



## DEMARRAGE RAPIDE

Appuyez sur M pour démarrer les moteurs, puis mettez les gaz au niveau élevé et regardez votre Apache décoller.

Appuyez sur A pour activer vos armes

Appuyez sur Échap pour mettre fin à la mission

Appuyez sur P pour mettre la partie en pause

## COMMANDES DE VOL

La manette des gaz du joystick vous permet d'augmenter le pas collectif.

Pour avancer, inclinez le nez de l'appareil vers le bas ; notez que vous perdrez de l'altitude.

Tournez à gauche ou à droite pour faire virer votre hélicoptère dans cette direction.

Le mouvement de lacet vers la gauche ou la droite fait pivoter votre hélicoptère autour de l'axe du rotor.

Si vous n'avez pas de joystick, servez-vous des touches directionnelles du pavé numérique

(Verr. Num. doit être activé)

;	Lacet à gauche
/:	Lacet à droite
=+}	Pour augmenter le pas collectif (ne fonctionne que si votre joystick n'a pas de manette des gaz)
)°]	Pour réduire le pas collectif (ne fonctionne que si votre joystick n'a pas de manette des gaz)
M	Démarrer les moteurs
Ctrl+M	Eteindre les moteurs

Ctrl + A Activer le pilotage automatique

Ctrl + S Activer le vol stationnaire automatique

Tab Désactiver le pilotage ou le vol stationnaire automatique

Ctrl + L Feux sur aile

Z Système hydraulique de secours (pendant 10 secondes)

## COMMANDES DES ARMES

A	Activer les armes
G	Alterner les modes de tir VAPT / VAVT pour les Hellfire
Espace	Faire feu (bouton de tir du joystick également)
RET.ARR	Changer d'arme (deuxième bouton de tir du joystick également)
J	Augmenter le nombre de coups par rafale de l'arme actuelle
K	Réduire le nombre de coups par rafale de l'arme actuelle
U	Enregistrer les coordonnées au sol de ce qui est dans votre viseur
Ctrl + U	Donner l'ordre à l'artillerie d'attaquer aux coordonnées enregistrées
INS	Le copilote-canonnière doit passer à la cible suivante
Suppr	Le copilote-canonnière doit garder la cible actuelle
Maj + P	Larguer des paillettes
Maj + L	Larguer des leurres

## COMMUNICATION AVEC LES AUTRES APACHE

L'escadron d'Apache est divisé en un maximum de trois groupes chef/ailier. Ils sont appelés Groupe 1, Groupe 2 et Groupe 3 ; le joueur se trouve toujours dans l'Apache de tête du Groupe 1.

Le joueur peut donner un certain nombre d'ordres à son escadron. Il le fait par radio sur quatre canaux. Le Canal 1 correspond au Groupe 1 uniquement, le Canal 2 au Groupe 2 uniquement, le Canal 3 au groupe 3 uniquement et le Canal Alpha correspond à tous les groupes chef/ailier.

Les touches servant à l'activation des différents canaux sont les suivantes :-

1	Canal 1
2	Canal 2
3	Canal 3
X	Canal Alpha.

Lorsqu'il est sur le canal radio approprié, le joueur peut donner un ordre en appuyant sur l'une des touches correspondantes. Elles sont les suivantes :-

Ctrl + 1	Soutenir le Groupe 1
Ctrl + 2	Soutenir le Groupe 2
Ctrl + 3	Soutenir le Groupe 3
4	Attaquer les menaces actuelles (si applicable).
5	Attaquer les cibles principales de mission visibles.
6	Attaquer les cibles fortuites visibles.
7	Attaquer toutes les cibles visibles.
8	Tous les Apache doivent supprimer et contourner (battre en retraite et tirer).
9	Ignorer les cibles non menaçantes visibles.
0	L'ailier doit me suivre
C	L'ailier doit attaquer ma cible actuelle (si applicable).
B	Suivre les instructions du briefing (comme il est décrit dans POS).
Maj + A	Attendre.
L	Vous êtes maintenant le groupe de tête de la formation.
Ctrl+Début	Passer au dernier point de repère.
Début	Passer au point de repère suivant.
Fin	Passer au point de repère précédent.
E	Demander un rapport d'état aux Apache sur le canal radio.
R	Demander la position du chef de groupe.
Ctrl + P	Demander la position de l'hélicoptère de sauvetage.

Dans le plan de mission, vous pouvez définir 2 formations de rechange que vous pouvez adopter à n'importe quel moment des missions, à l'aide des touches suivantes :

^	Passer à la formation de rechange 1
\$	Passer à la formation de rechange 2
Entrée	Revenir à la formation standard

## COMMANDES DE CAMERA

F1	Vue HUD
F2	Passer cockpit en revue en vue HUD
F3	Caméra poursuite
F4	Caméra vue aile (appuyer de nouveau pour changer entre caméra d'aile gauche et d'aile droite)
F5	Caméra pivotante avec zoom
F6	Larguer caméra contrôlable
F7	Larguer caméra suivant votre Apache
F8	Vue de caméra alliés
F9	Vue de caméra ennemis
F11	Vue de poursuite missile
F12	Carte en vol

Les touches fléchées vous permettent de faire pivoter la caméra avec les vues F5, F6, F8 et F9.  
Pg. PrécZoom avant (uniquement avec caméras F5, F8 et F9)

Pg. Suiv Zoom arrière (uniquement avec caméras F5, F8 et F9)

Ctrl + I Interrupteur pour l'infrarouge dans les vues de caméra externe

Ctrl + F6 Passer à caméra contrôlable (F6)

Pour les déplacements vers le haut et le bas, servez-vous de la touche Ctrl et des touches flèches haut et bas.

Avec la vue HUD / Cockpit :

Maj + C Interrupteur pour le cockpit  
vers le bas

I Infrarouge

V Interrupteur d'éclairage du  
cockpit

Maj + V Augmenter l'intensité de  
l'éclairage du cockpit

Ctrl + V Réduire l'intensité de l'éclairage du  
cockpit

Ctrl + H Augmenter la luminosité de l'IHADSS

Maj + H Réduire la luminosité de  
l'IHADSS

Pg. Suiv Zoom arrière sur la vue infrarouge du  
cockpit

Pg. Préc Agrandir (zoom avant) la vue  
infrarouge du cockpit

Pavnum0 Centrer la tête dans la vue  
IHADSS

Maj + <- Tourner la tête vers la  
gauche.

Maj + -> Tourner la tête vers la droite.

Touches fléchées (ou le coolie hat du joystick)  
pour tourner la tête dans toutes les directions.



## COMMANDES RESEAU

Grâce aux touches Maj + 0 à Maj + 9 du clavier normal, vous pouvez envoyer un message réseau préétabli. Les 10 messages disponibles se trouvent dans le fichier netmsg.txt du répertoire du jeu, que vous pouvez éditer dans un programme d'édition. Seuls les 32 premiers caractères d'une ligne sont utilisés et s'il y a plus de 10 lignes, les autres sont ignorées.

Maj + S Interrupteur pour le score

Maj + M Envoyer un message réseau

Maj + E Envoyer un message réseau à  
l'équipe



## AUTRES COMMANDES

P Pause

T Ecran d'options

Ctrl + G Photo d'écran  
(pour enregistrer un fichier .pcx dans le  
répertoire du jeu)

Échap Fin de mission

## CREATEUR DE MISSION

Pour créer de nouveaux objets/groupes, cliquez avec le bouton droit sur la carte et sélectionnez un type d'objet sur la liste d'options.

Une fois qu'il y a des groupes dans le monde, vous les sélectionnez en cliquant dessus avec le bouton droit.

Lorsque c'est le cas, vous pouvez les éditer sur les menus Groupe et Ordres.

Si vous avez défini un groupe d'unités et vous voulez refaire le même à un autre endroit, vous n'avez qu'à le copier en appuyant sur " C ", puis le coller à l'endroit où se trouve le pointeur de la souris, en appuyant sur " P ". Lorsque vous copiez et collez, seuls les renseignements concernant le Groupe sont enregistrés.

Quand vous vous apprêtez à placer un groupe d'unités, évitez de le poser dans les arbres, dans la mer ou en hauteur, car vous n'y êtes pas autorisé.

Vous pouvez éditer la hauteur et la vitesse des Apache sur le menu PDR, ainsi que les actions qui seront entreprises par les Apache de l'IA quand ils repéreront des menaces ou des cibles fortuites.

Lorsque vous créez une série de PDR, il y en a un pour l'atterrissage, un pour le décollage et un pour l'attaque.

Vous pouvez en ajouter d'autres en cliquant sur l'icône " plus ". Néanmoins, ils seront tous des PDR de transit. Il ne peut y avoir qu'un seul PDR d'attaque.

Vous établissez les conditions de la Victoire en Mission sur le menu Mission.  
Vous pouvez également définir la charge militaire des Apache, le nombre d'attaques de l'artillerie disponibles, ainsi que le texte du Briefing de mission, sur le menu Mission.  
Pour être en mesure d'importer un fichier de texte, vous devez placer un fichier avec une extension .txt dans le répertoire du Créateur, se trouvant dans le répertoire TeamApache.

Une fois que vous avez enregistré une mission, vous pouvez la charger et la jouer sur l'écran Missions de combat.

Vous pouvez aussi la passer à un ami en prenant le fichier .mef enregistré dans le répertoire du Créateur et en le plaçant dans le répertoire de son Créateur.

Si vous avez des difficultés avec le déplacement des icônes, essayez de faire un zoom avant pour obtenir une résolution plus élevée.

#### \*L'ECRAN D'OPTIONS\*

##### ELIMINATION DES PARTIES CACHEES

C'est une option qui permet d'améliorer les graphismes du jeu. Néanmoins, vous ne devez l'utiliser que si vous possédez une carte accélératrice 3D qui la prend en charge, comme la carte compatible 3DFX. Si vous activez cette option et si l'exécution du jeu est très lente, cela signifie qu'elle n'est pas prise en charge ; il est donc préférable de la désactiver immédiatement.

##### RENDU EN MEMOIRE VIDEO

Cette option n'est disponible que si vous ne possédez pas de carte accélératrice 3D. Elle permet d'améliorer les performances du système selon le type de carte vidéo. Nous vous conseillons d'essayer ces deux possibilités et de sélectionner celle qui donne le meilleur résultat.

##### EFFETS SPECIAUX

Vous pouvez réduire le niveau de ceux-ci afin d'améliorer la vitesse de trame du jeu. Cependant, la qualité des graphismes sera un peu moins bonne.

Si vous ne possédez pas de carte accélératrice 3D, il est préférable de régler cette option à un niveau plus bas.

##### DETAIL GRAPHIQUE

Vous devrez en réduire le niveau avec les cartes n'ayant pas beaucoup de mémoire de texture.

##### DETAIL DE TERRAIN

Vous pouvez réduire le niveau de cette option afin d'améliorer la vitesse de trame du jeu. Cependant, la qualité des graphismes sera un peu moins bonne.

Si vous ne possédez pas de carte accélératrice 3D, il est préférable de régler cette option au niveau le plus bas.

##### PROBLEMES DE GRAPHISMES

Si vous possédez une carte accélératrice 3D et si certaines zones manquent un peu de texture, essayez de régler l'option DETAIL GRAPHIQUE à un niveau plus bas.

Si vous avez une carte compatible avec S3 Virge, il est préférable de désactiver le brouillard en permanence. Si vous ne le faites pas, vous aurez des problèmes de graphismes.

##### PROBLEMES DE SON

Si vous jouez avec une résolution de 800x600 et si vous remarquez une déformation du son, cela provient des limitations du moteur du jeu. Réduire la résolution à 640x480 devrait résoudre le problème.

Si le son du jeu est saccadé et déformé pendant une exécution normale, essayez de réduire le nombre d'effets sonores actifs en réglant l'option Effets sonores (pas le volume) et l'option Messages radio (pas le volume) sur un paramètre plus bas, sur l'écran Options.

##### ACCELERER LA VITESSE DE TRAME

Si vous n'êtes toujours pas satisfait de la vitesse de trame, essayez de régler l'option Effets sonores (pas le volume) et l'option Messages radio (pas le volume) sur un paramètre plus bas.

Si vous ne l'avez pas encore fait, réglez le DETAIL DE TERRAIN au minimum. Vous perdez très peu de qualité graphique et, en revanche, vous gagnez beaucoup en vitesse de trame.

Vous pouvez ensuite réduire les EFFETS SPECIAUX et, enfin, le DETAIL GRAPHIQUE.

#### A PROPOS DES PARTIES RESEAU

Pendant une partie réseau, toutes les options de modèle de vol sont prises parmi celles que vous avez choisies. Les armes et les munitions sont toujours réalistes.

Les options de Radar de l'IHADSS et Type de cible proviennent de l'Hôte et servent à tous les joueurs.

Pour lancer une partie directement d'un modem à un autre, essayez la procédure ci-dessous :

Pour organiser une partie :

- Passez à l'écran Réseau
- Tapez un nom
- Sélectionnez Duel/Coopération (selon vos préférences)
- Sélectionnez Modem

[Une fenêtre s'affiche]

- Cliquez sur Annuler
- Cliquez sur Créer partie
- Configurez votre partie normalement, puis cliquez sur Créer

[Une autre fenêtre s'affiche]

- Cliquez sur Répondre
- Attendez que l'autre joueur rejoigne la partie
- [L'autre joueur rejoint la partie et le jeu se déroule normalement]

Pour rejoindre une partie :

- Passez à l'écran Réseau
- Tapez un nom
- Sélectionnez Modem

[Une fenêtre s'affiche]

- Tapez le numéro de téléphone à composer
- Cliquez sur Composer (ou sur l'option correspondante)

[La session fait maintenant partie de la liste]

- Cliquez sur Rejoindre
- etc...



QSound Virtual Audio(tm)

Guide pour une meilleure écoute

Félicitations ! Le produit que vous avez acheté comporte le QSound Virtual Audio de QSound Labs Inc. QSound(r) est un procédé breveté innovant créant un champ sonore totalement optimisé dépassant largement les limites de la stéréo standard. Le résultat en est un réalisme sonore inégalé.

Les indications ci-dessous vous permettront de tirer le meilleur parti du QSound Virtual Audio. Etant donné que QSound est un procédé stéréo, il vous faudra un système d'écoute en stéréo. Les suggestions ci-dessous ont simplement pour but de vous aider à installer votre système de façon symétrique, de sorte que les haut-parleurs gauche et droit soient placés de façon identique.

- \* Les deux haut-parleurs doivent être placés à la même distance de la position d'écoute.
- \* Assurez-vous que les deux haut-parleurs sont orientés de la même façon (droits ou légèrement tournés vers la position d'écoute ; selon vos préférences).
- \* Placez les deux haut-parleurs à la même hauteur.
- \* Les haut-parleurs ne doivent pas être trop éloignés l'un de l'autre. Par exemple, dans une installation multimédia, ils doivent se trouver de chaque côté de l'écran vidéo.
- \* Si votre système est équipé d'un bouton de réglage de la balance, assurez-vous qu'il est centré. Si, par contre, vos haut-parleurs disposent de leur propre bouton de réglage du volume, réglez-le de façon à ce que les deux haut-parleurs soient sur le même volume relatif, dans la mesure du possible.
- \* Vos haut-parleurs doivent être en phase. La plupart des haut-parleurs multimédia sont équipés de connecteurs qui appliquent automatiquement la phase adaptée. Néanmoins, certains systèmes (les chaînes hi-fi, par exemple) ayant des haut-parleurs et un amplificateur séparés, sont équipés de deux terminaux pour chaque connexion.

Ils sont toujours codés en rouge et en noir ou marqués d'un " + " et d'un " - ". L'un des deux fils des haut-parleurs porte toujours une ligne ou un bord de couleur. Connectez-le au terminal rouge ou " + " dans chaque cas, puis l'autre fil au terminal noir ou " - ".

Même si la qualité sonore est remarquable dans toutes les positions, vous obtiendrez les effets les plus spectaculaires en vous plaçant au centre des deux haut-parleurs. En prenant le temps d'installer votre système sonore avec soin, vous tirerez le meilleur parti des effets QSound intégrés à Team Apache.

QSound Labs, Inc.

Site Web : <http://www.qsound.ca>

QSound est protégé par les brevets américains Nos. 5,105,462 et 5,208,860, ainsi que par leurs équivalents étrangers.

QSound(r) et le QLogo sont des marques déposées de QSounds Lab, Inc.

QSound Copyright (C) 1998 QSoundLabs, Inc. Tous droits réservés.

Team Apache utilise le Smacker Video Technology. Copyright(C) 1994-1998 par RAD Game Tools, Inc.