

**SOMMAIRE**

1. INTRODUCTION .....	2
2. INSTALLATION ET LANCEMENT .....	2
3. MENU .....	3
3.1 Personnel .....	3
3.2 File (Fichier) .....	5
3.3 Missions .....	6
3.4 Craft, Equipment (Appareil, Equipement) .....	7
3.5 Gallery (Galerie) .....	7
3.6 Options .....	9
3.6.1 Video (Video) .....	9
3.6.2 Audio .....	9
3.6.3 Controls (Contrôles) .....	10
3.6.4 Game (Jeu) .....	11
3.6.5 Credits .....	11
3.6.6 Quit (Quitter) .....	11
4. JEU .....	12
4.1 Jouer .....	13
4.2 Contrôles .....	14
4.3 Vues .....	15
4.3 Interface .....	16
5. CONFIGURATION REQUISE .....	20
6. CRÉDITS .....	21
NOTES .....	22

## 1. Introduction

Pearl Harbor est un jeu d'arcade inspiré des grandes batailles de la campagne du Pacifique lors de la Deuxième Guerre Mondiale (1941-1945). Le jeu s'inspire d'événements réels, de paysages réels, de lieux, d'avions et de navires réels. Le joueur participe à certains des combats les plus importants de la guerre en recevant des missions qui varient selon son grade.

Si le jeu voit s'affronter les forces américaines et japonaises, le joueur sera toujours dans le camp américain.

Authenticité historique : les batailles, leurs dates, les lieux des combats et les forces militaires en présence sont basés sur les événements réels. En revanche, l'issue des combats n'est pas fixée et le cours du jeu décidera de la victoire ou de la défaite.

L'objectif du joueur est de remplir son rôle au combat et d'accomplir les objectifs qui lui sont fixés, afin de monter en grade. Les meilleurs pilotes prendront place dans la liste des meilleurs scores et peuvent même être présentés sur le site Web officiel du jeu.

## 2. Installation et lancement

Lancez Setup.exe pour installer le programme. Des instructions vous seront données à l'écran au fil de l'installation. L'installation complète réclame environ 150 Mo d'espace sur le disque dur. L'installation minimale ne réclame qu'environ 40 Mo.

Pour jouer, vous devez installer DirectX 8 sur votre ordinateur. Un message vous en informera.

Les fichiers nécessaires à l'installation de DirectX 8 sont livrés sur le CD.

Une fois l'installation terminée, double-cliquez sur l'icône du programme pour le lancer.

Au lancement du jeu, vous verrez une présentation plein écran qui rappelle un film noir et blanc et rappelle les événements qui se sont déroulés le 7 décembre 1941.

Un simple clic permet de passer la présentation.

### 3. Menu

Dans le menu principal, vous pouvez choisir d'incarner un nouveau pilote (new player) ou choisir un des pilotes de la liste. Tant que vous n'avez pas fait ce choix, aucun des autres boutons n'est utilisable.



Éléments à l'écran:

- ⊗ Login - vous pouvez taper votre nom et choisir un nom de guerre.

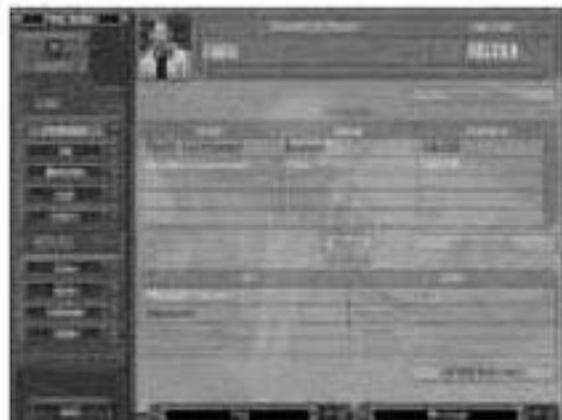
Trois pseudonymes sont proposés:

FALCON • HAWK • SHARK

- ⊗ Fonctions principales – référez-vous au chapitre adéquat (3.1 – 3.5)
- ⊗ Options – référez-vous au chapitre adéquat (3.6)
- ⊗ Boutons contextuels. Il s'agit des deux actions ou fonctions les mieux adaptées à la situation. En général, c'est le bouton de droite qu'il faut sélectionner.

Vous accédez alors à l'écran Personnel.

#### 3.1 Personnel



Ce menu vous permet de

- 1) se connecter en tant que nouveau joueur:

Tapez votre nom et choisissez un nom de guerre

diquez ensuite sur "Login as < name > "



## 2) se connecter en utilisant un pilote existant:

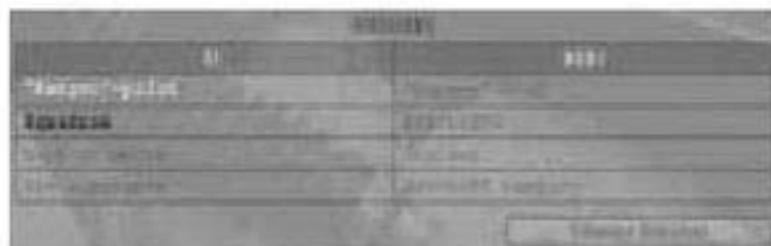


Sélectionnez votre pilote dans la liste  
cliquez ensuite sur "Login as < name >".

Vous pouvez également Delete (effacer) un pilote de la liste.

Lorsque vous avez choisi votre pilote, vos actions sont ensuite enregistrées automatiquement.

Cliquez sur "Change Division" pour sélectionner une des divisions possibles. "Ranger" vous donne la possibilité de choisir vous-même une mission et ses paramètres (météo, etc.). En revanche, vous n'aurez pas accès à toutes les missions et vous ne pourrez pas piloter le chasseur à réaction F-80. Les différents Squadrons proposent des missions différentes. Lorsque vous appartenez à un groupe de bombardement, vous ne pourrez choisir que des avions capables d'emporter des bombes. De même, les missions d'interception et d'escorte ne permettent de sélectionner que des chasseurs (le F-80 ne sera disponible que lorsque vous accédez à un grade donné et que vous sélectionnez la division adéquate). Lorsque vous participez à des missions historiques, certaines conditions historiques sont prises en compte.



Lorsque vous avez choisi votre pilote, les boutons contextuels vous permettent de choisir une mission (Missions) ou de revoir votre historique (File).

## 3.2 File (Fichier)



Le menu File rassemble de nombreuses informations sur les missions que votre pilote a déjà accomplies. Vous pouvez accéder à votre historique via le menu ou à la suite d'une mission (l'écran File s'affiche alors automatiquement). Vous y trouverez :

- ⊗ Date
- ⊗ Lieu
- ⊗ Division
- ⊗ Grade Actuel
- ⊗ Statistiques sur la dernière mission
- ⊗ Nouveau Grade – à l'issue de la mission
- ⊗ Médailles

Vous pouvez également revoir les résultats obtenus lors des missions précédentes – cliquez sur "<" dans l'angle supérieur gauche.

### 3.3 Missions



Les missions sont le cœur du jeu. Une mission se compose généralement de deux épisodes:

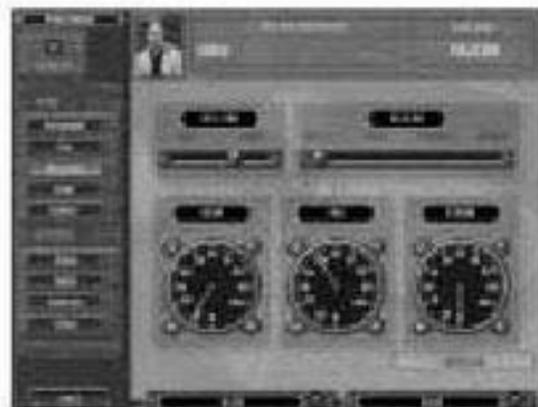
- ⊙ Des combats aériens contre les escadres de chasseurs japonais alors que vous vous rendez sur l'objectif.
- ⊙ La mission elle-même.

Pour accomplir la mission, vous devez remplir tous vos objectifs (détruire tous les ennemis indiqués). Cet écran présente la liste des missions possibles et la description de la mission sélectionnée. Presque toutes les missions sont disponibles pour un Ranger, tandis que vous n'avez le choix qu'entre une ou deux missions lorsque vous appartenez à un Squadron.

L'écran de mission vous présente la carte, les conditions météorologiques et les appareils que vous pourrez choisir.

Si vous êtes un Ranger, vous pouvez accéder à une carte plus détaillée (Map) et vous pouvez modifier les conditions météo / saison / jour (Conditions).

#### Conditions:



Day time - cette option vous permet de choisir la position du soleil dans le ciel, et ainsi la luminosité.

Season - cette variable est choisie automatiquement selon les conditions de la mission (ou manuellement par un Ranger).

Rain, fog et wind (pluie, brouillard et vent) modifient la visibilité et la maniabilité de votre appareil.

### 3.4 Craft, Equipment (Appareil, Equipement)



Craft permet d'accéder au menu de sélection de votre appareil. Vous pouvez choisir l'un des avions appropriés pour la mission, regarder ses caractéristiques et choisir votre équipement (Equipment).

Cliquez sur Model pour voir l'avion ou le navire.

Dans l'écran Equipment, vous pouvez choisir l'armement à emporter (utilisez les boutons "+" et "-" pour les munitions). Remarquez qu'en choisissant plus de bombes et de munitions, vous alourdissez votre appareil et augmentez sa traînée. Il sera donc plus lent et moins maniable. Votre armement peut être choisi dans les limites des caractéristiques réelles de l'avion.



### 3.5 Gallery (Galerie)

Cet écran vous donne la possibilité de voir tous les avions et navires du jeu. Pour passer d'un modèle à l'autre, cliquez sur les icônes "<" et ">".



There are 16 planes and 11 ships available.

En cliquant sur Toplist, vous verrez l'écran suivant (meilleurs scores) :

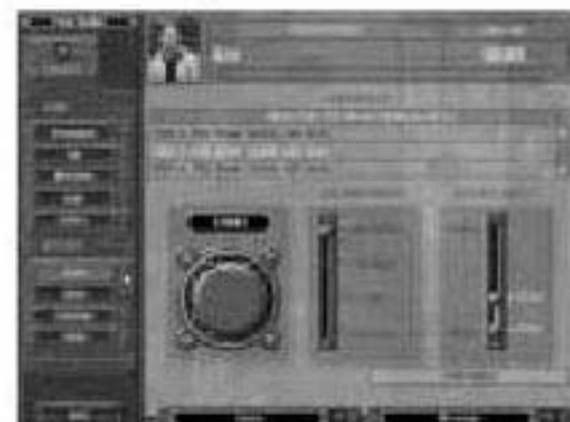


## 3.6 Options

Le menu des Options vous permet de changer les paramètres du jeu et de définir vos réglages matériels.

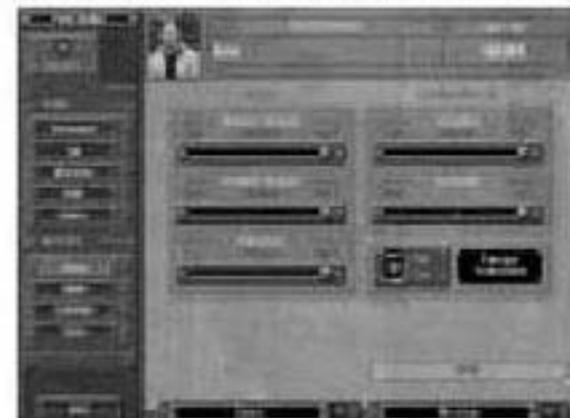
### 3.6.1 Video

Vous y voyez la carte graphique que vous utilisez et les résolutions auxquelles vous avez accès. La configuration minimale est affichée par défaut. Sélectionnez la résolution qui

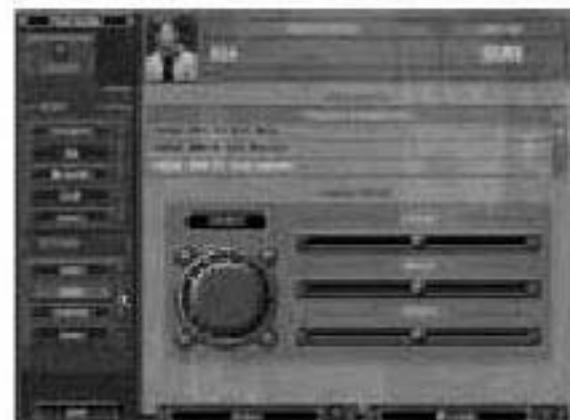


convient le mieux à votre carte. Gardez à l'esprit le fait qu'il ne s'agit sans doute pas de la résolution la plus élevée. Essayez différentes résolutions et voyez celle qui vous convient le mieux.

Gamma permet de gérer la luminosité de votre écran. Graphics Quality et Dynamics Quality sont liés et vous permettent de choisir le niveau de qualité graphique et le nombre d'images par seconde affichées ("fps rate").



Additional vous permet de configurer des détails supplémentaires, y compris la qualité des textures et la distance d'affichage. Si votre carte graphique ne dispose que de 16 Mo de mémoire vidéo et que certaines textures ne sont pas visibles dans le jeu, réduisez le niveau de détails à "medium" ou "low". Pour être certain que vous avez paramétré le jeu de façon optimale, il n'y a qu'un seul moyen : faire des essais.



### 3.6.2 Audio

Présente votre carte son, une liste des options sonores et le réglage du volume.

### 3.6.3 Controls (Contrôles)

Vous pouvez configurer vos périphériques de contrôle depuis cet écran:

- ⊙ Joystick
- ⊙ Clavier
- ⊙ Gamepad

et les boutons associés.

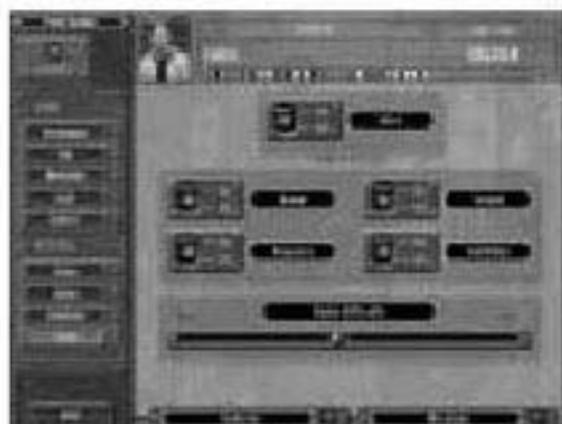
Sélectionnez le périphérique à utiliser, puis définissez les fonctions associées à chaque bouton ou touche. Ces réglages sont automatiquement enregistrés avec votre profil de pilote.

La souris n'est utilisée que dans les menus.



### 3.6.4 Game (Jeu)

C'est dans cet écran que vous trouvez tous les réglages pour le jeu lui-même:



- Radar
- Avionique
- Cible
- Sous-titrage
- Difficulté

Placez les interrupteurs des différents modules (radar, avionics, etc.) sur "on" pour qu'ils soient utilisés dans le jeu.

'Difficulty' vous permet de définir votre avantage sur les ennemis. Une difficulté faible (curseur à gauche) et les Japonais sont plus faciles à toucher et abattre,

tandis que votre avion est plus résistant. Une difficulté élevée (curseur à droite) et les Japonais seront des adversaires bien plus dangereux.

### 3.6.5 Crédits

Cliquez sur le bouton qui se trouve dans l'angle supérieur gauche de l'écran pour afficher les crédits du jeu.



### 3.6.6 Quit (Quitter)

Cliquez sur ce bouton pour quitter le jeu.



## 4. Le Jeu

Dans le jeu, vous incarnez un militaire américain qui prend part à la campagne du Pacifique. Vous commencez la partie à Pearl Harbor, pilote de second niveau, avec pour objectif de remplir les missions qui vous sont confiées. Vous gagnez des points en fonction de la mission, du nombre d'adversaires abattus et des installations défendues avec succès. Vous monterez en grade en fonction des points accumulés.

Les grades suivants sont possibles :

- ⊗ Second Lieutenant (Sous-lieutenant)
- ⊗ First Lieutenant (Lieutenant)
- ⊗ Captain (Capitaine)
- ⊗ Major (Commandant)
- ⊗ Lieutenant Colonel (Lieutenant-Colonel)
- ⊗ Colonel (Colonel)
- ⊗ General (Général)

Les médailles suivantes sont à gagner :

- ⊗ American Defense Medal
- ⊗ Good Conduct Medal
- ⊗ Legion of Merit Meda
- ⊗ Air Force Commendation Medal
- ⊗ Purple Heart Medal
- ⊗ Bronze Star
- ⊗ Silver Star
- ⊗ US Army Distinguished Service Medal
- ⊗ Distinguished Flying Cross Medal
- ⊗ Medal of Honor
- ⊗ Navy Good Conduct Medal
- ⊗ Navy and Marine Corps Commendation Medal

## 4.1 Jouer

Lorsque vous avez cliqué sur le bouton Start, une fois le jeu chargé, vous accédez à l'écran de jeu.

Chaque mission se décompose en un ou plusieurs épisodes (sous-missions). Un épisode peut, par exemple, se dérouler alors que vous vous rendez sur le site objectif. Dans chaque épisode, vous pouvez rencontrer plusieurs types d'ennemis : avions, navires, bâtiments au sol, etc. Une primary target (cible principale, indiquée par un carré ou un rectangle) doit être détruite pour terminer un épisode (mission) – les autres cibles sont secondaires. Pour chaque objectif détruit, vous gagnez des points. Les Secondary targets (cibles secondaires, indiquées par un cercle) ne vous donnent des points qu'en vue de monter en grade ou d'obtenir une médaille. Elles peuvent réapparaître si elles sont détruites.

Si vous voulez remplir la mission, vous devez détruire toutes les cibles principales.

L'épisode commence par le décollage de votre avion en mode automatique. Quelques instants plus tard, vous pouvez piloter l'appareil (en vue de chasse par défaut). Pour passer la séquence automatique, appuyez sur la barre d'espace.

Vous combattez avec d'autres appareils, vos équipiers, qui remplissent également certaines tâches. La mission principale, toutefois, vous revient. Vos collègues ont la permission de détruire les cibles principales, mais ils ne sont pas très efficaces. Vous ne recevez pas de points pour les cibles détruites par vos équipiers, bien entendu.

Lorsque vous avez détruit toutes les cibles principales, vous avez la possibilité de terminer la mission ou l'épisode. Remarquez que rien ne vous y oblige, même si vous avez détruit tous les ennemis dans le secteur. Il peut en rester d'autres...

Si une mission comporte plusieurs épisodes, vous accédez à l'épisode suivant après une courte séquence animée. Vous devez terminer également cette mission secondaire.

Tout au long de la bataille, l'avion du joueur et d'autres objets subissent des dégâts. Les dégâts subis et infligés modifient également le score du joueur. Parfois, les avions endommagés ne tombent pas au sol immédiatement, mais lâchent une traînée de fumée et continuent le combat.

Lorsque la mission se termine, l'évaluation des résultats dépend des dégâts infligés et subis. En fonction des résultats, le joueur obtient un score, qui lui permet éventuellement de monter en grade et/ou d'obtenir une médaille. Si la mission est un échec, vous êtes rétrogradé. Pour détruire avec succès une base militaire, vous devez endommager au moins 50% des bâtiments.

## 4.2 Contrôles

Tous les contrôles du jeu sont présentés dans le tableau ci-dessous. Les touches indiquées sont celles par défaut.

Clavier	Joystick / Gamepad	Action
Echap		Retour au menu
↑	Avant	Piquer du nez
↓	Arrière	Monter le nez
→	Droite	Droite
←	Gauche	Gauche
→↑	Droite-Haut	Droite et haut, etc.
PavNum +		Augmenter les gaz
PavNum -		Réduire les gaz
1		Vue par défaut (extérieur)
2		Cockpit
3		Mitrailleur
4		Bombardier
Maj Droit		Arme secondaire (bombes)
Espace	Gâchette	Tirer Larguer une bombe (vue bombardier)
Entrée		Larguer une bombe (vue défaut)
Ctrl Droit		Sensibilité réduite
Tab		Mettre fin à l'épisode

Plotez votre avion en utilisant les touches flèches: ↑, ↓, ←, →.

Pour accélérer, appuyez sur "+", et sur "-" pour ralentir. Le carburant est dépensé en fonction de votre vitesse. L'altitude maximale est limitée à 5 000 m (environ 16,400 pieds). Vous pouvez réduire la sensibilité de votre périphérique de jeu en utilisant la touche "Ctrl Droit".

## 4.3 Views

Les bombardiers (et certains chasseurs) ont un équipage de plusieurs hommes. Vous pouvez prendre la place de chacun d'eux.

Des exemples sont présentés ci-dessous

Vue externe (par défaut)

Touche "1" : vue de chasse de l'avion.



Vue cockpit

Touche "2" : vue depuis le siège du pilote.



Vue mitrailleur

Touche "3" : prenez place dans la tourelle. Vous pouvez déplacer le viseur dans presque toutes les directions. C'est le meilleur point de vue pour tirer sur les ennemis.



### Vue bombardier

Touche "4" : vous voyez le sol devant l'avion. Cet angle de caméra vous permet de manoeuvrer avec précision pour larguer vos bombes. Utilisez les touches flèches pour déplacer le viseur.



## 4.3 Interface

L'interface de jeu présente:

- ⊗ Radar (voir ci-dessous)
- ⊗ Portée radar (ajustez la distance en fonction des objets)
- ⊗ Viseur
- ⊗ Désignation cible
- ⊗ Altitude
- ⊗ Vitesse
- ⊗ Gaz
- ⊗ Vie
- ⊗ Carburant
- ⊗ Munitions
- ⊗ Bombes



Votre radar est le cercle gris dans l'angle supérieur gauche de l'écran.

Vous y voyez:

- ⊗ Boussole (N, S, E, W)
- ⊗ Votre Position - au centre du cercle
- ⊗ Alliés - objets bleus
- ⊗ Ennemis - objets rouges
- ⊗ Cible Principale - indiquée par un rectangle ou un carré

Différents types d'objets (avions, navires, bases) sont indiqués.

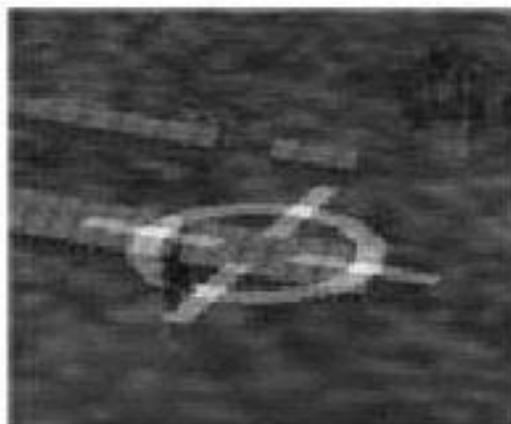
L'échelle est sélectionnée de telle sorte que les cibles principales soient toujours visibles au radar. "Distance: xx miles" est la portée actuelle du radar. La portée change constamment selon la position des cibles. Si les cibles principales sont situées hors de la portée du radar, elles sont affichées à l'extérieur du cercle. Vous pouvez ainsi déduire le cap à suivre pour les rejoindre. Les objets qui sont devant vous sont dans la partie supérieure du radar.

Visée. Il y a deux viseurs:

Pour les canons



Pour le bombardement



En viseur canon, n'oubliez pas de tirer en avant de la cible. Le viseur bombe vous indique où la bombe va toucher le sol.

Le désignateur de cible est un cercle (cible secondaire) ou un carré (cible principale), qui vous aide à trouver une cible. Vous devez choisir la direction adéquate à l'aide du radar et trouver ensuite vos cibles en vous aidant du désignateur. Lorsque vous êtes suffisamment proche, le nom et l'état de la cible sont affichés.



Si la cible la plus proche est trop éloignée, vous ne verrez qu'un curseur indiquant sa direction.

Altitude	222 km
Speed	450 kph
Throttle	75%

Altitude, vitesse et gaz sont indiqués dans l'angle supérieur droit de l'écran.

L'altitude est limitée à environ 5000m (environ 16,400 pieds).

La vitesse indiquée est celle de votre appareil.

Le gaz permettent de déterminer le niveau d'utilisation du moteur en %.

Le maximum est 100%.

Life	35%
Fuel	93%

Vie et carburant sont affichés dans l'angle inférieur gauche de l'écran.

La vie représente les dégâts que peut subir votre avion. Selon le niveau de difficulté, les tirs ennemis endommagent plus ou moins rapidement votre appareil.

La consommation de carburant dépend du régime moteur (les gaz). Si vous avez utilisé tout votre carburant, vous devez atterrir en urgence.

Munitions et bombes sont présentés dans l'angle inférieur droit de l'écran.

Gun	7500
Bomb AN-M65	20

Le nombre de bombes est affiché selon le type de munitions, par exemple AN-M30.

Si vous avez dépensé toutes les munitions et que vous n'avez pas rempli vos objectifs, la mission est un échec. Appuyez sur Echap et revenez au menu principal.

Toutes les informations de jeu peuvent être affichées ou désactivées depuis Options / Game.

## 5. Configuration Requite

### Matériel

Pentium II ou supérieur

64 Mo de RAM (128 Mo recommandés)

2 à 140 Mo d'espace disque

Lecteur de CD-ROM

Carte graphique accélératrice 3D dotée de 16 Mo de mémoire RAM

Souris

Joystick ou gamepad (optionnel)

### Logiciel

Windows 95/98/Me/2000, DirectX 8.

## 6. Credits

Pearl Harbor © - Strike at Dawn

Copyright © KOCH Media AG, Austria

Developed by MAUS Software

Programmation 3D:	Igor Bozhko
Programmation:	Andrey Emelyanov Sergey Serov
Concept et Infographie 3D:	Juri Pazinich
Infographie 3D, Introduction:	Andrey Levitov Design-Studio CMS Inc: Valery Pushchal, Igor Pushchal, Nazar Solovey, Svetlana Nosenko Alla Kuzmina, Irina Mazur, Irina Kilimnik
Consultants:	Michael Kobets Alexander Nikitin Leonid Kilimnik
IA du jeu:	Andrey Emelyanov
Scénari:	Juri Stern Sergey Serov
Musique:	Anatoly Shuh
Manuel:	Irene Goncharenko
Chef de projet:	Michael Kobets
Directeur:	Juri Stern

Développé à l'aide de la technologie Whirlwind lic 3D  
Copyright 2001 MAUS Software



## GARANTIES

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai de quatre vingt dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 100 FF (ou 15,24 Euros) par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, envoyez-le dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et, si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 100 FF (ou 15,24 Euros) par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Support Technique Ubi Soft  
Rue des peupliers  
56 910 Carentoir

## A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

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