

Red Baron 3-D



RED BARON 3D : MULTIJOUEUR

Suivez les étapes ci-dessus pour lancer une partie multijoueur RB3D :

1. Après avoir installé le jeu, à l'aide de votre Explorateur Windows®, ouvrez le répertoire E:/. Repérez le fichier "Server". Ouvrez celui-ci, lisez d'abord le fichier "Comment créer un serveur.txt", puis lancez le programme "Rb2serve.exe".
 2. Une fenêtre MS-DOS s'ouvrira avec le serveur activé. Minimisez celle-ci.
- N.B. Les étapes suivantes s'appliquent à tous les participants de la partie multijoueur.*
3. Depuis le menu "Démarrer", lancez le "Mode multijoueur de Red Baron 3D".
 4. Choisissez "Nouveau", le nom de votre pilote et appuyez sur entrée. Ensuite, choisissez "Se connecter".
 5. Vous verrez alors une fenêtre "Parties disponibles".
 6. Dans ce même écran est affiché le message suivant :
"Défaut Serveur Ping 0 Players : 0/64 Moyen Mêlée".
 7. Appuyez sur "Participer maintenant" après avoir choisi les options requises.
 8. Choisissez maintenant le type d'avion, l'aérodrome de départ.
 9. Appuyez sur "Décoller maintenant".
 10. Bonne chasse, Baron !

Sommaire de la section jeu

Installer le jeu.....	4
Démarrer le programme d'installation.....	4
Tester votre système.....	4
Choisir le type d'installation.....	5
Choisir le répertoire d'installation.....	5
Installer les gestionnaires Indeo et DirectX.....	6
Phase finale de l'installation.....	6
Démarrer le jeu.....	7
Démarrer le jeu avec la fonction AutoPlay.....	7
Démarrer le jeu au moyen d'un raccourci.....	7
Placer un raccourci Red Baron sur votre bureau.....	8
Tutoriel 1 : Envol immédiat.....	9
Commencer une partie « Démarrer maintenant ».....	9
Vues standards du cockpit.....	9
Vue panoramique du cockpit.....	10
Localiser l'ennemi.....	11
Piloter votre avion avec une manette de jeu.....	12
Combattre l'ennemi.....	14
Sortir de l'habitacle.....	14
Résumé.....	15
Tutoriel 2 : Modifier les préférences de jeu.....	16
Modifier les paramètres des missions.....	16
Décoller maintenant.....	16
Modifier le niveau de difficulté avec les paramètres de réalisme.....	18
Régler les paramètres audio avant l'envol.....	21
Optimiser les performances de jeu avant l'envol avec les paramètres graphiques.....	22
Régler en vol les paramètres audio et graphiques.....	25
Résumé.....	26
Tutoriel 3 : Missions en solo.....	26
Sélectionner une mission.....	26
Supprimer une mission.....	27
Instructions avant l'envol.....	28
Décoller depuis un aérodrome.....	28
Pilote automatique et systèmes de compression temporelle.....	29
Vues externes.....	31
Naviguer avec la carte de vol.....	32
Atterrir dans votre aérodrome.....	32
Résumé.....	34
Tutoriel 4 : Mode campagne.....	35
Créer un pilote.....	35
Charger et supprimer les pilotes.....	36

Revoir les instructions avant une campagne	37
Rapports de campagnes	40
Transfert dans une autre escadre.....	42
Résumé.....	42
Tutoriel 5 : Voler en ligne.....	43
Démarrer le mode multijoueur	43
Se préparer à voler en ligne.....	43
Trouver et participer à des parties en ligne.....	44
Types de parties multijoueurs	46
S'orienter	47
Différences entre le mode solo et le mode campagne	49
Résumé.....	50
Tutoriel 6 : Techniques de campagnes	51
Atelier de peinture	51
Photos de pilotes personnalisés.....	55
Ressusciter les pilotes	56
Supprimer les missions gênantes	57
Résumé.....	57
Tutoriel 7 : Créer des missions uniques.....	58
Localiser les as et les escadres	58
Etablir les conditions initiales des missions	59
Créer entièrement une mission	60
Générer une mission importante.....	63
Résumé.....	64
Références de jeu.....	64
Commandes clavier et de manette de jeu	64
Gouverner de l'avion	64
Gouverner de direction.....	65
Commandes du moteur	65
Commandes d'armement	66
Commandes de vues dans l'habitacle	66
Commandes de vues externes	67
Commandes de visée et de focalisation de la caméra	68
Commandes de transmission.....	69
Pilote automatique, compression temporelle et autres commandes.....	70
Diagrammes -- clavier et manette de jeu.....	71
Optimiser les performances de jeu	73
Types de missions pour les chasseurs et bombardiers	75
Remarques supplémentaires	77

DEMARRAGE

Installer le jeu

Important : avant d'installer Red Baron 3-D, il est important de fermer toutes les applications actives.

Démarrer le programme d'installation

Avant de jouer à *Red Baron 3-D*, vous devez installer le jeu sur votre disque dur. Commencez immédiatement la procédure :

Si la fonction **AutoPlay** de votre lecteur de CD-Rom (le paramètre par défaut) est activée, insérez simplement le CD de *Red Baron 3-D* dans le lecteur approprié. Une fenêtre, munie en bas de deux boutons, apparaît sur votre bureau après quelques secondes avec une photographie d'un homme d'équipage saisissant l'hélice d'un avion.

Si la fonction AutoPlay est désactivée, insérez le CD de *Red Baron 3-D* dans le lecteur de CD-Rom puis cliquez sur l'icône Poste de Travail placée sur votre bureau. Une fenêtre apparaît avec une liste de tous les lecteurs de votre système. L'un d'eux contient une icône avec une Croix de Fer intitulée **Red Baron 3-D**. Cliquez sur le lecteur de CD-Rom avec le bouton droit pour ouvrir un menu d'options puis sélectionnez AutoPlay avec un clic gauche. Une fenêtre, munie en bas de deux boutons, apparaît sur votre bureau après quelques secondes avec une photographie d'un homme d'équipage saisissant l'hélice d'un avion.

Cliquez sur le bouton **Installer Red Baron 3-D** pour lancer le programme d'installation.

Tester votre système

Le programme d'installation commence immédiatement par tester les capacités de lecture audio de votre système. Une petite fenêtre apparaît pour vous indiquer que la lecture d'un fichier numérique .WAV est en cours. Durant l'affichage de cette fenêtre, vous devriez entendre le son du moteur d'un avion durant sa mise en marche. Après avoir reproduit le son, le programme de configuration affiche une petite boîte de dialogue vous demandant si vous avez entendu le fichier audio.

Dans l'affirmative, répondez **Oui** en cliquant sur le bouton correspondant. Si vous n'avez pas entendu le fichier, cliquez sur **Non**. Une petite fenêtre apparaît pour vous demander si vous désirez des informations supplémentaires sur le problème en question. En cliquant sur le bouton " Oui ", vous lancerez l'aide du programme de configuration de Sierra On-Line pour vous aider à trouver la source du problème.

Choisir le type d'installation

La fenêtre suivante marque le début du processus d'installation. Elle indique que le jeu requiert entre 45 et 215 méga-octets d'espace libre sur votre disque dur. Il vous faut également 80 méga-octets d'espace libre sur le lecteur où le jeu est installé pour permettre l'utilisation d'un fichier d'échange.

Ne négligez surtout pas ces 80 méga-octets ! Si vous avez moins de 80 méga-octets d'espace libre au démarrage de *Red Baron 3-D*, le programme vous avertira que l'espace disque est insuffisant.

En général, plus la taille d'installation est importante plus la vitesse de jeu est favorisée. Si vous avez suffisamment d'espace, il est hautement recommandé de choisir l'installation complète, quelle que soit la vitesse de votre système.

Cliquez sur le bouton **Suivant** pour afficher l'écran où il vous est demandé de choisir une taille d'installation. Puis, cliquez sur l'option **Complète, Moyenne, ou Réduite**. Ensuite, sélectionnez **Suivant** pour continuer.

Choisir le répertoire d'installation

Le programme d'installation vous demande maintenant sur quel lecteur vous désirez installer **Red Baron 3-D**. L'emplacement par défaut est le lecteur **C:** dans le répertoire `\Sierra\RedBaron3D`.

Pour installer le jeu à un endroit différent, cliquez sur le bouton **Parcourir** pour ouvrir la fenêtre **Choisir un dossier**. Sélectionnez le lecteur où vous voulez installer le jeu dans la liste placée en bas.

Remarque importante : vous devez installer Red Baron 3-D dans un répertoire intitulé \Sierra\RedBaron3D. Exemple : si vous spécifiez que vous voulez installer le jeu dans le dossier \Games\RB2, Red Baron 3-D sera installé dans un répertoire nommé \Games\RB2\Sierra\RedBaron3D.

Une fois satisfait du choix de l'emplacement d'installation, cliquez sur le bouton Suivant. Les fichiers du jeu seront alors copiés sur le disque dur de votre ordinateur. Cette procédure peut prendre entre deux et vingt minutes selon la taille d'installation sélectionnée, et selon la vitesse de votre lecteur de CD-Rom et de votre disque dur.

Après avoir copié tous les fichiers nécessaires, vous êtes rappelé qu'il est important d'enregistrer le produit, et que le programme d'installation a placé une icône sur votre bureau pour accéder au service NetMarket. Sa présence n'est pas nécessaire avec *Red Baron 3-D* et vous pouvez donc la supprimer à tout moment.

Installer les gestionnaires Indeo™ et DirectX™

Ensuite, le programme d'installation vérifie que votre système est équipé du **programme Indeo™ Video™ Interactive** nécessaire pour l'introduction et les séquences vidéo du jeu. S'il est déterminé que ce programme est absent, une série de fenêtres apparaît pour vous guider tout au long du processus d'installation. Cliquez sur le bouton Suivant pour obtenir l'accord de licence puis sur **Oui** pour faire apparaître la fenêtre de sélection des divers types de systèmes. Sélectionnez **l'option Windows 95/98** puis cliquez sur le bouton Suivant. Vous obtenez alors une liste des gestionnaires à installer. Cliquez sur **OK** pour terminer l'installation de Indeo Vidéo Interactive. Ensuite, il vous est demandé si vous désirez consulter les remarques de mise à niveau. Vous pouvez sans problème cliquer sur **Non**.

Maintenant, le programme d'installation vérifie que votre système dispose de la version 5.0 ou ultérieure de **DirectX™**. Si elle n'est pas détectée, vous aurez la possibilité de procéder à l'installation. En cliquant sur **Oui**, la version 5.0 de DirectX™ sera installée sur votre ordinateur sans aucune intervention de votre part.

Phase finale de l'installation

Le programme d'installation vous demande ensuite si vous désirez placer un signet à la page web officielle de Red Baron pour Internet **Explorer™**. Sélectionnez Internet Explorer™ ou l'option **NE PAS installer de signets** puis cliquez sur le bouton **Suivant**. Par la suite, il vous sera peut-être demandé si vous voulez vous

connecter à l'Internet et vérifier les mises à jour de **Red Baron 3-D**. Pour l'instant, cliquez simplement sur le bouton **Non**.

Il vous est maintenant demandé d'enregistrer **Red Baron 3-D**. Pour ce faire, entrez simplement vos informations dans les formulaires proposés. Vous pouvez ultérieurement effectuer la procédure d'enregistrement en cliquant sur le bouton **Enregistrer plus tard**.

Après que les gestionnaires Indeo™ ou DirectX™ aient été installés, vous devrez redémarrer votre ordinateur avant de jouer à **Red Baron 3-D**. Cliquez simplement sur le bouton **Terminé** pour redémarrer votre système, sinon cliquez sur **Terminé** pour terminer l'installation et retrouver votre bureau.

Félicitations ! *Red Baron 3-D* est maintenant installé sur votre système.

Démarrer le jeu

Après avoir installé le jeu sur votre disque dur, vous pouvez démarrer le jeu de deux façons : avec l'option de lancement automatique ou avec un raccourci.

Démarrer le jeu avec la fonction AutoPlay

Si la fonction AutoPlay de votre lecteur de CD-Rom est activée, il vous faut simplement insérer le CD-Rom de *Red Baron 3-D* dans le lecteur approprié. Après quelques secondes, une fenêtre apparaît avec en bas deux boutons et une photo représentant un homme d'équipage saisissant l'hélice d'un avion. Cliquez sur le bouton **Jouer à Red Baron 3-D** pour démarrer le jeu.

Démarrer le jeu au moyen d'un raccourci

Durant l'installation de *Red Baron 3-D* sur votre système, un ensemble de raccourcis a été inclus pour le programme dans un dossier du menu **Démarrer**. Pour lancer le jeu, vérifiez d'abord que le CD de *Red Baron 3-D* se trouve dans le lecteur de CD-Rom. Ensuite, cliquez sur le menu **Démarrer** dans le coin en bas à gauche puis sur le dossier **Programmes** placé plus haut.

A présent, cliquez sur le dossier **Sierra** puis sur **Red Baron 3-D**. A l'intérieur de ce dossier se trouve un raccourci appelé **Red Baron 3-D**. Cliquez dessus pour démarrer le jeu.

Placer un raccourci Red Baron sur votre bureau

Le démarrage de **Red Baron 3-D** avec le raccourci du menu Démarrer nécessite au moins cinq clics. Pour gagner du temps au démarrage du jeu, il est possible de placer un raccourci sur votre bureau pour réduire la procédure de lancement du programme à un clic.

Pour placer un raccourci sur votre bureau, vous devez d'abord faire une copie d'un raccourci existant. Pour ce faire, cliquez sur le bouton **Démarrer** en bas à gauche de l'écran, puis sur **Programmes** placé plus haut. Localisez et cliquez sur le dossier **Sierra** puis sur **Red Baron 3-D**.

A l'intérieur de ce dossier se trouve un raccourci intitulé **Red Baron 3-D**. Au lieu de cliquer sur cette icône avec le bouton gauche, sélectionnez-le avec un clic droit pour faire apparaître un petit menu Action. Puis cliquez sur l'entrée **Copier** avec le bouton gauche.

A présent, cliquez n'importe où sur votre bureau avec le bouton droit pour voir le même menu que dans l'étape précédente. Sélectionnez l'entrée **Coller** avec un clic gauche et le raccourci **Red Baron 3-D** sera copié sur votre bureau. Vous pouvez ainsi accéder au jeu avec un seul clic.

TUTORIELS

*Remarque : ces tutoriels regroupent un ensemble d'instructions programmées, conçu pour vous enseigner les méthodes de jeu de **Red Baron 3-D** et les principes fondamentaux des combats aériens. Chaque tutoriel dépend des leçons apprises dans les tutoriels précédents, aussi tâchez de respecter l'ordre de ces leçons.*

*Ces tutoriels préconisent l'utilisation d'une manette de jeu Microsoft Sidewinder comme le montrent les diagrammes des **Commandes de manette de jeu** à la page 73 du manuel.*

*Si votre manette comporte moins d'axes ou de boutons, utilisez les touches équivalentes du clavier pour toutes les fonctions manquantes. Veuillez vous référer aux diagrammes des **Commandes clavier** à la page 74 du manuel.*

Si votre système de commande offre des fonctionnalités supplémentaires, référez-vous au manuel de votre manette de jeu pour toute instruction de configuration afin de l'adapter à vos besoins.

Tutoriel 1 : Envol immédiat

Au cours de cette leçon vous apprendrez à :

1. Démarrer une partie de l'option Décoller maintenant.
2. Utiliser les vues du cockpit.
3. Utiliser la vue panoramique du cockpit.
4. A localiser l'ennemi.
5. A piloter votre avion avec une manette de jeu.
6. A combattre l'ennemi.
7. Sortir de l'habitacle.

Commencer une partie Démarrer maintenant

En utilisant une des méthodes décrites précédemment, démarrez *Red Baron 3-D*. Après l'introduction, vous aurez accès au Menu principal du jeu. Cliquez sur Décoller maintenant placé en haut dans la rangée de boutons à gauche.

Conseil : vous pouvez passer l'introduction avec un clic gauche ou en appuyant sur la touche Echap du clavier.

Après une courte période de chargement, vous vous retrouvez au milieu des nuages dans le cockpit de votre avion de chasse, un Nieuport 28. Avant de poursuivre, appuyez sur la touche **pause** du clavier.

Conseil : les commandes de vues fonctionnent même quand la partie est en suspens. Vous pouvez interrompre la partie durant un combat pour vous orienter, ou pour identifier ou localiser un avion ennemi. Il est conseillé de ne pas trop s'habituer à cette fonction car elle n'est pas offerte dans les parties multijoueurs.

Vues standards du cockpit

Pendant que la partie est en suspens, profitons-en pour apprendre les principes fondamentaux du système de vues dans le cockpit.

Red Baron 3-D offre des vues standards, et un mode panoramique simulant les mouvements de la tête du pilote lorsqu'il regarde autour de lui. C'est ce qu'on appelle la vue "pivotante". Commençons par examiner le système de vues standards.

Au démarrage, vous regardez droit devant vous et la planche de bord domine la partie inférieure de l'écran. En déplaçant à gauche le chapeau multidirectionnel (ou le champignon) de votre manette de jeu, vous remarquez que vous regardez à gauche à l'extérieur du cockpit. Relâchez le chapeau multidirectionnel et vous voyez à nouveau droit devant vous. La planche de bord est maintenant partiellement dissimulée et vous avez une meilleure vue au-dessus de l'aile supérieure. Au relâchement d'une commande de visualisation ou quand vous retournez dans l'habitacle, vous retrouvez toujours la vue avant.

A présent, poussez le chapeau vers l'avant. La vue avant est légèrement inclinée pour vous permettre de voir la planche de bord. Effectuez une rotation avec le chapeau et vous obtenez huit angles de vue autour de l'avion. Relâchez-le et vous retrouvez la vue avant.

Maintenez la touche CTRL enfoncée tout en poussant le chapeau vers l'avant. La vue change et vous apercevez seulement la partie supérieure du champ de l'hélice. C'est la vue avant à 45 degrés et l'une des plus utiles en combat. Lors des combats tournoyants rapprochés, vous pouvez jeter un coup d'oeil sur l'ennemi et anticiper les manoeuvres qu'il pourrait tenter dans l'espoir de vous semer.

En maintenant la touche CTRL enfoncée et en regardant derrière vous, vous pouvez voir n'importe quel poursuivant en combat. L'utilisation de la touche CTRL avec le chapeau oriente toutes les vues standards à 45 degrés. En poussant le chapeau vers la gauche, vous regardez à gauche vers le haut à 45 degrés et en le poussant vers la droite, vous regardez à droite vers le haut à 45 degrés, etc.

Vue panoramique du cockpit

A présent, examinons l'option de vue panoramique.

Maintenez le bouton de rotation de la caméra enfoncé (le gros bouton près du chapeau de la manette de jeu Sidewinder). Les ailes perdent alors couleurs et textures, et les câbles sur les haubans disparaissent.

Appuyez toujours sur le bouton de rotation de la caméra tout en poussant la manette vers l'avant. La vue penche doucement vers la bas en direction de la planche de bord. Poussez le manche vers la gauche et la vue glisse doucement dans la même direction jusqu'à ce que vous soyez presque en face de la queue

de l'appareil. Poussez la manette vers la droite et vous remarquerez que vous n'avez toujours pas une vue directe de l'empennage.

Le cockpit pivotant simule le panorama accessible au pilote et la durée qu'il lui faut pour tourner la tête vers un angle de vue différent. Comme il est impossible à l'homme d'effectuer une rotation complète, l'habitacle ne pivote jamais à 360 degrés.

Quand vous relâchez le bouton de rotation de la caméra, la vue repasse à la vue avant.

Pour rester en mode panoramique, appuyez sur la touche **F2**. **F1** permet de retrouver le système de vues standards.

Localiser l'ennemi

Si vous appuyez sur la touche **Pause** quand l'habitacle apparaît, vous devriez voir un petit point noir au centre du pare-brise de l'avion. Il représente l'appareil ennemi que vous devez abattre. Toutes les parties de l'option Décoller Maintenant démarrent avec l'ennemi face à vous.

Appuyez maintenant sur la touche **E** du clavier. La vue se centre sur le point représentant l'ennemi et vous passez en mode panoramique (attesté par le manque de couleurs et de textures sur l'aile supérieure, et l'absence de câbles sur les haubans). Si l'ennemi n'était pas visible jusque-là, il devrait l'être maintenant.

La touche **E** active la fonction Viser l'ennemi. Elle modifie la vue et l'ennemi ciblé se retrouve au centre de l'écran. Selon l'assiette de votre appareil, la vue se déplace pour que l'ennemi soit toujours placé au centre de l'écran.

En présence de plusieurs avions ennemis, chaque pression sur la touche **E** permet de viser l'appareil suivant. Cette fonction est un système efficace d'identification puisqu'il permet de confirmer si les points au loin sont des engins amis ou ennemis. C'est aussi un moyen rapide de savoir si des avions ennemis se trouvent dans la région.

Appuyez sur la touche **Pause** du clavier pour continuer à jouer. La vue pivote sur le côté dès que l'avion ennemi quitte la ligne centrale de votre trajectoire de vol. Appuyez à nouveau sur la touche **Pause** pour suspendre l'action pendant que nous examinons les commandes de vol fondamentales.

Conseil : dans les missions du mode Décoller maintenant, il est possible de déterminer le type de l'avion

ennemi par ses actions dès que vous l'apercevez. S'il vire et se dirige droit vers vous, c'est un avion de chasse. S'il vire doucement pour s'éloigner de vous, c'est un bombardier ou un autre appareil équipé à l'arrière d'un mitrailleur.

Piloter votre avion avec une manette de jeu

La manette de jeu est le périphérique d'entrée le plus logique et le plus intuitif que vous puissiez utiliser dans une simulation de vol puisqu'elle reproduit, par sa forme et sa fonction, le manche à balai équipant la plupart des avions.

Dans le jeu, il existe quatre commandes de vol fondamentales : **la manette des gaz**, les ailerons, les gouvernes de profondeur et la gouverne de direction.

Examinons-les séparément :

La première et la plus fondamentale est la manette des gaz. Elle contrôle la puissance du moteur, tout comme l'accélérateur augmente la puissance de votre automobile pour lui permettre d'aller plus vite ou de monter les pentes abruptes. Vous pouvez contrôler cette commande avec le clavier ou la manette de jeu, ou les deux selon le cas. Si votre joystick est équipé d'une molette ou d'un curseur, vous pouvez contrôler le régime en les déplaçant vers le haut ou vers le bas.

Si vous préférez utiliser le clavier pour régler la puissance à un certain niveau, appuyez sur une des touches numériques placées transversalement en haut du périphérique. La touche **1** correspond au ralenti et la touche **0** au plein régime. Les touches placées entre les deux sont les phases linéaires des paramètres d'augmentation du régime moteur. Vous pouvez également augmenter la puissance d'un niveau en appuyant sur la touche “ = ”, et la réduire d'autant en appuyant sur la touche “) ”.

Les **ailerons commandent** le roulis de l'avion autour de son axe longitudinal. En poussant la manette vers la gauche, l'avion s'incline vers la gauche, et en la poussant vers la droite, l'appareil s'incline vers la droite. Si vous maintenez le manche incliné, l'avion poursuivra son inclinaison latérale dans la direction indiquée. Lâchez la manette pour cesser le roulis et vous notez que l'avion conserve l'attitude acquise au moment de l'interruption du roulis.

Les **gouvernes de profondeur** commandent les mouvements de tangage par rapport à un axe latéral parallèle aux ailes de l'avion. Si vous volez normalement les ailes parallèles au sol et que vous ramenez le manche vers vous, l'appareil cabrera. En poussant la manette vers l'avant, il piquera.

La **gouverne de direction** commande les mouvements de lacets de l'avion sur un plan horizontal. En sollicitant la gouverne de direction à gauche, la pointe avant glisse dans la même direction jusqu'à ce qu'il y ait roulis. En sollicitant la gouverne de direction à droite, vous engendrez la même action mais à droite. Cette surface mobile sert surtout à compenser un mouvement de lacet spontané, causé par le couple moteur ou la pesanteur lors d'un roulis. Si votre manette n'offre pas de commande de direction, il est possible d'utiliser les touches équivalentes du clavier.

La gouverne de direction permet d'orienter la pointe avant à droite ou à gauche. Toutefois, ce n'est pas de cette façon qu'il faut faire tourner l'avion. Un virage est un processus en deux phases. Tout d'abord, effectuez un roulis dans la direction désirée jusqu'à ce que les ailes soient à 45 degrés par rapport au sol. Ensuite, tirez sur le manche pour faire virer l'avion dans le sens désiré. En tirant légèrement sur la manette, l'avion vire normalement mais en la tirant à fond, le virage est plus serré. L'exécution d'un roulis en plaçant les ailes perpendiculaires au sol permet de réduire le rayon de braquage. Toutefois, quand les ailes sont verticales par rapport au sol, la portée est nulle et votre avion perdra rapidement de l'altitude.

Il est temps maintenant de rassembler toutes ces informations et de faire un essai ! Appuyez sur la touche **Pause** pour relancer l'action, et utilisez la manette de jeu pour orienter le pointeur de l'appareil vers l'avion ennemi. Si le mode de vue panoramique vous désoriente, ce qui est fréquent durant la procédure de familiarisation avec ce système, choisissez une vue standard en poussant le chapeau multidirectionnel vers l'avant. Concentrez-vous sur l'apprentissage du contrôle de l'avion puis suivez l'avion ennemi, et évitez de le dépasser en réglant la puissance du moteur.

Conseil : évitez des mouvements brusques quand vous utilisez la manette de jeu. Ceci peut générer une perte de vitesse et un déchirement des ailes quand elles sont mal conçues ou endommagées en combat. Un braquage excessif peut aussi entraîner des mouvements giratoires de la part de l'avion.

Combattre l'ennemi

Maintenant que la pointe avant de l'appareil est orientée vers l'avion ennemi, appuyez sur la gâchette et observez la trajectoire des balles. Vous avez un nombre illimité de munitions et vos mitrailleuses ne peuvent s'enrayer. Aussi, maintenez la pression sur la gâchette et réglez la visée jusqu'à ce que vos balles atteignent l'ennemi.

Entraînez-vous en vol à centrer le flot de balles vers l'appareil ennemi en évitant de le heurter. Pour l'instant, vous êtes sauf puisque l'option Collisions est désactivée mais il est déconseillé de se placer devant la cible au risque de vous faire tirer dessus !

L'objectif des missions de l'option Décoller maintenant est de vous donner un flot constant d'avions à combattre. Par défaut, un nouvel appareil est envoyé toutes les cinq minutes. Quand vous abattez un appareil, utilisez la touche **E** pour voir si d'autres ennemis se trouvent dans les parages. Si vous êtes seul, commencez à prendre de l'altitude !

Conseil : l'altitude est votre meilleur atout en combat. Vous avez ainsi suffisamment de place pour manoeuvrer sans craindre de vous écraser au sol, et vous pouvez également piquer pour vous détacher d'un combat. En réduisant votre altitude vous pourrez prendre de l'élan et piquer sur un ennemi, puis regagner de la vitesse pour monter.

Entraînez-vous à tirer sur les avions ennemis et méfiez-vous des appareils équipés à l'arrière de mitrailleurs. Rapprochez-vous d'eux en vous plaçant derrière, dessous ou sur un angle. Méfiez-vous également du sol ! Vous pouvez perdre beaucoup d'altitude en combat et risquez, si vous ne faites pas attention, d'accrocher une aile contre un arbre.

Sortir de l'habitacl e

Appuyez sur la touche **Echap** et le menu Quitter la partie apparaît avec plusieurs options.

Finir la mission – termine immédiatement la mission en cours.

Abandonner la mission – annule la mission en cours sans

sauvegarder les résultats.

Redémarrer la mission – redémarre la mission en cours depuis le début.

Retour à la simulation – efface le menu pour vous permettre de poursuivre le vol.

Quand vous vous écrasez en vol, le même menu apparaît sans l'option “ Retour à la simulation ”. Cliquez sur **Terminer la mission** pour retrouver le Menu Principal.

Au retour d'une mission, vous obtenez toujours un compte-rendu avec le détail de vos accomplissements durant le vol. La première partie offre une carte montrant la trajectoire de vol et les événements de la mission. En appuyant sur la touche **Entrée**, vous verrez l'événement suivant. Une pression sur la touche **Echap** replie la carte du compte-rendu et affiche l'écran du résumé de la mission. Appuyez sur **Echap** pour continuer.

Le tableau du compte-rendu contient un rapport de l'escadrille et indique votre statut et le nombre d'avions abattus.

Le bouton **Répéter** redémarre le compte-rendu depuis l'écran de la carte. Cliquez sur le bouton **Terminé** pour rejoindre le *Menu Principal*.

Résumé

Dans cette leçon, vous avez appris à démarrer et à terminer une partie du mode *Décoller maintenant*. Vous savez utiliser les vues standards et panoramiques dans le cockpit, et savez localiser les avions ennemis avec la touche **E**. Vous avez aussi appris à utiliser les commandes de pilotage et à vous servir de l'avion pour abattre l'ennemi. Recommencez cette leçon jusqu'à ce que vous maîtrisiez chaque concept et que vous puissiez contrôler l'appareil avec une certaine aisance.

Pour plus d'informations sur les techniques de pilotage, consultez les rubriques *Références de vol et Manoeuvres aériennes* dans la partie Historique du manuel. Le *chapitre Tactiques de la Première Guerre Mondiale* contient un exposé plus complet sur les tactiques de combat efficaces. Vous trouverez aussi les célèbres *Règles de Boelcke* rédigées en 1916, toujours applicables aujourd'hui par les pilotes de chasse.

Tutoriel 2 : Modifier les préférences de jeu

Dans cette leçon, vous apprendrez à :

- 1.Modifier les paramètres par défaut des missions du mode Décoller maintenant.*
- 2.Modifier la difficulté du jeu avec les paramètres de réalisme.*
- 3.Régler les paramètres audio du jeu avant l'envol.*
- 4.Optimiser les performances de jeu avec les paramètres graphiques avant l'envol.*
- 5.Régler les paramètres audio et graphiques en vol.*

Modifier les paramètres par défaut des missions Décoller maintenant

Dans le premier tutoriel, vous deviez affronter divers avions aux commandes d'un Nieuport 28. Une des meilleures caractéristiques de *Red Baron 3-D* est la possibilité de piloter plus d'une vingtaine d'appareils. Examinons les préférences de l'option *Décoller maintenant* pour apprendre à les modifier.

Dans le Menu principal, cliquez sur le bouton **Préférences** pour obtenir le menu correspondant. Puis, cliquez sur *Décoller maintenant* pour ouvrir un écran contenant sept paramètres gérant la composition des missions.

En haut de la fenêtre intitulée **Avion du joueur** apparaît le texte **Nieuport 28**. Il correspond à la sélection en cours. Au-dessous se trouve une liste des différents types d'avions que vous pouvez piloter. Vous pouvez la faire défiler vers le haut ou vers le bas en cliquant sur les flèches **haut/bas** à gauche.

La liste contient des avions *alliés* et *allemands* classés par ordre alphabétique. Elle inclut aussi une entrée intitulée *Aléatoire* qui, quand elle est sélectionnée, vous assigne un avion au hasard dès qu'une mission de l'option *Décoller maintenant* est générée.

Faites défiler la liste de l'**Avion du joueur** jusqu'à ce que l'entrée **Fokker Dr.I** apparaisse. Cliquez sur le texte **Fokker Dr.I**, et vous notez qu'il n'est plus de couleur blanche mais dorée. Cliquez maintenant sur **Sélectionner** en bas de la fenêtre pour que *Nieuport 28* soit remplacé par *Fokker Dr.I* dans la boîte de sélection actuelle.

Tout à fait à droite de la fenêtre *Avion du joueur* se trouve *Avion ennemi*, et dans la case de sélection actuelle apparaît le texte *Aléatoire*. En faisant défiler la liste des avions dans cette

fenêtre, vous remarquez que plusieurs appareils ne figurent pas dans la liste de ceux du joueur : il vous est impossible de piloter les bombardiers et les avions de reconnaissance.

Maintenant, faites défiler la liste des avions ennemis jusqu'à l'apparition du texte **Handley-Page 0/400**. Cliquez dessus pour le mettre en surbrillance puis cliquez sur le bouton **Sélectionner** pour en faire la sélection actuelle.

La boîte suivante à droite correspond au **Temps** et permet de configurer les conditions météorologiques pour la mission de l'option Décoller maintenant. Quand le ciel est dégagé, les avions ennemis peuvent être vus de loin mais quand les conditions sont orageuses, la visibilité est considérablement réduite. L'option la plus facile par défaut est Dégagé. Pour l'instant, ne la modifiez pas.

Sous la boîte Temps se trouve celle des **Saisons**. La saison influence la couleur du sol que vous voyez depuis le ciel et peut hautement affecter votre capacité à repérer les engins ennemis. La plupart des Nieuport arborent des motifs blancs difficiles à repérer à haute altitude quand le sol est recouvert de neige durant l'hiver. Mais l'été, un avion blanc se distingue clairement entre les champs et les arbres. En général, la visibilité par rapport au sol est meilleure au **Printemps** et en **Été**. Cochez la case de l'option désirée.

La première fenêtre de la rangée du bas, intitulée **Niveau de l'IA** ennemie, permet de contrôler l'aptitude des pilotes que vous affronterez durant les missions du mode Décoller maintenant. Cliquez sur les flèches haut/bas pour modifier le paramètre actuel. Vous pouvez faire de vos ennemis des **Novices**, des pilotes **Moyens**, des aviateurs **Expérimentés**, des **As**, ou des pilotes de la classe **Elite**. Vous pouvez également choisir l'option **Au hasard** pour que les pilotes des avions ennemis aient tous un niveau d'aptitude différent. Pour l'instant, conservez l'option Au hasard.

Le paramètre de la fenêtre **Nouvel ennemi actif** indique 5:00 minutes. Cela signifie qu'un avion est généré dans votre champ visuel toutes les 5 minutes en temps de jeu. Vous pouvez modifier l'intervalle entre 1 et 10 minutes ou choisir **Aucun ennemi** pour voler sans craindre d'être abattu. Réduisez l'intervalle de 5:00 à 2:00 minutes en vous servant des flèches à gauche de la fenêtre.

La dernière fenêtre est **l'heure du jour** que vous pouvez régler à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit entre 0:00 et 23:00 heures. Ce paramètre affecte les conditions d'éclairage

et l'emplacement du soleil dans le jeu. Quand l'option Eblouissement est activée, la position du soleil peut avoir beaucoup d'importance au niveau tactique. Utilisez les flèches haut/bas de la boîte correspondante pour régler l'heure à **12:00**, ce qui place le soleil au-dessus de vous.

En cliquant sur le bouton **Annuler**, vous annulerez tous les changements et serez renvoyé au menu *Préférences*.

Si vous appuyez sur le bouton Décoller maintenant, tous les changements seront sauvegardés et vous commencerez la mission avec les paramètres affichés.

Pour l'instant, cliquez sur **OK** pour sauvegarder toutes les modifications et retourner au menu *Préférences*.

Modifier le niveau de difficulté du jeu avec les paramètres de réalisme

Quelle que soit votre expérience en matière de simulations de combat aériens, *Red Baron 3-D* est conçu pour être stimulant et amusant. Le paramétrage des options de réalisme permet de réduire la difficulté sans trop faciliter le jeu au point de gâcher le plaisir.

Cliquez sur **Paramètres de réalisme** pour faire apparaître au centre de l'écran la fenêtre correspondante contenant un curseur et trois boutons.

Le curseur est en fait l'index de difficulté générale servant à réduire ou augmenter aisément la complexité du jeu. Le curseur devrait se trouver près du paramètre Faible.

Pour positionner le curseur, pointez simplement à l'endroit où vous voulez le placer puis cliquez. Vous pouvez également le faire glisser vers la droite ou vers la gauche en cliquant dessus tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé durant les déplacements avant ou arrière du périphérique en question.

Le bouton **OK** sauvegarde vos changements et referme les fenêtres sur l'écran tandis que l'option **Annuler** les referme sans sauvegarder les modifications. **OK** et **Annuler** ont la même fonction partout dans le jeu. En ne les mentionnant plus jusqu'à la fin du tutoriel, nous gagnerons du temps et de l'espace. Bien sûr, nous n'hésiterons pas à vous le préciser si vous devez cliquer sur l'un ou l'autre pour une raison particulière.

L'utilisation du curseur pour régler la difficulté du jeu ne permet pas d'activer ou de désactiver certains paramètres. Par conséquent, vous pouvez seulement régler le niveau de complexité au minimum ou au maximum.

Quand vous cliquez sur le bouton **Options de réalisme**, l'écran affiche toutes les options individuelles que vous pouvez régler. Le **Modificateur de score** au 3e rang indique un pourcentage de difficulté générale : 100% est considéré comme "réaliste" et tout chiffre inférieur indique un niveau "plus facile". Au-delà de 100%, la complexité est supérieure à la réalité.

Conseil : ne vous laissez pas intimider par ce chiffre et ne vous forcez pas à jouer à un certain niveau. Ce jeu a pour fonction de vous divertir, aussi mettez-vous au défi mais ne vous sentez pas obligé d'augmenter la difficulté à cause d'un critère arbitraire.

Onze paramètres de réalisme sont à votre disposition pour régler le jeu selon vos goûts. En partant de la rangée du haut, ces options sont les suivantes :

Vulnérabilité – Quand cette option est activée, les tirs ennemis peuvent endommager votre avion et vous pouvez être blessé. Une fois désactivée, vous et votre appareil devenez invulnérables même si vous vous écrasez au sol à grande vitesse.

Artillerie – Quand vous sélectionnez l'option **Limitée**, chaque mitrailleuse dispose seulement de 500 cartouches, et si la mission requiert des bombes ou des roquettes, leur quantité est limitée.

Carburant – Quand votre réserve de carburant est limitée, vous pouvez manquer d'essence durant les longues missions ou quand votre réservoir est percé par les tirs ennemis.

Effets de l'accélération – Quand cette option est activée, votre avion est sujet aux effets positifs et négatifs de la force d'accélération. Une force d'accélération négative se produit généralement quand vous volez en palier et que vous poussez le manche de pilotage vers l'avant. Des coupures de moteur momentanées peuvent alors se produire et avoir un effet significatif en combat. Une force d'accélération positive se produit quand vous effectuez un piqué et que vous tirez soudainement sur le manche à balai pour stabiliser l'appareil. La force générée par cette manoeuvre est suffisante pour arracher les ailes de l'engin surtout si elles sont mal conçues ou endommagées en combat.

Conseil : quand vous entendez un bruit de craquement durant une manoeuvre, ceci indique que la structure de l'avion est en train de subir des dégâts permanents pouvant entraîner des avaries structurelles en vol. Evitez toujours d'effectuer des manoeuvres pouvant endommager l'appareil.

Collisions – Quand cette option est activée et que vous percutez un avion, ceci entraînera sûrement la destruction des deux appareils. En désactivant cette option, tout impact avec d'autres engins ne cause aucun accident.

Eblouissement – Quand cette option est activée, l'éblouissement causé par le soleil quand vous lui faites face, réduit votre visibilité au point parfois de perdre de vue l'avion ennemi.

Enrayement – Les mitrailleuses de la Première Guerre Mondiale étaient peu fiables et avaient tendance à s'enrayer lors d'une utilisation continue ou quand elles étaient soumises à une grande force d'accélération. En désactivant cette option, vous pouvez tirer sans craindre un enrayement.

Conseil : l'emploi des mitrailleuses nécessite des tirs rapides et courts. Ceci empêche les enrayements et conserve les réserves de munitions.

Modèle de vol – *Red Baron 3-D* offre trois modèles de vol avec des niveaux de difficulté et réalisme accrus.

Le mode **Facile** classe les avions dans une des trois catégories : lents, moyens ou rapides. Ce mode de vol correspond plus au style "arcade" car il est très accommodant et parfait pour les débutants.

Le mode **Intermédiaire** utilise les variations des performances individuelles de chaque type d'avion. La puissance des moteurs a été accrue et les appareils sont plus "conciliants" car il est plus difficile d'effectuer une vrille ou de décrocher.

Le mode **Réel** est beaucoup plus réaliste mais implacable. Les décrochages accélérés, les vrilles, les moments de torsion et les effets gyroscopiques affectent tous votre avion une fois en vol. Les dégâts subis en combat peuvent sévèrement réduire les performances de votre appareil au point qu'il est quasiment impossible de le stabiliser. La maîtrise du contrôle de votre avion en mode Réel requiert des heures d'entraînement.

Facteur d'aptitude de l'ennemi – Grâce au curseur, vous pouvez régler le niveau d'aptitude général de tous les pilotes ennemis quel que soit leur niveau (novice, as, etc.). En réglant le facteur à **Minimum**, la compétence de tous les pilotes ennemis sera réduite. En choisissant **Maximum**, tous vos adversaires se débrouilleront mieux que d'habitude.

Effets des moments de torsion – Les effets gyroscopiques et les moments de torsion sont causés par le poids des pièces du moteur quand elles tournent dans un sens et qu'elles entraînent l'avion dans une direction ou dans l'autre. Les effets des moments de torsion sont surtout notables quand vous allez à vitesse lente ou rapide, au décollage ou lors des décrochages. Cette option est seulement disponible quand le modèle de vol Réel est actif. La désactivation des effets des moments de torsion réduit vos chances d'être pris dans une vrille dont vous ne pourrez pas vous sortir.

Remarque : les effets des moments de torsion ressemblent parfois aux problèmes d'étalonnage de la manette de jeu.

Instrumentation – L'instrumentation des avions de la Première Guerre Mondiale était très primitive comparée à celle d'aujourd'hui. L'utilisation d'un tableau de bord **Authentique** vous limite aux instruments disponibles à l'époque tandis que l'option **Équilibré** offre des instruments modernes plus courants comme un badin et un jaugeur carburant.

Après avoir réglé le niveau de difficulté selon vos préférences, cliquez sur le bouton **OK** pour sauvegarder les changements et retourner au menu Préférences.

Régler les paramètres audio avant l'envol

Cliquez sur le bouton **Paramètre audio** et une fenêtre apparaît au centre de l'écran avec trois curseurs destinés au réglage de la *Musique du shell*, des *Sons du shell* et des *Sons de la simulation*. Sous chaque curseur se trouve une case intitulée *Muet*.

Les curseurs permettent d'ajuster le niveau du son tandis que *Muet* désactive tous les sons correspondants.

Musique du shell correspond à la musique que vous entendez hors de la simulation.

Sons du shell correspondent aux clics que vous entendez quand vous cliquez sur un bouton.

Sons de la simulation correspondent aux sons des moteurs, des mitrailleuses et autres que vous entendez quand vous êtes dans l'habitacle.

Après avoir réglé les sons selon vos goûts, cliquez sur le bouton **OK** pour retrouver le menu *Préférences*.

Optimiser les performances de jeu avant l'envol avec les paramètres graphiques

Red Baron 3-D permet une fluidité des images aussi bien sur les ordinateurs lents et moins récents que sur les machines à la pointe de la technologie. Le paramétrage des détails graphiques détermine le taux de trames du jeu pour générer un bon fonctionnement.

Cliquez sur le bouton **Paramètres graphiques** et une fenêtre similaire à celle des *Paramètres de réalisme* apparaît au milieu de l'écran. Comme pour les *Paramètres de réalisme*, vous pouvez facilement régler le niveau de détails en déplaçant le curseur vers la droite ou vers la gauche.

Pour accéder aux paramètres graphiques plus détaillés, cliquez sur **Options graphiques** en bas de la fenêtre. Un écran apparaît avec 15 options configurables, qui en partant du coin en haut à gauche sont :

Détails des objets – Elle détermine la distance à laquelle sont représentés les détails des objets au sol. Avec **Loin**, vous obtenez un rendu intégral des détails jusqu'aux limites de votre champ visuel, ce qui ralentit le taux de trames.

Quand cette option est réglée à **Près**, les détails des objets ne sont pas visibles à moins d'être très près.

Détails des avions – Elle détermine la distance à laquelle les avions apparaissent en détail. Comme l'option précédente, la distance sélectionnée affecte le taux de trames du jeu. Toutefois, la distance à laquelle sont représentés les autres appareils détermine également la distance à laquelle vous pouvez les identifier et évaluer leur cap et leurs intentions.

En général, il est préférable de réduire les détails du sol que ceux des avions car ils ont peu d'incidence en combat.

Densité des objets – Cette option détermine le nombre d'objets représentés sur le sol. Un nombre important augmente l'aspect réaliste mais peut sévèrement réduire le taux de trames du jeu.

Ombres – Quand cette option est activée, tous les avions et les bâtiments génèrent des ombres selon la position du soleil dans le ciel. Elles sont utiles puisqu'elles permettent d'évaluer votre altitude au-dessus du sol, toutefois elles influencent sévèrement le taux de trames. Les ombres font partie des détails qu'il convient de désactiver en premier pour accélérer la vitesse du programme.

Hélices – Quand cette option est activée, l'hélice de votre appareil est représentée en vol mais elle obscurcit en même temps votre vue. En la désactivant, vous augmenterez le taux de trames.

Détails des combats – Quand l'option **Plus rapide** est sélectionnée, les graphismes secondaires, comme les nuages ou les textures des bâtiments, sont supprimés en combat. Ceci permet de compenser la réduction naturelle du taux de trames quand beaucoup d'avions doivent être représentés.

Détails maximums – Le rendu des détails des éléments du jeu, comme les bâtiments et les avions, s'effectue à deux niveaux. Quand l'option en question est activée, le plus haut niveau de détails est appliqué aux objets, et les mouvements des gouvernes de l'avion sont visibles à l'extérieur de l'habitacle. Quand elle est désactivée, les objets sont moins détaillés ce qui peut augmenter le taux de trames.

Taille des pixels – Cette option détermine les “mosaïques” de terrain utilisées pour le rendu du relief. L'option **Grands pixels** utilise une quantité inférieure de mosaïques aux détails réduits. Le sol a alors un aspect “mosaïque” mais le taux de trames est favorisé. L'option **Petits** utilise plus de “mosaïques” ou plus de détails, ce qui donne au relief une apparence plus régulière. En revanche, le taux de trames est ralenti.

Etendue du relief – Cette option détermine la distance à laquelle sont dessinés les polygones du relief. Tous les éléments placés au-delà de ces limites sont obscurcis par un effet de “brouillard”.

Détails du relief – Cette option détermine la distance à laquelle les polygones du relief sont remplis par les textures correspondantes. Pour éviter un relief formé seulement de polygones, il est conseillé de sélectionner un paramètre similaire ou plus grand que celui choisi pour *l'étendue du relief*.

Graphismes – *Red Baron 3-D* peut être exécuté en rendu logiciel ou matériel.

Quand vous choisissez **Mode fenêtre** pour les graphismes, le jeu apparaît dans une fenêtre sur votre bureau. Comme c'est la méthode la plus lente, il est recommandé de l'utiliser seulement sur les ordinateurs plus performants.

L'option **DirectDraw™** livre un rendu logiciel un peu plus rapide car le jeu occupe tout l'écran.

Le mode **Glide** est seulement disponible si vous disposez d'un accélérateur graphique 3D 3dfx avec les pilotes Glide 2.43 (ou ultérieurs). L'option plein écran offre les taux de trames les plus rapides. Les cartes Voodoo2™ requièrent la version 2.51 ou ultérieure.

Textures du relief – Cette option détermine la durée nécessaire au processeur pour lisser les bords des textures du relief. L'option **Lisse** permet de fondre les pourtours entre les différentes textures. Si vous possédez un pilote *Glide*, c'est la seule option disponible.

L'option **Normale** permet aux textures de terrain d'être représentées sans modifications ce qui avantage le taux de trames.

Quand vous sélectionnez **Aucune**, les textures de relief ne sont pas appliquées à la surface du terrain ce qui lui donne un aspect polygonal et un ombrage plat. Parmi les trois options, c'est celle qui favorise le mieux le taux de trames.

Textures des avions – Les avions des pilotes et des escadres possèdent chacun leurs propres motifs. Toutes les couleurs supplémentaires peuvent donc occuper de l'espace important en mémoire et ralentir le taux de trames.

L'option **Par défaut** autorise seulement l'utilisation d'un motif pour chaque avion tandis que **Personnaliser** permet l'emploi de plusieurs.

Nuages – La représentation des nuages et d’une écharpe basse nuageuse réduit considérablement le taux de trames sur les ordinateurs moins performants. Cette option peut donc être désactivée puisqu’elle a le plus grand impact.

Résolution – Le paramètre *Mode fenêtre* de l’option Graphismes contrôle la taille de l’écran. Sinon, il définit la résolution en mode plein écran. En général, une basse résolution permet un taux de trames supérieur.

Après avoir réglé les options graphiques, cliquez sur le bouton **OK** pour sauvegarder les changements et retourner au menu Préférences.

Régler en vol les paramètres audio et graphiques

Il est utile de régler les options graphiques avant l’envol mais il serait peu pratique de devoir retourner dans le shell pour effectuer des modifications. C’est pour cette raison qu’elles sont aussi disponibles dans l’habitacle.

Cliquez sur le bouton **Menu Principal** pour rejoindre le menu correspondant. Ensuite, cliquez sur **Décoller maintenant** pour retourner dans le cockpit. Une fois dans le jeu, appuyez sur la touche **Pause** pour suspendre l’action.

Placez le curseur n’importe où sur l’écran puis effectuez un clic droit. Un menu gris avec cinq boutons apparaît au milieu de l’écran.

Cliquez sur le bouton **Sons...** pour accéder aux commandes des Préférences audio. Vous pouvez régler le volume ou l’éteindre à cet endroit. Une fois satisfait du réglage, cliquez sur **OK** pour retourner dans l’habitacle. Dès que vous fermez un des écrans du menu *Préférences en vol*, le menu entier disparaît. Pour le faire réapparaître, effectuez un clic droit.

Cliquez à présent sur l’écran avec le bouton droit puis sélectionnez **Relief...** Il est possible de régler l’Etendue du relief et Détails du relief comme il est décrit précédemment. Vous pouvez aussi régler les détails des nuages en sélectionnant **Brume seulement** ou afficher toute la **Couche supérieure**. Cliquez sur **OK** pour effacer l’écran.

Effectuez un clic droit sur l’écran puis sélectionnez **Objets...** A cet endroit, vous pouvez régler les Détails des objets, les Détails des avions, et le niveau de Densité des objets comme il est décrit plus haut. Il est également possible d’activer ou de désactiver les Détails maximums, les Animations des

hélices, les Ombres au sol et les Détails des combats pour obtenir les mêmes effets mentionnés auparavant. Cliquez sur OK pour effacer la fenêtre.

Cliquez sur l'écran avec le bouton droit puis sélectionnez **Ecran...** Ce bouton permet de régler la résolution d'écran comme il est décrit plus haut. Cliquez sur **OK** pour effacer la fenêtre.

Une fois dans l'habitacle, appuyez sur la touche **pause** pour que l'action reprenne. Vous devriez vous trouver à bord d'un Fokker Dr.I, le célèbre triplan piloté par le Baron Rouge. Vous affronterez un ensemble de Handley-Page 0/400, un des premiers bombardiers armés de mitrailleuses. Comme vous avez une quantité illimitée de munitions, comptez le nombre d'engins que vous pouvez abattre avant de vous écraser ou d'être abattu. Dès que vous aurez fini, quittez en appliquant les méthodes apprises dans le premier tutoriel.

Résumé

Grâce à cette leçon, vous savez maintenant où se trouvent les options de préférences, vous savez comment les modifier et connaissez leurs fonctions. En expérimentant un peu, vous devriez pouvoir configurer le jeu pour permettre un bon fonctionnement, sans nuire à l'aspect amusant et stimulant.

Tutoriel 3 : Missions en solo

Dans cette leçon, vous apprendrez à :

- 1.Sélectionner une mission*
- 2.Supprimer une mission indépendante*
- 3.Voir l'exposé verbal avant le vol*
- 4.Décoller depuis votre aérodrome*
- 5.Utiliser le pilote automatique et les systèmes de compression temporelle*
- 6.Utiliser le système de vues externes*
- 7. Naviguer avec la carte de vol*
- 8. Atterrir à votre aérodrome*

Sélectionner une mission

Dans le Menu Principal, cliquez sur Mission unique. En bas de l'écran correspondant, se trouve un résumé avec les détails de la mission sélectionnée. Par défaut, c'est la mission As1 durant laquelle Manfred von Richthofen vous lance un défi.

Cliquez sur **Sélectionner une mission** et une fenêtre apparaît au milieu de l'écran. En haut se trouve une zone intitulée Commentaires de la mission où vous voyez un résumé de mission, identique à celui trouvé en bas de l'écran Mission unique. Au-dessous vous apercevez une liste des missions disponibles.

Une barre de défilement à gauche permet de parcourir les différentes pages pour trouver la mission que vous voulez accomplir. Chacune est identifiée par un nom de fichier, et indique le type de mission et l'escadre auprès de laquelle vous volerez.

Faites défiler la liste jusqu'à ce que vous trouviez **TUTORIEL1**, puis cliquez sur le nom de fichier pour sélectionner la mission. Vous remarquez que les Commentaires de la mission font place au contenu de la mission en question. Cliquez sur Sélectionner en bas de la liste pour **sélectionner** Tutoriel1.

Supprimer une mission

Cliquez sur le bouton **Sélectionner une mission** pour ouvrir la liste correspondante. Faites-la défiler, trouvez la mission **SUPPRIMEZMOI** puis mettez le nom du fichier en surimpression.

Ensuite, cliquez sur **Supprimer**. Une boîte de dialogue apparaît et vous demande de confirmer la suppression de la mission au cas où vous auriez cliqué sur le bouton par erreur. Comme nous voulons la supprimer, cliquez sur **Oui**.

Maintenant, faites défiler la liste des missions. Vous remarquez que la mission **SUPPRIMEZMOI** a disparu. Cliquez sur **Annuler** pour refermer la liste des missions et retourner à l'écran *Mission unique*.

Instructions avant l'envol

Cliquez sur le bouton **Briefing**. L'écran fait apparaître un tableau noir avec en haut des anneaux permettant le déroulement des cartes. Les informations indiquent que vous faites partie du 94th Aero Fighter Squadron et que nous sommes le 1er juin 1918.

Votre mission est une Patrouille aérienne de combat au-dessus d'un pont situé à environ 4 kilomètres de votre terrain d'aviation. Vous décollerez à 10:04 aux commandes d'un Nieuport 28.

Cliquez sur **Continuer** et la *carte de navigation* de la mission apparaît à droite du tableau. A gauche, se trouve le détail des points tournants (ou points de cheminement). Le premier est le terrain d'aviation depuis lequel vous devez décoller et n'est donc pas indiqué.

Le second est le pont, qui fait office de cible. L'arrivée à cet endroit est prévue à 10h06 à une altitude de 609 mètres. Le troisième point tournant est votre aérodrome que vous devez atteindre vers 10h08 à une altitude de 609 mètres.

Cliquez sur **Continuer** et la page affiche la formation que vous devez adopter en route vers la cible. Puisque la patrouille ne contient pas d'autres avions à part le vôtre, les autres appareils de la *formation standard serrée* à droite sont désélectionnés. Pour plus d'informations sur les diverses formations aériennes, consultez la rubrique correspondante aux pages 98 à 106 de la partie historique du manuel.

Cliquez sur **Continuer** et la page affiche la formation que vous devez adopter une fois à l'emplacement de la cible. Les formations en vol et les formations finales sont souvent identiques, comme c'est le cas ici.

Cliquez sur **Continuer** et la page affiche une photo de reconnaissance de la cible, qui dans notre exemple est le pont. Comme les photos reflètent toujours les caractéristiques du relief, vous remarquez une déclivité au nord de la rivière et à l'ouest de la cible.

Cliquez sur **Terminé** pour retourner à l'écran *Mission unique*.

Décoller depuis un aérodrome

Sélectionnez maintenant **Effectuer la mission** pour commencer la mission. Vous vous retrouvez dans l'habitacle, le moteur éteint. En haut de l'écran vous lisez : "Vous pouvez décoller maintenant". En tant que chef de dispositif et comme il n'y a pas d'autres avions, vous avez l'autorisation de décoller dès que vous êtes dans le cockpit. Quand votre formation est plus grande, il faut parfois attendre que les avions placés devant vous aient décollé avant d'avoir l'autorisation.

Avant le décollage, essayez de vous repérer. Pour l'instant, vous voyez seulement le ciel. Utilisez les vues standards et panoramiques pour regarder autour de vous depuis l'habitacle. Vous voyez que vous êtes garé sur la piste de votre aérodrome.

Après avoir observé les alentours, retrouvez la vue avant. La première chose à faire est de mettre le moteur en marche. En cas

de difficultés au démarrage, augmentez légèrement la puissance.

Dès le démarrage du moteur, l'avion commence à rouler doucement. Quand il avance sur le terrain légèrement irrégulier, l'appareil est secoué et vous entendez le frottement du patin sur le sol. Maintenant, mettez-vous en plein régime pour accélérer le déplacement de l'avion.

Le Nieuport 28 est un avion très stable qui décolle presque tout seul. La pointe avant devrait bientôt se stabiliser et le son des roues sera plus irrégulier pendant le soulèvement de l'appareil. Tirez doucement sur le manche jusqu'à ce que l'horizon frise le bas de l'écran. Vous effectuerez ainsi une montée rapide sous angle très faible. Montez pendant 15 à 20 secondes puis appuyez sur le bouton **Pause** pour suspendre l'action.

Conseil : pendant le roulement au décollage, certains avions ne vont pas assez vite pour stabiliser la pointe avant. Pour gagner suffisamment de vitesse, vous devez légèrement rabaisser le nez de l'appareil jusqu'à ce que le patin ne soit plus en contact avec le sol. Ceci permettra de gagner de la vitesse pour l'envol.

Félicitations ! Vous venez de décoller de votre aérodrome !

Pilote automatique et systèmes de compression temporelle

Red Baron 3-D offre trois types de pilotes automatiques pour vous assister au pilotage de votre appareil.

Le système le plus complet est le pilote automatique Intégral que vous activez en maintenant la touche **CTRL** enfoncée et en appuyant sur la touche **A** du clavier. Grâce à lui, l'avion peut décoller, prendre de l'altitude, participer à un combat et atterrir à votre aérodrome sans aucune intervention de votre part. En d'autres mots, c'est comme si l'ordinateur pilotait l'avion à votre place.

L'autre système est la version Navigation que vous enclenchez en maintenant la touche **ALT** enfoncée et en appuyant sur la touche **A** du clavier. Comme son nom l'indique, il dirige votre avion vers tous les points tournants assignés en respectant les changements d'altitude prévus. Toutefois, il ne permet pas de participer aux combats.

Le dernier type de pilotage automatique permet de voler En palier. Cette option est utile quand vous êtes loin de la

trajectoire de vol assignée et que vous avez un long chemin à faire avant de rejoindre votre aérodrome. Pour activer cette option, maintenez la touche **MAJ** enfoncée et appuyez sur la touche **A**.

Pour désactiver un des systèmes de pilotage automatique, appuyez sur la touche **A** sans utiliser **CTRL**, **ALT** ou **MAJ**. Pour passer d'un niveau à l'autre, sélectionnez simplement l'option désirée sans désactiver le système en cours.

Pour l'instant, choisissez le pilote automatique *Intégral* puis appuyez sur la touche **Pause** pour que l'action reprenne. Ensuite, maintenez la touche **CTRL** enfoncée et appuyez sur **A**. En haut de l'écran apparaît "Pilote automatique intégral activé". Vous ne contrôlerez plus la puissance et n'aurez plus accès aux autres commandes de l'appareil tant que le pilote automatique sera activé.

Les systèmes de pilotage automatique ont deux usages fondamentaux. Le maintien de la ligne de vol requiert de votre part beaucoup d'énergie et de concentration, ce qui vous laisse peu de temps pour scruter le ciel à la recherche d'avions ennemis. En activant un des systèmes, vous n'avez plus à vous soucier du contrôle de l'avion et pouvez passer votre temps à rechercher l'ennemi.

La deuxième raison est l'utilisation de la compression temporelle. Quand vous couvrez de longues distances, il faut parfois attendre longtemps avant de voir de l'action, et l'action représente tout l'intérêt du jeu.

La compression temporelle permet d'augmenter la vitesse de la simulation de 2, 4, 8 ou 16 fois. Appuyez sur la touche "\$" pour augmenter la vitesse d'un niveau ou sur "^" pour la diminuer d'autant. La pression de la touche "*" désactive instantanément la compression temporelle sans répéter les étapes inverses pour retrouver l'option standard.

Conseil : n'utilisez jamais la compression temporelle sans d'abord activer un des systèmes de pilotage automatique. Sinon, il vous sera impossible de contrôler efficacement votre appareil et vous irez vous écraser.

Trois événements désactivent automatiquement la compression temporelle. Le premier est la présence d'avions ennemis. Dès que le programme détecte des appareils ennemis à proximité, la compression temporelle est désactivée. Le deuxième est la coupure du pilote automatique pour passer au pilotage manuel. La compression temporelle est alors désactivée

pour éviter que vous alliez vous écraser. Le troisième est quand vous vous apprêtez à atterrir.

Conseil : il est impossible d'activer la compression temporelle en présence d'avions ennemis. Par conséquent, ce système est un bon dispositif d'avertissement.

Activez le pilote automatique permettant de voler en palier (**MAJ-A**). Ainsi, vous pouvez jouer avec la compression temporelle sans terminer la mission. Appuyez maintenant sur la touche “ \$ ” pour activer la compression temporelle. L'index 2x apparaît dans le coin en haut à droite de l'écran, et reste apparent jusqu'à ce que vous désactiviez l'option en question.

Appuyez plusieurs fois sur “ \$ ”, et la vitesse du jeu est doublée à chaque pression de la touche correspondante. Si vous appuyez sur la touche “ ^ ”, le programme ralentit à chaque fois de moitié. A présent, appuyez sur la touche “ * ” pour désactiver la compression temporelle.

Vues externes

Si vous êtes toujours en vol, appuyez sur **ECHAP** pour accéder au menu Sortie et sélectionnez **Redémarrer**. Si vous êtes déjà au sol, le menu devrait être affiché.

Une fois dans l'habitacle, décollez, prenez de l'altitude et appuyez sur **CTRL+A** pour activer le pilote automatique intégral. Continuez à gagner de l'altitude jusqu'à ce que l'avion soit stabilisé puis activez le pilote automatique permettant de voler à niveau. Vous pourrez ainsi vous habituer au système de vues externes sans suspendre la partie.

Appuyez sur la touche **F5** du clavier et vous obtenez une vue externe de l'empennage de votre appareil, appelée également mode poursuite. Cette vue fixe est tout à fait favorable pour contrôler votre avion.

Appuyez maintenant sur **F4**. Il est probable que vous ne remarquiez aucun changement immédiat. Toutefois, si vous appuyez sur le bouton de la caméra du joystick tout en déplaçant le manche, la caméra pivotera autour de l'avion et vous pourrez voir dans n'importe quelle direction. C'est la vue de la Caméra externe.

Conseil : durant les patrouilles sur le front, la vue de la caméra externe est probablement la plus utile. La touche E permet de localiser l'ennemi et d'effectuer librement un panoramique dans n'importe quelle direction.

Les vues obtenues avec les touches **F6** et **F7** sont intéressantes mais peu utiles. La touche **F6** déclenche le mode poursuite retardée. Essayez-la pour voir comment elle diffère de la vue du mode poursuite standard. **F7** est la vue de passage qui correspond plus à une vue cinématographique qu'à une vue de combat.

Les deux dernières vues sont activées au moyen des touches **F3** et **F8**. **F3** est la vue externe panoramique, identique à celle obtenue avec la touche **F4** et quand vous sélectionnez un ennemi avec la touche **E**. **F8** est très similaire sauf qu'elle offre une vue de votre avion depuis la cible. C'est la vue de la cible.

Naviguer avec la carte de vol

Si vous avez respecté les instructions des tutoriels, il est possible que vous ayez dépassé le pont depuis longtemps et que vous survoliez la Manche. Pour le savoir, consultez la carte de vol.

Vérifiez que le voyant **Verr num** est allumé puis appuyez sur la touche **0** du pavé numérique. Une carte de vol apparaît partiellement sur l'écran. Votre trajectoire est indiquée en jaune et rouge, et un petit avion jaune marque votre emplacement actuel.

Comme la région représentée sur la carte est limitée, il est facile de voler au-delà. Dans ce cas, un petit chevron blanc placé au pourtour du plan pointe vers votre emplacement. Le haut de la carte indique toujours le nord.

Les symboles offerts représentent les caractéristiques principales du relief. Les cartes des pages **119** à **123** dans la rubrique historique comportent une légende pour vous aider à faire correspondre les objets du sol à ceux de la carte.

Pour revenir à la vue standard, poussez le chapeau multidirectionnel vers l'avant ou appuyez sur la touche **0** du pavé numérique.

Atterrir dans votre aérodrome

A présent, il est temps de rassembler toutes ces informations et d'effectuer une vraie mission. Redémarrez la mission, mettez le moteur en marche et décollez.

Une fois dans le ciel, montez jusqu'à environ 600 mètres d'altitude. Vérifiez votre compas et virez jusqu'à ce que vous alliez en direction du nord.

Utilisez les vues internes et externes pour localiser le pont qui se trouve seulement à deux kilomètres. Aussi il devrait être facile à repérer.

Continuez jusqu'à ce que l'avion ait survolé le pont pour satisfaire les conditions de la mission. A présent, faites demi-tour et volez vers le sud en direction du terrain d'aviation puis enclenchez le pilote automatique intégral dès que vous vous rapprocherez. Une des meilleurs façons de maîtriser les techniques de l'atterrissage est d'abord d'observer la manoeuvre. Par conséquent, laissez le pilote automatique le soin de faire atterrir votre avion. Durant la procédure, notez l'angle d'approche et la vitesse. Observez également comment la commande des gaz est utilisée pour maintenir la vitesse.

Dès que l'avion s'arrêtera, recommencez la mission. Volez vers le pont puis dirigez-vous vers le sud en direction du terrain d'aviation. Une fois à proximité de l'aérodrome, réduisez la puissance à 50 ou 60% puis descendez jusqu'à ce que vous soyez à 50 mètres du sol. Le terrain d'aviation est orienté d'est en ouest, aussi effectuez une approche indirecte en survolant l'ouest de l'aérodrome puis volez vers l'est, parallèlement au terrain, à environ cent mètres au sud des bâtiments.

Après avoir dépassé l'extrémité du terrain d'aviation, inclinez l'appareil vers la gauche puis virez doucement de manière à l'orienter vers l'ouest et à l'aligner par rapport au milieu de la piste. Si vous n'êtes pas aligné, stabilisez l'avion et continuez à voler vers l'ouest jusqu'à dépassement des limites du terrain d'aviation. Ensuite, virez à gauche puis faites demi-tour pour recommencer la manoeuvre. Continuez jusqu'à ce qu'il soit aligné.

*Conseil : il arrive souvent que la vue soit bloquée par votre appareil et il est alors très difficile de voir la piste durant l'approche. En appuyant sur **ALT-T** (en mode *Glide* seulement), votre avion devient transparent et il est possible de voir la piste sans modifier l'assiette.*

Si vous êtes orienté vers l'ouest et face au terrain d'aviation, réduisez la puissance à 30% puis amorcez la descente jusqu'à ce que vous ayez atterri en bout de piste. Ensuite, passez au ralenti puis roulez jusqu'à l'arrêt.

Durant les premiers essais à l'atterrissage, les ambulances sont souvent à l'oeuvre... Mais ne vous inquiétez pas. Avec du temps et de l'entraînement, cette manoeuvre sera bientôt un jeu d'enfant !

*Conseil : la réussite d'une mission ne dépend pas de l'atterrissage. Dès que votre terrain d'aviation est en vue, appuyez sur **ECHAP** pour accéder au menu Sortie puis sélectionner **Terminer Mission**. Vous rejoindrez votre escadre sans être pénalisé.*

Résumé

Au cours de cette leçon, vous avez appris à sélectionner et à réaliser une Mission unique. Vous savez comment effacer les missions sur votre disque dur grâce à l'option **Supprimer** dans la liste des missions. Vous avez appris à consulter le briefing avant l'envol et à vérifier la trajectoire de vol et la photo de reconnaissance.

Dans l'habitacle, vous avez appris à démarrer le moteur et à décoller, et êtes conscient des limitations qui entrent en jeu quand vous appartenez à un plus grand dispositif. Vous vous êtes familiarisé avec les systèmes de pilotage automatique Intégral, Navigation et En palier, et savez les désactiver en appuyant sur la touche **A**.

Vous avez appris à enclencher la compression temporelle et à la désactiver par incréments ou d'un seul coup. Vous avez examiné le système de vues externes et observé comment la caméra permet de voir entièrement le ciel en la déplaçant autour de l'appareil.

Vous avez étudié la carte de vol et appris à vous orienter en vous référant à la trajectoire de vol et au symbole représentant votre avion. Vous savez comment agir au cas où vous voleriez au-delà des limites de la carte, et avez observé les techniques d'atterrissage employées par le pilote automatique, avant de les mettre en pratique. Enfin, vous savez qu'il n'est pas nécessaire d'atterrir pour réussir une mission.

Tutoriel 4 : Mode campagne

Durant cette leçon, vous apprendrez à :

1. *Créer un pilote*
2. *Charger et supprimer les pilotes*
3. *Examiner les rapports de missions des campagnes*
4. *Voir les rapports de campagnes*
5. *Vous faire transférer dans une autre escadre*

Créer un pilote

Une des caractéristiques principales de *Red Baron 3-D* est de pouvoir assumer le rôle d'un aviateur sur le Front Ouest. Votre pilote (vous) volerez avec différentes escadres aux côtés d'as célèbres comme Werner Voss ou Albert Ball. Si vous décidez de voler durant toute la durée de la guerre, vous assisterez à la mise en service de nouveaux appareils et découvrirez de première main qu'il est parfois frustrant de combattre à bord d'un avion peu performant... Tout comme il est vivifiant de savoir que vous détenez un avantage technique par rapport à vos malheureux adversaires.

Dans le *Menu Principal*, cliquez sur le bouton **Campagne** pour ouvrir un dossier de pilotes, actuellement vide. Vous devez d'abord sélectionner l'armée dans laquelle vous servirez puis créer un pilote britannique, allemand, français ou américain. Cliquez sur l'onglet **Armée** puis sur le bouton **Américaine**. A droite du dossier, les champs *Date*, *Armée*, *Grade* et *Date d'enrôlement* sont déjà remplis.

Puisque les Américains n'étaient pas officiellement impliqués dans la guerre, la date d'entrée en service par défaut d'un pilote américain ne démarre pas avant le 1er mars 1918. Toutefois, il lui est possible de commencer plus tôt. Cliquez sur l'onglet **Date d'enrôlement** à gauche du dossier pour voir une liste des dates valides de départ. Toutes commencent au premier jour de chaque mois entre le 1er janvier 1916 et le 1er novembre 1918.

Sélectionnez le **1er janvier 1917** pour démarrer environ un an avant la date normale. Une fenêtre apparaît pour vous informer que les Américains enrôlés avant le 16 février 1918 serviront aux côtés de l'armée de l'air française dans l'*escadrille Lafayette*. Cliquez sur **Continuer** pour accepter ces conditions. Les valeurs des champs *Date*, *Armée*, *Grade* et *Date d'enrôlement* se modifient, et les zones de l'*Escadre*, l'*Aérodrome* et la *Région* sont déjà remplies.

A présent, cliquez sur l'onglet **Escadres**. En tant que pilote français, vous avez un ensemble d'escadres à votre disposition. Toutefois, comme vous voulez créer un pilote américain, ne changez pas l'unité sélectionnée. Cliquez sur **Annuler** pour retourner au dossier sans effectuer de changements.

Maintenant, cliquez sur l'onglet **Grade**. Vous pouvez démarrer la partie à n'importe quel grade offert dans l'armée choisie. Aux rangs inférieurs, vous devrez toujours fermer la patrouille, vous serez toujours assigné aux avions de l'escadre les moins récents et serez promu selon vos exploits aériens.

Au plus haut grade, et en tant que commandant d'escadre, vous pouvez modifier l'escadrille et l'affectation des avions. Cliquez sur le bouton **Capitaine** pour sélectionner le plus haut grade français et pour commander *l'escadrille Lafayette*.

Maintenant, placez le curseur de la souris à droite du dossier. Le pourtour du pointeur devient blanc quand il est posé sur les champs *Armée*, *Grade*, *Date d'enrôlement* et *Escadrille actuelle*. En cliquant sur ces zones ou en appuyant sur la touche **Entrée**, vous activerez les menus de sélection comme si vous cliquez sur l'onglet correspondant à gauche du dossier.

Cliquez sur *Aucune photo disponible* pour faire apparaître une photographie dans la fenêtre correspondante. Chaque clic à cet endroit permet de passer à la photo suivante de la liste. Cliquez jusqu'à ce que vous trouviez celle qui représentera votre pilote.

A présent, cliquez sur Nom de famille sous la photo et entrez un nom pour votre pilote. Ensuite, appuyez sur la touche **Entrée** ou cliquez sur le champ Prénom pour entrer un prénom. Enfin, cliquez sur **Terminé** et le menu Campagne apparaît après quelques secondes.

Félicitations ! Vous venez de démarrer une carrière aux côtés de la célèbre *Escadrille Lafayette*.

Charger et supprimer les pilotes

Dans le menu Campagne, cliquez sur **Nouveau pilote**. Un dossier similaire à celui présenté dans la phase précédente, apparaît. Vous remarquez que la Page 2 du dossier est vide et que le bouton Précédent est actif.

Cliquez sur **Précédent** pour passer à la Page 1 contenant le pilote préalablement créé. Le bouton Page Suivante est maintenant actif mais Précédent ne l'est plus. Si vous avez sauvegardé plus d'un pilote, l'utilisation des boutons Précédent

et Page suivante permet de passer de l'un à l'autre jusqu'à l'apparition du dossier désiré. Ensuite, vous n'avez plus qu'à cliquer sur **Terminé**.

Pour supprimer un pilote, il suffit simplement d'afficher son dossier et d'appuyer sur le bouton **Supprimer**.

Maintenant, sélectionnez le pilote préalablement créé puis cliquez sur **Terminé** pour retourner au menu Campagne.

Revoir les instructions avant une campagne

Cliquez sur le bouton **Mission suivante** pour voir le tableau, déjà familier, décrivant votre mission. Utilisez les instructions des leçons précédentes pour visualiser les données importantes de votre prochaine mission, puis cliquez sur **Terminé** pour rejoindre le menu *Mission Suivante*.

En cliquant sur le bouton **Revoir briefing**, vous constatez que le rapport est identique à celui que vous venez de voir. Si certaines parties du briefing vous ont échappé, vous pouvez à nouveau les examiner avant de décoller. Cliquez sur **Terminé** pour retourner au menu *Mission Suivante*.

Le briefing contient beaucoup de renseignements utiles sur la mission suivante. Toutefois les plus importantes se trouvent ailleurs. Cliquez sur le bouton **Plan de vol**, et le tableau apparaît brièvement avant de faire place à une carte de la région affichant en rouge votre trajectoire de vol.

Quand vous déplacez le curseur de la souris sur la carte, il se transforme en loupe. Placez-le sur la trajectoire de vol puis cliquez pour effectuer un zoom avant et pour voir des détails supplémentaires. Cliquez pour zoomer à nouveau et pour afficher sur la carte une quantité de détails maximum.

A présent, posez le curseur au bord de la carte pour la faire défiler dans la direction correspondante. Ensuite, double-cliquez avec le bouton droit pour zoomer vers l'arrière et pour que la carte reprenne sa taille initiale. Si vous ramenez le curseur vers la légende en bas à gauche de l'écran, le pointeur se change en "main" dès que vous le placez sur les noms des symboles. En cliquant sur les symboles ou les cases à gauche, vous les supprimerez de la carte. Cliquez à nouveau pour afficher les types d'objets correspondants.

Vous avez probablement remarqué la fenêtre blanche du résumé de mission dans le coin en haut à gauche de la carte. A cet endroit sont indiqués le numéro de l'escadrille, l'heure de décollage, le type de mission, la cible et sa distance, le nombre d'avions dans le dispositif et le nombre de points tournants sur

la trajectoire de vol. Si vous faites partie du groupe affiché, le résumé l'indique par l'appellation "l'escadrille du joueur".

Cliquez maintenant sur le bouton **Suivant** dans le coin en bas à droite du résumé de la mission. La trajectoire de vol et les renseignements de la mission varient selon si votre escadre doit effectuer plusieurs missions le même jour. Chaque clic sur **Suivant** affiche dans le résumé des renseignements sur l'escadrille suivante jusqu'à l'affichage du dispositif initial. Le bouton **Préc.** permet de consulter la même liste en procédant à l'inverse.

Retrouvez le résumé de votre escadrille puis cliquez sur le bouton **Points Tournants**. La fenêtre actuelle fait place à une liste de tous les points de cheminement sur votre trajectoire de vol. Sur la carte, un de ces points clignote en blanc et dans le résumé, l'un d'eux est entouré de jaune. En cliquant sur un des points tournants de la liste, vous remarquez que celui qui lui correspond sur la carte clignote en blanc.

Chaque point de cheminement de la liste indique le point de repère principal, l'action que vous devez entreprendre, l'altitude en mètres et l'heure d'arrivée à l'endroit en question. A droite de la liste se trouvent quatre boutons fléchés. Ceux munis de flèches doubles vous ramènent au début ou à la fin de liste des points tournants. Les flèches simples permettent de faire défiler la carte vers le haut ou vers le bas, une ligne à la fois.

Cliquez sur le premier point de cheminement intitulé *Décollage* puis sélectionnez **Ajouter**. Un nouveau point tournant est ajouté entre le premier et le second de la liste, près du repère le plus proche du point tournant précédent.

Cliquez sur le nouveau point tournant puis sur **Modifier** pour ouvrir l'écran correspondant. Vous pouvez changer l'altitude en route vers le point tournant, l'action en vol, l'action au point de cheminement, la formation en vol et celle adoptée au point tournant. Pour l'instant, ne changez rien et cliquez sur **Annuler** pour ouvrir la liste des points de cheminement.

Effectuez un zoom avant complet pour voir clairement les points de repère et les points tournants. Placez le curseur sur le point de cheminement clignotant et le pointeur se change en "main". Cliquez et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé puis faites glisser le point tournant vers un autre repère, maintenant entouré en rouge. Relâchez le bouton et le point tournant se trouve au nouvel emplacement.

En général, il est inutile de modifier les points de cheminement. Dans notre exemple, il n'était pas nécessaire d'en

rajouter un à la trajectoire de vol. Aussi, sélectionnez le nouveau point tournant et cliquez sur **Supprimer** pour le faire disparaître de la carte avec la trajectoire de vol correspondante. Maintenant, cliquez sur **Escadrilles** pour ouvrir l'écran du résumé du dispositif.

Tous les changements appliqués au parcours de la mission ont peut-être affecté la synchronisation. Aussi, sélectionnez **Restaurer la trajectoire** dans le résumé de l'escadrille pour repasser au plan de vol initial.

Cliquez sur **Escadre** et le résumé affiche une liste de toutes les missions assignées à votre escadre. La carte affiche également les trajectoires de vol de toutes les escadrilles. Cliquez sur **Terminé** et la carte s'enroule pour laisser place au tableau indiquant toutes les missions assignées à votre escadre, les dispositifs chargés de les exécuter, et les avions utilisés. Un des anneaux de la carte en haut du tableau est rouge, signalant que c'est la carte de la région de votre mission. Pour la revoir, cliquez sur l'anneau.

En tant que commandant d'escadre, vous pouvez modifier les caractéristiques de toutes les missions affichées. Quand vous placez le curseur sur le nom d'un pilote d'une escadrille particulière, ce dernier s'entoure d'un trait blanc. Cliquez et maintenez le bouton gauche enfoncé puis faites glisser le nom en question sur le nom d'un aviateur d'un autre dispositif. Dès que le nom du second pilote s'entoure d'un trait blanc, relâchez le bouton. Les deux pilotes ont alors changé d'escadrille. Vous pouvez agrandir une formation en assignant un pilote à un emplacement libre en bout de chaque groupe de pilotes. Les individus n'appartenant à aucune escadrille sont indiqués dans le champ *Disponibles*.

Vous pouvez opérer de la même façon avec les avions. Si votre escadre possède certains types d'appareils, vous pouvez assigner un engin à un pilote particulier. Pour ce faire, faites simplement glisser l'avion vers l'emplacement désiré pour remplacer l'appareil déjà en place.

Cliquez sur **Escadrille** et le tableau noir affiche maintenant le nom des pilotes et l'armement des avions de votre groupe. En tant que commandant d'escadre, vous pouvez modifier l'artillerie. Pour activer ou désactiver un type d'armement particulier, cliquez sur la case correspondante. Une case cochée signifie que l'armement en question est sélectionné pour l'avion du pilote actuel. Quand certaines armes ne sont pas disponibles, cela signifie que votre appareil n'est tout simplement pas compatible.

Après avoir examiné la mission, cliquez sur **Terminé** dans le coin en bas à gauche pour retourner au menu Mission suivante. Pour effectuer la mission, cliquez sur **Commencer la mission** et pour retourner au menu Campagne, cliquez sur le bouton **Campagne**.

Maintenant, cliquez sur **Commencer la mission** pour effectuer la première mission de la campagne.

Rapports de campagnes

Après avoir terminé la première mission et lu le compte-rendu, vous êtes renvoyé au menu Campagne. Cliquez sur **Opérations des escadres** pour ouvrir le menu correspondant.

Ensuite, cliquez sur **Tableau des victoires**. Cet écran indique le nombre d'avions ennemis abattus par votre pilote et les membres de l'escadre. Cliquez sur **Terminé** puis sur **Dossiers des pilotes**. Un agenda apparaît : sur la page de gauche sont indiqués le nom et l'emblème de l'escadre et à droite est affichée une liste de tous les pilotes de l'unité. Cliquez sur **Page suivante** pour voir le premier pilote de l'escadre, qui ici correspond au vôtre. Pour accéder au dossier d'un pilote, cliquez simplement sur son nom. Après consultation des documents, cliquez sur **Terminé** pour ouvrir le menu *Opérations des escadres*.

Cliquez sur l'écran **Infos de l'escadre** pour ouvrir un autre agenda. Sur la page de gauche sont indiqués le nom de votre escadre, l'emblème, son emplacement, son niveau, et une liste des as ayant réellement existé. La page de droite affiche tous les avions assignés au groupe. Cliquez sur le nom d'un avion pour accéder à la page des statistiques correspondantes et pour voir une image de l'appareil en trois dimensions. Cliquez sur **Terminé** après avoir consulté ces informations.

Nous examinerons les fonctions Transfert et Peindre l'avion ultérieurement. Aussi, cliquez sur le bouton Campagne pour rejoindre le menu correspondant.

Ensuite, cliquez sur **Renseignements** puis sur **Meilleurs as** pour obtenir une liste des 10 meilleurs pilotes du Front Ouest, classés selon le nombre de victoires. Quand vous jouez à *Red Baron 3-D*, vous modifiez en fait le cours de l'histoire. Il est tout à fait possible qu'un pilote de votre campagne ayant vraiment existé, soit tué avant la date réelle de sa disparition durant la guerre. Il peut également vivre plus longtemps et marquer plus de victoires. L'histoire est ainsi changée.

Cliquez sur le bouton **Terminé** après avoir consulté la liste des meilleurs as. Puis, sélectionnez **Dossiers des as** pour ouvrir l'agenda contenant un portrait des pilotes du jeu ayant réellement existé. La page de droite affiche les armées actives. Cliquez sur **Allemande** ou l'onglet **A** pour voir une liste de tous les as allemands. Ensuite, sélectionnez un nom pour voir le portrait correspondant. Vous pouvez aussi passer d'une page à l'autre en cliquant sur **Page suivante** et **Précédente**, et cliquer sur **Terminé** dès que vous aurez fini.

Cliquez sur **Escadres locales** et un agenda similaire aux autres affiche les armées actives sur la page de droite. Sélectionnez **Allemande** pour voir une liste de toutes les escadres opérant dans la même région du front que celle de votre dispositif. Des informations fondamentales vous sont fournies comme dans l'agenda des Infos de l'escadre, sauf que toutes les escadres alliées et ennemies de la région sont également indiquées. Après avoir consulté tous ces renseignements, cliquez sur **Terminé**.

Cliquez maintenant sur **Rapports du service de renseignements** pour rejoindre la salle de projection où vous verrez un court métrage sur une arme ennemie particulière ou un film offrant d'autres informations. Après l'avoir visionné, cliquez sur **Terminé**.

À présent, sélectionnez Campagnes pour ouvrir le menu correspondant puis cliquez sur **Journal de bord**. Un dossier des pilotes, similaire à celui de l'option *Nouveau Pilote*, apparaît. Vous pouvez sélectionner un pilote actif, en créer un nouveau ou supprimer l'un d'eux comme dans le menu *Nouveau Pilote*. Cliquez sur **Terminé** pour rejoindre le menu *Campagne*.

Sélectionnez maintenant Evaluation pour consulter l'agenda affichant seulement les caractéristiques de votre pilote. Une description des avions personnellement abattus est fournie avec la date de l'événement. Après avoir examiné les données du pilote, cliquez sur **Terminé**.

Le bouton Médailles/Récompenses déclenche une animation montrant un boîtier avec les médailles qui vous ont été conférées. Pour l'instant, il y a de grandes chances qu'il soit vide. Et oui, il est temps de vous activer ! Cliquez sur **Terminé** pour rejoindre le menu *Campagne*.

Transfert dans une autre escadre

Quand une région vous paraît dénuée d'intérêt ou quand vous voulez découvrir de nouveaux endroits sur le front ouest, il est possible de demander un transfert dans une autre escadre.

Dans le menu principal du mode Campagne, cliquez sur **Opérations de l'escadre** pour faire apparaître un formulaire de demande de transfert. Ensuite, cliquez sur le bouton **Sélectionner** en bas de la page pour voir une liste des escadres disponibles, puis mettez l'escadre désirée en surimpression.

A présent, cliquez sur **Infos** pour obtenir des renseignements sur l'escadre sélectionnée, puis cliquez sur **Terminé**.

Continuez en sélectionnant **Localiser** pour voir une carte du Front Ouest. L'emplacement de votre escadre est signalé par un contour rouge clignotant. Si vous ne le voyez pas, il est possible qu'il soit caché par la fenêtre de sélection de l'escadre. Cliquez sur la fenêtre en question puis faites-la glisser pour voir ce qu'il y a derrière. Après avoir examiné la carte, cliquez sur **Sélectionner** ou **Terminé** pour rejoindre le formulaire de demande de transfert.

Après avoir choisi l'escadre à laquelle vous voulez appartenir, mettez-la en surimpression dans la liste puis cliquez sur **Terminé**. Son identité et son emplacement seront inscrits dans le formulaire de demande de transfert. Sélectionnez **Terminé** pour soumettre votre demande.

Vous devez maintenant effectuer la mission suivante. Au retour, vous serez peut-être informé de l'acceptation de votre demande de transfert. Si vous changez d'avis, cliquez sur **Refuser** sinon sur **Accepter** pour être transféré dans votre nouvelle escadre. Il est plus facile de rejoindre les unités de niveau inférieur que les escadres élités.

Résumé

Dans cette leçon, vous avez appris à créer de nouveaux pilotes, et à charger et supprimer les aviateurs existants. Vous avez examiné les différentes options de briefing offertes avant la mission, ainsi que les rapports de campagnes et les dossiers de pilotes. Vous savez également comment effectuer une demande de transfert dans une autre escadre, et qu'il est nécessaire de réaliser une mission durant le traitement de la demande.

Tutoriel 5: Voler en ligne

Après vous être familiarisé avec la réalisation de campagnes et de missions uniques, il est temps de vous mesurer aux autres, votre défi ultime ! Dans cette leçon, vous apprendrez à :

1. Lancer le mode multijoueur
2. Vous préparer à voler en ligne
2. Trouver et participer à des parties en ligne
3. Connaître les différents types de parties multijoueurs
4. S'orienter dans l'entrée
5. Distinguer les différences par rapport aux missions en solitaire

Démarrer le mode multijoueur

Comme en mode un joueur, il existe différentes façons de démarrer une partie multijoueur.

Durant l'installation de *Red Baron 3-D* sur votre système, un ensemble de raccourcis de programme ont été placés dans un dossier du menu **Démarrer**. Pour démarrer le jeu, vérifiez d'abord que le CD de *Red Baron 3-D* se trouve dans le lecteur de CD-Rom. Ensuite, cliquez sur le menu **Démarrer** en bas à gauche de l'écran puis pointez sur Programmes placé plus haut.

A présent, cliquez sur le dossier **Sierra** puis sur **Red Baron 3-D**. A l'intérieur se trouve un raccourci intitulé **Red Baron 3-D Multijoueur**. Cliquez dessus pour démarrer le mode multijoueur.

Quand la fonction AUTOPLAY est activée, l'insertion du CD dans le lecteur entraîne l'apparition d'une fenêtre. Celle-ci contient en bas deux boutons et la photographie d'un homme d'équipage saisissant l'hélice d'un avion. Cliquez sur **Combattre sur WON.NET** pour démarrer le mode multijoueur. Cette option vous guidera à travers les services WON.NET qui remplacent la fonction de Recherche de parties décrite plus loin. Ce logiciel est tout à fait explicite et continuellement remis à jour.

Se préparer à voler en ligne

*Remarque : les instructions suivantes impliquent l'utilisation de la fonction de recherche de parties du menu **Démarrer** et pas celle de WON.NET, qui est explicite et continuellement remise à niveau.*

Quand vous démarrez le mode multijoueur de *Red Baron 3-D*

pour la première fois, des boutons d'action et une liste de pilotes (vide) apparaissent. Lors des parties multijoueurs, votre système est soumis à des conditions différentes. Par conséquent, les préférences graphiques varient en modes un joueur et multijoueur.

Cliquez sur **Préférences** puis réglez les paramètres graphiques en vous inspirant de vos sélections en mode un joueur. Il est possible de les configurer dans le cockpit comme le décrit le second tutoriel.

Conseil : vous noterez peut-être que contrairement au mode un joueur, vous pouvez choisir un niveau de détails supérieur dans les parties multijoueurs. En effet, le mode multijoueur ne requiert aucun calcul de la part de l'intelligence artificielle.

Après avoir configuré les paramètres graphiques, cliquez sur **OK** pour rejoindre l'écran du tableau de service des pilotes. Avant de vous envoler, vous devez nommer votre aviateur afin de faciliter le processus d'identification. Votre liste peut contenir jusqu'à quinze pilotes qui n'ont pas la possibilité de voler simultanément.

Cliquez sur **Nouveau Pilote**, entrez un nom et appuyez sur la touche **Entrée** de votre clavier. Votre nouveau pilote devrait apparaître dans la liste, où vous ne voyez aucune mission et aucune victoire. Son nom est surligné en rouge et tous les boutons sont actifs.

Cliquez sous le nom du pilote sur le tableau de service. Le nom se noircit et les boutons Se Connecter, Solitaire, et Supprimer le pilote ne sont plus actifs. Vous devez sélectionner un pilote avant de vous envoler, aussi cliquez sur le nom. S'il vous déplaît, vous pouvez supprimer l'individu actuel en sélectionnant Supprimer le pilote et en confirmant la suppression.

Maintenant, cliquez sur Solitaire pour vous entraîner à voler hors ligne sans d'autres avions dans le ciel.

Trouver et participer à des parties en ligne

Maintenant que votre pilote est prêt à partir, essayez de trouver une partie. D'abord, connectez-vous à l'Internet par l'intermédiaire de votre Accès réseau à distance ou en vous reliant au réseau local. Ensuite, cliquez sur Connecter.

Une fois connecté, un écran apparaît contenant en haut une

liste des Parties disponibles, des boutons d'action au milieu, et des options de connexion et de types de parties en bas.

Quand vous accédez à cet écran pour la première fois, votre système recherche sur le réseau les serveurs de jeux puis affiche une liste dans la fenêtre Parties disponibles. Chaque ligne indique le nom du serveur, le temps d'attente en pings, le nombre de participants et le nombre maximum autorisé, le niveau de difficulté de la partie et le type de partie jouée sur le serveur.

Conseil : quand une partie disponible est affichée en gris (au lieu d'apparaître en doré ou en jaune), cela signifie que la version du programme utilisée est plus récente que la vôtre. Pour jouer sur ce type de serveurs, il faut vous procurer la dernière mise à jour. Les serveurs exécutant des versions moins récentes ne seront pas affichés. Si vous ne voyez aucun serveur, vérifiez que vous êtes bien connecté au réseau.

Le nom du serveur est créé par l'administrateur de l'hôte (la personne qui gère le serveur) et décrit en général le type de partie jouée sur le serveur. Le temps d'attente en pings indique la qualité de la connexion entre le serveur et l'ordinateur. Durant la recherche de parties, votre système envoie plusieurs pings pour connaître la durée du transfert des informations vers et en provenance du serveur à distance. En général, si le temps d'attente est inférieur à 200, la connexion entre les deux ordinateurs est excellente. S'il est supérieur à 400, la connexion est convenable.

Remarque : même si le temps d'attente en pings est faible, d'autres problèmes comme les interférences ou la perte de paquets peuvent vous empêcher de jouer. Si l'index NET apparaît régulièrement en vol, trouvez une autre partie avec une connexion plus fiable.

Le symbole du verrou à gauche du nom du serveur indique que la partie est protégée par un mot de passe.

L'entrée Joueurs affiche le nombre de participants à gauche de la barre oblique et à droite, le nombre maximum autorisé. Ce dernier est déterminé par l'administrateur de l'hôte. L'écran affichant les participants actuels compte seulement les joueurs en action, pas ceux présents dans l'entrée.

Les parties multijoueurs offrent trois niveaux de difficulté :

novice, vétéran et as. Non seulement ils permettent d'évaluer le niveau des adversaires de la partie, mais ils déterminent également la précision des mitrailleurs au sol et la difficulté à pouvoir endommager les cibles au sol.

Red Baron 3-D offre trois types de parties multijoueurs : Mêlée générale, Mêlée entre équipes, et Abattre le Baron. Nous les examinerons en détail dans la rubrique suivante.

Si la liste des parties disponibles est particulièrement importante, vous pouvez filtrer les informations grâce aux options en bas de l'écran.

L'option *Protocole* permet d'indiquer si vous recherchez des parties sur l'Internet, ou au moyen d'une connexion IPX ou réseau local.

L'option *Qualité* permet de filtrer les parties ayant un temps d'attente en pings inférieur. En sélectionnant Convenable, toutes les connexions acceptables seront affichées tandis que l'option *Excellente* indique seulement les meilleures connexions.

L'option *Difficulté* permet de filtrer les parties selon le niveau de difficulté et l'aptitude des adversaires.

L'option *Description* affiche uniquement le type de parties qui vous intéresse.

Conseil : vous pouvez actualiser la liste des parties en modifiant une ou plusieurs options en bas de l'écran.

Types de parties multijoueurs

Comme nous l'avons déjà indiqué, *Red Baron 3-D* offre trois types de parties multijoueurs :

Durant une **Mêlée générale**, il n'y a pas d'équipes et pas d'alliés. Chacun représente une cible, y compris vous. Pour augmenter vos chances de survie, choisissez soigneusement les combats et ayez toujours un itinéraire de repli.

Parmi les trois, la **Mêlée entre équipes** offre le plus d'options et est la plus configurable. Les joueurs sont divisés en deux équipes, les Alliés et les Allemands, et les avions sont limités à ceux disponibles à la date choisie. Comme vous faites partie d'une équipe, vous pouvez accroître votre efficacité en planifiant et coordonnant vos missions avec les autres pilotes.

Les parties **Abattre le Baron** sont en fait des jeux de poursuite où le "chat" est le Baron. Au début, il n'y a pas de Baron. Dès qu'un joueur abat un avion, il reçoit ce titre et

cumule des points dès qu'il abat d'autres appareils. S'il est abattu par un des participants, ce dernier prend alors l'identité du Baron et commence à son tour à marquer des points. Selon la configuration de la partie, jusqu'à huit barons peuvent être autorisés. Chacun se distingue par un choix de couleurs unies au lieu des motifs standards de camouflage.

Conseil : vous ne marquez aucun point quand vous abattez des avions n'appartenant pas aux barons mais il est parfois avantageux de les détruire.

Les options spécifiques de configuration pour chaque type de parties se trouvent dans un fichier intitulé RB2SERVER.INI dans le répertoire \SERVER du CD.

S'orienter

Choisissez une partie à laquelle vous voulez vous joindre puis cliquez sur **Participer maintenant** pour accéder à l'écran de l'entrée de la partie. Le côté gauche de l'entrée offre principalement une liste des pilotes. Si la partie est une *Mêlée entre équipes*, deux listes apparaissent : une pour les Alliés et une pour les Allemands. Sinon, vous ne verrez qu'une liste. Quand le nom d'un aviateur est précédé d'un tiret ("–"), cela signifie qu'il se trouve dans l'entrée. Vous pouvez poser le curseur sur le nom d'un pilote pendant quelques secondes pour voir une photo de l'avion correspondant.

En haut à droite de la liste des pilotes se trouve une fenêtre affichant le *Statut* de la partie, et les diverses options actives. La *Région* fait référence à la carte utilisée dans le jeu et le *Mode Arcade* indique si le modèle de vol *Facile* est sélectionné ou non. Tous les autres paramètres sont explicites.

En bas à droite de l'écran se trouve une fenêtre de discussion. En cliquant sur la zone vide placée en-dessous, vous pouvez taper une ligne de texte et l'envoyer à tous les autres participants.

En bas, en travers de l'écran, se trouvent cinq boutons. Si vous participez à une *mêlée entre équipes*, l'option *Changer d'équipe* permet de passer dans d'équipe adverse. Quand la partie n'a pas d'équipes, ce bouton est inactif.

Le bouton suivant à droite est l'option *Changer d'avion*. Cliquez dessus pour faire apparaître une liste des engins disponibles. Il est important de noter qu'en raison de l'espace nécessaire aux textures, le jeu prend seulement en charge un

nombre limité d'avions à la fois. Sinon, le taux de trames risque d'être affecté pour tous les joueurs possesseurs de cartes 3D ayant moins de mémoire. Le chiffre par défaut est quatre mais il est peut être réduit ou augmenté par l'administrateur de l'hôte.

L'administrateur de l'hôte peut aussi configurer la partie de façon à autoriser ou interdire l'utilisation de certains types d'appareils. C'est pour cette raison que la liste des avions peut varier d'une partie à l'autre.

Entre la liste des avions et les boutons OK/Annuler se trouve une petite zone de texte intitulée *Escadre*. En cliquant dans la zone vide à droite d'*Escadre*, vous pouvez entrer jusqu'à trois chiffres pour le code d'identification de l'unité.

Ce dernier a trois fonctions fondamentales dans les parties multijoueurs :

1. Une des options de discussion permet de communiquer uniquement avec les membres de l'escadre. Ce sont les joueurs de votre camp (alliés ou allemands) ayant le même code d'identification que vous.
2. Si vous vous référez au fichier SQUADID.TXT dans le répertoire principal SIERRA\REDBARON3D, vous verrez une liste des escadres ayant réellement existé avec leur code d'identification. L'utilisation d'un des codes, vous donne le droit d'appliquer à votre avion un des motifs de camouflage d'une escadre particulière.
3. Vous pouvez créer et personnaliser un motif, lui attribuer un numéro d'identification et l'utiliser dans le jeu au moyen du code assigné. Pour plus d'informations sur l'utilisation d'un motif personnalisé dans les parties multijoueurs, consultez le fichier *Peindre les avions en mode multijoueur* du répertoire *Motifs personnalisés* du dossier *Red Baron 3-D* dans le menu **Démarrer**.

Le bouton *Changer de terrain d'aviation* affiche une image de la carte utilisée dans le jeu. Pour changer d'aérodrome, cliquez simplement sur les icônes de la carte représentant une cocarde ou une *croix de fer*. Le terrain d'aviation actuel est identifié par un carré rouge. Si vous participez à une partie entre équipes, utilisez seulement les aérodromes de votre camp.

Le bouton *Afficher les scores* ouvre une fenêtre contenant le score actuel de votre pilote dans la partie en ligne. Dès que vous abattez un avion ou que vous êtes abattu, le jeu calcule la valeur de la victoire par rapport à celles que vous avez marquées, le

nombre enregistré par l'adversaire, le nombre d'avions amis et ennemis dans la partie, et la qualité relative des deux appareils. Le résultat est alors affiché sous *Victoire ajustée* ou *Mort ajustée*. Vous ne pouvez jamais ajuster une victoire au-dessus d'1 ou au-dessous de 0.01.

Dès que vous êtes prêt à partir, cliquez sur **Décoller maintenant** ou sur **Sortie** pour rejoindre l'écran de sélection des pilotes.

Différences entre les modes un joueur et multijoueur

Les modes un joueur et multijoueur diffèrent sur plusieurs points :

1. Il arrive occasionnellement de voir le mot NET dans le coin en haut à gauche de l'écran. Cela indique que votre système n'est plus en communication avec le serveur. Si cette situation dure plus de 20 secondes, quittez la partie. Dès que l'indicateur NET apparaîtra, attendez-vous à voir les objets sauter sur l'écran dès le rétablissement de la communication.
2. Pour afficher le nom des pilotes au-dessus des avions placés dans votre champ visuel, maintenez la touche **MAJ** enfoncée et appuyez sur la touche **N**.
3. La victoire est toujours attribuée au dernier pilote ayant tiré sur la cible, quels que soient les dégâts infligés par chaque combattant. Si un avion est abattu par les tirs de D.C.A., aucun pilote ne marque la victoire.
4. La touche **T** vise la dernière personne ayant tiré sur votre avion plutôt que la menace la plus proche, comme en mode un joueur.
5. La touche **D** ne cible pas le combat aérien le plus proche. A la place, **MAJ-D** sélectionne l'appareil (placé dans votre champ visuel) le plus proche comme avion par défaut. Une pression sur la touche **D** centre alors la caméra sur l'engin en question.
6. Quand vous êtes dans le cockpit et que vous n'examinez pas la carte, vous pouvez ouvrir la fenêtre de discussion en appuyant sur la touche **ESPACE ARRIERE**. Si vous n'avez pas entré de texte, appuyez sur **ECHAP** ou **ENTRÉE** pour la refermer.
7. L'option de discussion en vol permet de communiquer

avec quatre cibles différentes :

L'option **TOUS les joueurs** envoie votre message à tous les participants.

L'option **Tous les équipiers** envoie votre message à tous les joueurs de votre camp (en mode *Mêlée entre équipes*). Dans les parties *Abattre le Baron*, tous les Barons font partie du même groupe et les autres joueurs forment l'autre équipe.

L'option **Équipiers visibles** envoie le message à tous les joueurs de votre camp placés dans votre champ visuel. Si vous pouvez utiliser les touches **F** ou **E** pour viser un avion, cela indique qu'il se trouve dans votre champ visuel.

L'option **Membres de l'escadre** envoie le message à tous les joueurs utilisant le même code d'identification que vous.

Non seulement vous pouvez sélectionner une des options de discussion avec la souris, mais les touches curseurs droite/gauche permettent de déplacer la sélection sur la fenêtre de discussion.

8. Vous pouvez atterrir sur un aérodrome allié, armer et faire réparer votre avion, et faire le plein de carburant sans quitter l'habitacle. Avant de réarmer votre appareil, vous devez vous trouver sur un aérodrome allié, avoir volé à une altitude d'au moins 300 mètres, et votre moteur doit être arrêté.

Résumé

Dans cette leçon, vous avez appris à commencer une partie multijoueur grâce à WON.NET ou au programme de recherche de parties du jeu. Vous savez maintenant comment créer et supprimer des pilotes des parties en ligne, et comment trouver et sélectionner une partie.

Vous avez examiné les différents types de parties multijoueurs et consulté les informations concernant la navigation dans l'écran d'entrée en ligne. Enfin, vous connaissez les différences entre les modes un joueur et multijoueur.

Remarque : pour obtenir des informations plus récentes sur le mode multijoueur, consultez le site à : www.redbaronplayers.com.

Tutoriel 6 : Techniques de campagnes

Durant cette leçon, vous apprendrez à :

- 1.Utiliser l'atelier de peinture*
- 2.Utiliser les photos de pilotes personnalisées*
- 3.Ressusciter les pilotes*
- 4.Supprimer les missions encombrantes*

Les techniques enseignées dans cette leçon nécessitent l'utilisation de fichiers sous DOS. Avant de commencer, il est recommandé de se familiariser avec le jeu. Durant la manipulation des fichiers, il arrive de faire des erreurs qui pourraient nécessiter la suppression et la réinstallation du jeu. N'hésitez pas à sauter cette leçon si vous le souhaitez.

Atelier de peinture

En tant que commandant d'escadre, vous pouvez choisir les couleurs des avions de votre groupe et sélectionner un motif différent pour votre appareil.

Dans le menu *Campagne*, cliquez sur **Opérations des escadres** puis sur *Atelier de peinture*. En haut à gauche de l'écran correspondant se trouve une liste des différents avions assignés à votre escadre. A droite apparaissent deux colonnes : *Couleurs personnelles* et *Couleurs de l'escadre*, et au-dessous se trouve le bouton *Aucun disponible*.

Cliquez sur le bouton **Peindre l'avion**. L'écran se divise alors en deux. A gauche sont affichées deux listes intitulées *Elément de l'avion* et *Texture de l'escadre*. A droite se trouve un modèle 3D de l'appareil que vous êtes en train de peindre. Grâce à lui, vous pouvez voir à quoi ressemble le motif sélectionné.

Il n'est pas tout à fait exact de dire que vous peignez l'avion puisque vous mélangez et mariez simplement les textures offertes pour créer un motif unique pour votre appareil. La plupart des escadres du jeu possèdent des motifs ou des symboles d'identification particuliers pour les avions qui furent réellement assignés à l'époque. Par conséquent, si vous choisissez l'aile d'une escadre A, le fuselage d'une escadre B et la section arrière d'une escadre C, votre escadre arborera un motif unique. Il est assez difficile de décrire la procédure en termes abstraits, aussi essayons d'étudier le fonctionnement.

Si vous assignez le pilote créé à l'*escadrille Lafayette*, le type d'avion affecté à ce groupe est le Nieuport 17 que vous

voyez affiché à droite de l'écran. En-dessous, se trouvent quatre flèches encerclant un autre bouton représentant une loupe. Ce sont les commandes de la caméra. Posez le curseur sur la loupe puis cliquez et maintenez le bouton gauche enfoncé. La caméra effectue un zoom avant sur l'avion. Maintenant, cliquez et maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pour effectuer un zoom arrière. Si vous cliquez sur le bouton à gauche de la loupe, la caméra pivote autour de l'avion dans le sens des aiguilles d'une montre. Si vous cliquez sur celui de droite, la caméra pivote dans l'autre sens. Un clic sur le bouton au-dessus de la loupe oriente la caméra vers le haut, et un clic sur le bouton du bas l'oriente vers le bas.

Cliquez sur le bouton **Liste des avions** pour voir une liste contenant ici le Nieuport 17. Quand votre escadre comprend plus d'un appareil, vous pouvez passer d'un avion à l'autre sans à avoir à rejoindre l'écran précédent. Cliquez sur **Annuler** pour continuer.

Sélectionnez **Charger** et une fenêtre apparaît pour vous indiquer qu'aucune configuration ne correspond à cet avion sur votre disque dur. En effet, vous ne pouvez pas charger les configurations des escadres par défaut et vous n'avez pas encore créé de motifs. Par conséquent, la liste des motifs est vide. Cliquez sur Continuer pour effacer la fenêtre.

À présent, essayez de changer l'apparence d'un élément de votre avion. La pièce actuelle est le dessus de l'aile supérieure et le motif est celui de l'*Esc 124*, comme il est indiqué dans les champs de l'élément de l'avion et des textures de l'escadre. Cliquez sur les flèches haut/bas à gauche du champ Élément de l'avion jusqu'à ce que la pièce en cours affiche Fuselage. Cet élément de l'*escadrille 124* affiche derrière le cockpit le profil du visage d'un homme.

Cliquez sur les flèches haut/bas à gauche du champ *Textures de l'escadre* jusqu'à ce que vous trouviez la texture de l'*Esc 49*, montrant un drapeau jaune à la place du profil. Cliquez sur **Appliquer** et vous remarquez que le modèle de l'avion à droite se modifie. Le fuselage avec le profil est maintenant remplacé par celui avec le drapeau jaune de l'*escadrille 49*. Jouez avec les différentes pièces et textures des escadres jusqu'à ce que vous maîtrisiez le concept.

À présent, cliquez sur le bouton **Sauvegarder** pour ouvrir une fenêtre contenant la liste des *Configurations*. En bas se trouve un champ avec à l'intérieur le curseur. Tapez un nom à huit caractères pour votre configuration puis cliquez sur

Sauvegarder. Ensuite, sélectionnez **Charger** pour faire apparaître le motif dans la liste puis cliquez sur **Annuler** pour effacer la fenêtre sur l'écran.

Durant l'examen des textures des escadres, vous avez sûrement remarqué que la plupart étaient presque identiques mais que celles aux couleurs vives, comme les pièces rouges ou bleues, n'étaient pas représentées. Vous pouvez utiliser des éléments avec des textures autres que celles du jeu mais il faudra les créer.

Faites défiler le champ *Elément de l'avion* jusqu'à l'apparition de Dessus de l'aile supérieure. Ensuite, cliquez sur **Exporter** pour ouvrir la fenêtre *Exporter la texture*. Pour l'instant, elle est vide car c'est la première texture que vous exportez. Dans le champ d'édition en bas de la fenêtre, entrez un nom à huit caractères décrivant la pièce de l'avion. Vous pouvez par exemple sauvegarder cet élément sous **N17DAS** (Nieuport 17 Dessus de l'Aile Supérieure).

Maintenant, quittez *Red Baron 3-D* et chargez votre éditeur graphique préféré comme *Microsoft Paint*TM (livré avec Windows 95®) puis chargez la texture exportée. Si *Red Baron 3-D* est installé dans l'emplacement par défaut sur votre lecteur C:, le fichier en question se trouve dans le sous-répertoire C:\SIERRA\REDBARON3D\PAINT.

Vous pouvez modifier la texture avec les outils de l'éditeur graphique mais évitez de changer la forme ou vous risqueriez d'avoir des problèmes au moment de l'application. Il est important de se rappeler que la procédure de modification de la texture du fuselage s'applique uniquement au côté gauche de l'avion. Pour le côté droit, la texture sera renversée. Par conséquent, si le fuselage comprend du texte, il sera affiché à l'envers sur le côté droit de l'appareil.

Après avoir modifié la pièce de l'avion, sauvegardez le fichier et quittez l'éditeur graphique. Ensuite, ouvrez l'écran MS-DOS et accédez au répertoire paint où est sauvegardé l'élément en question. Pour ce faire, tapez **cd\sierra\redbaron3D\paint**. Avant d'utiliser la pièce, assurez-vous que les couleurs utilisées correspondent à celles de la palette du jeu. Nous avons inclus un petit programme DOS pour réassigner la palette au groupe de couleurs approprié.

Le format de la commande permettant de rétablir la palette est :

palmap infile.bmp –O outfile.bmp

où :

infile.bmp est le nom de fichier de la pièce modifiée

outfile.bmp est le nom que vous voulez attribuer au nouveau fichier

Remarque : la portion –O outfile.bmp de la commande est optionnelle. Si vous ne l'incluez pas, le fichier de sortie portera le même nom que le fichier d'entrée.

Si vous avez nommé l'élément de l'avion **N17DAS** comme nous l'avons suggéré, tapez **PALMAP N17DAS.BMP** et appuyez sur la touche Entrée pour adapter le fichier à la palette appropriée.

Conseil : certains éditeurs graphiques avancés autorisent l'ouverture simultanée de plusieurs fichiers et l'utilisation d'une couleur de texture particulière pour l'appliquer à une autre. Si vous possédez un de ces programmes et prenez soin d'utiliser les couleurs des pièces d'avions exportées, il est inutile d'exécuter l'outil d'assignation de la palette pour chaque élément, avant de les utiliser dans le jeu.

Redémarrez *Red Baron 3-D*, cliquez sur le **bouton Campagne, Opérations de l'escadre, Atelier de peinture, puis Peindre l'avion**. Un modèle réduit du Nieuport 17 devrait apparaître.

Vous devez d'abord vous assurer que l'élément actif affiché dans le champ *Élément de l'avion* correspond à celui que vous avez modifié. Le jeu ne peut deviner qu'un fichier bitmap particulier appartient à un élément spécifique. Par conséquent, si vous importez une aile et la placez sur la roue, votre avion risque d'avoir une apparence étrange...

A présent, cliquez sur **Importer**. L'élément modifié devrait apparaître dans la liste des textures disponibles. Cliquez sur le nom du fichier pour le mettre en surbrillance, puis sur **Sélectionner**. La nouvelle pièce apparaît à gauche mais n'a pas encore été appliquée à la partie droite de l'avion. Cliquez sur **Appliquer** pour voir la nouvelle texture directement sur l'appareil.

Cliquez sur le bouton **Sauvegarder** puis nommez de façon originale la nouvelle configuration contenant les éléments personnalisés. Maintenant, cliquez sur **Sortie** pour retourner à l'écran de l'*Atelier de peinture*. Le bouton sous les titres *Couleurs personnelles* et *Couleurs de l'escadre* affiche maintenant *Non assigné* à la place d'Aucun disponible. Il signifie qu'il existe un ou plusieurs motifs pour ce type d'avion mais aucun n'a encore été sélectionné.

Cliquez sur **Non assigné** sous *Couleurs Personnelles* pour voir une liste des motifs disponibles. En plus de ceux déjà créés et sauvegardés, se trouve l'option *Réassigner*. Sa sélection permet de choisir pour l'escadre le motif par défaut.

Mettez un de vos motifs en surimpression et cliquez sur Sélectionner. Le bouton **Non** assigné indique maintenant le nom du motif créé. Vous pouvez sélectionner différents motifs pour votre pilote et votre escadre.

Après avoir choisi ceux des avions, cliquez sur le bouton **Opérations de l'escadre** pour ouvrir l'écran correspondant. Ensuite, cliquez sur **Campagne** pour retrouver le menu approprié. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à effectuer une nouvelle mission pour voir à quoi ressemblent vos motifs dans les airs.

Photos de pilotes personnalisées

Durant la création de nouveaux pilotes, vous avez sûrement remarqué que le nombre de photographies disponibles est plutôt limité. Heureusement, vous pouvez inclure vos propres photos pour personnaliser le jeu.

Pour ce faire, utilisez une photographie noir et blanc ou couleur que vous devez rogner pour qu'elle ait une taille de 95 pixels de large et 105 pixels de haut.

Ensuite, placez-la dans le répertoire suivant :
C:\SIERRA\REDBARON3D\DATA\SHELLPAT

Ouvrez la fenêtre MS-DOS et accédez au répertoire indiqué ci-dessus. Enfin, exécutez l'outil de correspondance de la palette pour la photo créée en utilisant la formule :

palmap infile.bmp –O outfile.bmp –P photo.pal

où :

infile.bmp correspond au nom de fichier de la photo originale

outfile.bmp correspond au nom de fichier de sortie de la photo réassignée

*Remarque : la partie –O **outfile.bmp** est optionnelle. En l'omettant, le fichier de sortie remplacera l'original.*

Maintenant que le fichier est converti, nommez-le usraceXX.bmp. XX représente un nombre à deux chiffres compris entre 15 et 99 (les fichiers 00-14 apparaissant déjà dans le jeu). Quand vous créez un pilote, la nouvelle photo apparaîtra parmi les autres.

Ressusciter les pilotes

Quand vous rejouez les missions durant lesquelles votre pilote a été tué, il arrive parfois de cliquer sur le mauvais bouton ou d'appuyer trop souvent sur ECHAP. Dans ce cas, son décès est enregistré dans le fichier des pilotes. Heureusement, tout n'est pas perdu et vous pouvez récupérer l'aviateur en question.

Commencez par noter la page du dossier où apparaît votre pilote. Dans le jeu, le premier aviateur sera par exemple affiché à la page 1. Ensuite, ouvrez la fenêtre MS-DOS et accédez au répertoire C:\SIERRA\REDBARON3D\CAMPAIGN. Les données du pilote se trouvent dans un fichier intitulé **campgnXX.dat**, où "XX" représente le numéro de page à deux chiffres de votre pilote, moins un. Exemple : si votre pilote apparaît à la page 1, le nom du fichier est **campgn00.dat**.

Vous remarquez qu'à ce fichier correspond **backup00.dat**. C'est un fichier de sauvegarde de campgn00.dat, créé avant la mission pendant laquelle votre pilote a été tué. Pour que votre aviateur rejoigne l'endroit où il était avant la mission, remplacez simplement le fichier original par la copie de sauvegarde. Dans cet exemple, vous taperiez :

copy backup00.dat campgn00.dat

Maintenant, rechargez la partie et vous voyez que votre pilote est en vie et prêt à l'action !

Supprimer les missions gênantes

Contrairement à la plupart des jeux, les missions du mode campagne de *Red Baron 3-D* sont générées et non préétablies. Ainsi, certaines missions sont si compliquées qu'il est impossible de les accomplir sans réduire la difficulté à zéro. Il arrive également de haïr certaines missions au point de ne plus jamais vouloir effectuer celles du même type. Heureusement, vous pouvez supprimer toutes les missions encombrantes. Pour ce faire, ouvrez la fenêtre MS-DOS et accédez au répertoire C:\SIERRA\REDBARON3D\CAMPAIGN. Les données de la mission se trouvent dans un fichier intitulé **campgnXX.mis**, où "XX" représente le numéro de page à deux chiffres du pilote, moins un.

Pour effacer la mission, supprimez simplement le fichier **campgnXX.mis**. Dans notre exemple, vous supprimeriez **campgn00.mis**.

Une fois de retour dans le jeu, sélectionnez **Mission suivante** pour assigner à votre pilote une mission complètement différente.

Résumé

Dans cette leçon, vous avez appris à associer différentes textures d'avions pour créer une configuration unique. Vous savez maintenant comment exporter, modifier, et importer les textures pour personnaliser un motif. Et vous savez aussi comment assigner un motif à votre pilote ou votre escadre, et comment sélectionner les couleurs par défaut.

Vous connaissez maintenant la technique permettant d'ajouter des photos personnalisées au dossier des pilotes, et avez appris à ressusciter un aviateur et à supprimer une mission encombrante.

Tutoriel 7 : créer des missions uniques

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- 1. Localiser les as et les escadres*
- 2. Configurer les conditions initiales des missions*
- 3. Créer entièrement une mission*
- 4. Générer une mission importante*

Localiser les as et les escadres

Dans le *Menu Principal*, cliquez sur **Mission unique** puis sur **Nouvelle mission** pour faire apparaître le tableau du *Créateur de missions*. Dans le coin en bas à droite de l'écran se trouvent deux boutons permettant la localisation d'as ou d'escadres spécifiques. Cliquez sur **Localiser as**.

Une carte à grande échelle représentant tout le Front Ouest apparaît. Les quatre régions importantes sont délinéées et identifiées. Toutefois, une partie est dissimulée.

Pour déplacer la fenêtre intitulée *As allemands* dans le coin en haut à gauche, cliquez au bord et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, puis faites-la glisser.

Vous remarquez qu'aucun nom n'est mis en surbrillance dans la liste des as allemands. Toutefois, vous notez la présence d'un carré rouge clignotant dans le coin en bas à gauche de la région de la *Marne*. Cliquez sur l'entrée **H. Goering** et le carré rouge clignotant se déplace dans la zone supérieure de la *Marne*.

Vous pouvez utiliser la barre de défilement pour voir la liste de tous les as allemands disponibles. En cliquant sur la flèche bas à gauche de l'*Armée*, vous pouvez afficher la liste des as français, britanniques ou américains présents sur le front. Parmi les as allemands, *Lothar Richthofen* est le seul Richthofen affiché. Mais où se trouve donc *Manfred von Richthofen*, le célèbre Baron Rouge ?

Cliquez sur le bouton **Terminé** pour faire apparaître le tableau noir. Dans la section du milieu, vous lisez *Date de la mission*. La date actuelle indique le *1er juin 1918*. *Manfred von Richthofen* n'apparaît pas dans la liste des as allemands car à l'époque, il était déjà mort et n'est donc plus disponible pour les missions.

Cliquez sur la flèche gauche sous la date *1918* pour la changer à *1917* puis sélectionnez *Localiser as*. Ensuite, faites défiler la liste des as allemands vers le bas et vous remarquez que *Manfred* et *Lothar Richthofen* sont tous deux affichés.

Cliquez sur **Terminé** pour retrouver le tableau du *Créateur de missions*, puis sélectionnez Localiser escadre. L'écran correspondant est identique à celui de **Localiser as** mais au lieu d'afficher les as, il indique les noms et désignations des escadres. Cliquez sur **Terminé** pour retrouver le tableau noir.

Configurer les conditions initiales des missions

Nous avons déjà examiné la date de la mission, une des conditions initiales, et observé son impact sur la disponibilité des as et des escadres. A présent, étudions les autres paramètres configurables.

Vous pouvez choisir le nom du pilote que vous (le joueur) utiliserez pour la mission. L'option par défaut est *Joueur par défaut*. Pour la changer, cliquez dessus, effacez-le en effectuant un retour arrière, puis tapez un nouveau nom.

A droite du nom se trouve le paramètre *Région*, qui ici affiche la *Marne*. Cliquez sur les flèches droite/gauche placées dessous pour faire défiler les quatre régions du front. Sous la région se trouve le paramètre *Saison* affichant ici le *Printemps*. Comme avec le paramètre *Région*, vous pouvez passer d'une *saison* à l'autre en utilisant les flèches droite/gauche placées sous le paramètre *Saison*.

Toujours à droite se trouve l'option *Temps* qui affiche pour l'instant *Dégagé*. Vous pouvez examiner les différentes conditions météorologiques (**Dégagé, Nuages élevés, Partiellement nuageux, Nuageux et Orageux**) que vous appliquerez à votre mission. Enfin, vous pouvez régler l'heure à laquelle votre mission débutera, en choisissant n'importe quelle heure du jour ou de la nuit par incréments de cinq minutes.

Au-dessus de la zone *Date de la mission*, se trouve une case intitulée *Mode historique*. Par défaut, elle est toujours cochée. Cliquez sur la case pour désactiver le mode historique et la fenêtre de la date de la mission disparaît du tableau. Le titre en haut du tableau n'affiche plus *Emplacements des escadres ayant existé* mais *Escadres disponibles*. Quand la mission créée ne respecte pas le cours de l'histoire, vous pouvez utiliser n'importe quels nom ou désignation d'escadres et assigner aux escadrilles n'importe quel avion disponible dans cette armée (toutefois, il est impossible d'affecter des appareils alliés à des escadres allemandes et vice versa).

Maintenant, cliquez sur la case du *Mode historique* pour réactiver le mode correspondant. Dans la fenêtre Date de la

mission se trouve une case intitulée *Générer des escadrilles pour toutes les escadres actives*. Quand la case est cochée et que vous cliquez sur *Continuer*, le jeu génère des missions modifiables pour toutes les escadres actives. Quand elle n'est pas cochée, vous devez créer des escadrilles pour chaque escadre que vous voudrez inclure dans la mission. En général, la recreation d'un combat particulier exige que vous créiez vous-même toutes les escadrilles. Dans la majeure partie des cas, il est préférable de laisser l'ordinateur le soin d'opérer afin de vous éviter des heures de travail.

Créer entièrement une mission

Réglez la date de la mission au 1er juin 1918 puis cliquez sur la case *Mode historique* pour désactiver cette fonction dans la mission que vous allez créer. Puis, cliquez sur **Continuer**. Une carte de la région sélectionnée apparaît, avec au centre, une grande fenêtre blanche intitulée *Créer une escadrille*.

Utilisez les flèches haut/bas à droite de la sélection *Armée* pour faire de ce groupe une escadrille américaine. Ensuite, cliquez sur la case *Escadre* pour obtenir une liste des escadres américaines disponibles, puis localisez le 94th Aero Fighter Squadron. Cliquez dessus pour le sélectionner et cliquez sur **Terminé** pour continuer.

Cliquez sur la case *Avions* pour voir une liste de tous les aéronefs alliés disponibles. Trouvez le *Sopwith Camel*, mettez-le en évidence et cliquez sur **Terminé** pour procéder à la sélection. Maintenant, cliquez sur la flèche haut à droite du paramètre Nombre et changez de deux à quatre le nombre d'avions de votre escadrille.

Ensuite, cliquez à droite du paramètre *Type de mission* pour voir une liste des missions disponibles, puis sur *Patrouille aérienne de combat* pour la mettre en surbrillance. Enfin, cliquez sur **Terminé** pour la sélectionner. Une liste complète de tous les types de missions est offerte à la page 77.

Maintenant, réglez l'heure de départ à **10:00** puis cliquez sur **Continuer**. La grande fenêtre d'édition disparaît pour faire place à la carte et à un écran plus petit dans le coin en haut à gauche, intitulé *Créer une escadrille*. Vous devez sélectionner le point de DEPART sur la carte. Rappelez-vous que dans les écrans similaires, vous pouvez utiliser la loupe pour effectuer un zoom avant. Ici, le curseur sert à pointer. Pour zoomer vers l'avant ou vers l'arrière, utilisez respectivement les touches + et - du pavé numérique.

A présent, zoomez d'un niveau vers l'avant pour voir la carte en détail puis trouvez la ville de *Soissons*. Ensuite, cliquez sur la cocarde placée dessous pour choisir l'aérodrome de l'escadrille, puis sélectionnez comme il vous est demandé la zone de PATROUILLE. Localisez le symbole bleu de l'infanterie (un carré rempli d'une croix) près du terrain d'aviation de départ et cliquez dessus.

Conseil : si vous choisissez un repère au lieu d'un terrain d'aviation comme point de départ, votre mission débutera immédiatement dans les airs.

Votre escadrille doit donc décoller du terrain d'aviation de *Soissons* et patrouiller au-dessus de l'emplacement de l'unité d'infanterie amie la plus proche. Maintenant, cliquez sur **Points tournants**. Seuls deux points de cheminement sont indiqués. Le premier correspond au lieu de décollage et le deuxième est l'endroit de la patrouille, qui doit s'effectuer à 2 450 mètres d'altitude ou à haute élévation. Essayez de réduire ce chiffre à environ 900 mètres.

Pour ce faire, cliquez sur le point de cheminement *Patrouille* puis sur **Modifier**. Ensuite, utilisez les flèches bas près du paramètre altitude pour inscrire 900 mètres. Dans l'écran d'édition, il est indiqué que vous devez adopter une formation en diamant pendant 17 minutes. A la place, sélectionnez une **formation à quatre** pendant **20** minutes. Cliquez sur le paramètre *Formation finale* pour activer les flèches de défilement, puis trouvez dans la liste l'option **formation à quatre**. Opérez de la même façon avec le paramètre des minutes et réglez-le à **20**. Votre escadrille devra donc adopter une *formation en diamant* jusqu'au point de cheminement puis une *formation à 4* au lieu de la patrouille. Cliquez sur **Terminé** pour valider ces changements.

Maintenant, vous devez faire atterrir votre avion. Cliquez sur le point tournant de la *Patrouille* pour le sélectionner puis placez un autre point de cheminement en cliquant sur **Ajouter**. Il est placé à un point de repère aléatoire près du dernier repère entré, qui ici n'est sûrement pas votre aérodrome. Aussi, cliquez sur le troisième point tournant puis ramenez-le jusqu'au terrain d'aviation.

Le troisième point tournant affiche l'option *Navigation* que vous devez remplacer par *Atterrir*. Dans la liste, cliquez sur le point de cheminement en question puis sur **Modifier**. Sélectionnez Actions en vol puis l'option **Atterrir**. Il est clair

que vous ne pouvez atterrir à 1 500 mètres, aussi cliquez sur Altitude au point tournant puis réduisez l'altitude. Celle-ci se réduit par incréments de 150 mètres jusqu'à que vous atteignez 450 mètres. Ensuite, elle se réduit par incréments de 30 mètres et indique l'altitude au-dessus du sol (*AGL*) et au-dessus du niveau de la mer (*MSL*).

Quand vous atteignez 60 mètres au-dessus du niveau de la mer, vous remarquez que l'altitude au-dessus du sol est de 25 mètres. Cela signifie que votre aérodrome se trouve à 35 mètres au-dessus du niveau de la mer. Cliquez à nouveau sur la flèche bas, et l'altitude passe à 35 mètres au-dessus du niveau de la mer et à 0 mètres au-dessus du sol. C'est parfait. Sélectionnez **Terminé** pour retrouver la liste des points tournants puis Escadrilles pour ouvrir la fenêtre correspondante. Ensuite, cliquez sur la case à droite du titre *Escadrille du joueur* pour faire de ce groupe l'escadrille active du joueur pour la mission en cours.

Il est temps maintenant de créer l'escadrille que vous affronterez durant la mission. Cliquez sur **Créer une escadrille** pour ouvrir le même écran mentionné plus haut et faites de ce groupe une escadrille *allemande* de l'escadre *Jasta 2*. Choisissez l'avion *Albatross D.III* et sélectionnez le chiffre 4 pour le nombre d'avions de l'escadrille. Le type de mission est une patrouille *offensive*. Réglez l'heure de départ à 10:00 heures puis cliquez sur Continuer après modification des caractéristiques de la composition de l'escadrille.

Vous devez à présent sélectionner le point de DEPART. Localisez l'aérodrome allemand situé le plus près de *Soissons* et cliquez sur le symbole de la croix de fer. Vous devez aussi choisir le point de la PATROUILLE sur la carte. Cliquez sur le symbole bleu de l'infanterie que vous aviez sélectionné pour l'escadrille précédente pour que les deux unités s'affrontent au même endroit.

A présent, cliquez sur **Points tournants** pour assigner à ce dispositif un point d'atterrissage et pour régler la patrouille à la même altitude que celle de l'escadrille précédente. Cliquez sur le second point de cheminement, *Vol en attente*, puis sélectionnez Modifier. Changez l'altitude au point tournant à 900 mètres au-dessus du niveau de la mer et réglez l'option des *Minutes* à 20. Cliquez sur **Terminé** pour continuer.

A présent, créez un troisième point de cheminement en utilisant la méthode précédente pour faire atterrir l'escadrille à son aérodrome. Une fois terminé, cliquez sur Escadrilles puis

sur **Terminé** pour retrouver le tableau noir. Les escadrilles sont maintenant affichées avec les options d'armement. Pour cette mission, vous utiliserez seulement les munitions standards, aussi cliquez sur **Sauvegarder**.

Vous devez maintenant nommer et décrire la mission. Nommez le fichier TEST et pour la description, entrez : "Création de ma première mission". Cliquez sur le bouton **Sauvegarder** (vous serez informé que la mission est enregistrée) et le tableau réapparaîtra. Cliquez sur **Terminé** pour retrouver l'écran *Mission unique*, et la mission nouvellement créée sera la sélection en cours.

Il est temps maintenant de cliquer sur **Effectuer la mission** pour voir les résultats de votre travail.

Générer une mission importante

Après avoir effectué la mission, retournez au menu *Mission Unique* et cliquez sur **Nouvelle Mission**. A cet endroit, configurez les conditions initiales de la mission selon vos goûts. Avant de cliquer sur **Continuer**, vérifiez que l'option *Générer des escadrilles pour toutes les escadres actives* est cochée.

Au lieu de voir la fenêtre Créer une escadrille, une carte du front apparaît avec un enchevêtrement de trajectoires de vol vertes et bleues. Cliquez sur **Suivant** pour examiner les diverses escadrilles qui ont été créées.

Trouvez une escadrille d'avions de chasse qui vous paraît intéressante et cliquez sur la case *Escadrille du joueur*. Un de ces dispositifs doit être sélectionné en tant qu'escadrille du joueur pour que la mission soit valide. Après les avoir tous examinés, cliquez sur **Terminé**.

Remarque : comme vous le remarquez d'après la complexité du processus de génération de missions, la création d'une mission n'est pas sans intérêt. Toutes les missions du mode campagne sont générées de la sorte, avec le même degré de complexité pour offrir une jouabilité infinie.

Cliquez sur **Terminé** pour retrouver le tableau noir puis sauvegardez la mission que vous venez de générer.

Résumé

Durant cette leçon, vous avez appris à localiser les as et les escadres à n'importe quel moment de la guerre grâce à l'option de recherche. Vous avez aussi appris à configurer les diverses conditions de la mission et savez comment le mode historique peut affecter la disponibilité des as et des avions.

Vous avez créé une simple mission et modifié les points tournants pour la rendre plus complète. Finalement, vous avez examiné le processus de création de missions en laissant à l'ordinateur le soin de générer des escadrilles pour toutes les escadres actives d'une région.

RÉFÉRENCES DE JEU

Commandes clavier et commandes de manette de jeu

En raison de la complexité du jeu, *Red Baron 3-D* requiert l'utilisation d'un clavier et d'une manette de jeu pour pouvoir jouer. Cette rubrique décrit toutes les entrées que vous pouvez assigner au jeu à l'aide d'une manette de jeu et/ou du clavier. Dans le texte suivant, "F#" fait référence aux touches de fonction F1 à F12 disposées transversalement en haut du clavier. "PN#" correspond à une des touches du pavé numérique à droite du clavier dont l'activation est signalée par le voyant **Verr num**.

Gouvernes de l'avion

Les gouvernes incluent les gouvernes de profondeur et les ailerons :

Quand vous poussez la manette de jeu vers l'avant, les gouvernes de profondeur sont braquées à piquer pour permettre à l'appareil d'effectuer un piqué en vol.

Quand vous tirez le manche vers vous, les gouvernes de profondeur sont braquées vers le bas pour permettre à l'avion de monter.

Quand vous déplacez le manche vers la gauche, les ailerons s'orientent d'une certaine façon pour que l'appareil effectue un roulis à gauche.

Quand vous déplacez le manche vers la droite, les ailerons

s'orientent d'une certaine façon pour que l'appareil effectue un roulis à droite.

Gouverne de direction

La gouverne de direction est contrôlée avec le clavier ou la commande de direction d'une manette de jeu (un palonnier ou l'axe du gouvernail du joystick).

Avec le clavier, le gouvernail se déplace dans la direction indiquée jusqu'au relâchement de la touche. Il reste dans cette position jusqu'à ce qu'il soit recentré. Les entrées du clavier commandant le gouvernail sont :

- ; commande de direction à gauche – l'avion fait une embardée vers la gauche.
- : centre la commande de direction.
- ! commande de direction à droite – l'avion fait une embardée vers la droite.

Grâce à la commande de direction de la manette de jeu, le gouvernail peut être utilisé avec précision et laissé en position aussi longtemps que vous le désirez. Dès le relâchement du contrôle de la gouverne de direction, celle-ci se recentre.

Commandes du moteur

Vous pouvez contrôler le régime du moteur avec la manette des gaz du clavier ou de la manette de jeu. Toutefois, la mise en marche et l'arrêt du moteur requièrent l'utilisation du clavier :

- TAB** Moteur en fonctionnement/arrêté
- = Augmentation de la puissance
-) Réduction de la puissance

1 à 0 Réglage de la manette de gaz -- 1 est le ralenti et 0 est plein gaz.

Quand vous réglez la puissance au plus bas avec une manette de jeu, le moteur fonctionne au ralenti ; quand la puissance est réglée au maximum, le moteur est en plein régime.

Commandes d'armement

Vous pouvez équiper votre avion avec trois types d'armes : les mitrailleuses, les bombes, et les roquettes.

Avec le clavier, utilisez les touches suivantes :

BARRE D'ESPACE Mitrailleuses

B Largage des bombes (si votre avion en est équipé)

R Envoi des roquettes (si votre avion en est équipé)

U Désarmement des mitrailleuses.

Avec une manette de jeu, le contrôle des armes s'effectue avec les boutons suivants (il n'existe pas de commande pour les roquettes) :

Bouton 1 Mitrailleuses

Button 3 Bombes (si votre avion en est équipé)

Commandes de vues dans l'habitacle

Vous pouvez contrôler la vue depuis l'habitacle avec le clavier ou le chapeau multidirectionnel du joystick.

Avec le clavier, utilisez les touches suivantes :

F1 Vues standards

F2 Vue panoramique

PN8 Vue du tableau de commande

PN5 Regarder en haut

PN2 Regarder droit derrière

PN7 Regarder devant à gauche

PN4 Regarder à gauche

PN1 Regarder derrière à gauche

PN9 Regarder devant à droite

PN6 Regarder à droite

PN3 Regarder derrière à droite

PN0 Active/Désactive la carte de la planchette de vol

PN/L La touche barre oblique du pavé numérique permet de jeter un oeil vers l'avant sans désactiver la vue panoramique.

CTRL Maintenez la touche CTRL enfoncée en appuyant sur une des touches des vues standards (PN1 à PN9) pour faire basculer la vue de 45 degrés vers le haut. Exemple : CTRL+PN8 permet de voir droit devant à 45 degrés au-

dessus du niveau horizontal.

ENTREE Le déplacement de la manette de jeu avec une pression continue et simultanée de la touche Entrée ne commandent plus les gouvernes de l'avion mais permettent d'obtenir une vue panoramique dans la direction correspondante.

Page précédente Regarder devant vers le haut.

Page suivante Regarder devant vers le bas en direction du tableau de bord

Avec la manette de jeu, utilisez les boutons suivants :

Chapeau Les huit directions du chapeau multidirectionnel de la manette de jeu correspondent aux huit vues autour de l'avion. Utilisez simultanément la touche CTRL et le chapeau pour faire basculer les vues de 45 degrés vers le haut.

Bouton 2 Le déplacement de la manette avec une pression continue et simultanée du bouton 2 ne commandent plus les gouvernes de l'avion mais permettent d'obtenir une vue panoramique dans la direction en question.

Commandes de vues externes

Presque toutes les commandes de vues externes sont disponibles grâce au clavier :

- F3** Active la vue panoramique externe. Vous pouvez déplacer la caméra mais au relâchement de la touche, elle se recentre sur l'élément initial.
- F4** Active la vue de la caméra externe avec possibilité de déplacer la caméra.
- F5** Active la vue du mode poursuite grâce à la caméra externe placée directement à l'arrière de votre avion.
- F6** Active la vue du mode poursuite retardée. La vue obtenue est similaire au mode précédent sauf que la caméra attend que votre avion soit à distance requise avant de passer en mode poursuite.
- F7** Active la vue de passage. La caméra est placée sur la trajectoire de vol de votre avion, puis elle pivote au moment où il effectue un passage.
- F8** Active la vue de la cible. Quand vous sélectionnez une

cible, la caméra s'oriente vers votre avion mais affiche la cible au premier plan. Cette fonction est utile pour identifier les cibles.

F9 Rotation de la caméra vers la gauche.

F10 Rotation de la caméra vers le haut.

F11 Rotation de la caméra vers le bas.

F12 Rotation de la caméra vers la droite.

W Zoom avant avec la caméra.

X Zoom arrière avec la caméra.

ENTRÉE Si vous maintenez la touche ENTRÉE enfoncée tout en déplaçant la manette de jeu, vous déplacerez la caméra dans la direction correspondante au lieu de mouvoir les gouvernes de l'avion.

Vues externes avec la manette de jeu :

Bouton 2 Le déplacement de la manette avec une pression continue et simultanée du bouton 2 ne commandent plus les gouvernes de l'avion mais permettent d'obtenir une vue panoramique dans la direction en question.

Commandes de visée et de focalisation de la caméra

Comme il n'existe pas de systèmes d'armements automatiques, les termes "visée" et "focalisation" de la caméra signifient ici la même chose. Quand vous activez le mode de vue panoramique, vous pouvez centrer la caméra sur un objet externe. Celle-ci pivotera pour suivre l'élément ciblé. Les touches suivantes permettent de sélectionner la cible :

- E** Vise l'avion ennemi le plus proche. Si un autre appareil est déjà sélectionné, une pression sur la touche **E** permet de passer à l'avion ennemi suivant dans la liste.
 - F** Vise l'avion ami le plus proche. Si un autre appareil est déjà sélectionné, une pression sur la touche **F** permet de passer à l'avion ami suivant dans la liste.
 - ;** Vise l'avion de la formation le plus proche. Si un autre appareil est déjà sélectionné, une pression sur la touche **M** permet de passer à l'avion suivant dans votre formation.
 - N** Vise l'avion le plus proche, quel que soit son type. Si un appareil est déjà sélectionné, une pression sur la touche **N** permet de passer à l'avion suivant dans la liste.
- Contrairement aux touches **E**, **F** ou **M**, cette option peut

cibler les avions plus éloignés car son fonctionnement ne requiert pas une identification des appareils.

- D** Utilise l'IA du programme pour déterminer quel avion ennemi vous devez attaquer. Cette option centre la caméra sur l'appareil en question, et fonctionne différemment dans les parties multijoueurs.
- T** Utilise l'IA du programme pour déterminer l'avion ennemi représentant le plus grand danger. Cette commande centre la caméra sur l'appareil en question, et fonctionne différemment dans les parties multijoueurs.
- L** Vise le repère au sol le plus proche. Si l'un d'eux est déjà sélectionné, une pression sur la touche L permet de passer au repère suivant dans la liste.
- O** Vise l'objet au sol placé dans votre champ de tir.

Commandes de transmission

Les touches suivantes permettent de communiquer avec les autres participants des parties multijoueurs :

ESPACE ARRIERE Active la fenêtre de discussion en vol.

Curseur gauche Sélectionne dans la liste le destinataire précédent quand la fenêtre de discussion est ouverte en vol.

Curseur droit Sélectionne dans la liste le destinataire suivant quand la fenêtre de discussion est ouverte en vol.

Inser Active la macro **Inser** des messages comme définie dans la section [QuickKeys] du fichier MPLAYER.INI.

Début Active la macro **Début** des messages comme définie dans la section [QuickKeys] du fichier MPLAYER.INI.

Page précédente Active la macro **Page précédente** des messages comme définie dans la section [QuickKeys] du fichier MPLAYER.INI.

Suppr Active la macro **Suppr** des messages comme définie dans la section [QuickKeys] du fichier MPLAYER.INI.

Fin Active la macro **Fin** des messages comme définie dans la section [QuickKeys] du fichier MPLAYER.INI.

Page suivante Active la macro **Page suivante** des messages comme définie dans la section [QuickKeys] du fichier MPLAYER.INI.

Remarque : la fenêtre de discussion doit être affichée pour permettre le fonctionnement des macros de discussion.

Pilote automatique, compression temporelle et autres commandes

Autres commandes clavier :

- CTRL+A** Active le pilote automatique intégral et permet à l'IA du programme de piloter votre avion comme s'il était contrôlé par l'ordinateur.
- MAJ+A** Active le pilote automatique de maintien de la ligne de vol pour voler en palier à 70% de la puissance. (En mode multijoueur, l'avion avance à une puissance maximum).
- ALT+A** Active le pilote automatique pour la navigation. Le programme guide votre avion vers tous les points de cheminement de la trajectoire de vol.
- Q** Désactive le système de pilotage automatique.
- ^** Réduit de moitié le taux de compression temporelle à chaque pression de la touche.
- \$** Double le taux de compression temporelle à chaque pression de la touche jusqu'à un niveau 16 fois supérieur à la vitesse normale.
- *** Désactive la compression temporelle.
- ALT+T** Active l'habitacle transparent.
- ALT+F** Active le compteur du taux de trames.
- ALT+I** Active dans le coin en haut à droite de l'écran l'index d'angle de l'aile. Le premier symbole, un trait droit orienté vers la gauche, reflète l'angle d'incidence pour indiquer si vous effectuez une montée ou un piqué, et le degré d'inclinaison. Le deuxième symbole, un triangle orienté vers le centre, indique l'inclinaison latérale de l'appareil.
- P** ou **Pause** Suspend la partie (cette option n'est pas disponible en mode multijoueur).
- J** (3 fois) Quand vous appuyez trois fois sur la touche J, votre pilote saute de l'avion. N'oubliez pas que dans *Red Baron 3-D* les pilotes n'ont pas de parachutes. A moins d'un coup de chance, cette action est souvent fatale.
- ECHAP** Active le menu de "Fin du vol".
- Clic droit** Active le menu des préférences en vol.

Diagrammes – clavier et manette de jeu

Les diagrammes suivants servent de référence visuelle pour les commandes clavier et de la manette de jeu :

Diagramme 1 – Manette de jeu

1. Vue avant (*Forward lockdown*)
2. Vue droite (*Right lockdown*)
3. Rotation caméra (*Camera rotate*)
4. Vues par-dessus épaules droite/gauche (*Back lockdown left shoulder/right shoulder*)
4. Bombe (*Drop bomb*)
5. Activation vue avant (*Toggle forward lockdown view*)
6. Viser le combat (*Target dogfight*)
7. Mode panoramique (*Sleuable mode*)
8. Viser l'ennemi (*Target enemy*)
9. Mode panoramique externe (*Outside sleuable mode*)
10. Manette des gaz (*Throttle*)
12. Mitrailleuses (*Fire guns*)
13. Vue gauche (*Left lockdown*)

Diagramme 2 – Manette de jeu

1. Mouvement rotatif (selon la manette de jeu) (*Rotational Movement...*)
2. Roulis à droite (*Roll right*)
3. Tangage vers le haut + roulis à droite (*Pitch up + roll right*)
4. Tangage vers le haut (*Pitch up*)
5. Tangage vers le haut + roulis à gauche (*Pitch up + roll left*)
6. Roulis à gauche (*Roll left*)
7. Tangage vers le bas + roulis à gauche (*Pitch down + roll left*)
8. Tangage vers le bas (*Pitch down*)

Diagramme 3 – Touches fonctions

1. Vue avant (*Forward lockdown view*)
2. Mode panoramique (*Cockpit sleuable mode*)
3. Mode panoramique externe (*External sleuable mode*)
4. Caméra externe (*External camera mode*)
5. Mode poursuite (*External chase plane*)
6. Mode poursuite retardée (*External delayed chase plane*)

7. Vue arrêtée/Vue de passage (*Remote control/Fly-by view*)
8. Viser la cible (*Target view*)
9. Rotation caméra - gauche (*Camera rotate left*)
10. Rotation caméra - haut (*Camera rotate up*)
11. Rotation caméra - bas (*Camera rotate down*)
12. Rotation caméra - gauche (*Camera rotate left*)

Diagramme 4 - Clavier

1. Moteur on/off (*Engine on/off*)
2. Désactiver pilote auto. (*Disengage autopilot...etc.*)
; + Alt : Navigation
; + Ctrl : Intégral
; + Maj : En palier
3. Viser l'ennemi (*Target enemy*)
4. Roquette (*Fire rocket*)
5. Régime moteur min-max (*Throttle Min-Max*)
6. Viser la menace (*Target threat*)
7. Désenrayer (*Unjam guns*)
8. Viser l'objet (*Target object*)
9. Pause (*Pause game*)
10. Décompression temporelle (*Decompress time*)
11. Réduire puissance (*Down throttle*)
12. Augmenter puissance (*Up throttle*)
13. Compression temporelle (*Compress time*)
14. Temps normal (*Set time compression to 1:1*)
15. Rotation caméra avec manette de jeu (*Rotate camera with joystick*)
16. Gouvernail - 25% droite (*Rudder 25% right*)
17. Centrer le gouvernail (*Center rudder*)
18. Gouvernail - 25% gauche (*Rudder 25% left*)
19. Viser le repère (*Target landmark*)
20. Sauter de l'avion – appuyer 3 fois (*Bail out*)
21. Viser membre escadrille (*Target flight member*)
22. Cible suivante (*Target next*)
23. Bombe (*Drop bomb*)
24. Mitrailleuses (*Fire guns*)
25. Viser l'ami (*Target friendly*)
26. Viser le combat (*Target dogfight*)
27. Zoom arrière (*Zoom out*)
28. Zoom avant (*Zoom in*)

Diagramme 5 – Pavé numérique

1. Vue avant (*Forward lockdown view*)
2. Coup d’œil avant – Mode panoramique (*Glance forward*)
3. Vue avant droite (*Forward right/lockdown view*)
4. Vue vers le haut (*Up view*)
5. Vue à droite (*Right lockdown view*)
6. Vue arrière droite (*Right/back lockdown view*)
7. Vue arrière (*Back lockdown view*)
8. Vue planchette de bord (*View kneeboard*)
9. Vue arrière gauche (*Left/back lockdown view*)
10. Vue à gauche (*Left lockdown view*)
11. Vue avant gauche (*Forward left lockdown view*)

OPTIMISER LES PERFORMANCES DU JEU

Red Baron 3-D génère des images fluides sur les ordinateurs les plus rapides même à un niveau de détails maximum. Si comme la plupart des systèmes, le vôtre n’est pas ultra rapide, vous serez peut-être forcé d’optimiser le jeu et votre ordinateur pour obtenir un niveau de performances correspondant à vos attentes.

Sur les systèmes d’une vitesse supérieure à 333 MHz, il est possible de sélectionner un niveau de détails maximum (ou avec des modifications minimales). Pour les ordinateurs d’une vitesse inférieure à 200 MHz, il est préférable au départ de choisir un niveau de détails minimum puis d’augmenter les paramètres importants jusqu’à ce qu’une conciliation entre le taux de trames et le niveau des détails puisse être établie. Si la vitesse de votre ordinateur se situe entre 200 et 333 MHz, vous devriez pouvoir trouver un juste milieu afin de préserver les détails essentiels au détriment des paramètres moins importants. Les ordinateurs aux performances moyennes bénéficieront le plus d’une soigneuse expérimentation avec les paramètres graphiques.

Remarque : en raison du nombre illimité de textures utilisées dans le jeu, la quantité de mémoire allouée aux textures sur les cartes de types Voodoo ou Voodoo2 aura un impact important sur les performances du jeu.

La première chose à faire est de jouer et d'observer les résultats obtenus. Utilisez le compteur de taux de trames (ALT+F) pour discerner ce qui est acceptable ou non. En général, un taux de trames inférieur à moins de 10 images par seconde génère le plus grand nombre d'insatisfaits.

Lors de l'optimisation des paramètres graphiques, supprimez ou augmentez les détails en respectant l'ordre suivant :

Ombres – La seule fonction des ombres est de vous aider à évaluer votre altitude au-dessus du sol, que vous pouvez déterminer grâce aux arbres en mode Glide.

Animations des hélices – Elles sont belles mais pas vraiment utiles dans le jeu.

Détails des combats – Quand cette option est désactivée, les détails du sol disparaissent dès que vous participez activement à un combat (signalé par les tirs de mitrailleuses). Ce paramètre peut s'avérer important lors des attaques au sol mais durant les combats aériens il n'a pratiquement aucune incidence sur le jeu.

Nuages – Malgré leur très bel aspect, ils peuvent nuire à votre capacité d'identifier les avions ennemis. En désactivant cette option, vous comme vos adversaires aurez toujours un ciel dégagé.

Gros pixels – La sélection de gros pixels peut améliorer les performances du jeu sur certains ordinateurs, mais au niveau graphique l'impact est minime.

Détails maximums – La représentation graphique des objets offre deux niveaux de détails. La désélection de Détails maximums entraîne un niveau de détails inférieur, et les détails des objets ne sont pas aussi visibles de loin.

Densité des objets – La réduction du nombre d'objets représentés au sol peut avoir un impact important sur les performances du jeu.

Détails des objets – La réduction des détails des objets au sol peut considérablement affecter le taux de trames.

Résolution – Le choix d'une basse résolution réduit grandement la charge sur le système, et la vitesse du jeu sera énormément accrue. Même si une haute résolution permet de mieux voir l'univers, elle ne représente pas une priorité.

Etendue du relief – Cette option détermine la distance à laquelle se déclenche l'effet de "brouillard" et la quantité d'univers représentée entre vous et le "brouillard".

Détails du relief – Cette option détermine la distance à laquelle apparaissent les détails du sol. Le relief visible entre l'étendue des détails et le "brouillard" aura un aspect polygonal.

Détails des avions – Puisque les avions représentent le centre d'intérêt du jeu, il est conseillé de réduire ce paramètre en dernier.

Le changement des paramètres graphiques du jeu n'est pas l'unique solution pour augmenter les performances du programme. Commencez par défragmenter votre disque dur où *Red Baron 3-D* est installé. Si le jeu est installé sur un lecteur autre que C:, la défragmentation du lecteur C: améliorera aussi les performances puisque c'est l'endroit où réside le fichier d'échange de votre système.

Certains problèmes de performances sont directement associés aux accélérateurs graphiques Voodoo™. N'hésitez pas à contacter le fabricant de votre carte et à participer aux forums de discussion pour savoir comment optimiser votre matériel.

TYPES DE MISSIONS POUR LES CHASSEURS ET BOMBARDIERS

Voici une description des différents types de missions pouvant être assignés à un groupe d'avions de chasse :

Attaque d'aérostats – L'objectif est d'abattre un aérostat ennemi. Votre tâche sera facilitée si vous utilisez des munitions incendiaires ou des roquettes françaises Le Prieur. Evitez de passer directement sous les aérostats car vous risquez de heurter un des câbles de retenue.

Attaque d'une cible – La cible de ce type de mission est généralement un aérodrome ou une unité d'infanterie ennemis. Le but est de créer autant de dégâts que possible. Quand vous attaquez les aérodromes, vous devez en priorité détruire les avions et les hangars. Quand vous attaquez l'infanterie, les nids d'artillerie sont les cibles prioritaires. Une mission est considérée réussie quand vous détruisez plus d'un quart des cibles prioritaires et quand vous perdez moins d'un tiers des avions de votre escadrille.

Défense des aérostats – Vous devez protéger un ballon d'observation allié contre les tirs des avions ennemis.

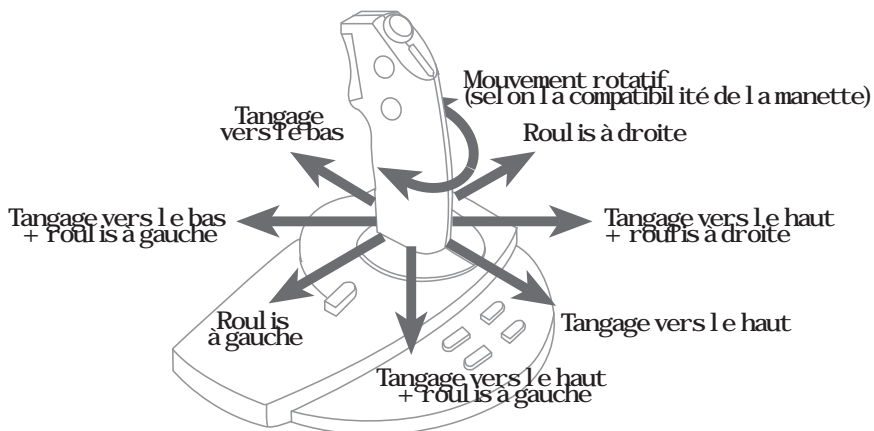
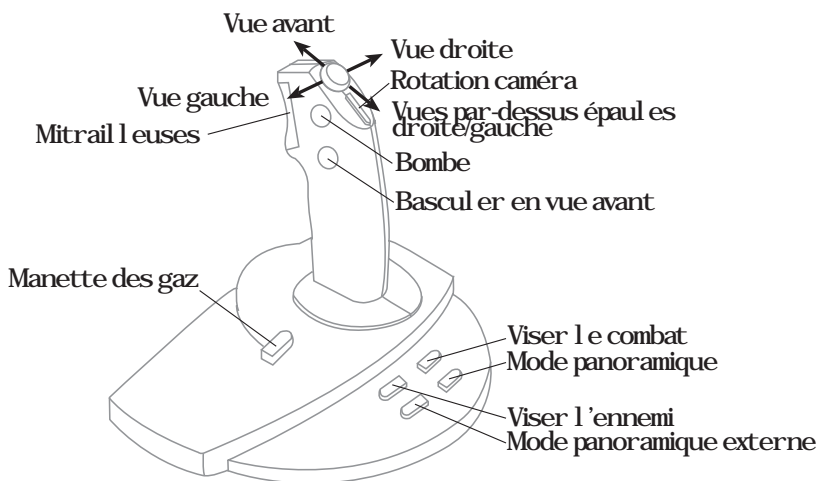
- Barrage** – Vous devez patrouiller une partie du front et empêcher les avions ennemis de pénétrer dans votre espace aérien.
- Patrouille de combat** – Vous devez patrouiller la zone couvrant les repères au sol amis et détruire tous les avions les menaçant.
- Escorte** – Vous devez voler aux côtés de bombardiers ou d'avions de reconnaissance amis et les protéger contre les tirs des appareils ennemis.
- Mission en solitaire** – Votre tâche est simple : parcourez le ciel et abattez tous les ennemis rencontrés.
- Patrouille offensive** – Vous devez patrouiller une zone couvrant une ou plusieurs installations ennemies et détruire tous les avions ennemis voulant relever le défi.
- Attaque de soutien** – Vous devez appuyer l'offensive menée par l'infanterie en no-man's land. Supprimez tous les avions menaçant l'infanterie alliée, et aidez-la en détruisant tous les nids de mitrailleuses et d'artillerie ennemis.
- Défense de soutien** – L'infanterie ennemie progresse à travers le no-man's land. Votre tâche est d'appuyer vos unités d'infanterie. Empêchez les avions ennemis d'attaquer les soldats de votre camp et les nids de mitrailleuses, puis tirez sur l'infanterie ennemie.

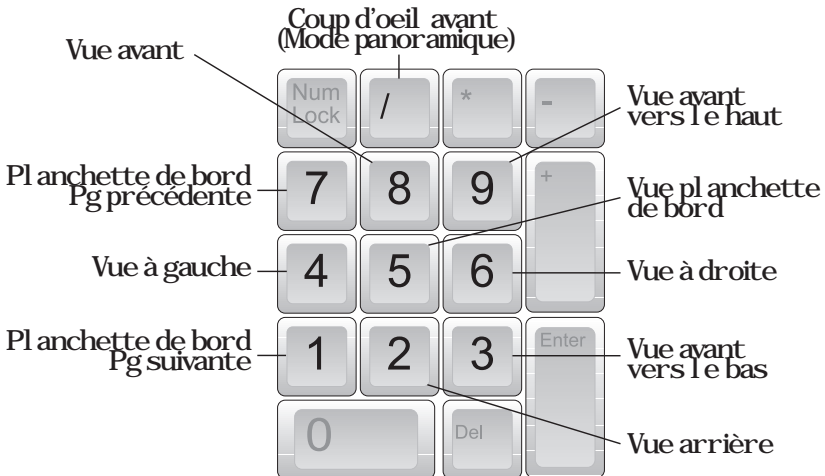
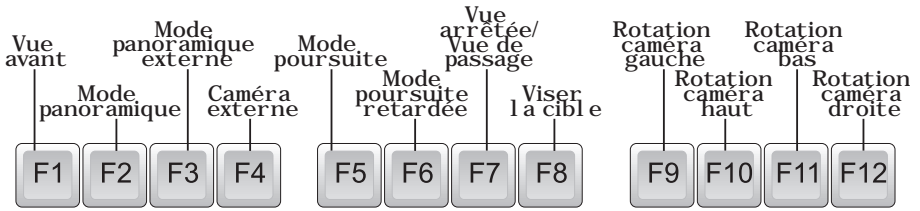
Voici une description des divers types de missions pouvant être assignées à un groupe de bombardiers ou d'avions de reconnaissance :

- Guidage d'artillerie** – L'avion agit en tant qu'observateur pour l'artillerie amie. L'escadrille doit rejoindre le point tournant, y rester pendant un certain temps pour récupérer les renseignements requis, puis regagner la base.
- Bombardement** – L'avion doit larguer des bombes sur une cible précise pour la détruire.
- Reconnaissance d'un site** – L'avion doit rejoindre un repère ennemi en volant à haute altitude, prendre des photos et regagner la base.

Remarques supplémentaires

Toutes les informations disponibles après l'impression du manuel se trouvent dans un fichier texte ou un fichier de configuration (.ini) dans le répertoire SIERRA\REDBARON3D. Vous pouvez aussi les recueillir au site web à : www.redbaronplayers.com.





SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut :

- vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu
- vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel
- vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :

- d'avoir lu le fichier Readme (ou Lisez-moi) qui se trouve sur le CD d'installation du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.
- de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD ROM, de la carte vidéo, mémoire...)
- d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé **24h sur 24, 7 jours sur 7 au :**

(00 33) 01 46 01 46 50

Pour le **prix d'une communication normale**, ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous ne trouvez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents du lundi au jeudi de 10h à 19h et le vendredi de 10h à 18h.

Attention : aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique

SERVICE CONSOMMATEURS

Vous souhaitez en savoir plus sur nos CD ROM éducatifs, de jeux, de vie pratique ?

- 1 seul numéro : (00 33) 01 46 01 48 53
- 1 adresse postale : Havas Interactive Europe - Service consommateurs
9-11 rue Jeanne Braconnier - 92366 Meudon la Forêt cedex
- 1 adresse e-mail : infoconso@sierra.fr
- 1 adresse Internet : www.sierra.fr. Une mine d'informations sur tous nos produits, un catalogue complet et actualisé, un espace rencontres pour dialoguer avec d'autres utilisateurs.

SITE INTERNET

Vous pouvez retrouver la plupart des services du support technique, télécharger un patch ou nous contacter par e-mail. Connectez-vous sur notre site à l'adresse suivante :

<http://www.sierra.fr>

INDICES ET SOLUTIONS

Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'indices au :

08 36 68 46 50

Ce service fonctionne **24h /24 et 7j /7**. Il n'est accessible que de la France Métropolitaine.
(2,23 F la minute, tarif en vigueur au 1^{er} juillet 1996)

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

HAVAS INTERACTIVE EUROPE

Parc Tertiaire de Meudon

9-11 rue Jeanne Braconnier

92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEURS.

Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels, à l'attention du service

GARANTIE

Licence Utilisateur Final

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD DE LICENCE AVANT D'INSTALLER OU D'UTILISER CE LOGICIEL. EN UTILISANT CE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD DE LICENCE. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS NE DEVEZ NI INSTALLER NI UTILISER CE LOGICIEL.

Chacune des sociétés du groupe Sierra On-Line, Inc., est dénommée "Sierra" dans les paragraphes suivants.

Ce logiciel, ses graphismes, musiques et tout autre élément manuscrit ou on-line inclus avec le logiciel en contradiction avec cet Accord de Licence est expressément interdit.

1-Limites de l'Accord de Licence :

Sierra ne vous autorise à utiliser ce logiciel que sur un seul ordinateur.

Vous utilisez ce logiciel sous licence, mais le programme ne vous est en aucun cas vendu. Cette licence ne vous confère aucun droit de propriété dudit programme.

2-Propriété :

Tous les droits de propriétés matérielle et intellectuelle concernant le logiciel (comprenant, non exhaustivement les titres, les codes sources programmes, les objets, les thèmes, les personnages, les noms des personnages, les histoires, les dialogues, les phrases d'accroche, les lieux, les concepts, les visuels, les animations, les sons, la musique, les effets audiovisuels, les méthodes de travail, les droits moraux, toute documentation annexée) sont la propriété de Sierra et de ceux qui vous accordent cette licence. Le logiciel et le manuel sont protégés au titre des lois américaines sur le copyright ainsi que les lois internationales et nationales sur le droit d'auteur. Tous droits réservés. Ils ne peuvent, en tout ou partie, être copiés, photocopiés, reproduits, traduits ou transposés sous forme électronique ou informatique, quelle qu'elle soit sans accord préalable, par écrit, de Sierra. Ce programme contient des éléments sous licence et Sierra s'engage à protéger les droits des personnes lui ayant concédé ces licences en cas de violation de l'Accord.

3-Responsabilité du consommateur final :

A. Vous ne pouvez pas : (1) copier (sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde), distribuer, louer, céder ou octroyer une licence de tout ou partie de ce logiciel ; (2) modifier les codes sources ou créer un produit dérivé de ce logiciel ; (3) transférer ce logiciel sur un réseau, sur une ligne téléphonique, ou par tout autre moyen électronique, sauf dans le cas d'une partie multijoueur sur un réseau ; (4) décompiler ou désassembler ce logiciel sans l'accord préalable écrit de Sierra.

B. Ce logiciel est vendu en tant qu'un seul et unique produit. Ses composants ne peuvent être vendus séparément.

C. Vous êtes autorisé à utiliser ce logiciel pour votre usage personnel, mais vous ne pouvez en aucun cas :

(i) Vendre, copier ou diffuser des copies de tout ou partie du logiciel, louer ou octroyer une licence du logiciel sans le consentement préalable écrit de Sierra.

(ii) Exploiter tout ou partie du logiciel dans un but commercial, y compris mais non exhaustivement l'utilisation dans un Cyber Café, salle de jeu en réseau et autre lieu public ou les ordinateurs sont en libre service. Sierra peut vous proposer un Accord de Licence spécial pouvant vous permettre un tel usage. Contactez Sierra pour plus de détails.

(iii) Utiliser ou autoriser une tierce personne à utiliser l'Éditeur et les autres éléments inclus sur le logiciel dans un but commercial y compris mais non exhaustivement la distribution des éléments annexes seuls ou avec un autre produit par le biais de quelque circuit de distribution que ce soit y compris mais non exhaustivement les revendeurs et la distribution on-line sans le consentement préalable écrit de Sierra.

(iv) Être hôte ou fournir des services de match ou d'affrontement pour le Programme ou émuler ou re-diriger le protocole de communication utilisé par Sierra dans la partie réseau du Programme par émulation de protocole, "tunneling", modification ou ajout de composants au Programme, utilisation de programmes utilitaires ou de toute autre technique connue à ce jour ou développée dans l'avenir dans quelque but que ce soit, y compris, mais non limité à ce domaine, pour le jeu en réseau par Internet, le jeu en réseau en utilisant des réseaux de jeu commerciaux ou non-commerciaux ou comme partie d'un agrégat de réseaux sans le consentement préliminaire écrit de Sierra.

4-Transfert du jeu :

Si vous transmettez ce logiciel, vous devez transférer tous ses composants, y compris sa documentation, et effacer toutes les copies qui restent sur votre équipement informatique. Votre licence prend fin automatiquement des lors que vous transmettez ce logiciel.

5-Fin de l'accord de licence :

L'Accord de Licence est effectif jusqu'à ce qu'il prenne fin. L'accord de licence peut prendre fin à tout moment si vous détruisez le logiciel et les éléments qui l'accompagnent. Sierra peut choisir de mettre fin à cet Accord de Licence à tout moment si vous ne vous pliez pas aux conditions et termes de l'accord. Dans ce cas, vous devrez détruire le logiciel et les éléments annexes.

6-Contrôle des exportations :

Ce logiciel ne doit pas être exporté, téléchargé ou envoyé vers des pays ou des résidents des pays avec lesquels les États-Unis appliquent une politique d'embargo ou quiconque du Treasury Department's List of Specially Designated Nationals of the U.S. Commerce Department's Table of Denial Orders. En installant ce logiciel, vous reconnaissez n'appartenir ou n'être sous le contrôle d'aucun de ces pays ou de cette liste.

7-Limites de la garantie :

Sierra ne reconnaît aucune garantie pour le logiciel, l'éditeur et le ou les manuel(s). Le logiciel, l'éditeur et le ou les manuel(s) sont fournis en l'état sans garantie d'aucune sorte y compris mais non exhaustivement la garantie de qualité loyale et marchande.

Sierra rejette toute garantie sur la compatibilité du programme vis-à-vis du passage à l'an 2000. Sierra ne garantit pas que les performances ou fonctionnalités du programme ne seront pas affectées avant, pendant ou après le passage à l'an 2000, ou que le programme sera capable de traiter correctement, de fournir et/ou recevoir les informations liées à la date avant, pendant, ou après le passage à l'an 2000, notamment l'échange des informations liées à la date entre produits et/ou applications.

Tous les risques liés à l'utilisation du logiciel et du ou des manuel(s) incombent à l'utilisateur final, mais Sierra laisse une période de 90 jours à l'utilisateur pour signaler tout défaut de fabrication du produit. Dans le cas où le défaut de fabrication serait prouvé dans ce délai de 90 jours Sierra pourra selon les cas, et sur présentation de la preuve d'achat du produit : 1) Corriger le défaut, 2) Remplacer le logiciel par un produit équivalent ou de moindre valeur 3) Vous rembourser.

8-Limites de la responsabilité :

En aucun cas Sierra, ses filiales ou partenaires ne pourront être tenus pour responsables d'une perte ou d'un préjudice subi lors de l'utilisation du logiciel ou de l'éditeur, y compris mais non exhaustivement la perte de clientèle, l'arrêt du travail, l'arrêt ou le dysfonctionnement de votre ordinateur, ou toute autre perte ou préjudice commercial.

Certains États ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion ou la limitation de certaines garanties implicites ou permettent des limitations quelque soit la durée de la garantie implicite. De ce fait, ces limitations ou exclusions peuvent ne pas s'appliquer à votre cas.

9-Recours légal :

Vous acceptez avec le fait que Sierra serait lésé si les termes de cet Accord de Licence n'étaient pas expressément respectés. Vous acceptez de ce fait que Sierra est habilité à s'approprier un recours légal en cas de violation de cet Accord de Licence, en plus des autres recours que Sierra peut exercer selon les lois applicables.

10-Annexes :

Cet Accord de Licence a été réalisé suivant les lois de l'État de Californie et doit par conséquent se référer à ces lois en cas de contestation ou de problème. Vous acceptez le fait que quel que soit le parti initiant les poursuites judiciaires, le conflit doit être réglé dans un tribunal situé dans l'État de Californie, County of Los Angeles.

Cet Accord de Licence ne peut être amendé, modifié ou adapté que par un acte écrit précisant l'amendement, l'adaptation ou la modification, convenu entre les deux parties.

Si la présente licence a été acquise hors des États-Unis, le droit local peut alors s'appliquer.

Je reconnais avoir pris connaissance et compris les termes du présent Accord de Licence et reconnais qu'installer ce logiciel équivaut à donner mon accord sur tous les termes de l'Accord de Licence précisés ici. Je reconnais également que cet Accord de Licence résulte d'un accord complet et exclusif entre Sierra et moi-même, et que cet Accord de Licence prévaut sur tout accord ayant préalablement été conclu entre Sierra et moi-même.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

"Décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo."