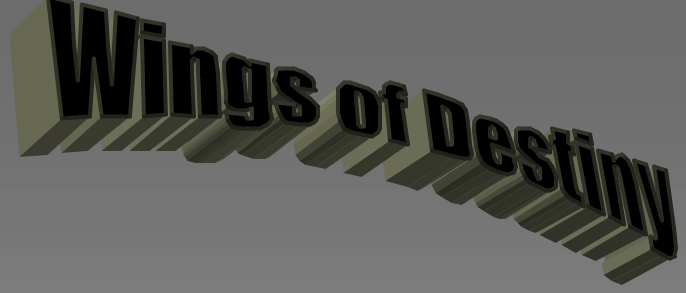
Wings of Destiny





INSTALLATION

Insérez le CD 1 du jeu Wings of Destiny dans votre lecteur de CD-ROM. Ce dernier se lance alors automatiquement. Suivez ensuite les instructions qui s'affichent à l'écran pour lancer le processus d'installation. Si le CD ne démarre pas automatiquement, lancez le programme Setup.Exe, situé sur le CD-ROM.

Choisissez l'un des trois modes d'installation :

- « Compact » utilise un minimum d'espace sur le disque dur mais nécessite un accès fréquent au CD.
- « Typical » utilise davantage d'espace sur le disque dur mais permet d'accéder moins fréquemment au CD. Il s'agit du mode d'installation par défaut, recommandé pour la plupart des utilisateurs.
- « Custom » permet de sélectionner les éléments à installer sur le disque dur.

Si vous désirez changer le mode d'installation ou supprimer totalement le programme du disque dur, lancez de nouveau Setup.exe. À cet effet, sélectionnez Ajout/Suppression de programmes à partir du panneau de configuration de Windows.

Une fois l'installation terminée, un message s'affiche à l'écran et vous demande si vous désirez installer DirectX6. Cette étape est nécessaire dans la mesure où Wings of Destiny ne peut s'exécuter sans DirectX6 ou une version supérieure. Le programme DirectX6 s'installe donc sur votre système, puis un message vous demande si vous souhaitez lire le fichier Lisezmoi. Il est possible que certaines modifications importantes de dernière minute ainsi que des conseils de dépannage figurent dans ce document. Si vous ne désirez pas consulter ce document, vous pouvez soit lancer le jeu Wings of Destiny ou revenir à Windows.

Après l'installation de Wings of Destiny, un raccourci s'ajoute sur le bureau de votre système sous forme d'icône.

Par la suite, cliquez deux fois sur cette icône ou servez-vous du menu Démarrer de Windows pour lancer le jeu. Le répertoire d'installation par défaut est le suivant : Programmes/Psygnosis/Wings of Destiny.

DÉSINSTALLATION DE WINGS OF DESTINY

Pour désinstaller le jeu Wings of Destiny, sélectionnez l'option de désinstallation (Uninstall) à partir de l'écran de démarrage.

Wings of Destiny

POUR BIEN DEMARRER

Wings of Destiny débute sur une suite de séquences d'introduction animées. Si vous désirez passer cette étape, appuyez sur la touche Echap. Les autres séquences au cours du jeu se passent de la même manière.

Le menu principal (Main Menu) apparaît à l'écran après la séquence d'introduction.

MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)

Le menu principal vous donne accès aux différentes sections de Wings of Destiny. Chaque option correspond à un bouton qui se met en surbrillance lorsque vous passez la souris dessus. Cliquez sur le bouton approprié pour accéder à l'option de votre choix.
Les options du menu principal sont les suivantes:

SETUP (MENU DE CONFIGURATION)



Le menu SETUP se compose de 3 sections : DISPLAY (AFFICHAGE), SOUND (SON)ou MULTIPLAYER (MULTI-JOUEURS). Certaines options affectent la vitesse du jeu en fonction de la performance de votre PC, d'autres sont davantage liées aux préférences personnelles (cf. Section intitulée MENU DE CONFIGURATION pour davantage de détails sur la manière de paramétrer ces options).

SINGLE PLAYER (JOUEUR UNIQUE)

Le mode single player (joueur unique) vous permet de choisir votre camp entre la RAF ou la Luftwaffe. Vous pourrez ensuite piloter les célèbres avions de la Seconde Guerre Mondiale au cours de différentes missions basées sur des faits historiques réels. Cette option permet d'accéder au menu SELECT SIDE / CHOISIR SON CAMP (cf. Section intitulée JEUX EN MODE JOUEUR UNIQUE pour davantage de détails).

LOAD PREVIOUS (CHARGER UN JEU PRECEDENT)
Permet de revenir aux campagnes précédentes. Cette option permet d'accéder à l'écran LOAD PILOT (Charger un pilote) - cf. Section intitulée CHARGEMENT DE JEUX PRECEDENTSpour davantage de détails.

MULTIPLAYER (MULTI-JOUEURS)
Les options multi-joueurs de Wings of Destiny vous permettent de vous confronter à 4 autres pilotes. Il existe différents protocoles de connexion qui déterminent le type et la taille du jeu à jouer - cf. Section intitulée JEUX EN MODE MULTI-JOUEURS pour davantage de détails.

QUIT (QUITTER)
Lorsque vous sélectionnez l'option QUIT, un message vous demande de confirmer ou d'annuler votre choix. Si vous désirez quitter le jeu, cliquez sur YES (OUI) pour revenir à Windows.

SETUP MENU (MENU DE CONFIGURATION)
Pour accéder au menu de configuration, cliquez sur le bouton SETUP, situé sur le menu principal. Vous parviendrez ainsi à modifier les paramètres d'affichage (DISPLAY), de son (SOUND) ou multi-joueurs (MULTIPLAYER). Ces trois options apparaissent sous forme de titres, en haut de l'écran : cliquez sur les paramètres que vous souhaitez modifier.

DISPLAY (AFFICHAGE)



Permet de modifier les paramètres d'affichage de l'écran ainsi que les options graphiques. Deux barils figurent sur la gauche de l'écran : il est possible de les faire pivoter à l'aide de la souris ou en cliquant sur les flèches HAUT et BAS situées au-dessus et au-dessous de chaque baril. Le baril du haut permet de contrôler la méthode d'affichage 3D, alors que le baril du bas permet de régler la résolution de l'écran. Ces paramètres sont généralement optimisés en fonction de votre configuration matérielle. Cependant, il est possible de les régler manuellement au moyen de la souris, comme décrit ci-dessus. Certaines options ne vous seront peut-être pas accessibles si votre configuration matérielle ne le permet pas. Une liste d'options graphiques figure également en bas à droite de l'écran : cliquez sur le bouton situé a coté du nom de l'option choisie pour l'activer (ON) ou la désactiver (OFF).

SOUND (SON)

Permet de modifier le volume du son obtenu lors du jeu. Le cadran de gauche indique le volume de la musique alors que le cadran de droite indique le volume des effets sonores. Modifier la position des aiguilles sur le cadran à l'aide de la souris et réglez le volume à votre convenance.



MULTIPLAYER (MULTI-JOUEURS)

Il est possible de faire appel à différents protocoles de connexion pour jouer en mode multi-joueurs. L'aspect de l'écran de configuration multi-joueurs (MULTIPLAYER SETUP) dépend du protocole sélectionné : IPX, TCP, MODEM ou SERIAL (en série) – cf. section JEUX EN MODE MULTI-JOUEURS pour davantage d'informations sur la configuration et les commandes des jeux multi-joueurs..

FLIGHT CONTROL SUMMARY (PRESENTATION DES COMMANDES DE VOL)

Dans Wings of Destiny, il est possible de piloter votre appareil au moyen du clavier seul ou du clavier en association avec le joystick. Il est cependant préférable d'utiliser un joystick, dans la mesure où ce dernier vous procure une commande analogique des gouvernails de profondeur et des ailerons de l'avion. Les boutons du joystick permettent également de tirer à partir des armes à feu ou des canons, ainsi que de lâcher des bombes. Servez-vous du clavier pour activer les autres commandes. La souris vous permet de naviguer entre les différents menus du jeu. Dans la plupart des cas, positionnez le curseur de la souris sur l'option de votre choix et cliquez dessus avec le bouton gauche. En règle générale, si le manuel indique de cliquer sur un élément de l'écran, cela signifie que vous devez cliquer une seule fois à l'aide du bouton gauche de la souris, sauf indication contraire.

Wings of Destiny

Flèches du curseur HAUT et BAS / Joystick	Gouvernails de profondeur
Flèches du curseur GAUCHE et DROITE / Joystick	Ailerons
Touche MAJ + Flèches GAUCHE et DROITE	Equilibrer vers la gauche / vers la droite (seulement en modes NORMAL et HARD)
Touche ‘ ?’ / Bouton 2 du joystick	Tirer au canon
Barre d’espace / Bouton 1 du joystick	Tirer à l’arme secondaire
Touche ‘,’	Gouvernail à gauche
Touche ‘.’	Gouvernail à droite
Touche ‘+’	Accélérer
Touche ‘1’– Touche ‘0’	Augmentation progressive de la vitesse (‘1’ = 10% d’accélération, ‘0’ = 100% d’accélération)
Manette du joystick	Manette des gaz
Touche ‘B’	Augmenter le freinage aérien (10 ` incréments)
Touche MAJ + ‘B’	Réduire le freinage aérien (10 incréments)
Touche ‘/’	Remonter les volets (10 incréments)
Touche MAJ + ‘/’	Rabattre les volets (10 incréments)
Touche ‘A’	Serrer les freins à roues (10 incréments)
Touche MAJ + ‘A’	Relâcher les freins à roues (10 incréments)
Touche ‘G’	Abaisser/Rentrer le train d’atterrissage
Touche Echap	Quitter le jeu
F1– F5	Changer de vue
Touche ‘Q’	Activer/Désactiver les drapeaux des cibles
Touche MAJ + ‘Q’	Supprimer les messages à l’écran
Touche ‘C’	Afficher les autres avions en mission
Touche ‘V’	Afficher les autres véhicules terrestres en mission
Touche ‘X’	Afficher l’avion du joueur
Touche ‘W’	Afficher les navires
Touche ‘I’ / Bouton 4 du joystick	Initie une communication radio pour localiser la cible
Touches du clavier numérique	Regarder autour du cockpit
CTRL + touches `, ‘1’, ‘2’, ‘3’ ou ‘4’	Formations ailiers
CTRL + ‘5’	Resserrer la formation
CTRL + ‘6’	Dissoudre la formation
CTRL + ‘7’	Ordonner à l’ailier de se diriger vers la cible choisie
CTRL + ‘0’	Ordonner à l’ailier de rejoindre l’avion du joueur
Touche TAB	Sélectionner une cible

Wings of Destiny

COCKPITS DES AVIONS

Quatre appareils sont à votre disposition dans le jeu Wings of Destiny. Bien que les cockpits diffèrent d'un avion à l'autre, la plupart des commandes qui y figurent sont communes à tous les appareils. Au fur et à mesure que vous vous familiariserez avec un certain type d'avion, vous prendrez l'habitude de repérer l'emplacement des instruments les plus utiles. La vue par défaut de l'intérieur du cockpit ne vous permet pas de voir tous les instruments. Servez-vous des touches du clavier numérique pour simuler les mouvements de votre tête autour du cockpit.

DISPOSITION DES COCKPITS

P51 MUSTANG



1. Indicateur de vitesse aérienne
2. Indicateur de direction
3. Horizon artificiel
4. Altimètre
5. Indicateur de virages et d'inclinaison
6. Indicateur de vitesse ascensionnelle
7. Compas
8. Horloge
9. Jauge d'aspiration
10. Pression de l'échappement
11. Température du système de refroidissement
12. Tours/min
13. Température de l'air dans le carburateur
14. Température du moteur
15. Position du train d'atterrissage

SUPERMARINE SPITFIRE



1. Compteur de vitesse aérodynamique
2. Horizon artificiel
3. Indicateur de vitesse ascensionnelle
4. Altimètre
5. Indicateur de direction
6. Indicateur de virages et d'inclinaison
7. Régulateur d'oxygène
8. Horloge
9. Position du train d'atterrissage
10. Jauge de pression des freins
11. Voltmètre
12. Compteur de vitesse du moteur
13. Jauge de pression d'admission
14. Jauge de température de l'huile
15. Jauge de température du radiateur
16. Jauge du réservoir

Wings of Destiny

MESSERSCHMITT Me109e



1. Horloge
2. Altimètre
3. Compas
4. Indicateur de vitesse aérienne
5. Indicateur de virages et d'inclinaison
6. Pression de l'échappement
7. Compteur de vitesse du moteur
8. Indicateur du pas de l'hélice
9. Pression de l'huile et du carburant
10. Position du train d'atterrissage
11. Jauge du réservoir
12. Jauge de température de l'huile
13. Température du système de refroidissement

MESSERSCHMITT Me262a



1. Indicateur de vitesse aérodynamique
2. Horizon artificiel
3. Indicateur de vitesse verticale
4. Altimètre
5. Compas
6. Radiophare de rappel
7. Horloge
8. G-Tours/min
9. D-Tours/min
10. G-Pression de l'huile
11. G-Température de l'huile
12. D- Température de l'huile
13. D- Pression de l'huile
14. G-Pression des gaz d'échappement
15. G-Température des gaz d'échappement
16. D- Température des gaz d'échappement
17. D- Pression des gaz d'échappement
18. G-Jauge du réservoir
19. R-Jauge du réservoir
20. Position du train d'atterrissage

Wings of Destiny

FONCTIONS DES CADRANS DU COCKPIT

ALTITUDE
Indique votre altitude au-dessus du niveau de la mer. L'altitude est mesurée en pieds dans les avions de la RAF et en mètres dans les avions de la Luftwaffe.

ROCKET COUNT (NOMBRE DE MISSILES)
Indique le nombre de missiles actuellement disponibles dans votre avion. Le nombre décroît au fur et à mesure que vous faites usage des missiles.

AIR SPEED (VITESSE AÉRODYNAMIQUE)
Indique la vitesse de l'appareil en milles/heure dans les avions de la RAF et en kilomètres/heure dans ceux de la Luftwaffe.

HYDRAULIC PRESSURE (PRESSION HYDRAULIQUE)
Enregistre la pression de l'huile sur votre train d'atterrissage.

AMMO COUNT (QUANTITE DE MUNITIONS)
Indique la quantité de munitions à votre disposition pour armes à feu ou canons.

HORIZON ARTIFICIEL
Indique l'orientation de votre appareil par rapport à l'horizon. Lorsque l'avion vole à l'horizontale, la ligne blanche relie les deux points situés de chaque coté de l'instrument. Sa position varie en fonction de l'inclinaison de l'appareil lors de manœuvres. Cet instrument est particulièrement utile au cours d'un combat intense où le pilote est contraint à des manœuvres extrêmes qui peuvent le désorienter.

OIL PRESSURE (PRESSION DE L'HUILE)
Indique la pression de l'huile sur le moteur de l'appareil.

CLIMB RATE (VITESSE ASCENSIONNELLE)
Affiche la vitesse à laquelle l'avion monte ou descend, en pieds/minute dans les appareils de la RAF ou en mètres/secondes dans ceux de la Luftwaffe.

FUEL (CARBURANT)
Indique la quantité de carburant restant.

Wings of Destiny

SLIP INDICATOR (INDICATEUR DE GLISSADE)
Lorsque l'avion effectue un virage, il glisse également. Pour compenser ce phénomène, utilisez le gouvernail de direction. L'indicateur de glissade se compose de 2 jauges : Sur l'indicateur, le degré de glissade se situe sur la jauge du haut et le taux de virage sur la jauge du bas.

COMPASS (COMPAS)
Le compas indique la direction de l'appareil par rapport au pôle Nord magnétique.

UNDERCARRIAGE (TRAIN D'ATTERRISSAGE)
Le train d'atterrissage ne doit être sorti qu'en phase de décollage ou d'atterrissage et il est nécessaire de le rentrer dès que vous êtes dans les airs. Cet indicateur permet de déterminer d'un seul coup d'œil si votre train d'atterrissage est rentré ou sorti.

FLAPS (VOLETS)
Les volets servent à augmenter la portance de l'appareil lorsque vous volez à vitesse réduite. Bien que ces derniers soient relevés en cours de vol, il vous faudra les abaisser lorsque vous vous préparez à atterrir. Cet instrument vous indique la position actuelle des volets.

RPM (TOURS/MINUTE)
Cette jauge indique la puissance qui se dégage du moteur.

CHRONOMETER (CHRONOMÈTRE)
Il s'agit d'une horloge standard.

SIGNIFICATION DES VOYANTS LUMINEUX

AMMO (MUNITIONS)– Lorsqu'il vous reste peu de munitions, un voyant rouge clignote à coté de l'indicateur « ammo » (Munitions).
Ce voyant reste ensuite allumé en permanence lorsque vous n'avez plus de munitions.

HYDRAULIC PRESSURE (PRESSION HYDRAULIQUE) – Un voyant jaune situé à coté du cadran Hydraulic Pressure témoigne d'une basse pression.

WHEELBRAKES (FREINS A ROUES) – Un voyant vert indique que les freins à roues sont enclenchés.

Wings of Destiny

JOUER EN MODE JOUEUR UNIQUE
Lorsque vous jouez seul, sélectionnez l'option SINGLE PLAYER à partir du menu principal. Vous devrez ensuite choisir votre camp (cliquez sur le dessin britannique pour choisir la RAF ou sur le dessin allemand pour la Luftwaffe).
Une fois que vous aurez choisi, entrez le nom de votre pilote. Inscrivez-le entre les points d'interrogation situés dans la boite de dialogue centrale. Sélectionnez ensuite le niveau de difficulté entre EASY (Facile), NORMAL ou HARD (Difficile). Par défaut, le niveau est réglé sur NORMAL. Cliquez sur les touches '+' ou '-' pour passer d'un niveau à l'autre ou faîtes glisser le tambour qui symbolise les niveaux au moyen de la souris. Une fois que vous avez paramétré le nom du pilote et le niveau de difficulté, cliquez sur le bouton CREATE PILOT (CREER UN PILOTE) pour confirmer.
Une séquence animée s'exécute alors, suivie de vos ordres de mission.

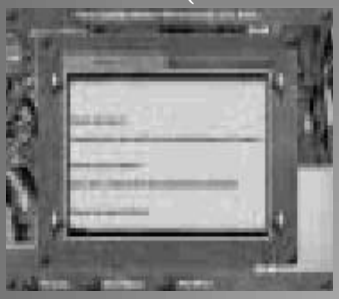
DETAILS DE LA MISSION
Avant de débuter une mission, vous recevrez des instructions à partir de la page MISSION BRIEFINGS (DETAILS DE LA MISSION). Cette page vous informe des derniers développements de la guerre et vous communique vos objectifs primaires et secondaires de mission. Il va sans dire que vous devez comprendre exactement ce qui vous est demandé avant le début de la mission. Si vos ordres de mission s'étalent sur plus d'une page, cliquez sur les flèches HAUT et BAS ou faîtes glisser le texte avec la souris pour le faire défiler.
Après avoir lu attentivement et compris toutes les informations qui figurent sur cette page, cliquez sur le bouton START MISSION (COMMENCER LA MISSION) pour continuer.

MISSION DESCRIPTION
Sur cette description de mission figurent des informations particulières relatives à la guerre ainsi que des détails sur les circonstances de cette mission. Ces informations vous permettent de comprendre la nécessité de la mission et de rester informé sur la progression de votre pays.

MISSION PRIMARY OBJECTIVE (OBJECTIF PRIMAIRE DE MISSION)
Il est nécessaire de mener à terme l'objectif primaire de cette mission afin de passer à la mission suivante.

MISSION SECONDARY OBJECTIVE (OBJECTIF SECONDAIRE DE MISSION)
En plus de l'objectif primaire, certaines taches secondaires vous aide à accomplir votre mission le plus brillamment possible. Il n'est pas nécessaire de mener à terme tous les objectifs secondaires pour progresser dans le jeu, mais ces derniers vous permettent d'agir sur le déroulement de la guerre et améliorent vos chances de reconnaissance face à votre engagement.

MISSION MAP (CARTE DE LA MISSION)



Pour consulter la carte de la région que vous survolerez au cours de la mission, cliquez sur MISSION MAP (cf. section intitulée USING THE MISSION MAP pour un supplément d'informations sur les détails de la carte).

PC SETUP (REGLAGE DU PC)
Cliquez sur ce bouton pour accéder au SETUP MENU.

MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)
Cliquez sur ce bouton pour accéder au MAIN MENU.

ANIMATED SEQUENCES (SEQUENCES ANIMEES)
Cliquez sur les icônes de bande dessinée qui figurent en haut à gauche de la page Mission Briefing pour visionner la séquence animée actuelle.

PREVIOUS (PRECEDENT)
Lorsque vous avez accompli avec succès une ou plusieurs missions avec le même pilote, un bouton intitulé PREVIOUS apparaît en bas de la page Mission Briefing. Cliquez dessus pour revenir à la mission précédente.

PAGE DE COMMUNICATIONS OFFICIELLES
Après avoir brillamment mené à terme votre mission, la liste de vos résultats de batailles apparaît à l'écran. Elle mentionne les cibles détruites au cours de la mission ainsi que le compte que vous garderez tout au long de la campagne. Les cibles sont répertoriées de la manière suivante : FIGHTERS (AVIONS DE COMBAT),
BOMBERS (BOMBARDIERS), TRANSPORTS, SHIPS (NAVIRES) et GROUND TARGETS (CIBLES AU SOL). Si vous avez reçu des médailles quelconques, cliquez sur le drapeau VIEW MEDALS AWARDED (AFFICHER LES MEDAILLES REÇUES). Pour revenir aux résultats de la bataille, cliquez sur le drapeau VIEW BATTLE FIGURES (AFFICHER LES RESULTATS DE LA BATAILLE).

COMPTE-RENDU DE MISSION
Que vous ayez ou non accompli votre mission avec succès, vous en recevrez le compte-rendu avant de continuer le jeu. Le compte-rendu présente un résumé de la mission et vous informe de la progression de la guerre en général. Les options qui vous sont offertes dépendent de votre performance au cours de la mission.

CONTINUE (CONTINUER)
Cliquez sur cette option pour avoir la possibilité de rejouer une mission infructueuse.

PLAY NEXT MISSION (MISSION SUIVANTE)
Au terme d'une mission accomplie, cliquez sur cette option pour passer à la suivante.

MODE MULTI-JOUEURS
Wings of Destiny vous offre la possibilité de mener des combats acharnés face à quatre adversaires bien réels. Dans ce type de jeu, les pilotes participants se retrouvent dans une arène et doivent tenter d'éliminer tous les autres pilotes. Le gagnant est le dernier pilote en lice.

PARAMETRER DES JEUX EN MODE MULTI-JOUEURS
Les jeux multi-joueurs se définissent à l'aide de l'option MULTIPLAYER, accessible à partir du menu SETUP. La page MULTIPLAYER SETUP (REGLAGES MULTI-JOUEURS) s'affiche alors à l'écran.
En premier lieu, il vous faut définir un protocole de connexion à utiliser lors de vos parties en mode multi-joueurs. Tous les participants doivent utiliser le même protocole et vérifier que toutes les connections physiques ont bien été réalisées. Les options qui figurent à l'écran diffèrent selon le protocole sélectionné. Il existe quatre protocoles différents :

IPX



Le protocole IPX est principalement utilisé sur les LAN. Son adresse par défaut est 27106.

TCP/IP



Protocole à choisir si vous jouez sur Internet. Tous les joueurs doivent vérifier qu'ils utilisent bien l'adresse par défaut, soit 27000.

MODEM



Un modem permet à un joueur de participer à un jeu par l'intermédiaire de sa ligne téléphonique.

SERIAL (EN SERIE)



Une connexion en série permet de relier physiquement deux ordinateurs à l'aide d'un câble sériel. Il est nécessaire de choisir le numéro de port correct et les deux joueurs doivent s'assurer qu'ils communiquent à une vitesse de baud identique. Le menu situé sur la gauche de l'écran vous permet de sélectionner une vitesse de baud (réglée par défaut sur 96000). Choisissez de préférence la plus grande vitesse disponible pour les deux joueurs. Une fois que tous les réglages ont été faits, cliquez sur le bouton ACCEPT CHANGES (ACCEPTER LES MODIFICATIONS).

JOUER EN MODE MULTI-JOUEURS

Pour débuter un jeu en mode multi-joueurs, tous les participants doivent sélectionner l'option MULTIPLAYER à partir du menu principal.

PLAYER SETUP (REGLAGES JOUEUR)

Permet à chaque joueur de choisir le type d'avion qu'il souhaite piloter parmi les 4 modèles disponibles.

JOIN GAME (JOINDRE UN JEU)

Sélectionnez cette option si vous désirez participer à un jeu hébergé par un autre joueur. Cette option permet à chaque joueur d'entrer un nom de pilote et de sélectionner le jeu auquel ils souhaitent participer, dans la mesure où plus d'un jeu est disponible.

HOST GAME (HEBERGER UN JEU)

L'hôte d'un jeu en mode multi-joueurs a la possibilité de régler un certain nombre d'options allant de la difficulté du jeu au nombre de vies dont dispose chaque pilote. L'hôte entre le nom du jeu sous la catégorie GAME NAME et choisit la carte de la région au-dessus de laquelle la bataille aura lieu. Une fois que toutes les options sont réglées à votre convenance, cliquez sur le bouton CREATE GAME (CREER UN JEU).

Wings of Destiny

PILOTER VOTRE AVION

Tant de facteurs affectent la performance d'un avion en vol qu'il est impensable d'espérer voler de manière effective sans passer par de nombreuses séances d'entraînement. Cela peut sembler évident, mais les conditions imposées par la guerre ne permettent pas forcément de s'exercer autant qu'il le faudrait. Les pilotes sont très recherchés, de même que les avions, et des pressions énormes pèsent sur les pilotes pour qu'ils s'envolent le plus tôt possible. Vous vous sentirez peut-être dépassé à la simple pensée de maintenir votre avion en l'air ; malheureusement, les plus grands dangers proviennent d'autre chose que des lois de la gravité. Des escadrons de pilotes ennemis vous ont également dans leur ligne de mire.

Pour piloter votre avion avec le plus d'aisance possible, il vous faut comprendre les grands principes qui conditionnent le vol. L'information la plus simple vous est fournie dans ce manuel. Cependant, ces sujets sont bien plus complexes. Il est donc recommandé de lire des ouvrages supplémentaires si vous désirez comprendre en détail les principes fondamentaux qui permettent de faire voler un avion. Une connaissance plus approfondie du sujet vous permettra de mieux connaître les capacités de votre avion et de comprendre ses réactions. Ces informations vous seront particulièrement nécessaires si vous tentez de dépasser un ennemi en plein vol ou de maintenir un avantage significatif au cœur d'une bataille.

REALISME

Wings of Destiny présente des caractéristiques de simulation de vol très réalistes, censées recréer l'atmosphère de nombreuses missions et campagnes de la Seconde Guerre Mondiale. Cependant, tous les joueurs ne seront pas forcément prêts à affronter le degré de réalisme qui accompagne le niveau le plus difficile du jeu (HARD). A ce niveau-là, les modèles de vol présentés sont authentiques et n'ont pas été adaptés aux pilotes moins expérimentés. Par conséquent, l'avion présente des caractéristiques qui le rendent extrêmement difficile à piloter et à manœuvrer. Ce mode représente un véritable défi pour un pilote expérimenté.

Pour que les joueurs débutants puissent également prendre plaisir au jeu, Wings of Destiny se joue aussi en modes EASY (FACILE) et NORMAL. Bien que tous les modes s'appuient sur les véritables lois physiques, celles des modes EASY et NORMAL ont été modifiées pour s'assurer que les avions sont plus faciles à manœuvrer et à piloter que des avions réels.

LES QUATRE FORCES

Un avion est maintenu en l'air par la combinaison des quatre forces suivantes :

PORTANCE

L'aile d'un avion est conçue de telle sorte que la face supérieure soit légèrement bombée alors que la face inférieure est plane. Lorsque l'avion est en mouvement, l'air se déplace plus vite lorsqu'il passe par-dessus la surface bombée. Il en résulte une diminution de la pression aérienne sur l'aile, ce qui permet de soulever l'avion au-dessus du sol.

POIDS

Le poids d'un objet correspond à la force qui agit dessus selon les lois de la gravité. Tous les objets sont soumis à l'attraction de la gravité (dans le cas d'un avion en vol, le poids doit compenser la portance de l'avion pour que ce dernier se maintienne à une altitude constante). Si le poids excède la portance, l'avion descend. A l'inverse, si la portance est supérieure au poids, l'avion monte.

DRAG (RESISTANCE)

La résistance est la force qui retient l'avion lorsque celui-ci se déplace vers l'avant. Elle est provoquée par la résistance de l'air et permet de faire ralentir l'avion. Si la résistance est supérieure à la poussée, l'avion ralentit. Si elle y est inférieure, l'avion accélère.

THRUST (POUSSEE)

La poussée est la force générée par les réacteurs, qui permet de propulser l'avion. Sur les avions de la Seconde Guerre Mondiale, la rotation des hélices fait avancer l'appareil ; l'air passe donc au-dessus des ailes et déclenche un phénomène de portance. La poussée s'oppose à la résistance ; si la poussée est supérieure à la résistance, l'avion accélère. Dans le cas inverse, l'avion ralentit.

ANGLE D'ATTAQUE

La portance qui agit sur un avion en plein vol est due à la forme de l'aile. La surface supérieure bombée facilite l'augmentation de la vitesse aérodynamique au-dessus de l'aile et par-là même une baisse de la pression de l'air. La hausse relative de la pression sous l'aile induit un phénomène de portance. Si le flux d'air au-dessus de l'aile est interrompu, la différence de pression devient nulle.

Il est donc important de connaître l'angle d'attaque de son appareil. 'L'angle d'attaque' correspond à l'angle en fonction duquel l'aile de l'appareil pénètre dans l'air. Il dépend à la fois de l'angle de construction de l'aile et de l'angle de vol de l'appareil. Cette notion est très importante car un angle d'attaque trop grand perturbe le flux d'air au-dessus de la surface supérieure de l'avion, qui perd ainsi sa portance. A ce moment-là, l'avion perd de la vitesse et part en piqué.

Cependant, si l'avion se trouve à une altitude assez élevée pour lui permettre de reprendre de la vitesse, vous devriez pouvoir reprendre le contrôle de la situation. En revanche, si l'avion part en piqué à basse altitude, il y a peu de chances que vous puissiez le redresser avant de toucher le sol. Entraînez-vous à plonger, mais ne tentez jamais de partir en piqué à moins de 5000 pieds d'altitude (cf. section REPRENDRE LE CONTRÔLE LORS D'UNE CHUTE pour plus de détails).

Wings of Destiny

LES FORCES GRAVITATIONNELLES

Les manœuvres effectuées par l'avion soumettent le pilote aux changements conséquents des forces gravitationnelles qui en résultent. L'unité de mesure de la gravité est le G : une personne debout sur le sol subit une gravité égale à 1G tandis qu'un pilote aux commandes d'un avion est soumis à des forces gravitationnelles dont l'intensité varie sans cesse. Lorsque ces forces atteignent une certaine intensité, le corps humain ne parvient plus à fonctionner normalement et un ou deux effets se font sentir sur le plan physique.

Les forces gravitationnelles dites 'positives', ressenties lorsque l'avion vire subitement ou monte fortement, peuvent empêcher le cœur de pomper suffisamment de sang vers le cerveau. Il s'ensuit une perte de la vue, suivi d'une perte de conscience si l'excès de forces gravitationnelles persiste. Ce phénomène porte le nom de 'black out'.

Les forces gravitationnelles dites 'négatives' se font sentir lorsque l'avion descend subitement en piqué. Lorsqu'elles atteignent une certaine intensité, le sang remonte vers le haut du corps et remplit les yeux. La vision se voile alors de rouge, et une sévère perte de vue s'ensuit.

DECOLLAGE

La plupart des missions du jeu Wings of Destiny débutent en cours de vol. Toutefois, si le cas se présente, il vous faudra décoller à partir d'une piste avant de pouvoir progresser dans la mission. Relâchez tout d'abord les freins des roues (appuyez sur les touches MAJ et 'Z'). Une simple pression permet de relâcher la puissance de freinage de 10%, il vous faudra donc répéter la manipulation plusieurs fois de suite pour relâcher complètement les freins. Leur statut figure à l'écran. Une fois que les freins sont complètement relâchais, accélérez à l'aide de la manette de gaz. Si vous vous servez du clavier, les touches '1'-'0' permettent de commander la manette. Accélérez progressivement pour éviter de faire basculer l'avion, mais poussez dès que possible les réacteurs de l'appareil au maximum de leurs capacités, mesurées en tours/min. Dès que l'avion atteint la vitesse de 80ml/h-130km/h, appuyez sur la flèche du bas du curseur pour soulever doucement le nez de l'appareil jusqu'à ce que l'avion ait complètement décollé. Vous devez ensuite rentrer le train d'atterrissage dès que possible après le décollage.

Une fois que vous avez quitté le sol, vous devez maintenir une accélération jusqu'à atteindre la vitesse de 150ml/h-240km/h sans pour autant monter brusquement, sans quoi vous perdrez le contrôle de l'appareil (au-delà, l'avion va assez vite pour permettre une vitesse ascensionnelle plus effective). Dès que la manœuvre a réussi, il est temps de vous mettre en position de combat. Cependant, pensez à vous familiariser auparavant avec les commandes de l'avion et à vérifier sa maniabilité.

Wings of Destiny

PILOTER VOTRE AVION

Faites pivoter votre avion vers la gauche ou vers la droite à l'aide des ailerons et du gouvernail. Pour virer de manière effective, il est recommandé d'utiliser également d'autres commandes en association avec les premières. Tout dépend du type de manœuvre que vous souhaitez accomplir. Par exemple, si vous n'utilisez que les ailerons pour tourner vers la gauche lors d'un combat direct sans variations d'altitude, l'avion pivote vers la gauche. Par conséquent, l'avion s'incline vers la gauche et il est probable que son nez commence à s'abaisser. Si vous désirez continuer à voler sur à la même altitude, vous devrez utiliser les gouvernails de profondeur pour relever le nez de l'avion et ainsi compenser la chute. Plus vous vous familiariserez avec le comportement de l'avion, plus vous parviendrez à déterminer comment utiliser ces effets à votre avantage et comment les contrôler. Toutefois, seule une pratique régulière vous permettra de développer cette compétence. En plus des ailerons, servez-vous du gouvernail de direction pour réussir à mieux contrôler vos virages. Cette maîtrise est particulièrement essentielle lorsque vous vous lancez dans un combat rapproché.

MONTER ET DESCENDRE

Servez-vous des gouvernails de profondeur pour remonter ou abaisser le nez de l'appareil de manière à monter ou descendre. Cependant, gardez à l'esprit les autres facteurs qui peuvent agir sur vos capacités à effectuer ces manœuvres. A ce titre, il est important que vous compreniez bien le concept d'énergie par rapport au vol.

ENERGY (ENERGIE)

Pour garantir les capacités de votre avion à monter ou à descendre, pensez à vérifier constamment vos réserves d'énergie, dans la mesure où un avion qui dispose de peu d'énergie n'est pas prêt à combattre. Si vous volez à basse altitude et à vitesse réduite, vous aurez peu d'énergie et serez dans l'incapacité de monter par manque de vitesse, ainsi que de plonger par manque d'altitude. De fait, vos options seront très limitées. Pour tenter de réapprovisionner vos réserves d'énergie, vous devrez voler parallèlement au sol et utiliser la manette des gaz.

Un avion qui vole haut mais à vitesse réduite dispose d'une grande réserve d'énergie. En effet, il peut plonger pour gagner de la vitesse puis, si le pilote le souhaite, utiliser la vitesse pour remonter de nouveau. Au cours d'un combat, un avion qui dispose d'une grande réserve d'énergie a donc un avantage certain par rapport à un avion qui a épuisé ses réserves, dans la mesure où un plus grand éventail d'options s'offre à lui.

Wings of Destiny

MANETTE DES GAZ

La manette des gaz est le principal outil de contrôle de la vitesse de l'engin. Cependant, gardez à l'esprit qu'il existe d'autres moyens de parvenir au même résultat. L'ascension et les virages ralentissent l'appareil, alors qu'une descente en piqué l'augmente. Un usage judicieux de la manette peut vous aider à atteindre la vitesse souhaitée alors que des manipulations à l'aveuglette peuvent avoir des résultats catastrophiques.

Si vous vous servez de la manette lors d'un plongeon en piqué à grande vitesse, vous serez soumis à des forces gravitationnelles insoutenables susceptibles d'endommager la carcasse de l'appareil et de vous rendre incapable de le redresser avant de toucher le sol. Gardez à l'esprit qu'il n'est pas nécessaire de voler aussi vite que vous le pouvez en toutes circonstances. A l'inverse, cela peut se révéler dangereux.. Vérifiez que vous êtes toujours en mesure de contrôler votre vitesse et de ralentir si nécessaire, en particulier lors d'un combat rapproché.

S'il est plus important que votre avion soit capable de virer, par exemple lors d'un combat d'avions de chasse, vous devez tenter de voler à votre vitesse optimale de combat (appelée « corner speed »). Elle correspond toujours à la vitesse la plus basse qui vous permet à la fois de tourner et de conserver votre résistance face aux forces gravitationnelles. Servez-vous de la manette des gaz pour ralentir ou accélérer afin de conserver votre vitesse.

UTILISATION DES ARMES

FIRING CANNONS (TIRER AU CANON)

Tous les avions disponibles dans le jeu Wings of Destiny sont dotés de canons. Pour tirer, il suffit d'appuyer sur la touche ' ?' du clavier ou sur le bouton 2 du joystick. La croix située au centre de l'écran vous permet de viser correctement l'avion ennemi. Gardez toutefois à l'esprit les principes du « tir dévié » lorsque vous alignez votre tir.

DEFLECTION SHOOTING (TIR DÉVIÉ)

Si votre adversaire n'est pas à portée lorsque vous ouvrez le feu, vos tirs seront perdus. Toutefois, même si l'ennemi est à votre portée, voire au centre de la cible, il y a de fortes chances que vous ratiez le tir. En effet, l'avion visé se déplace entre le moment où vous tirez et celui où les balles atteignent le point voulu. Pour anticiper et compenser cet effet, entraînez–vous au 'deflection shooting'. En d'autres termes, visez un point situé devant votre adversaire de manière à ce que les balles l'atteignent lorsqu'il atteint l'endroit anticipé. Cette compétence s'acquiert seulement avec de la pratique et exige que vous déterminiez au préalable certains facteurs tels que la vitesse relative des deux avions et l'angle entre l'ennemi et vous.

Plus l'angle qui existe entre l'ennemi et vous se réduit, plus la distance à viser devant votre adversaire diminue. Une fois que l'angle s'est réduit à tel point que vous vous trouvez juste derrière l'avion ennemi, il devient inutile de pratiquer le tir dévié. Toutefois, cette situation reste relativement rare.

FIRING ROCKETS (ENVOYER DES MISSILES)
Si votre avion dispose de missiles, appuyez sur la barre d'espace ou sur le bouton 2 du joystick pour tirer. Il est préférable de les utiliser pour tirer sur des cibles au sol.

RADIO
Tout au long de votre mission, vous entendrez des messages radio à différents moments : ces derniers sont importants et doivent être notés. Les messages apparaissent aussi à l'écran sous forme de texte. Vous avez également la possibilité de transmettre des messages radio au moyen du clavier. Ces derniers vous permettent de transmettre des instructions à vos ailiers et de demander des informations supplémentaires susceptibles de vous aider à accomplir votre mission. Les touches suivantes servent à envoyer des messages radio :
'T' – Demander une aide pour localiser la cible
Servez-vous de cette commande si vous avez besoin d'une assistance pour repérer l'emplacement de votre cible. Vous recevrez ainsi un message radio qui vous indiquera approximativement la position de votre cible par rapport à votre trajectoire. Cette information se traduit par la position des aiguilles sur un cadran d'horloge : par exemple, « avion ennemi à six heures » signifie que l'ennemi se trouve juste derrière vous. L'information est assortie d'une série d'indications sur le plan vertical : plus bas (low), même niveau (level), plus haut (high). La distance par rapport à votre cible est exprimée en milles ou en kilomètres selon le camp pour lequel vous vous battez.
CTRL + '`', '1', '2', '3', '4' – Formations des ailiers
Il existe 5 types de formations. Servez-vous de ces commandes pour ordonner un changement de position à vos ailiers.
CTRL + '5', '6' – Resserrer / Dissoudre une formation
Donnez à vos ailiers l'ordre de voler en formation serrée au moyen des touches CTRL + '5'. Pour dissoudre une formation, utilisez les touches CTRL + '6'.
CTRL '7' – Ordonner à un ailier d'attaquer la cible choisie
Si vous avez un avion ennemi en vue (entouré d'un rectangle rouge si vous avez activé la fonction correspondante), appuyez sur la touche de tabulation pour le sélectionner en tant que cible actuelle. Appuyez plusieurs fois sur cette touche pour passer en revue les avions ennemis à votre portée. Une fois que vous avez sélectionné votre cible, appuyez sur les touches CTRL +'7 pour donner à vos ailiers l'ordre de l'attaquer.
CTRL + '0' – Retour de l'ailier aux cotés du joueur
Cette commande vous permet d'ordonner à vos ailiers le retour en formation.

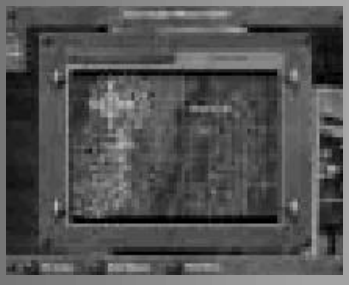
Wings of Destiny

MARQUEURS DE CIBLE

Pour un pilote de la Seconde Guerre Mondiale, il était vital de savoir repérer et identifier rapidement les avions. Sans aucun radar ou viseur sophistiqué à bord, le pilote devait compter sur les messages radio, ses ailiers et ses propres yeux. Au fur et à mesure que vous prendrez de l'expérience en matière de vol, vous parviendrez à identifier les autres avions, en particulier à distinguer les avions ennemis de vos alliés. Cependant, la présence de marqueurs à l'écran vous sera sans doute utile, surtout au cours de vos premières missions. Activez ou désactivez ceux-ci à l'aide de la touche 'Q'. Ces marqueurs entourent les différents objets à votre portée (avions, canons anti-aériens, navires, etc.) d'un rectangle vert pour les alliés ou rouge pour les ennemis. Un texte d'identification apparaît également à l'écran.

Notez bien que si cette fonction est activée, les marqueurs s'affichent même si l'objet identifié est trop loin pour être visible à l'œil nu. Bien que ces derniers soient fort utiles pour identifier les différents appareils, ils peuvent aussi servir à cibler un avion en particulier et vous permettre ainsi de donner à vos ailiers l'ordre de l'attaquer ou de le suivre. Appuyez sur la touche TAB pour sélectionner une cible : le rectangle change alors de couleur et devient violet. Appuyez plusieurs fois de suite sur cette touche pour passer d'une cible à l'autre. Dès que vous en avez sélectionné une, envoyez un message radio à vos ailiers pour leur communiquer l'ordre d'attaquer (cf. section intitulée RADIO pour plus de détails). Servez-vous également du marqueur violet pour vérifier que vous attaquez bien le même avion jusqu'à sa destruction.

CARTE DE LA MISSION



Cliquez sur MISSION MAP (CARTE DE LA MISSION) située sur la page MISSION BRIEFING (ORDRE DE MISSION). La carte indique la région survolée lors de la mission ainsi que les marqueurs qui permettent de repérer la location des forces alliées ou ennemies.

ATTERRISSAGE

Seules quelques missions de Wings of Destiny se terminent par un atterrissage et, le cas échéant, l'atterrissage ne conditionne pas la réussite de la mission. Toutefois, si vous souhaitez développer une gamme complète de facultés de vol et de combat, vous serez certainement désireux d'apprendre à faire atterrir votre appareil.

Rapprochez-vous de la piste d'atterrissage à un angle de 10° sous l'horizontale et ralentissez jusqu'à atteindre la vitesse de 80 ml/h – 130 km/h. Sortez le train d'atterrissage et abaissez les volets. Une fois que vous avez touché le sol, ralentissez le plus rapidement possible jusqu'à l'arrêt complet de l'appareil. Si vous ou ne parvenez pas à atterrir pour toute autre raison, il vous faut ABSOLUMENT reprendre de la vitesse pour tenter de remonter. Si vous oubliez d'accélérer, une vitesse réduite associée à un angle d'attaque élevé provoque la chute de l'appareil. Les conséquences sont désastreuses à une altitude aussi basse.

Wings of Destiny

UTILISATION DES DIFFÉRENTS MODES DE VUE

Dans Wings of Destiny, la vue par défaut donne sur l'intérieur du cockpit et vous permet de distinguer les différents instruments en haut du tableau de bord ainsi que de voir au-delà du nez de l'appareil. Servez-vous des touches du clavier numérique pour imiter les mouvements de la tête afin de visualiser les autres instruments à votre disposition et vérifier le ciel autour de votre avion. Prenez l'habitude de vérifier ces paramètres à intervalles réguliers, dans la mesure où ces réflexes peuvent vous sauver la vie lors d'une bataille.

Bien que la vue intérieure du cockpit soit la plus pratique pour de nombreux jeux, d'autres modes de vue peuvent vous être utiles à certains moments du jeu.

F1 – Vue intérieure du cockpit

F2 – Vue sur l'avion du joueur ou sur un objet sélectionné / Caméra libre

Il s'agit d'un mode de vue non fixe qui vous permet d'avoir une vue globale de votre appareil ou de l'objet sélectionné. Ce mode s'avère fort utile pour surveiller votre angle mort, derrière la queue de l'appareil.

F3 - Vue sur l'avion du joueur ou sur un objet sélectionné / Caméra fixe

F4 – Caméra volante

Ce mode vous permet de voir votre avion au moment où il passe devant la caméra. Il peut également vous fournir une image globale de la bataille qui se joue autour de vous.

F5 – Suivi de la caméra

Lorsque vous pourchassez une cible, ce mode de vue vous permet d'évaluer votre position par rapport à celle de l'ennemi. La caméra se fixe sur la cible choisit et la suit dans ses moindres mouvements.

RESTER EN VIE

L'art du combat aérien est un sujet aussi vaste que les principes fondamentaux du vol. Si vous souhaitez devenir un combattant redouté et auréolé de succès, vous devez vous familiariser avec un certain nombre de techniques et tactiques, que vous mettrez en application jusqu'à ce qu'elle deviennent une seconde nature.

Toutefois, avant d'atteindre un tel niveau d'efficacité, voici une liste de manœuvres de base à effectuer pour éviter de commettre les erreurs typiques des débutants.

VIRAGES MENEURS

Lors de vos premiers vols, vous serez tenté de voler à la rencontre d'un avion ennemi, voire de tenter quelques tirs alors que vous vous rapprochez l'un de l'autre, avant de vous dépasser mutuellement, puis virer pour répéter la même procédure. Pour un pilote qui manque d'expérience, cette manœuvre est certes la plus simple, mais également la moins satisfaisante. Les deux avions bénéficient alors d'un avantage similaire et ont donc peu de chances de toucher leur cible s'ils décident de tirer. En fin de compte, l'avion qui dispose des meilleures capacités de virage remporte l'avantage.

La manière la plus simple de renverser la situation lorsque vous volez à la rencontre de l'adversaire est d'effectuer un virage meneur. Il s'agit d'un virage effectué prématurément dans l'intention de vous retrouver à six heures par rapport à votre adversaire.

Pour réaliser la manœuvre correctement, commencez à virer avant de dépasser l'autre appareil. Si votre ennemi continue tout droit, vous vous retrouvez donc en vue de la queue de son l'avion. Il va sans dire que cette technique de base présente aussi des dangers : si vous tournez trop tôt, l'ennemi se retrouvera à six heures par rapport à votre appareil. Vous vous retrouverez donc dans le rôle du pilote pourchassé.

Presque toutes les manœuvres d'attaque effectuées le sont dans l'intention de vous retrouver à six heures par rapport à l'avion ennemi. Il s'agit à la fois de la position la plus sure pour vous et la plus dangereuse pour votre adversaire. Cependant, même si vous vous retrouvez dans la position souhaitée, cette manœuvre reste dangereuse à effectuer dans la mesure où elle ne fait usage d'aucun facteur essentiel : altitude, vitesse ou surprise.

POINT DE VIRAGE

Si vous vous trouvez à six heures par rapport à l'ennemi, vous avez un avantage incontestable. Toutefois, il va de soi que votre adversaire tentera lui aussi d'effectuer un virage de manière à reprendre l'avantage sur vous. Si le cas se présente, effectuez la manoeuvre suivante.

Si vous poursuivez votre adversaire dans le but de gagner du terrain sur lui avant de faire feu, il y a de fortes chances que ce dernier entame un virage. Si vous vous engagez dans ses traces, l'ennemi aura pris l'avantage sur vous et se retrouvera à six heures par rapport à votre avion. Plutôt que de tourner en même temps que votre adversaire, il est préférable de voler jusqu'au point où ce dernier a entamé son virage pour faire de même. De cette manière, vous parviendrez sans doute à conserver votre avantage tout en gardant la même distance entre les deux avions.

Wings of Destiny

IMPORTANCE DE L'ALTITUDE

Un avion qui vole à basse altitude et à une vitesse réduite se trouve dans une position dangereuse. Sans vitesse, il lui est impossible de s'élever. Sans altitude, il lui est impossible de plonger pour gagner de la vitesse. Pour lui permettre de conserver quelques options d'attaque, il est nécessaire d'accélérer à l'aide de la manette de gaz en restant à la même altitude. Il est alors en position de faiblesse face à une attaque éventuelle. Si vous disposez d'un avantage d'altitude par rapport à l'ennemi, vous avez la possibilité de plonger sur lui, puis de voler parallèlement au sol sur une courte distance de manière à aligner votre tir, puis à employer la vitesse acquise lors du piqué pour reprendre de l'altitude et répéter la même manœuvre. Même si vous ne le touchez pas du premier coup, vous le forcerez sans doute à effectuer une manœuvre défensive telle qu'un virage qui lui fera perdre de la vitesse et aggravera sa situation lors de votre prochain piqué. Gardez à l'esprit les autres facteurs qui peuvent jouer en votre faveur et améliorer d'autant plus votre avantage d'altitude. Si vous vous positionnez entre le soleil et l'ennemi lors de votre piqué, celui-ci n'aura quasiment aucune chance de vous voir. Pensez aussi à tirer profit des angles morts de l'avion ennemi : en règle générale, l'angle mort s'étend du dessus et de l'arrière de l'appareil à la zone situé devant et sous le nez de l'appareil (cette zone est donc invisible aux yeux du pilote ennemi). Cela ne signifie pas pour autant qu'elle n'est pas défendue : l'avion ennemi peut être accompagné d'un ailier chargé de surveiller son angle mort. Dans ce cas, vous risquez fort de vous transformer en cible avant de comprendre ce qui vous arrive. Toutefois, utilisez les angles morts à vote avantage pour déterminer votre trajectoire.

REPRENDRE LE CONTRÔLE LORS D'UNE CHUTE

Comme expliqué précédemment dans ce manuel, un avion chute lorsque le flux d'air qui passe au-dessus de la face supérieure de l'aile est perturbé. La portance diminue et une perte de contrôle s'ensuit. Les combats d'avions de chasse créent des conditions extrêmes alors que les avions tentent des virages serrés et changent constamment de vitesse pour essayer de prendre l'avantage et d'éviter d'être détruits. Il est assez courant de chuter dans de telles circonstances, d'où l'importance de pouvoir rectifier votre trajectoire. Avant touT, gardez à l'esprit que le fait de chuter à basse altitude a des conséquences désastreuses. Cependant, partant du principe que vous volez à une altitude suffisante (1500 pieds au minimum), vous devez relâcher les commandes et laisser l'avion partir naturellement en piqué. Attendez que l'avion ait pris de la vitesse pour tenter d'en reprendre le contrôle en tirant sur le manche à balai pour redresser le nez et éviter une collision avec le sol. N'essayez pas de reprendre le contrôle avant d'avoir atteint une vitesse suffisante sous peine d'aggraver votre situation. Notez bien qu'en raison des différents niveaux de réalisme appliqués dans le jeu, une fonction « anti-chute » est active en mode EASY (FACILE) si vous volez trop bas pour effectuer la manœuvre désirée.