

F-19 STEALTH FIGHTER

SUPPLEMENT TECHNIQUE

UTILISATEURS DE PC

INSTALLATION SUR DISQUETTES

Cette simulation est destinée à être utilisée avec des copies de la disquette de distribution d'origine fournie dans la boîte. Vous pouvez exécuter ce jeu en utilisant la disquette de distribution, mais, le cas échéant, vous ne pourrez sauvegarder aucune information. Pour effectuer une copie de cette disquette, il vous faut une disquette 3 1/2" de 1,44 Mo. Il est conseillé de formater la disquette avant d'y effectuer la copie pour s'assurer qu'elle n'est pas défectueuse.

Copie sur disquettes nouvellement formatées : une fois la disquette formatée, utilisez la commande DOS "COPY" pour copier la disquette (utilisez "*" comme indicateur de fichier). En général, la commande est "COPYA:*" "B:*", même si vous n'avez qu'une unité de disquettes. Pour plus de détails, reportez-vous à la section "COPY" dans votre manuel DOS.

Attention : n'utilisez jamais la commande "DISKCOPY" pour copier des disquettes. Vous devez impérativement utiliser la commande COPY.

POUR CHARGER LE PROGRAMME A PARTIR DE DISQUETTES

- (1) **Initialisez votre machine** au moyen d'une disquette DOS (une version 2.1 ou supérieure est nécessaire, mais il est conseillé d'avoir une version 2.1 à 3.31).
- (2) **Insérez les disquettes :** à l'invite "A>", enlevez la disquette DOS et insérez la disquette F-19. Si possible, utilisez les copies effectuées au moyen des instructions d'installation ci-dessus.
- (3) **Régalez la vitesse :** si vous avez un ordinateur "turbo" ou à vitesses multiples, réglez la vitesse à son niveau supérieur. N'utilisez un niveau plus bas que si le chargement s'est révélé impossible avec une vitesse supérieure.
- (4) **Chargez le programme :** tapez F-19 et appuyez sur RETOUR pour charger la simulation.
- (5) **Insérez la disquette-clé :** au cours du chargement, le programme vous demande d'insérer la "disquette-clé". Introduisez la disquette d'origine dans le lecteur de disquettes A ou B puis tapez le lettre de l'unité utilisée. Par exemple, si vous avez introduit la disquette dans le lecteur B, tapez "B".

INSTALLATION SUR LE DISQUE DUR

Vous pouvez copier la disquette d'origine sur le disque dur. Les fichiers copiés sont des fichiers d'archive hauteurs, ils peuvent être copiés, effacés et optimisés à souhait. Insérez la disquette dans le lecteur A et tapez :

AINSTALL 3 et appuyez sur RETOUR.

N'oubliez pas d'insérer un espace entre "INSTALL" et "3".

Attention : la commande INSTALL suppose que vous effectuez l'installation depuis le lecteur de disquettes A sur le disque dur C. Si la configuration de votre matériel est différente, n'utilisez pas INSTALL. Copiez les fichiers d'archive sur le disque dur au moyen de la commande "COPY" DOS. Tous les fichiers F-19 doivent être dans le même répertoire ou sous-répertoire. F-19 lui-même n'utilise pas de sous-répertoires.

Remarques techniques : le programme d'installation crée un sous-répertoire sur votre disque avec l'entête "F19SF" puis copie tous les fichiers dans ce sous-répertoire. Il copie alors un fichier supplémentaire d'exécution "F19LOADER" dans votre répertoire central sous le nom "F19.BAT". Si vous avez l'habitude d'utiliser des ordinateurs PC, il vous est loisible de modifier ou de déplacer ce F19.BAT dans le répertoire central.

Supprimer l'installation : pour ôter F19 de votre disque dur, il vous suffit d'effacer les fichiers dans le sous-répertoire F19SF et le fichier F19.BAT dans le répertoire central. Cela efface bien sûr également toutes les données enregistrées à propos de vos pilotes !

POUR CHARGER LE PROGRAMME A PARTIR DU DISQUE DUR

Cela suppose que votre ordinateur fonctionne sous DOS à l'initialisation, ce qui est vrai dans 99% des cas et pour tous les IBM et compatibles. Vous devez d'abord installer F19.

(1) **Allumez votre ordinateur.** S'il est déjà allumé, quittez tous les programmes afin de retourner au DOS.

(2) **Placez-vous dans le répertoire approprié :** assurez-vous que la lettre du répertoire correspond au lecteur où vous avez inséré la disquette F19. S'il s'agit de l'unité C, tapez "C:" et appuyez sur la touche RETOUR. Tapez ensuite "CD et" et appuyez sur RETOUR pour vous assurer que vous êtes dans le répertoire central.

(3) **Régalez la vitesse :** si vous avez un ordinateur "turbo" ou à vitesses multiples, réglez la vitesse à son niveau supérieur. N'utilisez un niveau plus bas que si le chargement s'est révélé impossible avec une vitesse supérieure.

(4) **Chargez le programme :** tapez F-19 et appuyez sur RETOUR pour charger la simulation.

(5) **Insérez la disquette-clé :** au cours du chargement, le programme vous demande d'insérer la "disquette-clé". Introduisez la disquette d'origine dans le lecteur de disquettes A ou B puis tapez la lettre du lecteur utilisé. Par exemple, si vous avez introduit la disquette dans le lecteur B, tapez "B".

VITESSE

Lors du chargement de la simulation, le programme calcule la vitesse d'exécution de votre ordinateur et se règle en conséquence.

GESTIONNAIRES DE SONS POUR CARTES SONORES

Si votre ordinateur ne dispose pas de carte sonore spéciale, ne tenez pas compte du présent paragraphe. Les effets musicaux et sonores sont créés au moyen d'un fichier "gestionnaire" de son. La disquette contient les fichiers SOUND.EXE (pour les sons IBMPC/XT/AT/72SP normaux), SOUND.EXE (pour les ordinateurs Tandy) et BSOUND.EXE (pour la carte sonore Innovation et autres). Le fichier READ.ME contient une liste complète.

OPTIONS DE CHARGEMENT AUTOMATIQUE

Lors du chargement du programme, celui-ci vous pose une série de questions à propos de votre système informatique. Vous pouvez automatiser ce processus en ajoutant des caractères supplémentaires après la commande de chargement "F19". Séparez F19 et chacune de ces commandes par un espace. Vous pouvez utiliser le nombre de commandes que vous voulez. Les options de chargement automatique sont les suivantes :

J/ utilisation d'un joystick	GH/ utilisation du graphisme monochrome Hercules
MJ/ utilisation d'un clavier sans joystick	ID2/ détails de fond exceptionnels (pour ordinateurs très rapides)
JE/ utilisation du graphisme EGA16-couleurs	ID1/ détails de fond modérés (pour ordinateurs AT/classe)
JGM/ utilisation du graphisme MGCA ou VGA 256-couleurs	ID0/ peu de détails de fond (pour ordinateurs lents)
JGC/ utilisation du graphisme CGA 4-couleurs	AB/ BSOUND.EXE gestionnaire de sons Innovation
JGT/ utilisation du graphisme Tandy 1000 16-couleurs	IA?/ remplacer ? par la première lettre du gestionnaire de sons que vous désirez invoquer

Exemples : si vous utilisez un PC ou un XT standards avec un graphisme CGA et si vous n'utilisez pas de joystick, il faut que vous chargez la simulation au moyen de la commande "F19N/GC/DD". Si vous disposez d'un AT avec joystick, du graphisme EGA et si vous voulez le réglage par défaut pour le détail, il faut que vous chargez la simulation au moyen de la commande "F19U/GJE".

UTILISATEURS DE L'ATARI ST/ CBM AMIGA

INSTALLATION

Le manuel de F-19 Stealth Fighter vous engage à installer la simulation sur des disquettes de sauvegarde et n'est pas nécessaire d'installer des versions Atari ST ou Commodore Amiga. Les données à propos de vos pilotes seront automatiquement sauvegardées sur la disquette A, pour peu que celle-ci ne soit pas verrouillée lors du chargement.

ATARI ST

Éteignez votre ordinateur et déconnectez tous les périphériques inutiles. Insérez la disquette dans l'unité interne et allumez votre ordinateur. Le programme se charge automatiquement. Suivez ensuite toutes les instructions à l'écran.

COMMODORE AMIGA

Éteignez votre ordinateur et déconnectez tous les périphériques inutiles. Insérez la disquette dans l'unité interne et allumez votre ordinateur. Le programme se charge automatiquement. Suivez ensuite toutes les instructions à l'écran.

OPTIONS PRELIMINAIRES AU VOL

Méthode de contrôle

Une fois le jeu chargé, le programme vous demande de sélectionner une méthode de contrôle en appuyant sur une des touches numériques du clavier, comme suit :

1. Souris 2. Joystick 3. Clavier

TABLEAU DE SERVICE DES PILOTES

Le tableau de service original des pilotes est automatiquement mis à jour après chaque mission, à condition que votre disque ne soit pas verrouillé. Il n'est pas nécessaire d'installer la simulation sur des disquettes de sauvegarde.

Briefing

Déplacez le contrôleur d'un élément à l'autre dans la liste, mettez-en un en évidence et appuyez sur le sélecteur pour activer ou désactiver cette option. Pour obtenir des informations spécifiques à propos d'un élément de la carte, déplacez le contrôleur sur celui-ci.

Vues aériennes extérieures

Vous pouvez voir votre avion sous différents angles : Side View (latérale), Chase Plane (pendant une poursuite aérienne), Side View (de côté), Tacti View (vous et l'ennemi) ou Inverse Tacti View (l'ennemi et vous), soit en tant que F-19 ou F-117A. Le choix de votre avion s'effectue immédiatement après le briefing de mission et avant le choix des armes.

REMARQUES SUR LES CONTRÔLES DE SIMULATION

Transformation de la mission en entraînement (touches Alt et T) : Le simple fait d'appuyer sur ces touches transforme votre mission en cours en une mission d'entraînement. Les armes ennemies ne causeront donc aucun dommage. Si vous appuyez à nouveau sur la touche "T" en combinaison avec la touche Alt, vous mettez fin à la phase d'entraînement. Une fois que vous avez transformé votre mission en entraînement, elle ne peut plus vous faire marquer aucun point, même après avoir mis fin à la phase d'entraînement. Les contrôles de rotation et la touche de réapprovisionnement ne fonctionnent cependant que lorsque vous êtes en phase d'entraînement.

Régalez du joystick (touches Alt et "g") - UTILISATEURS PC SEULEMENT : si, en utilisant un joystick, vous avez l'impression que votre avion tourne, plonge ou monte lorsque le joystick est centré, utilisez cette combinaison de touches puis manipulez le joystick de manière à le diriger dans les quatre positions.

Régalez du stick de contrôle au moyen du clavier (touche "Ins") : permet de régler les mouvements du stick de contrôle occasionnés par la pression d'une touche. Il est recommandé d'utiliser cette combinaison de touches fréquemment pendant le vol et de toujours régler la sensibilité sur "1" pour votre approche finale avant l'atterrissage.

Régalez des détails (touches Alt et "d") : la précision des détails influence la vitesse du jeu. Pour de plus amples renseignements à ce sujet, reportez-vous à la section "Options spéciales de démarrage" dans ce fascicule.

Rotation (touches Alt et "YK") : ces touches fonctionnent seulement durant la phase d'entraînement. Ces touches vous permettent de téléporter votre avion dans la direction correspondante. La distance à laquelle il est téléporté varie en fonction du Zoom/Unzoom (zoom/zoom arrière) actuel de la carte du satellite/radar. La rotation est un excellent moyen d'explorer la région tout en vous entraînant.

AFFICHAGE DES COULEURS

PC 4 COULEUR

PC 16 COULEUR

ATARI STAMIGA

INFORMATIONS AFFICHÉES

Couleurs cibles HUD - (affichage de front)			
Rectangle noir	Rectangle noir	Rectangle noir	Arme inefficace (jour)
Rectangle brun	Rectangle bleu clair	Rectangle marron	Arme inefficace (nuit)
Rectangle blanc	Rectangle blanc	Rectangle blanc	Arme efficace
Hexagone blanc	Cercle blanc	Cercle blanc	Arme efficace, accrochée sur cible
Hexagone rouge	Cercle rouge	Cercle rouge	Arme très efficace, accrochée sur cible

Echelle EMV (visibilité électromagnétique) des couleurs			
Ligne rouge	Ligne rouge	Ligne rouge	Radar ennemi au sol, ne voit pas détecté
Ligne orange	Ligne blanc-rouge	Ligne rose	Radar ennemi au sol peut voir de détection faible
Ligne jaune	Ligne blanche	Ligne jaune	Radar ennemi au sol, vous a vu
Ligne bleu clair	Ligne bleu clair	Ligne bleu clair	Radar aérien ennemi, ne voit pas détecté
Ligne blanche (détecté)	Ligne blanche	Ligne blanche	Radar aérien ennemi, vous a vu

Domages			
Bleu	Bleu clair	Vert	Système en état de marche
Rouge		Rouge	Système endommagé (endommagé ou détruit)

Lumière pilote automatique			
Blanc	Blanc		Pilote automatique activé
Noir	Noir		Pilote automatique désactivé

Lumière train d'atterrissage			
Noir	Noir	Noir	Train d'atterrissage rétracté
Blanc clignotant	Blanc clignotant	Vert clignotant	Train d'atterrissage à vitesse trap élevée
Blanc	Blanc	Vert	Train d'atterrissage sorti

Autres avertisseurs lumineux			
Couleur vive	Couleur vive	Couleur vive	Allumé
Noir	Noir	Noir	Eteint

Carte Satellite/Radar			
Point blanc clignotant	Point blanc intermittent	Point blanc	Votre avion
Point rouge-jaune clignotant	Point rouge intermittent	Point rouge clignotant	Obtenir la mission au sol
Point rouge intermittent	Point bleu/noir intermittent	Point rouge intermittent	Cajal de la mission dans l'air
Point rouge	Point bleu/noir intermittent	Point rouge	Autre avion
Point noir	Point noir	Point noir	Radar au sol
Point jaune	Point blanc intermittent	Point jaune	Radar ennemi
Ligne en pointillés	Ligne en pointillés	Ligne en pointillés	Radar à impulsions
Ligne continue	Ligne continue	Ligne continue	Radar Doppler
Point blanc	Point blanc	Point vert	Lieu de décollage et d'atterrissage

Affichage tactique			
Carrés gris	Carrés violets	Carrés gris	Grille de télex
Reflector parabol, jaune	Reflector parabol, rouge-bleu	Reflector parabol, vert	Radar au sol
Bateau bleu	Bateau bleu/clignotant	Bateau bleu	Radar de navire de guerre
Rectangle gris	Rectangle blanc	Rectangle gris	Terrain d'aviation
Cercle rouge à croix	Cercle rouge à croix	Cercle rouge à croix	Autres cibles au sol
Avion blanc	Avion blanc	Avion gris	Votre F-19
Traçage gris	Traçage blanc	Traçage gris	Leurre
Points blancs	Points blancs	Points blancs	Brouillage
Éclatement rouge et jaune	Éclatement bleu clair	Éclatement rouge-jaune	Fusée guidée
Avion rouge clair	Avion bleu clair	Avion rouge clair	Avion à plus haute altitude
Avion rouge	Avion blanc	Avion rouge clair	Avion à alt. égale
Ligne jaune	Ligne rouge	Ligne rouge clair	Avion à plus basse altitude
Ligne rouge	Ligne jaune	Ligne rouge	Missile guidé par radar
Ligne jaune	Ligne orange	Ligne rouge	Missile guidé IR
Ligne blanche	Ligne blanche	Ligne jaune	Missile guidé à vue
Objet case bleue	Objet case bleue	Objet case rose	Missile tri F-19
Objet case couleur	Objet case rouge	Objet case couleur	Cible act (votre syst. poursuite)
Objet case couleur	Objet du signal radar ennemi		

Jauge carburant pour les points du parcours INS			
Région noire	Région noire	Région noire	Carburant consommé
Région bleue	Région bleue	Région blanche	Carburant pour distance jusqu'au point du parcours actuel
Régions blanches	Régions blanches	Régions bleues	Carburant pour distance jusqu'à d'autres points du parcours actual
Région jaune	Région rouge foncé	Région verte	Carburant de réserve

CONTROLES

OPTIONS PRELIMINAIRES ET POSTER-EURES AU VOL	PC	STAMIGA
Contrôleur	Joystick	Clavier
Sélection	Touches	Souris
Sticks de contrôle	Avant	Haut
Rouler vers la droite	A droite	Droite
Rouler vers la gauche	A gauche	Gauche
Caler	Avant	Bas
Vers le bas et à droite	Avant et à droite	Haut et droite (Pg. préc.)
Vers le bas & à gauche	Avant & à gauche	Haut & gauche (Dét. ligne)
Vers le haut & à droite	Arrière & à droite	Bas & droite (Pg. suiv.)
Vers le haut & à gauche	Arrière & à gauche	Bas & gauche (Fin de ligne)

Accélération	Max Per (gustation maximum) / no (gustation des gusts)	Maj. et "+"	Deur (diminuer les gusts) / no Per (pas de gusts)	Maj. et "-"
--------------	--	-------------	---	-------------

AUTRES CONTROLES DE VOL			
Train d'atterrissage (activer/désactiver)	"F"	Pilote automatique (activer/désactiver)	"T"
Cajal (sortir/rentrer)	"G"	Accel (temps accéléré)	Maj. et "Z"
Fusée (activer/désactiver)	"F"	Noir (temp. normal)	Maj. et "X"

VUE DEPUIS L'AVION			
Side View (latérale)	Maj. et "F"	Vue missile	Maj. et "4"
Chase Plane (poursuite aérienne)	Maj. et "T"	Vue tacti (vous et l'ennemi)	Maj. et "F6"
Side View (vue latérale)	Maj. et "T"	Invert tacti (ennemi et vous)	Maj. et "F7"

VUE DEPUIS LE COCKPIT			
Vue avant	Maj. et "V"	Vue à gauche	Maj. et "<"
Vue arrière	Maj. et ">"	Vue à droite	Maj. et ">"

AUTRES TOUCHES DE VUE			
Zoom (vue au carte)	"Z"	Angle de vue (fermé ou ouvert)	"V"
Unzoom (zoom arrière - vue au carte)	"V"		

COMMANDES CLAVIER

CONTROLES DU COCKPIT			
Vue du cockpit	F1	Système endommagé (affichage de droite)	F6
Modes HUD (Affichage de front)	F2	Système d'atterrissage (ajustement/détail)	F9
Cajal CRT (affichage à tube cathodique) (affichage de gauche)	F3	Mission (affichage de droite)	F10
Données (affichage de droite)	F4	Ejecter (sautez en parachute)	Maj. et F10
Arrière (affichage de droite)	F5		

TRAVELLING CAMERA (APPARAT SUR L'AFFICHAGE DROIT DU COCKPIT)			
Cam avant	"Y"	Cam à droite	"<"
Cam arrière	"N"	Sélectionner cible (départ visuel actuel)	">"
Cam à gauche	"M"	Désigner une nouvelle cible (visuel uniquement)	"V"

ARMEMENTS			
Arrière (affichage de droite)	F5	Ouvrir le feu (arrières)	Retour
Sélectionner arrière	"B"	Ouvrir le feu (avant)	Retour
Portes sous (ouvrir/fermer)	"S"		

DEFENSES			
Fusée aérienne (lancer une cartouche)	"I"	ECM (activer/désactiver système anti-radar)	"V"
Brouillage (lancer une cartouche)	"J"	Leurre (lancer un)	"S"
Brouillage radar IR (activer/désactiver)	"Z"		

INS (SYSTEME DE NAVIGATION PAIR INERTIE)			
Sélectionner un point du parcours (affichage de droite)	"F"		
Changer un point du parcours (sur les deux affichages)	"F6"		
Régler un point du parcours	Maj. et "F"		
Sélectionner/Changer un point précédent du parcours	Maj. et "F"		
Sélectionner/Changer prochain point du parcours	Plus (+) du clavier numérique (Pg. préc. -PC)		
Déplacer un point du parcours vers le haut (changer un point)	Touche Flèche haut (clavier numérique)		
Déplacer un point du parcours vers le bas (changer un point)	Touche Flèche bas (clavier numérique)		
Déplacer un point du parcours vers la gauche (changer un point)	Touche Flèche gauche (clavier numérique)		
Déplacer un point du parcours vers la droite (changer un point)	Touche Flèche droite (clavier numérique)		
* Note aux utilisateurs de PC : si vous utilisez le clavier, il faut que vous appuyiez sur la touche Maj. en combinaison avec la touche indiquée ci-dessus.			

CONTROLES DE SIMULATION			
Placer l'appareil sur l'importance qu'elle touche pour répondre le jeu	Touches Alt et "Y"		
Repositionner (il est accessible que pendant l'entraînement)	Touches Alt et "Y"		
"Base" (la simulation)	Touches Alt et "Y"		
Transformer mission en entraînement	Touches Alt et "T"		
Quitter	Touches Alt et "V"		

RÉGLAGE DU STICK DE CONTRÔLE AU MOYEN DU CLAVIER			
Sensibilité clavier 2 - la pression des touches occasionne un léger mouvement du stick		Touche "Ins"	
Sensibilité clavier 3 - la pression des touches occasionne un léger mouvement du stick (défaut)			
Sensibilité clavier 1 - la pression des touches occasionne un léger mouvement du stick			

RÉGLAGE DU VOLUME (4 NIVEAUX DE SON)			
Niveau de son 2 - tous les sons		Touches Alt et "V"	
Niveau de son 3 - tous les sons sauf le bruit de fond du moteur (défaut)			
Niveau de son 1 - tous les sons sauf le bruit de fond du moteur (défaut)			
Niveau de son 0 - tous les sons sauf le bruit de fond du moteur (défaut)			

RÉGLAGE DU DÉTAIL (2 NIVEAUX)			
Niveau détail 1 - détail maximal sur affichage caméra tactique et travelling		Touches Alt et "F"	
Niveau détail 0 - détail normal sur affichage caméra tactique et travelling			

CONTROLES ROTATION (4 DIRECTIONS)			
Rotation nord (entraînement seulement)		Touches Alt et "Y"	
Rotation ouest (entraînement seulement)		Touches Alt et "Y"	
Rotation est (entraînement seulement)		Touches Alt et "Y"	
Rotation sud (entraînement seulement)		Touches Alt et "Y"	