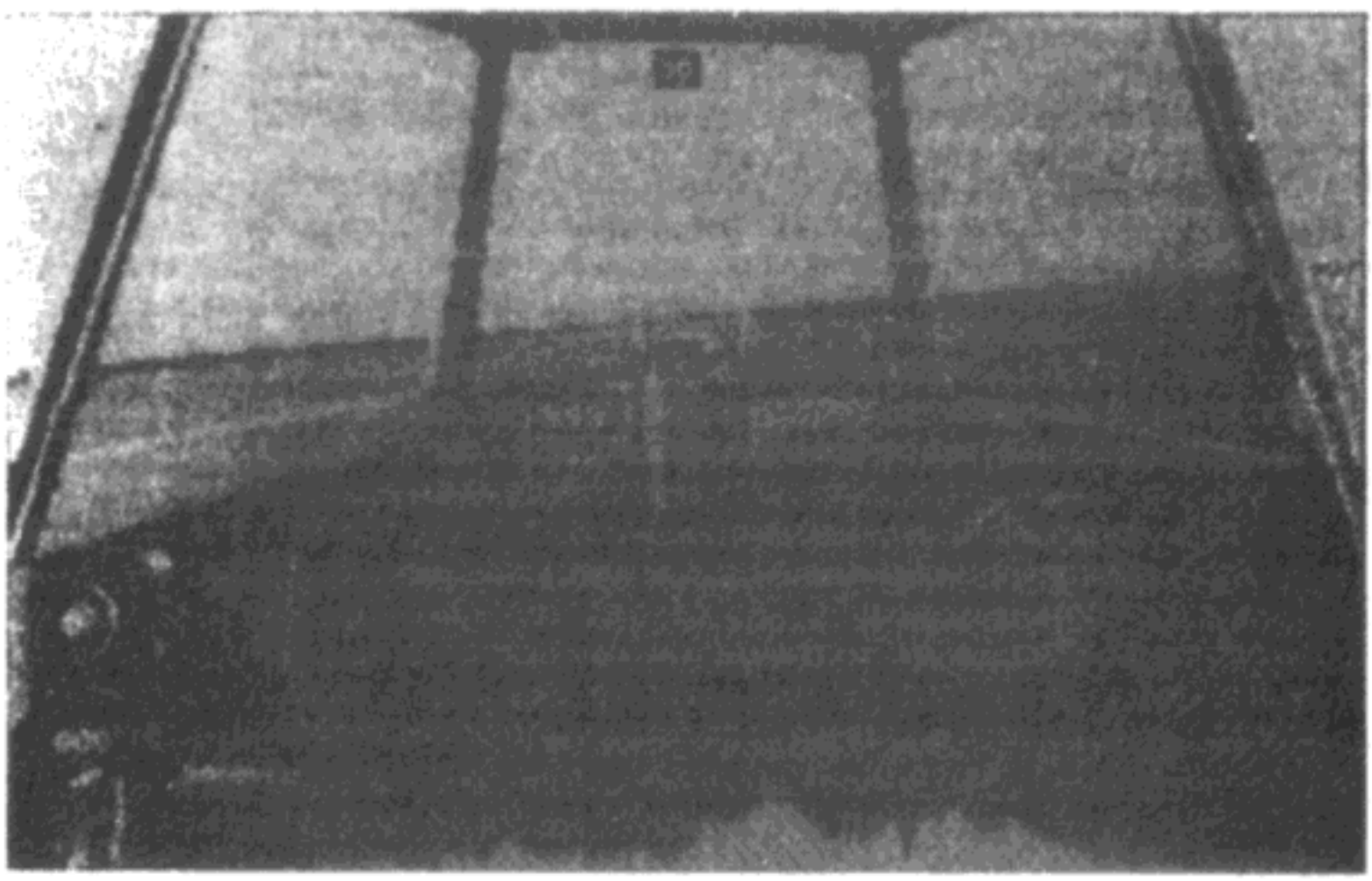
Un pilote de chasseur monoplace est principalement une plateforme d'artillerie volante. armé de mitrailleuses tirant vers l'avant et, si vous pilotez un Bf 109, d'un redoutable canon de 20 mm. Votre chasseur est plus rapide et plus manœuvrable qu'un bombardier, mais il est aussi plus fragile et n'encaissera pas autant de dégâts. Chacun des chasseurs que vous pouvez choisir a ses forces et ses faiblesses mais tous excellents au moins dans un domaine : abattre des avions ennemis.

Commandes d'armement d'un chasseur monoplace

Bouton de commande	Fonction
Bouton de gauche du joystick ou de la souris ou barre d'espace	ouverture du feu des mitrailleuses
Bouton de droite ou touche (.)	ouverture du feu du canon de 20 mm (Bf 109 seulement)
Boutons de gauche ET de droite	largage des bombes (Bf 109 ou Return chasseur-bombardier (Jabo) seulement)

Commandes du cockpit d'un chasseur monoplace

Touche	Fonction
+	ouverture des gaz (touche Shift inutile)
-	réduction des gaz
L	rentrée ou abaissement du train d'atterrissage



F	rentrée ou sortie des volets
C	déclenchement ou arrêt de la caméra
R	passage à l'écran de visionnage (voyez le chapitre précédent)
M	accès à la carte de vol/radio
J	vous permet de quitter l'avion et de sauter en parachute
Q	fin de la mission; accès à une évaluation du vol effectué

Commandes de visualisation d'un chasseur monoplace

Pour regarder autour de votre chasseur dans toutes les directions, vous pouvez utiliser les chiffres en haut du clavier ou bien utiliser ceux du pavé numérique. Sur certains ordinateurs, les pavés sont équipés de flèches, nous vous conseillons de vous en servir comme repère. Pour plus d'information sur ces commandes, voyez les instruments du cockpit (nœ10) dans le paragraphe "Instruments du cockpit d'un chasseur monoplace" qui suit.

Touche	Fonction
8	(flèche vers le haut) vue vers l'avant (votre mission commence dans cette direction
6	(flèche de droite) regarder à droite
4	(flèche de gaucho) regarder à gauche
2	(flèche vers le bas) rétroviseur (pour regarder derrière vous)
3 (PgDn)	regarde vers le bas (quelle que soit l'alttitude de l'avion)
9 (PgUp)	vue à 360° (tour d'horizon complet)

Instruments du cockpit d'un chasseur monoplace

Quand vous serez dans le cockpit du chasseur que vous aurez choisi, voici les intruments que vous verrez devant vous :

1. Radio : ce récepteur a deux éléments importants. Le nombre à trois chiffres vous indique la fréquence sur laquelle la radio est réglée. La lumière à côté s'allume quand vous êtes réglé correctement, ce qui vous permet d'obtenir des informations importantes sur la mission. Pour régler ou utiliser la radio, tapez M, ce qui vous amène à la carte de vol/radio.
2. Voyant de largage des bombes (Bf 109 Jabo seulement) : ce voyant s'allume si vous avez des bombes à larguer. Le chiffre à côté indique s'il vous reste une ou zéro bombe.
3. Manette de volets : il vous donne la position de vos volets. Si la manette est vers le haut, les volets sont rentrés. Si elle est en bas, les volets sont sortis. Pendant un vol normal, les volets devraient être rentrés. Mais ils seront sortis de préférence pour les atterrissages ou les décollages : les volets augmentent la portance et réduisent la vitesse de décrochage.
4. Compas : il indique dans quelle direction votre chasseur se dirige : nord, sud, est ou ouest.
5. Indicateur de vitesse ascentionnelle : ce cadran vous donne le rythme auquel votre chasseur monte ou descend, en milliers de pieds à la minute. La zone + du cadran indique une montée, la zone - une descente.
6. Indicateur de puissance du moteur : ce cadran vous donne deux informations. Le cadran donne le nombre de tours/minute que votre moteur fournit, en centaines. Plus le nombre de tours/minute est grand, plus l'aiguille ira vers la droite. Si le moteur tourne à "75" (7500 tours/minute) ou plus, ou si l'aiguille rentre dans la zone rouge, vous brûlerez plus de carburant. Les chiffres blancs sous le cadran indiquent l'ouverture des gaz, en pourcentage de puissance disponible. Par exemple, si le numéro dit "85", votre moteur donne 85% de sa puissance disponible.
7. Indicateur d'inclinaison. Il vous montre l'attitude des ailes de votre avion et leur inclinaison (voyez le chapitre Rudiments du vol et tactiques de combat pour plus d'infos). La grande ligne horizontale indique la position des ailes par rapport au sol, tandis que la petite barre verticale indique la direction vers laquelle pointe la dérive. Si vous inclinez l'avion à droite ou à gauche, la ligne horizontale suivra pour afficher votre position.

8. Indicateur de réserve de munitions. Cet indicateur affiche combien il vous reste de cartouches pour vos mitrailleuses. Si vous pilotez un Bf 109, vous verrez deux nombres. Celui du dessus indique les munitions restant pour les mitrailleuses, celui d'en dessous les munitions de reste pour le canon, plus puissant.
9. Viseur. Utilisez le pour diriger vos mitrailleuses et votre canon sur les avions ennemis.
10. Indicateur de point de vue. Ce panneau vous indique dans quelle direction vous regardez depuis votre avion. En vol normal, le panneau reste blanc. Si vous tapez la touche 4, vous regarderez à gauche et le mot "left" s'affichera. Si votre ordinateur possède assez de mémoire, l'image du cockpit sera remplacée par la vue que vous avez par dessus l'aile gauche de l'avion. Taper la touche 6 vous donnera la vue à droite ("Right"). Taper la touche 3 vous donne une vue vers le bas et le mot "Down" s'affiche.
Si vous tapez la touche 9, vous êtes en mode "scan" et vous pouvez dans n'importe quelle direction en utilisant vos commandes tandis que votre avion continue à voler tout droit. Deux nombres apparaissent alors sur le panneau. Le premier indique votre angle de vision vers le haut ou le bas, depuis 0° (vol en palier), jusqu'à -90° (droit vers le bas) ou +90° (droit en haut). Le deuxième nombre vous indique votre angle de vision latéral, en commençant à 0° (droit devant, sur votre ligne de vol). Si vous regardez à droite, le nombre affiché ira de 0° à +90° (directement à droite) jusqu'à +180° (directement derrière). Si vous regardez à gauche, le nombre ira de 0° à -179° (presque directement derrière) en passant par -90° (directement à gauche).
11. Plaque d'identification. Cette plaque vous donne le nom et le modèle de votre chasseur.
12. Altimètre. Il vous donne votre altitude au-dessus du niveau de la mer en pieds. Le nombre en chiffres indique des milliers de pieds, la grande aiguille du cadran indique des centaines de pieds, la petite des dizaines. Par exemple, si les chiffres indiquent "21", la grande aiguille "4" et la petite "8", votre altitude est de 21480 pieds.
13. Indicateur de vitesse (badin). Ce cadran vous indique votre vitesse, en dizaines de miles à l'heure. Par exemple, si l'aiguille indique "30", vous volez à 300 miles à l'heure.
14. Indicateur de dégâts du moteur. Ce cadran indique le niveau des dégâts infligés à votre moteur au cours du combat. Si l'aiguille vient dans le rouge, la puissance de votre moteur sera sérieusement diminuée et l'aiguille de l'indicateur de puissance va tomber. Vous devrez alors abandonner la mission et retourner à la base, ou même peut-être sauter en parachute.
15. Indicateur de dégâts de la structure. Ce cadran indique le niveau des dégâts infligés à la structure de votre appareil au cours du combat. Si l'aiguille vient dans le rouge, votre avion est très endommagé et vous risquez d'en perdre le contrôle, ce qui vous forcerait à sauter en parachute.
16. Indicateur d'assiette. Ce cadran indique quelle est la position du nez de l'avion par rapport à l'horizon. + indique que votre nez pointe au-dessus de l'horizon, **0** indique que vous êtes en palier, - indique que votre nez pointe en-dessous de l'horizon.
17. Indicateur de réserve de film. Cet indicateur vous montre le pourcentage de film qu'il vous reste à utiliser quand vous vous servez de la caméra. Le nombre affiché diminuera jusqu'à ce que vous soyez à court de film. Si vous tappez C pour déclencher la caméra, une lumière s'allumera au-dessus de l'indicateur et ne s'éteindra que si vous arrêtez la caméra ou si vous tombez à court de film.

18. Jauge de carburant. Elle indique de combien de carburant vous disposez encore dans vos réservoirs : **E** veut dire "vide" (Empty), **F** veut dire "plein" (Full).

19. Manette du train d'atterrissage. Elle indique la position du train. Si la manette est vers le haut ou vers l'avant, votre train est rentré. Si elle est vers le bas ou l'arrière, le train est baissé. N'oubliez pas de sortir le train pour atterrir et de le rentrer après le décollage. Abaisser le train ralentit l'avion, ce qui peut être utile dans certaines circonstances.

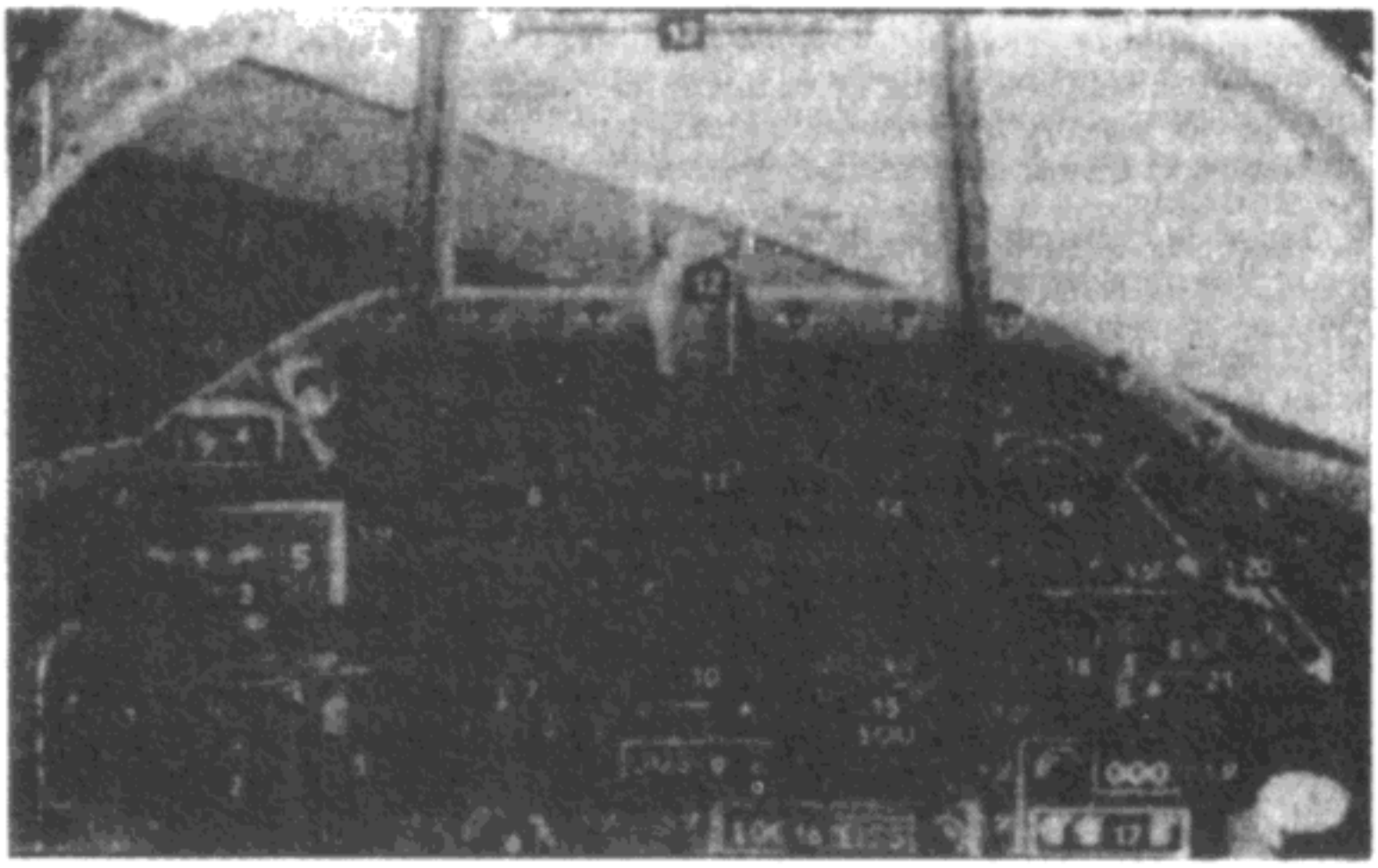
COMMANDES DES CHASSEURS BIPLACES ET BOMBARDIERS EN PIQUÉ (BF 110, JU 87 STUKA)

Quand vous volez à bord d'un chasseur biplace ou d'un bombardier en piqué, vous êtes dans un avion plus grand et moins manœuvrable qu'un chasseur monoplace. Mais vous êtes plus lourdement armé, avec une mitrailleuse arrière pour vous défendre contre les attaques ennemies. Comme sur un chasseur monoplace, vous êtes également armé de mitrailleuses tirant vers l'avant, et, si vous volez à bord d'un Bf 110, d'un canon de 20 mm. Votre avion encaisse un peu mieux qu'un chasseur monoplace, aussi faudra-t-il plus de balles ennemies pour l'abattre. Le Stuka et la version chasseur-bombardier du Bf 110 transportent des bombes et peuvent être des bombardiers très précis pour les attaques à basse-altitude (Bf 110) ou en piqué (Stuka).

Commandes d'armements des chasseurs biplaces et bombardiers en piqué

Vos mitrailleuses tirant vers l'avant fonctionnent exactement comme celles d'un chasseur monoplace. Mais votre avion dispose d'un atout supplémentaire pour sa défense : un mitrailleur arrière. Pour activer votre mitrailleur et passer en vue arrière, tapez la touche G (la touche 2 vous y amènera aussi). Votre avion continuera tout droit, sur le cap où vous l'avez laissé. Si vous tapez A avant de passer au poste de mitrailleur arrière, vous branchez le pilote automatique. Ensuite, pour viser manuellement avec la mitrailleuse, utilisez les commandes. Si vous tapez A pendant que vous maniez la mitrailleuse arrière, vous branchez le mode de tir automatique, qui vise et tire à votre place. Vous ne pouvez plus vous servir de l'arme quand vous êtes sur ce mode. Si vous voulez que le mitrailleur arrière continue à tirer après votre retour au cockpit, vous devez brancher le mode de tir automatique avant.

Bouton des commandes	Fonction
Bouton de gauche ou **barre d'espace**	tir mitrailleuses vers l'avant ou tir de la mitrailleuse arrière
Bouton de droite ou touche (.)	tir du canon de 20 mm (Bf 110 seulement)
Bouton de droite ET de gauche ou Return	largage des bombes (sauf Bf 110C-4)



Commandes du cockpit d'un chasseur biplace et d'un bombardier en piqué

Touche	Fonction
+	ouverture des gaz (touche Shift inutile)
-	réduction des gaz
L	rentrée ou abaissement du train d'atterrissage
F	rentrée ou sortie des volets
D	rentrée ou sortie des freins de piqué
C	déclenchement ou arrêt de la caméra
R	passage à l'écran de visionnage (voyez le chapitre précédent)
P	passage à la position de pilote
G	passage au poste de mitrailleur
A	mise en mode pilote automatique ou tir arrière automatique
S	choix des bombes à larguer
M	accès à la carte de vol/radio
J	vous permet de quitter l'avion et de sauter en parachute
Q	fin de la mission; accès à l'évaluation du vol

Commandes de visualisation d'un chasseur biplace et d'un bombardier en piqué

Pour regarder autour de votre appareil dans toutes les directions, vous pouvez utiliser les chiffres en haut du clavier ou bien utiliser ceux du pavé numérique. Sur certains ordinateurs, les pavés sont équipés de flèches, nous vous conseillons de vous en servir comme repère. Pour plus d'information sur ces commandes, voyez les instruments du cockpit (nœ13) dans le paragraphe "Instruments du cockpit d'un chasseur biplace et d'un bombardier en piqué" qui suit.

Touche	Fonction
8 (flèche vers le haut)	vue vers l'avant (votre mission commence dans cette direction
6 (flèche de droite)	regarder à droite
4 (flèche de gauche)	regarder à gauche
2 (flèche vers le bas)	rétroviseur (pour regarder derrière vous)
3 (PgDn)	regarde vers le bas (quelle que soit l'attitude de l'avion)
9 (PgUp)	vue à 360° (tour d'horizon complet)

Instruments du cockpit d'un chasseur biplace et d'un bombardier en piqué

Quand vous serez dans le cockpit du chasseur biplace ou du bombardier en piqué que vous aurez choisi, voici les intruments que vous verrez devant vous :

1. Manette du train d'atterrissage. Elle indique la position du train. Si la manette est vers le haut ou vers l'avant, votre train est rentré. Si elle est vers le bas ou l'arrière, le train est baissé. N'oubliez pas de sortir le train pour atterrir et de le rentrer après le décollage. Abaisser le train ralentit l'avion, ce qui peut être utile dans certaines circonstances.
2. Compas : il indique dans quelle direction votre chasseur se dirige : nord, sud, est ou ouest.
3. Panneau indicateur des bombes (sauf Bf 110C-4). Le nombre affiché vous montre combien il vous reste de bombes montées à l'extérieur il vous reste à larguer. La manette vous permet de choisir comment larguer vos bombes. Si vous volez sur Stuka, vous transportez quatre petites bombes montées sous les ailes. Quand vous commencez la mission, la manette est tout à fait à gauche et une lumière sous la petite silhouette de l'avion indique que seule la bombe portée sous le fuselage sera larguée si vous tapez **Return.** Taper **S** une fois bouge la manette d'un cran vers le milieu et la lumière indique que les bombes chargées sous les ailes seront larguées. Taper encore une fois **S** vous permettra de larguer toutes vos bombes d'un seul coup. Taper **S** une troisième fois ramènera la manette à gauche.
Si vous volez sur un Bf 110C-4/B, vous transportez deux bombes montées sous le fuselage. Votre indicateur de bombes se trouve en bas à droite du cockpit. Sous le mot BOMBEN, vous verrez deux lumières. Quand la lumière de gauche est allumée, vous larguez une bombe chaque fois que vous taperez **Return.** Quand la lumière de droite est allumée, vous larguez toutes vos bombes en même temps en tapant **Return.** Taper **S** permet de passer d'une option à l'autre.
4. Indicateur de réserve de munitions. Cet indicateur affiche combien il vous reste de cartouches pour vos mitrailleuses. Si vous pilotez un Bf 110, vous verrez deux nombres. Celui du dessus indique les munitions restant pour les mitrailleuses, celui d'en dessous les munitions de reste pour le canon, plus puissant.
5. Manettes de frein de piqué (Ju 87 Stuka seulement). Cette manette indique si les freins de piqué sont sortis ou non. Sortir les freins de piqué est nécessaire pour ralentir le Ju 87 pendant la passe de bombardement en piqué.
6. Voyant de pilote automatique. Ce voyant vous indique si vous avez branché le pilote automatique (en tapant la touche **A**). Vous brancherez ce mode avant de passer au poste de mitrailleur, ou bien votre avion continuera de voler dans la position où vous l'avez laissé.
7. Altimètre. Il vous donne votre altitude au-dessus du niveau de la mer en pieds. Le nombre en chiffres indique des milliers de pieds, la grande aiguille du cadran indique des centaines de pieds, la petite des dizaines. Par exemple, si les chiffres indiquent "13", la grande aiguille "7" et la petite "2", votre altitude est de 13720 pieds.

8. Indicateur de vitesse ascentionnelle : ce cadran vous donne le rythme auquel votre chasseur monte ou descend, en milliers de pieds à la minute. La zone + du cadran indique une montée, la zone - une descente.
9. Plaque d'identification. Cette plaque vous donne le nom et le modèle de votre chasseur biplace ou de votre bombardier en piqué.
10. Indicateur d'assiette. Ce cadran indique quelle est la position du nez de l'avion par rapport à l'horizon. + indique que votre nez pointe au-dessus de l'horizon, **0** indique que vous êtes en palier, - indique que votre nez pointe en-dessous de l'horizon.
11. Indicateur d'inclinaison. Il vous montre l'attitude des ailes de votre avion et leur inclinaison (voyez le chapitre Rudiments du vol et tactiques de combat pour plus d'infos). La grande ligne horizontale indique la position des ailes par rapport au sol, tandis que la petite barre verticale indique la direction vers laquelle pointe la dérive. Si vous inclinez l'avion à droite ou à gauche, la ligne horizontale suivra pour afficher votre position.
12. Viseur. Utilisez-le pour diriger vos mitrailleuses et votre canon sur les avions ennemis.
13. Indicateur de point de vue. Ce panneau vous indique dans quelle direction vous regardez depuis votre avion. En vol normal, le panneau reste blanc. Si vous tapez la touche 4, vous regarderez à gauche et le mot "left" s'affichera.

Si votre ordinateur possède assez de mémoire, l'image du cockpit sera remplacée par la vue que vous avez par dessus l'aile gauche de l'avion. Taper la touche 6 vous donnera la vue à droite ("Right"). Taper la touche 3 vous donne une vue vers le bas et le mot "Down" s'affiche.
Si vous tapez la touche 9, vous êtes en mode "scan" et vous pouvez dans n'importe quelle direction en utilisant vos commandes tandis que votre avion continue à voler tout droit. Deux nombres apparaîssent alors sur le panneau. Le premier indique votre angle de vision vers le haut ou le bas, depuis 0° (vol en palier), jusqu'à -90° (droit vers le bas) ou +90° (droit en haut). Le deuxième nombre vous indique votre angle de vision latéral, en commençant à 0° (droit devant, sur votre ligne de vol). Si vous regardez à droite, le nombre affiché ira de 0° à +90° (directement à droite) jusqu'à +180° (directement derrière). Si vous regardez à gauche, le nombre ira de 0° à -179° (presque directement derrière) en passant par -90° (directement à gauche).
14.Indicateur de vitesse (badin). Ce cadran vous indique votre vitesse, en dizaines de miles à l'heure. Par exemple, si l'aiguille est à mi-chemin entre "20" et "30", vous volez à 250 miles à l'heure.
15. Indicateur de puissance du moteur (un cadran par moteur, deux sur le Bf 110, un sur le Stuka). Chaque cadran vous donne deux informations. Le cadran donne le nombre de tours/minute que votre moteur fournit, en centaines. Plus le nombre de tours/minute est grand, plus l'aiguille ira vers la droite. Si le moteur tourne à "75" (7500 tours/minute) ou plus, ou si l'aiguille rentre dans la zone rouge, vous brulerez plus de carburant. Les chiffres blancs sous le cadran indiquent l'ouverture des gaz, en pourcentage de puissance disponible. Par exemple, si le numéro dit "85", votre moteur donne 85% de sa puissance disponible.
16. Indicateur de réserve de film. Cet indicateur vous montre le pourcentage de film qu'il vous reste à utiliser quand vous vous servez de la caméra. Le nombre affiché diminuera jusqu'à ce que vous soyez à court de film. Si vous tappez C pour déclencher la caméra, une lumière s'allumera au-dessus de l'indicateur et ne s'éteindra que si vous arrêtez la caméra ou si vous tombez à court de film.
17. Radio : ce récepteur a deux éléments importants. Le nombre à trois chiffres vous indique la fréquence sur laquelle la radio est réglée. La lumière à côté s'allume quand vous êtes réglé correctement, ce qui vous permet d'obtenir des informations importantes sur la mission. Pour régler ou utiliser la radio, tapez M, ce qui vous amène à la carte de vol/radio.

18. Indicateur de dégâts du ou des moteurs (un cadran par moteur : un sur le Stuka, deux sur le Bf 110). Chaque cadran indique le niveau des dégâts infligés à votre moteur au cours du combat. Si l'aiguille vient dans le rouge, la puissance de votre moteur sera sérieusement diminuée et l'aiguille de l'indicateur de puissance va tomber. Vous devrez alors abandonner la mission et retourner à la base, ou même peut-être sauter en parachute.
19. Jauge de carburant. Elle indique de combien de carburant vous disposez encore dans vos réservoirs : E veut dire "vide" (Empty), F veut dire "plein" (Full).
20. Manette de volets : il vous donne la position de vos volets. Si la manette est vers le haut, les volets sont rentrés. Si elle est en bas, les volets sont sortis. Pendant un vol normal, les volets devraient être rentrés. Mais ils seront sortis de préférence pour les atterrissages ou les décollages : les volets augmentent la portance et réduisent la vitesse de décrochage.
21. Indicateur de dégâts de la structure. Ce cadran indique le niveau des dégâts infligés à la structure de votre appareil au cours du combat. Si l'aiguille vient dans le rouge, votre avion est très endommagé et vous risquez d'en perdre le contrôle, ce qui vous forcerait à sauter en parachute.

COMMANDES DES BOMBARDIERS MOYENS (HE 111, DO 17Z-2 ET JU 88)

Comme pilote d'un bombardier moyen, vous pilotez une plateforme stable de laquelle une charge de bombe importante peut être larguée sur des installations ennemies, à une altitude généralement moyenne. Attention : votre avion est beaucoup plus lent et bien moins manœuvrable que les chasseurs ennemis qui défendent ces installations et qui tentent de vous intercepter dans votre mission de bombardement. Pour compenser partiellement ce désavantage, votre bombardier est équipé de mitrailleuses, situées à différents endroits du fuselage. Le He 111 et le Do 17z possèdent chacun cinq affuts de mitrailleuses, mais le Ju 88 n'en a que trois. Votre bombardier est très solide et peut encaisser bien des dommages avant d'être abattu.

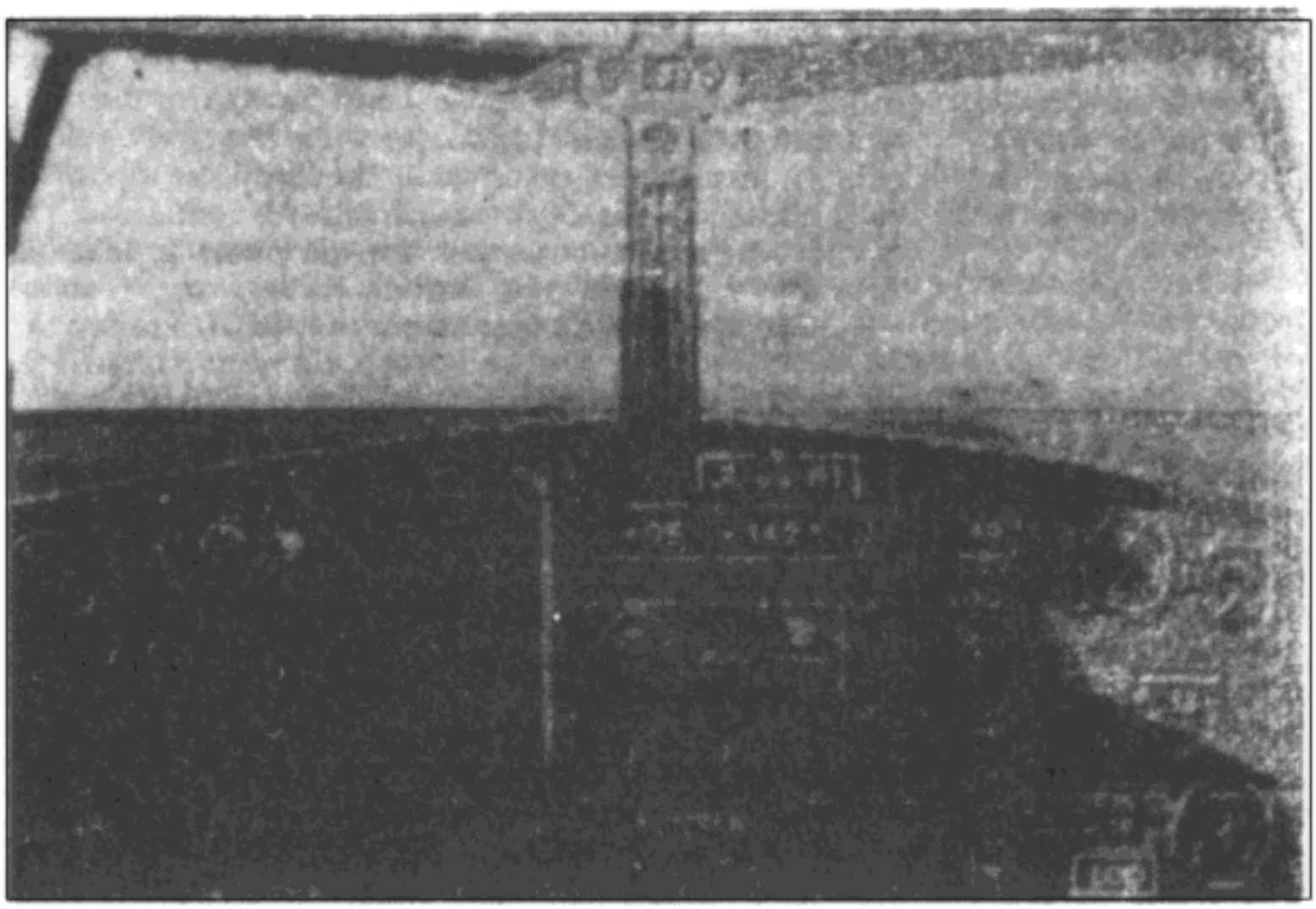
Changer de position dans un bombardier moyen

Dans un bombardier moyen, vous pouvez voler en tant que pilote, bombardier ou mitrailleur en diverses positions. De plus, vous pouvez constamment passer de l'une à l'autre des positions, même en vol. Les rôles de pilotes, de bombardier ou de mitrailleurs ont chacun leurs particularités et leurs commandes spécifiques. Elles sont étudiées dans ce paragraphe.

Touche	Fonction
P	vous met à la place du pilote
G	vous met à la place d'un mitrailleur
B	vous met à la place du bombardier
M	vous permet d'accéder à la carte de vol/radio
7	vous permet de passer de la place de pilote à celle de mitrailleur

Commandes du cockpit d'un bombardier moyen

Touche	Fonction
+	ouverture des gaz (touche Shift inutile)
-	réduction des gaz
L	rentrée ou abaissement du train d'atterrissage
F	rentrée ou sortie des volets
D	rentrée ou sortie des freins de piqué (Ju 88 seulement)
C	déclenchement ou arrêt de la caméra
R	passage à l'écran de visionnage (voyez le chapitre précédent)
A	mise en mode pilote automatique ou tir automatique
S	choix des bombes à larguer
Return	largage des bombes
J	vous permet à vous et votre équipage de quitter l'avion et de sauter en parachute
Q	fin de la mission; accès à l'évaluation du vol



Commandes de visualisation d'un bombardier moyen

Pour regarder autour de votre appareil dans toutes les directions, vous pouvez utiliser les chiffres en haut du clavier ou bien utiliser ceux du pavé numérique. Sur certains ordinateurs, les pavés sont équipés de flèches, nous vous conseillons de vous en servir comme repère. Pour plus d'information sur ces commandes, voyez les instruments du cockpit (n° 10) dans le paragraphe "Instruments du cockpit d'un bombardier moyen" qui suit.

Touche	Fonction
8 (flèche vers le haut)	vue vers l'avant (votre mission commence dans cette direction
6 (flèche de droite)	regarder à droite
4 (flèche de gauche)	regarder à gauche
2 (flèche vers le bas)	rétroviseur (pour regarder derrière vous)
3 (PgDn)	regarde vers le bas (quelle que soit l'attitude de l'avion)
9 (PgUp)	vue à 360° (tour d'horizon complet)

Commandes d'utilisation des mitrailleuses dans un bombardier moyen

Depuis la position du pilote, vous pouvez accéder à la position d'un mitrailleur en tapant G, puis en tapant une des touches du tableau ci-dessous. Le bombardier continuera à voler dans l'attitude où vous l'avez laissé, à moins que vous n'ayez branché le pilote automatique en tapant la touche **A**, avant de quitter le cockpit. Si vous retournez à la position du pilote, tapez G une nouvelle fois et vous vous retrouverez à la dernière position de mitrailleur que vous avez tenue.
Pour aller de l'une à l'autre des positions de tir, tapez l'une de ces touches :

Touche	Fonction
8 (flèche vers le haut)	mitrailleuse de nez
4 (flèche de gauche)	mitrailleuse latérale gauche (sauf Ju 88)
6 (flèche de droite)	mitrailleuse latérale droite (sauf Ju 88)
5 (touche du milieu)	mitrailleuse ventrale (tir vers l'arrière)
2 (flèche vers le bas)	mitrailleuse dorsale (tir vers l'arrière)
7	permet de passer de la position de pilote à celle de mitrailleur
A	mode de tir automatique

Notez que la position de chaque mitrailleuse correspond à peu près aux flèches du pavé numérique. La position et les touches correspondent également à un groupe de voyants lumineux du cockpit qui indiquent le statut de chaque arme (voyez le paragraphe Instruments du cockpit d'un bombardier moyen pour une description de ces voyants).
Quand vous êtes à la place d'un mitrailleur, utilisez les commandes pour bouger la mitrailleuse dans la bonne direction et pressez le bouton des commandes pour tirer. Le nombre affiché à côté de la mitrailleuse indique le nombre de munitions qui restent à tirer. Si vous voulez que la mitrailleuse soit braquée et tire automatiquement, tapez **A.** Un voyant rouge s'allumera pour indiquer que l'arme est en mode automatique. Tant qu'elle le restera, vous ne pourrez pas l'utiliser manuellement à moins de taper **A.** Vous verrez aussi des voyants vous indiquant l'état de toutes les mitrailleuses. Depuis un poste de mitrailleur, tapez **P** pour revenir au poste de pilote, **B** pour aller au poste de bombardier ou **M** pour obtenir la carte de vol et la radio.

Commandes de bombardement d'un bombardier moyen

Si vous tapez **B,** vous vous retrouverez en train de regarder vers le bas, depuis l'avion, comme un véritable bombardier. De cette position, vous pilotez l'avion et pouvez ainsi l'amener à la meilleure position pour larguer les bombes. Pour ce faire, manœuvrez les commandes de l'avion, comme si vous étiez encore dans le cockpit. Toutes les commandes du cockpit fonctionnent, sans obligation d'en avoir la vue. Si vous voulez revenir au cockpit, tapez **P** (voyez les commandes du cockpit d'un bombardier moyen pour plus d'info).

Pour vous aider à manœuvrer votre avion jusqu'à la bonne position, vous trouverez quatre cadrans : un altimètre, un indicateur de vitesse, un compas et un indicateur d'inclinaison. Vous trouverez aussi un panneau de commandes de largage des bombes, qui vous montre combien de bombes vous avez encore, et un bouton qui vous permettra de choisir comment les larguer. Si la lumière de gauche est allumée, une seule bombe sera larguée quand vous taperez **RETURN.** Si c'est celle de droite, toutes vos bombes seront larguées en même temps quand vous taperez **RETURN.** Pour passer de l'une à l'autre de ces options, tapez **S.** Voyez le paragraphe Instruments du cockpit d'un bombardier moyen pour plus d'informations sur ces commandes et le chapitre Rudiments du vol et tactiques pour apprendre comment larguer une charge de bombes avec précision.

Instruments du cockpit d'un bombardier moyen

La plupart des instruments trouvés dans le cockpit d'un chasseur ou d'un bombardier en piqué se retrouvent sur un bombardier moyen. Voici les intruments que vous verrez devant vous :

1. Altimètre. Il vous donne votre altitude au-dessus du niveau de la mer en pieds. Le nombre en chiffres indique des milliers de pieds, la grande aiguille du cadran indique des centaines de pieds, la petite des dizaines. Par exemple, si les chiffres indiquent "09", la grande aiguille "6" et la petite "1", votre altitude est de 9610 pieds.
2. Indicateur de vitesse ascentionnelle : ce cadran vous donne le rythme auquel votre bombardier monte ou descend, en milliers de pieds à la minute. La zone + du cadran indique une montée, la zone - une descente.
3. Voyant de pilote automatique. Ce voyant vous indique si vous avez branché le pilote automatique (en tapant la touche **A**). Vous brancherez ce mode avant de passer au poste de mitrailleur ou de bombardier, ou bien votre avion continuera de voler dans la position où vous l'avez laissé.
4. Indicateur d'inclinaison. Il vous montre l'attitude des ailes de votre avion et leur inclinaison (voyez le chapitre Rudiments du vol et tactiques de combat pour plus d'infos). La grande ligne horizontale indique la position des ailes par rapport au sol, tandis que la petite barre verticale indique la direction vers laquelle pointe la dérive. Si vous inclinez l'avion à droite ou à gauche, la ligne horizontale suivra pour afficher votre position.
5.Indicateur d'assiette. Ce cadran indique quelle est la position du nez de l'avion par rapport à l'horizon. **+** indique que votre nez pointe au-dessus de l'horizon, **0** indique que vous êtes en palier, **-** indique que votre nez pointe en-dessous de l'horizon.
6. Compas : il indique dans quelle direction votre avion se dirige : nord, sud, est ou ouest.
7. Indicateur de vitesse (badin). Ce cadran vous indique votre vitesse, en dizaines de miles à l'heure. Par exemple, si l'aiguille indique "20", vous volez à 200 miles à l'heure.
8. Voyants d'état des armes de bord. Ces voyants indiquent l'état de chacune des mitrailleuses à bord de votre avion. Le voyant du haut indique l'arme de nez, celui du centre l'arme dorsale, celui de droite et de gauche, les armes latérales et celui d'en bas, l'arme ventrale. Le tableau ci-dessous vous indique comment lire ce tableau, qui est capital pour défendre votre avion.

Couleur du voyant	état de l'arme
Bleu	arme non servie
Jaune	des chasseurs ennemis approchent dans le champ de tir de cette arme. Vous pourriez être attaqué de cette direction.
Noir	arme à court de munitions ou détruite
Rouge	arme en mode de tir automatique
Vert	arme en train de tirer en mode automatique

Dans certains modes graphiques, les couleurs peuvent être différentes. Voyez la fiche de référence pour savoir quelles couleurs votre ordinateur utilise. Quand vous commencez la mission depuis la position du pilote, les mitrailleuses ne tireront pas automatiquement sur les avions ennemis et votre avion sera sans défense. Pour mettre vos armes en mode automatique, tapez **G** pour occuper la position du mitrailleur (voyez le paragraphe commandes d'utilisation des mitrailleuses dans un bombardier moyen pour choisir une position particulière). Une fois à la bonne place, tapez **A.** Un voyant rouge s'allumera et indiquera que vous êtes en mode de tir automatique. Tapez **A** à nouveau vous remet en mode manuel. Si vous le souhaitez, vous pouvez regarder la mitrailleuse viser et tirer sur un avion ennemi, mais vous ne pouvez pas la manœuvrer en mode automatique. Pour mettre toutes vos armes en mode de tir automatique, vous devez aller à chaque position et taper **A** à chaque fois. Taper **P** vous renverra au poste de pilotage. Vos voyants d'armes seront rouges pour chaque mitrailleuse en mode de tir automatique. Ils deviendront verts quand les armes tireront sur des chasseurs ennemis.

9. Plaque d'identification. Cette plaque vous donne le nom et le modèle de votre bombardier.

10. Indicateur de point de vue. Ce panneau vous indique dans quelle direction vous regardez depuis votre avion. En vol normal, le panneau reste blanc. Si vous tapez la touche **4,** vous regarderez à gauche et le mot "left" s'affichera. Si votre ordinateur possède assez de mémoire, l'image du cockpit sera remplacée par la vue que vous avez par dessus l'aile gauche de l'avion. Taper la touche **6** vous donnera la vue à droite ("Right"). Taper la touche **3** vous donne une vue vers le bas et le mot "Down" s'affiche.

Si vous tapez la touche **9,** vous êtes en mode "scan" et vous pouvez dans n'importe quelle direction en utilisant vos commandes tandis que votre avion continue à voler tout droit. Deux nombres apparaîssent alors sur le panneau. Le premier indique votre angle de vision vers le haut ou le bas, depuis 0° (vol en palier), jusqu'à -90° (droit vers le bas) ou +90° (droit en haut). Le deuxième nombre vous indique votre angle de vision latéral, en commençant à 0° (droit devant, sur votre ligne de vol). Si vous regardez à droite, le nombre affiché ira de 0° à +90° (directement à droite) jusqu'à +180° (directement derrière). Si vous regardez à gauche, le nombre ira de 0° à -179° (presque directement derrière) en passant par -90° (directement à gauche).

11. Radio : ce récepteur a deux éléments importants. Le nombre à trois chiffres vous indique la fréquence sur laquelle la radio est réglée. La lumière à côté s'allume quand vous êtes réglé correctement, ce qui vous permet d'obtenir des informations importantes sur la mission. Pour régler ou utiliser la radio, tapez **M,** ce qui vous amène à la carte de vol/radio.

12. Manettes de frein de piqué (Ju 88 seulement). Cette manette indique si les freins de piqué sont sortis ou non. Sortir les freins de piqué est nécessaire pour ralentir le Ju 88 pendant la passe de bombardement en piqué.

13. Panneau indicateur des bombes. Ce panneau vous donne des informations sur l'état de votre chargement de bombes. Le grand chiffre à droite indique le nombre de bombes qu'il vous reste. A gauche, vous verrez deux voyants.

l'un marqué "1", l'autre marqué "A". Si le voyant "1" est allumé, vous larguerez une bombe chaque fois que vous taperez sur **Return.** Si le "A" est allumé, alors vous larguerez l'intégralité de votre chargement en tapant **Return.** Pour choisir entre ces deux options, tapez la touche S.

14. Manette de volets : il vous donne la position de vos volets. Si la manette est vers le haut, les volets sont rentrés. Si elle est en bas, les volets sont sortis. Pendant un vol normal, les volets devraient être rentrés. Mais ils seront sortis de préférence pour les atterrissages ou les décollages : les volets augmentent la portance et réduisent la vitesse de décrochage.

15. Manette du train d'atterrissage. Elle indique la position du train. Si la manette est vers le haut ou vers l'avant, votre train est rentré. Si elle est vers le bas ou l'arrière, le train est baissé. N'oubliez pas de sortir le train pour atterrir et de le rentrer après le décollage. Abaisser le train ralentit l'avion, ce qui peut être utile dans certaines circonstances.

16. Indicateur de puissance du moteur (un cadran par moteurs). Chaque cadran vous donne deux informations. Le cadran donne le nombre de tours/minute que votre moteur fournit, en centaines. Plus le nombre de tours/minute est grand, plus l'aiguille ira vers la droite. Si le moteur tourne à "75" (7500 tours/minute) ou plus, ou si l'aiguille rentre dans la zone rouge, vous brûlerez plus de carburant. Les chiffres blancs sous le cadran indiquent l'ouverture des gaz, en pourcentage de puissance disponible. Par exemple, si le numéro dit "65", votre moteur donne 65 % de sa puissance disponible.

17. Indicateur de dégâts des moteurs (un cadran par moteur). Chaque cadran indique le niveau des dégâts infligés à votre moteur au cours du combat. Si l'aiguille vient dans le rouge, la puissance de votre moteur sera sérieusement diminuée et l'aiguille de l'indicateur de puissance va tomber. Vous devrez alors abandonner la mission et retourner à la base, ou même peut-être sauter en parachute.

18. Indicateur de dégâts de la structure. Ce cadran indique le niveau des dégâts infligés à la structure de votre appareil au cours du combat. Si l'aiguille vient dans le rouge, votre avion est très endommagé et vous risquez d'en perdre le contrôle, ce qui vous forcerait à sauter en parachute.

19. Indicateur de réserve de film. Cet indicateur vous montre le pourcentage de film qu'il vous reste à utiliser quand vous vous servez de la caméra. Le nombre affiché diminuera jusqu'à ce que vous soyez à court de film. Si vous tappez **C** pour déclencher la caméra, une lumière s'allumera au-dessus de l'indicateur et ne s'éteindra que si vous arrêtez la caméra ou si vous tombez à court de film.

20. Jauge de carburant. Elle indique de combien de carburant vous disposez encore dans vos réservoirs : **E** veut dire "vide" (Empty). **F** veut dire "plein" (Full).

CARTE DE VOL ET RADIO

Pour examiner la carte de vol, recevoir d'importantes informations sur la mission et utiliser la radio de votre avion, vous devrez aller à l'écran de carte de vol/radio. Pour ce faire, tapez la touche **M** depuis tout poste d'équipage pendant le vol.

Carte de vol

Une fois que vous serez sur l'écran de carte de vol/radio, vous verrez une carte de la Manche, du sud de l'Angleterre et la côte ouest de la France. Dans la partie supérieure de l'écran, les mots "In-Flight Map" s'inscriront avec la date historique et l'heure de votre mission.

Sur la carte du sud de l'Angleterre et de l'ouest de la France, vous verrez des icônes dispersées. Elles indiquent différentes installations au sol, dont les aérodromes de la RAF, les usines et les sites radar plus les bases de la Luftwaffe en France. Pour avoir plus d'informations sur ces installations, amenez la flèche sur l'icône choisie. Vous verrez alors des informations listées dans la colonne sur la droite, sous le titre MAP ID. C'es informations incluent le nom de l'installation, sa description, son état (si elle est opérationnelle, détruite ou endommagée par une action précédente). Si votre radio est bien réglée, vous verrez aussi la distance qui sépare ces installations de votre avion et le cap nécessaire pour vous y rendre.

Radio

Quand vous effectuez une mission, la radio est une source d'informations fort utile. Vous pouvez utiliser la radio pour déterminer la position de votre avion et le voir apparaître sur la carte sous forme d'icône. La radio vous donnera aussi les rapports d'observations effectuées par des navires ou des avions dans la zone des combats. Si vous volez pour la RAF, ces rapports vous sont communiqués par le système RDF (Radio Direction Finding, en fait le système RADAR). Si vous volez pour la Luftwaffe, les rapports viendront d'autres avions allemands dans la zone de combat. Les résultats des rapports les plus récents apparaîtront sur la carte comme des icônes et seront mis à jour toutes les cinq minutes. Pour obtenir ces informations, cliquez sur le bouton "Air/Sea ID" en bas de l'écran. Puis cliquez sur le navire ou l'avion sur la carte. Des informations sur les observations faites apparaîtront dans la colonne à droite de l'écran. Pour obtenir les rapports d'observations successifs, utilisez les boutons NEXT FWD ou NEXT BACK. Pour revoir la carte contenant des informations sur les installations au sol cliquez sur le bouton LAND ID en bas de l'écran.

Régler la radio

Si l'icône de radio dans le coin supérieur droit de l'écran est allumée, la radio est correctement réglée et vous devez recevoir des informations. Si l'icône n'est pas allumée, vous devez régler la radio. Pour ce faire, prenez la roue de décodage que vous trouverez dans la boîte. Bougez la flèche sur TUNE RADIO, en bas de l'écran et cliquez. Vous devriez voir l'insigne d'une unité et le nom d'un aérodrome dans la colonne à droite de l'écran. Alignez l'encoche de la roue de décodage de manière à ce que l'insigne qui apparaît soit le même que celui de l'écran. Puis regardez quelle fenêtre de la roue de décodage affiche le même nom d'aérodrome que celui qui est à l'écran. Sous le nom de cet aérodrome, vous trouverez une fenêtre avec trois chiffres colorés. Ces trois chiffres ensemble forment le bon numéro de fréquence. Utilisez la flèche pour corriger la bonne fréquence radio et les couleurs affichées à l'écran.

Pour continuer votre vol, amenez la flèche sur la flèche sur le cadre intitulé CONTINUE et cliquez.

INSTRUCTIONS DE MISSION : APRES LE VOL

TERMINER VOTRE VOL

Il y a plusieurs manières de mettre fin à une mission :

Le crash.
Si votre avion s'écrase au sol ou dans l'eau à un angle élevé avant que le pilote et l'équipage aient le temps de sauter, ces derniers sont considérés comme morts au combat.

Crash à l'atterrissage
Si votre avion est obligé de se poser ou se pose mal et est grâvement endommagé, le pilote et l'équipage survivent. Mais si le crash a lieu en territoire ennemi, le pilote et l'équipage seront capturés et ne pourront prendre part à de nouvelles missions.

Amerrissage
Si votre avion se pose dans la Manche, il ne pourra pas être récupéré. Mais le pilote et l'équipage seront recueillis par un bateau ou un hydravion de leur camp et pourront participer à une nouvelle mission.

Sauter en parachute au-dessus de la terre
Si votre avion tombe en vrille au-dessus de la terre et que vous tapez J avant qu'il ne s'écrase, le pilote et l'équipage sauteront en parachute. Si le saut est effectué au-dessus d'un territoire ennemi, ils seront fait prisonniers et ne participeront plus à aucune mission. Si le saut a lieu au-dessus d'un territoire ami, le pilote et l'équipage seront transportés à leur base pour une nouvelle mission.

Sauter en parachute au-dessus de l'eau
Si le pilote et l'équipage sautent en parachute au-dessus de la mer, ils seront récupérés et pourront voler à nouveau.

Atterrir à la base
Votre mission prendra également fin si vous retournez à votre base et que vous vous posez correctement et tapez **Q**.

Tapez Q en vol
Si vous ne voulez pas atterrir, tapez **Q** à tout moment pour mettre fin à la mission. Ceci n'affectera pas vos États de service, à moins que vous ne soyez fait prisonnier ou que l'avion soit perdu, ce qui peut arriver dans les cas suivants :

- Taper **Q** en volant au-dessus d'un territoire ennemi : le pilote et l'équipage sont capturés et l'avion est perdu.
- Taper **Q** au-dessus de la Manche : l'avion est perdu mais le pilote et l'équipage sont sauvés.

Pour éviter de perdre votre avion, ou de vous faire capturer, tapez **Q** quand vous êtes au-dessus de l'Angleterre, si vous êtes de la RAF et au-dessus de la France si vous êtes de la Luftwaffe.

RESULTATS DE MISSION

Quand votre mission sera terminée, vous verrez un écran d'évaluation. Le tableau au milieu de l'écran indique le type d'avion de la RAF et de la Luftwaffe qui ont pris part à l'engagement et combien ont été abattus ou endommagés. Le nombre entre parenthèses indique le nombre d'avions que vous avez abattus et endommagés. En bas de l'écran, vous trouverez un tableau qui indique quelles installations au sol ont été détruites ou endommagées et quels convois de navires ont été coulés ou endommagés pendant votre mission.

Mise à jour des Etats de service
Après qu'un pilote ou un équipage aie terminé une mission, leurs Etats de service sont mis à jour pour refléter leurs succès et échecs. Cet écran apparaît après l'écran d'évaluation. Tout pilote ou équipage qui vous a accompagné dans cette mission voit aussi ses Etats de service mis à jour. Chaque pilote ou équipage possède un score cumulatif. Il est basé sur un système de grade et permet de comparer les pilotes et équipages entre eux. Ce score est aussi mis à jour après chaque mission.
Les pilotes et les équipages obtiendront un score élevé si l'objectif principal de leur mission a été rempli. Si vous êtes un pilote de la RAF, vous devez protéger les installations au sol, les convois de navires et les autres chasseurs de la RAF contre les attaques de la Luftwaffe. Si vous pilotez un bombardier en piqué ou moyen pour le compte de la Luftwaffe, votre principale mission est de bombarder votre objectif avec précision. Puisque l'anéantissement d'un objectif est un travail collectif, si d'autres bombardiers réalisent des coups au but, votre score en sera augmenté. Si vous pilotez un chasseur d'escorte de la Luftwaffe, votre objectif est de protéger les bombardiers contre les chasseurs de la RAF afin de permettre le bombardement des objectifs. Plus il y a de bombes au but et plus il y a de bombardiers survivants à la fin de la mission, plus votre score sera élevé. Si vous êtes un pilote en mission de chasse libre, votre objectif sera d'abattre le plus possible d'avions ennemis. Plus le ratio entre avions de la RAF et de la Luftwaffe abattus est à votre faveur, plus votre score sera bon.
Quelle que soit la mission, aider vos camarades pilotes et votre équipage à survivre et à réussir leur mission augmentera votre score.

Résultats de campagne
Si vous effectuez une mission intégrée à une campagne, un tableau apparaîtra après l'écran des Etats de service. Ce tableau analyse l'impact de votre mission dans la Bataille d'Angleterre. Il vous expliquera aussi quelle forme prend la bataille et quel côté est le plus proche de la victoire.

MEDAILLES ET PROMOTIONS

Que vous voliez pour la Luftwaffe ou la RAF, des médailles et des promotions vous seront accordées si vous et vos camarades avez rempli avec succès plusieurs missions. Les médailles suivantes ont été accordées à ceux qui se sont distingués au combat en 1940.

Décorations de la RAF (par ordre d'importance, en partant de la plus prestigieuse)
Victoria Cross
George Cross
Distinguished Service Order
Distinguished Flying Cross
Battle of Britain Star

Décorations de la Luftwaffe
(par ordre de prestige)
Croix de Chevalier de la Croix de Fer
Croix de Fer de Première Classe
Croix de Fer de Seconde Classe
Médaille des blessés

Grades et promotions

Des promotions seront accordées aux pilotes de la RAF et de la Luftwaffe qui ont obtenu des succès en mission et démontré leurs qualités de chef. Les pilotes novices de la Lufwaffe commençaient leur carrière comme Leutnant (Lieutenant) et ceux de la RAF comme Pilot Officer (Officier Pilote).

Grades d'officiers pendant la Seconde Guerre Mondiale

Luftwaffe	RAF	Armée Française (pour comparer)
Oberst	Group Captain	Colonel
Oberstleutnant	Wing Commander	Lieutenant-Colonel
Major	Squadron Leader	Commandant
Hauptmann	Flying Lieutenant	Capitaine
Oberleutnant	Flying Officer	Lieutenant
Leutnant	Pilot Officer	Sous-lieutenant

APPENDIX

MODULE DE CREATION DE MISSIONS

En utilisant ce module, vous devenez vous-même concepteur de jeu. Cet utilitaire vous permettra de créer des missions, puis de les sauver sur disquettes pour vous-même ou d'autres participants éventuels au jeu. Vous construirez véritablement un scénario en décidant de la force des deux adversaires, Anglais ou Allemands. Vous déciderez du nombre d'avions pour chaque camp, des types d'avions utilisés, des formations et bien plus encore. Une fois la mission conçue, vous la sauverez et choisirez l'option "Missions Maison" ("FLY CUSTOM MISSION") depuis le menu principal pour l'effectuer. Vous pourrez même retourner à ce module de création et modifier les paramètres désirés. Avec ce module, il n'y aura pas de limites à la variété des missions que vous allez pouvoir accomplir, vous et vos amis.

Un conseil : avant de vous asseoir devant votre ordinateur pour créer une mission, préparez la sur le papier. Il y aura tellement de choix à faire que bâtir une mission sans un plan bien établi est très difficile.

CHARGER LE MODULE DE CREATION

Pour charger le module de création, suivez le paragraphe "instructions de chargement : le Module de Création de Mission, au début de la notice.
Puis continuez par lire ce qui suit.

UTILISER LE MODULE DE CREATION DE MISSION

Une fois le module chargé, vous verrez une carte spéciale, représentant le sud de l'Angleterre, le nord de la France et la Manche, avec les mots MISSION BUILDER en haut. Cette carte est presque identique à celle que vous connaissez déjà si vous avez joué la Campagne. De même, si vous avez combattu au cours de la Campagne, vous reconnaitrez beaucoup des commandes utilisées pour concevoir une mission. Vous utiliserez la carte et les commandes pour déterminer les forces de chaque camp qui combattront dans la mission conçue.
Les indications sur la carte indiquent diverses installations au sol qui peuvent être attaquées par la Luftwaffe ou défendues par la RAF. Pour apprendre le nom de ces installations, amenez la flèche sur les icônes correspondant. L'information requise s'inscrira dans la colonne à droite de l'écran.
En bas de l'écran, vous verrez cinq boutons :
LOAD (charger) : cette commande vous permet de charger des missions que vous avez déjà créées, afin d'y effectuer des modifications. Si vous choisissez cette option, vous verrez s'afficher la liste des missions conçues. Si la liste est longue, faites la défiler en cliquant sur les flèches. Cliquez sur le nom de la mission choisie pour la charger. Le nom de la mission sélectionnée apparaîtra en haut de l'écran à côté du mot NAME (nom).
SAVE (sauver) : cette commande permet de sauver une mission juste créée, afin de pouvoir la jouer avec le programme de jeu par la suite. Votre mission ne sera pas sauvée avant que vous ne lui ayez donné un nom. Pour baptiser votre mission, cliquez sur la zone blanche à côté du mot NAME, en haut de l'écran. Un curseur apparaîtra : tapez le nom choisi, puis **Return.**
Note : si vous construisez une mission avec plus de trois types d'avions, vous ne pourrez pas la sauver, car elle réclamera trop de place en mémoire pendant la durée du jeu.
NEW (remise à zéro) : cette option annule tous les choix de construction de mission déjà effectués, afin que vous puissiez repartir à zéro.

SETTINGS (réglages) : ceci vous permet de changer les réglages de l'avion que vous piloterez vous-même dans la mission construite.
EXIT (sortie) : cette option vous renvoie au système d'exploitation de votre ordinateur.

Formations de vol

Quand vous créez une mission "maison", vous disposez de 16 avions : à vous de choisir s'ils feront tous partie de la mission conçue. Afin de partager ces avions entre les deux camps (anglais et allemand), vous devez les assigner à différentes formations de vol de chaque côté. Une formation de vol est un nombre donné d'avions volant ensemble comme une unité. En choisissant le type d'avion et le nombre d'appareils de chaque formation de vol (Flight Group), vous les assignez à la Luftwaffe ou à la RAF.
Voici un exemple. Disons que vous créez trois formations de vol pour votre mission. La première est constituée de 6 He 111, la deuxième de 6 Bf 109. La Luftwaffe dispose maintenant de 12 avions. Maintenant, la RAF ne dispose plus que de 4 avions pour sa propre formation.
Bien sûr, vous pouvez mettre tous les avions disponibles d'un seul côté et créer une mission sans aucune opposition aérienne. Mais, comme vous le découvrirez vite, ce genre de mission n'a guère d'intérêt. De même, si vous avez une machine assez lente, vous essaierez de ne pas rassembler tous les avions au même endroit : la mission sera plus plaisante s'ils sont dispersés.
Un conseil : si vous créez une formation de chasseurs, une formation de rechange de même composition prendra sa place si elle est détruite, même si vous disposez d'un nombre limité d'avions. Si vous voulez utiliser cette option, voyez la commande WAVE (vague) ci-dessous.

Déterminer les forces en présence.

Pour déterminer la composition des forces en présence, vous utiliserez les sept boutons de Formation de vol à droite de l'écran :

FLIGHT GROUP (formation de vol) : cliquez pour faire le tour des formations qui peuvent être utilisées et vérifiez celles que vous avez déjà construites. Pour créer une formation, sélectionnez d'abord un type d'avion (voir ci-dessous) et assignez lui un appareil au miminum.
Vous aurez toujours pour votre part à voler dans la première formation appelée FLIGHT GROUP 1. Si vous ne changez rien, vous piloterez toujours un Spitfire. Vous pouvez changer d'avion en utilisant la commande PLANE TYPE.
PLANE TYPE (type d'avion) : cliquez pour parcourir les différents appareils et versions dont vous disposez pour construire une formation (par exemple. Spitfire est le nom de l'avion, Mk I désigne le numéro de version). Chaque groupe consiste en un seul modèle d'avion. Par exemple, vous ne pouvez pas créer une formation avec des Spitfires Mk I et Mk II. Mais vous pouvez créer une formation à base de Mk I et une autre à base de Mk II.
PLANES(nombre d'avions): cette commande vous permet de changer le nombre d'avions dans la formation que vous créez. Vous devrez assigner au moins un avion à chaque formation avant qu'elle ne puisse effectuer une mission. Cliquer sur le bouton de gauche augmente le nombre d'avions assignés, cliquer à droite le diminue.
Le nombre d'avions qu'il vous reste à assigner sera affiché en haut à droite de l'écran, à côté des mots PLANES AVAILABLE.
Le nombre d'avions dans votre camp sera affiché à côté de celui du camp opposé sous les mots Planes Avalaible.
Le nombre maximum d'avions dans une formation est six.

FORMATION : cette option vous permet d'assigner à chacune de vos formations de vol une disposition tactique. Ces formations de combat seront le "Vic" (formation triangulaire de 3 avions), le Schwarm (formation de 4 avions, sur un grand espace), "Astern" pour une formation en ligne de file, "Abreast" pour une formation côte-à-côte. Pour plus d'informations, lisez le chapitre "Rudiments du Vol et tactiques".
EXPERIENCE : grâce à cette option, choisissez quelle est l'expérience du combat dont dispose chaque formation de vol.
ORDERS (ordres) : cliquez pour parcourir la liste des ordres de mission pour la formation créée. Si vous établissez les forces de la RAF, vous pouvez demander à vos chasseurs d'attaquer les bombardiers ou les chasseurs ennemis, ou encore de refuser le combat. Si vous établissez les forces de la Luftwaffe, le choix varie, selon le type d'avion choisi. Le He 111 et le Do 17z-2 sont des bombardiers en palier, le Ju 87 est un bombardier en piqué et le Ju 88 est polyvalent. Les chasseurs Bf 109 et 110 sont utilisés pour l'escorte des bombardiers, pour la chasse libre ou pour le mitraillage des aérodromes. Les chasseurs-bombardiers (Jabos) Bf 109 et 110 peuvent être utilisés pour le bombardement en palier, ou pour bombarder et mitrailler les aérodromes. Toutes les formations de la Luftwaffe ou de la RAF peuvent recevoir l'ordre de rejoindre leur base.
WAVES (vagues) : cette option permet de choisir le nombre de fois qu'une patrouille de combat (Combat Air Patrol ou CAP) dans une formation ennemie sera renforcée, c'est-à-dire le nombre de fois qu'une nouvelle formation viendra remplacer une formation détruite. Le chiffre à droite du bouton WAVES indique le nombre total de vagues qui pourront intervenir dans la mission. Ce nombre inclut la vague initiale avec laquelle vous commencez. Par exemple, si vous choisissez "4", votre première vague de chasseurs sera renforcée jusqu'à trois fois. Si le chiffre est "1", votre vague initiale ne sera pas renforcée.
Si vous avez choisi une mission d'escorte pour vos chasseurs, le bouton WAVES se transformera en ESCORT. Avec ce bouton, vous pouvez choisir quelle formation de chasseurs escortera quelle formation de bombardiers.

Piloter son avion comme Leader ou Ailier
En haut de l'écran, en haut à droite de l'écran, vous verrez un bouton marqué PLAYER. Cliquer dessus permet de déterminer si vous volerez en temps que leader, en tête de la formation, ou comme ailier (wingman), avec pour tâche de couvrir votre leader. Si vous pilotez un bombardier, vous ne pouvez pas voler en temps que leader.

Listes des pilotes disponibles

Comme dans les autres types de missions, vous pouvez choisir des pilotes et équipages pour faire voler les avions qui participeront au combat depuis l'écran de Briefing. Mais si vous créez une mission avec plus de 7 avions de votre côté, vous ne pourrez assigner des pilotes de la liste qu'au sept premiers avions.

Créer un plan de vol
Après avoir créé une formation, vous devez construire pour elle un plan de vol. Pour ce faire, vous allez déterminer des caps successifs en plaçant une série de points de repère pour la navigation sur la carte de campagne. Un plan de vol comprend six de ces points de navigation, dont un point de départ (BEGIN), 4 points de rendez-vous (WAY POINTS 1-4) et un aérodrome ami où atterrir (LAND).

Pour créer un plan de vol, regardez sous les boutons destinés aux formations. Vous verrez alors un tableau qui ressemble à ça :

```
FLIGHT PLAN          ALT      ATK
BEGIN
WAY POINT 1
WAY POINT 2
WAY POINT 3
WAY POINT 4
LAND                 DELETE
```

Pour choisir où la formation commencera sa mission, cliquez sur BEGIN. Une étoile apparaîtra à gauche du mot. Amenez la flèche flottante sur l'endroit désiré sur la carte et cliquez. Une icône de point de départ apparaîtra sur la carte. Si vous changez d'avis, bougez la flèche sur un nouvel endroit et cliquez encore. Les formations de la RAF ne peuvent commencer leurs missions qu'en Angleterre ou au-dessus de la Manche. La Luftwaffe ne peut commencer des missions que depuis le continent ou au-dessus de la Manche.
Maintenant, cherchez le mot "ALT", à côté des mots "Flight Plan". Ceci vous donnera l'altitude de croisière pour chaque formation, en milliers de pieds. Cliquez sur le bouton de gauche ou de droite pour augmenter ou diminuer l'altitude à laquelle la formation commencera sa mission.
Vous indiquez la position des quatre points de repère de la même manière que vous poisitionnez le point de départ. D'abord, cliquez sur Waypoint 1, puis amenez la flèche à l'endroit voulu et cliquez. Une icône apparaîtra sur la carte. Cliquez sur le chiffre sous ALT pour ajuster l'altitude de votre formation pendant son vol vers le point de repère 1. Si vous le voulez, répétez la procédure pour les points de repères 2,3 et 4. Grâce à ces points, vous pouvez organiser un plan de vol pour chaque formation des deux camps participant à la mission.
Pour les missions de couverture aérienne (Combat Air Patrol ou encore CAP) attribuées aux chasseurs, la formation patrouillera au-dessus d'une zone en suivant le plan de vol jusqu'à ce qu'elle soit à cours de carburant. Pour les missions d'escorte et de bombardement, le plan de vol n'est suivi qu'une seule fois.
Les formations de bombardiers ou de chasseurs-bombardiers bombarderont automatiquement un objectif si vous avez placé un Point de Repère dessus. Si vous ne voulez pas attaquer cet objectif, cherchez le mot "ATK" à côté du mot "ALT". Le mot "yes" apparaît si l'attaque est prévue. Pour empêcher l'attaque, cliquez sur "yes" et elle sera annulée.

Pour assigner une base d'atterrissage à chaque formation, cliquez sur Land, amenez la flèche sur l'aérodrome choisi sur la carte et cliquez.
Après avoir créé un plan de vol, vous désirerez peut-être le modifier en ôtant un ou plus des points de repères. Pour ce faire, cliquez sur le point de repère, puis sur DELETE (à côté de LAND).
Au fur et à mesure que vous créerez des plans de vol pour les deux camps, les icônes marquant les points de départ des formations apparaîtront sur la carte.

Convois

Si vous cherchez un objectif digne des Ju 87 ou Ju,88, vous pouvez inclure un convoi de navires à la mission. Pour ce faire, regardez les boutons en bas à droite de l'écran. Cliquez sur CONVOY pour choisir entre les options YES ou NO. Si vous choisissez YES, cliquez sur SHIPS pour choisir le nombre de bateaux qui composeront le convoi. Pour choisir le point de départ du convoi, cliquez sur START LOC. Maintenant, chaque fois que vous cliquerez, une icône noire représentant un convoi apparaîtra dans la Manche. Continuez à cliquer jusqu'à ce vous ayez obtenu le bon point de départ.

Changer les réglages de votre avion

Si vous voulez modifier les réglages de votre avion pour la mission, cliquez sur SETTINGS. Vous verrez alors apparaître quatre boutons.
TIME : utilisez ce bouton pour choisir à quelle heure vous commencerez la mission, de 0 à 23H00.

AMMO : cette option vous permet de choisir entre une dotation standard ou illMunitions (AMMO) : cette option vous permet de choisir entre une dotation STANDARD ou illimitée (UNLIMITED) en munitions. Dans le mode STANDARD, vous emporterez autant de munitions pour canon ou mitrailleuse que les vrais avions en emportaient. En mode UNLIMITED, votre dotation est infinie.

Carburant (FUEL) : cette option vous permet de choisir entre une dotation en carburant STANDARD ou illimitée (UNLIMITED). En mode standard, vous emportez autant de carburant que les pilotes en 1940. En mode UNLIMITED, vous n'en manquerez jamais.

Dommages (DAMAGE) : cette option vous permet de choisir si votre avion peut se voir infliger des dommages STANDARD ou illimités (UNLIMITED). En mode STANDARD, votre avion peut être endommagé ou même abattu par le feu ennemi. En mode UNLIMITED, votre avion est invincible.
Si vous changez les réglages AMMO, FUEL ou DAMAGE sur UNLIMITED, les résultats de votre mission ne compteront pas sur vos Etats de service.

EXEMPLE DE MISSION : PAS A PAS

Bien que le module de conception puisse paraître complexe au premier abord, il est très facile de s'en servir.
Par exemple, disons que vous voulez créer une mission où vous défendez l'aérodrome de Hawkinge avec 3 Hurricanes contre un bombardement en palier mené par 3 He 111 escorté de 3 Bf 109.
D'abord, construisez les forces de la RAF en cliquant sur Flight Group. Pour le Flight Group 1, choisissez "HURR MKI" dans PLANE TYPE et "3" sur PLANES. Choisissez "Vic" dans FORMATION, "Top Acc" dans EXPERIENCE, "CAP PRIORITY BOMBERS" dans "ORDERS" (donnant aux Hurricanes l'ordre d'attaquer les bombardiers plutôt que l'escorte) et "1" dans WAVES. Puisque la Luftwaffe va attaquer Hawkinge, créez un plan de vol dans lequel votre patrouille couvre le terrain de plusieurs directions. Pour finir, vous pouvez désigner l'avion que vous piloterez comme leader de la formation.

Maintenant la Luftwaffe. Pour FLIGHT GROUP 2, choisissez He 111H-3 et pour FLIGHT GROUP 3, choisissez Bf 109E-3. Pour PLANES, choisissez "3" pour chaque formation. Puis, pour chaque formation, établissez les autres variables du vol. Puisque le FLIGHT GROUP 3 va escorter le FLIGHT GROUP 2, n'oubliez pas de cliquer sur le bouton ESCORT FG. Puis créez un plan de vol pour la formation nœ2, de manière à ce que les He 111 volent droit sur le terrain d'Hawkinge, le bombardent et rentrent au bercail. Créez un plan de vol pour la formation nœ3 au cas où vous descendriez tous les bombardiers.

La mission que vous concevez est presque prête. Maintenant, cliquez sur la barre de nom et tapez le nom choisi. Cliquez sur SAVE pour sauver votre œuvre (si vous utilisez des disquettes, introduisez en une à ce moment). Pour jouer la mission, sortez du module de création et lancez le programme de jeu. Quand vous serez au menu principal, choisissez l'option FLY CUSTOM MISSION, puis sélectionnez le nom de la mission conçue. Bientôt, vous piloterez un Hurricane au-dessus d'Hawkinge, contre une force de la Luftwaffe supérieure en nombre. Bonne chance !

TELECHARGE SUR :
"LE VIEUX MANUEL"

WWW.ABANDONWARE-MANUELS.ORG