

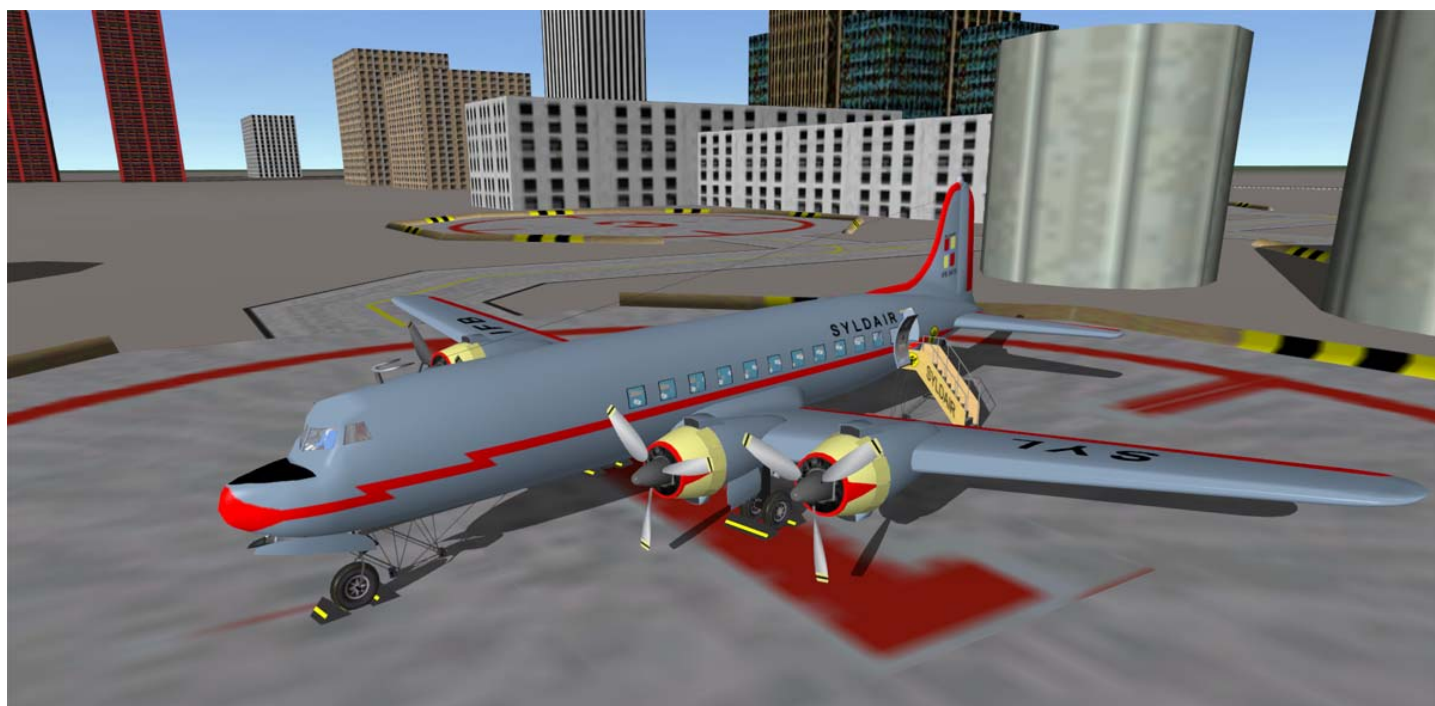
# Le DC-6 de Tintin (dans "Objectif Lune")

© Jacques Maurice (JacquesMomo) 2015

Cet add-on a été créé tout particulièrement pour être utilisé avec l'add-on "*Tintin sur la Lune*" de **Papyref** et **moi-même**, mais il peut également être utilisé sans installer cet incontournable complément pour **Orbiter**.

Cet add-on a été réalisé pour Orbiter 2010. Il est gratuit et ne peut être utilisé que dans un but ludique.

Toute utilisation à but commercial est strictement interdite. L'utilisation de cet add-on et sa modification à titre privé sont bien sûr autorisées, mais toute publication d'éventuelles modifications ne pourra se faire qu'avec l'autorisation de l'auteur.



## SOMMAIRE

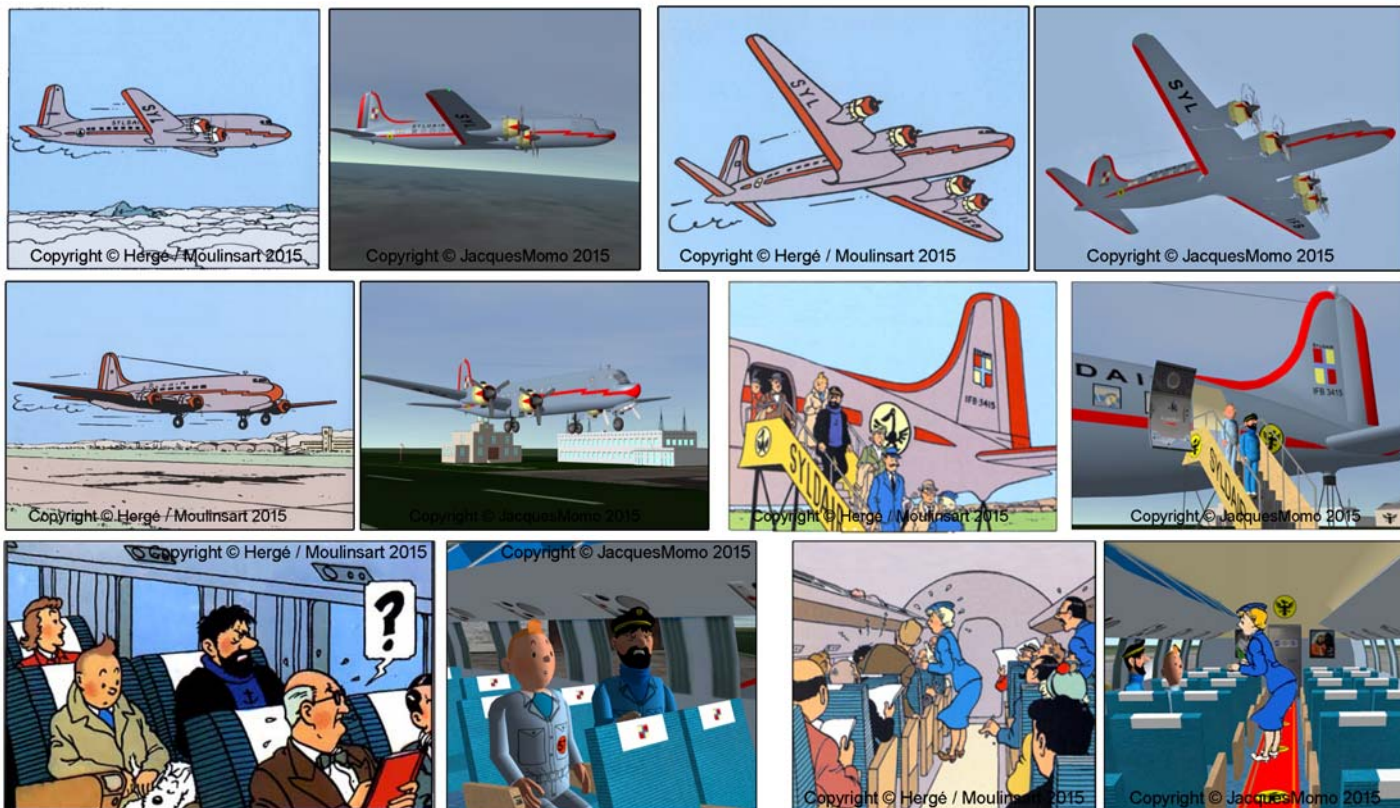
❶ - DESCRIPTION.....	page 2
❷ - INSTALLATION.....	page 3
❸ - LES TOUCHES DE COMMANDES.....	page 4
❹ - LE PILOTAGE DE L'APPAREIL.....	page 5
❺ - EXPLICATIONS ET DÉTAILS.....	page 6
❻ - LES AÉRODROMES FOURNIS.....	page 8
❼ - LES SCÉNARIOS.....	page 10
❽ - ANNEXES ( <i>caractéristiques - commandes Spacecraft 4 et UMMu</i> ).....	pages 10 à 12

A noter : toutes les petites coccinelles sont de © Gotlib



## - 1 - DESCRIPTION

Cet appareil correspond au **Douglas DC-6** de la Compagnie Aérienne Syldave dessiné par Hergé et qui permet à Tintin et au Capitaine Haddock de rejoindre Tournesol en Syldavie. Celui-ci est illustré aux page 2 et 3 de l'album "Objectif Lune".



### Remerciements à :

- **Hergé** pour les deux albums de BD "Objectif Lune" et "On a marché sur la Lune".
- **Dr.Martin Schweiger** pour **Orbiter**.
- **DanSteph** pour **OrbiterSound**, le **DG-IV**, **UMmu**, **UCGO** et **CARGO**.
- **Vinka** pour son module **Spacecraft** permettant la réalisation de nombreuses animations et bien plus encore, sans avoir à connaître le langage de programmation en **C++**.

### Et tout particulièrement un grand merci à Vinka :

Il y a quelques temps, j'avais envoyé un message à **Vinka** pour lui faire une remarque au sujet de la possibilité (selon sa doc) d'avoir des "flaps" fonctionnels. Mais après quelques essais, il me semblait que cela n'était pas le cas. Et au message suivant, suite à une remarque de **Papyref** (c'est sa faute à lui !!) à qui j'avais envoyé une version "beta" de mon **DC-6** pour test, je me suis permis de lui suggérer que cela serait génial d'avoir la possibilité de coupler une animation (comme faire tourner les roues ou une hélice) à la touche qui commande la puissance principale (Main thrust).

Eh bien non seulement quelques jours après j'ai reçu de sa part un **nouveau module** avec cette nouvelle fonctionnalité, mais en plus il y avait pleins d'autres nouveautés !..

Je me suis donc empressé de tester tout cela avec cet avion, et il s'en est suivi une correspondance régulière entre **Vinka** et moi. Et, avec une rapidité surprenante, il s'est mis à rajouter à son module (désormais baptisé **Spacecraft4**) toutes les fonctionnalités dont j'avais eu envie ou souhaitées... Un super cadeau !!! J'ai donc eu le privilège d'être le testeur d'un nouveau module de **Spacecraft**.

Cela me renvoie au début des premières versions d'Orbiter et au forum de **Dan** où j'allais très régulièrement, mais sans oser écrire, étant tellement fasciné par certains "orbinautes" qui faisaient des add-ons très évolués et dont j'étais très admiratif... (Papyref faisait partie de ceux-là – rappelez vous, c'est lui qui a fait le premier un add-on avec Tintin et la Fusée Lunaire – mais bien sûr aussi Dan, Vinka, Mustard, et beaucoup d'autres).

Et aujourd'hui, quel fierté et quel privilège : je vous présente un nouvel add-on (que je pense être le plus élaboré de tout ce que j'ai fait) et en même temps...  
**un nouveau module de Vinka, Spacecraft 4<sup>ème</sup> version !!!**



## - 2 - INSTALLATION

### A) Installation proprement dite :

Il vous suffit de dézipper le fichier **DC6\_Tintin.zip** dans le dossier racine de votre Orbiter.  
(N'oubliez pas de cocher l'option "utiliser noms de dossier").  
Aucun fichier ne sera écrasé.



### B) Add-ons éventuellement à installer :

Vous pouvez utiliser cet add-on seul, mais si vous voulez en profiter pleinement, certains scénarios nécessitent l'ajout de certains add-ons dont voici la liste :

- **Orbitersound 4.0** (de **Dan**) mais... est-il utile de le rappeler ?
- **Tintin sur la Lune** (avec **Papyref**) <http://francophone.dansteph.com/?page=addon&id=146>
- **Le patch R1 de Tintin sur la Lune** <http://francophone.dansteph.com/?page=addon&id=196>
- **Le DeltaGliderIV-3 + UMmu 3.0 + UCGO 3.0 2014 édition** (de **Dansteph**)  
<http://orbiter.dansteph.com/forum/index.php?page=download>

*Vous pourrez regarder la liste des scénarios qui nécessitent ces add-ons à la page 10.*

### C) Bonus :

Si vous regardez dans le dossier **<votre\_Orbiter>\Doc\Tintin\** vous trouverez 2 fichiers-**ZIP** :

- ❶ Un fichier qui se nomme **Tintin sur la Lune Patch R2.zip** ... Eh oui...

Si vous avez déjà installé "Tintin sur la Lune" et le "patch\_R1", dézippez ce fichier dans le dossier racine de votre "Orbiter". Certains fichiers seront mis à jour (et donc écrasés).

Vous trouverez la liste de ces mises à jour dans le fichier "**Patch R2 (description).pdf**"

dossier  
Doc\Tintin

#### Remarque :

N'oubliez pas qu'il faut installer dans cet ordre les 3 fichiers-archives de Tintin :

- ① Tintin sur la Lune
- ② Le patch R1
- ③ Le patch R2



- ❷ Un fichier qui se nomme **New Skins Templates.zip**.

Pour ce dernier, lisez le fichier **New Skins (Fr).pdf**. Tout y est expliqué. (C'est pour les bricoleurs/bidouilleurs).

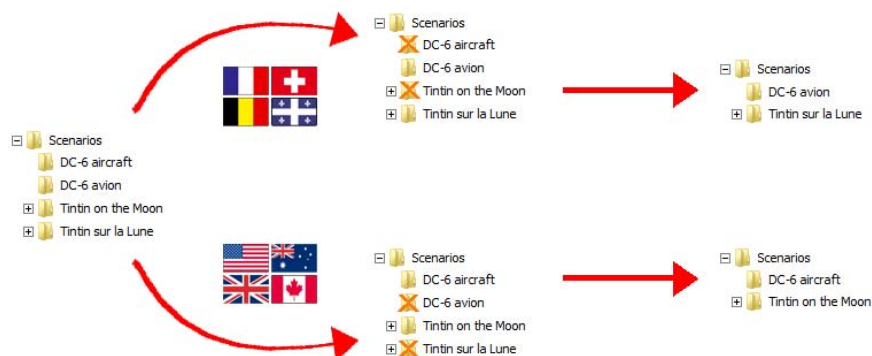
### D) Une dernière chose :

Cette étape n'est absolument pas nécessaire, mais comme j'aime bien que les fichiers soient bien organisés ou rangés, vous pouvez faire ce qui suit :

Ouvrez l'explorateur Windows, allez dans le dossier [ **scenarios** ] de votre orbiter, et effacez les dossiers suivants (ainsi que tout ce qu'il y a dedans) : [ **DC-6 aircraft** ] et [ **Tintin on the Moon** ].

Mais pourquoi une telle cruauté ? Et bien j'ai mis tous les scénarios en double : à la fois français, mais aussi anglais. Nos amis anglophones feront de même, mais l'inverse...

🤪 Un petit dessin explicatif pour plus de clarté (j'en vois un ou deux au fond qui ne suivent pas...) :





### - 3 - LES TOUCHES DE COMMANDES



Pour utiliser cet avion, vous allez devoir réviser un peu les touches de commandes...

Je vous donc mis ici un bref récapitulatif des touches à bien connaître.

Pour plus de précisions, voyez plus loin dans cette doc (chapitres "Annexes").

#### A) Touches spécifiques à Orbiter :

Je ne vous ferai pas l'injure de vous rappeler comment utiliser les principales commandes d'Orbiter, mais je me permets de vous rappeler quelques commandes qui vous seront très utiles (voire indispensables) pour le pilotage de cet appareil :



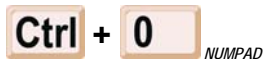
➔ Permet de commuter entre **RCS on** et **RCS off**.

*(Voir le chapitre "roulage" à la page 5)*



➔ Commande du Compensateur de profondeur (ou trim).

*(Voir le chapitre "vol atmosphérique" à la page 5)*



➔ Allumer les feux d'atterrissage.



➔ Éteindre les feux d'atterrissage.



➔ Freiner.

#### B) Touches spécifiques à Spacecraft4 et donc pour ce DC-6 :



➔ Sortir / Rentrer le train d'atterrissage



➔ Ouvrir / Fermer les portes *(et bien d'autres choses, voir plus loin)...*



➔ Sortir / Rentrer les volets (ou flaps)



➔ Apparition / disparition des **MFDs** et du **HUD** (cockpit virtuel)



➔ Mise en rotation des hélices *(Pour plus de réalisme. Voir page suivante)*



➔ Déplacement vers l'arrière de l'échelle *(Voir page suivante)*

#### C) Touches spécifiques à la gestion des UMmus :



➔ Ajouter un **N**ouveau membre d'équipage sur le siège sélectionné.

*(Si le siège est déjà occupé par un autre membre de l'équipage, le premier siège disponible sera utilisé).*



➔ Ouvrir / Fermer la porte du Sas (**A**irlock donc touche "A" sur le clavier anglais)

*(Dans le cas du DC-6, il n'y a pas de sas, mais un "écrit" permet de savoir si le UMmu peut monter à bord).*



➔ **E**VA (ou sortie) du membre d'équipage assis sur le siège sélectionné.

*(si celui-ci est non vide).*



➔ **C**hange de siège (défilement dans l'ordre par numéro)

*(Dans le cas du DC-6, il y a 5 sièges disponibles).*

#### D) Touches spécifiques à la gestion des CARGOs



➔ Permet de sélectionner un des **c**argos disponibles sur le **D**isque



➔ Charge (dans le sens informatique) (**L**oad) le cargo **s**électionné sur l'emplacement **choisi**.

*(si l'emplacement choisi n'est pas vide, le prochain emplacement libre sur la liste sera utilisé).*



➔ Charge (dans le sens attraper) (**G**rapple) le cargo **s**électionné sur l'emplacement **choisi**.

*(si l'emplacement choisi n'est pas vide, le prochain emplacement libre sur la liste sera utilisé).*

**Maj**<sub>GAUCHE</sub> + **R** → Décharge (Release) le cargo de l'emplacement *sélectionné*.

**Maj**<sub>GAUCHE</sub> + **S** → Sélection de l'emplacement (défilement dans l'ordre)  
(Dans le cas du DC-6, il n'y a qu'un seul emplacement disponible).

## - 4 - LE PILOTAGE DE L'APPAREIL

### A) Le Roulage

Bien sûr pour faire avancer le DC-6 vous allez utiliser la touche **+** du clavier numérique. Mais pour faire tourner l'appareil, vous devez activer les RCS en mode *rotation* avec **Ctrl** + **/** et utiliser les touches **1** et **3** du clavier numérique.

⚠ N'utilisez pas les autres touches, sinon votre avion risque de faire une culbute fatale...

L'avion dispose aussi d'une fonction "*push-back*" avec la touche **-** du pavé numérique.

La rotation des hélices est commandée par la touche qui permet de faire avancer l'avion. Mais dans la réalité, les hélices ne s'arrêtent pas quand l'appareil est "en roue libre"...

Alors pour plus de réalisme vous avez également la possibilité de mettre en rotation les hélices, même à l'arrêt, avec les touches **Maj**<sub>GAUCHE</sub> + **2**.

### B) Le Décollage

Rien de plus simple : appuyez à fond sur la touche **+** du clavier numérique (avec ou sans **Ctrl**). Quand vous atteindrez la vitesse de rotation (environ 70 m/s) commencez votre rotation, puis, lorsque votre montée est confirmée, rentrez les trains d'atterrissage avec **G**.  
(Attention, cet avion est un peu "poussif" n'ayez pas peur de prendre un peu plus de vitesse)...

### C) Le Vol Atmosphérique

Vous avez la possibilité d'utiliser le *compensateur de profondeur* (ou Trim) avec **Insert** et/ou **Suppr**.

Si vous voulez profiter du cockpit virtuel appuyez sur **F8** et sur **Maj**<sub>GAUCHE</sub> + **1**<sub>NUMPAD</sub> ou **1** & pour faire apparaître (ou disparaître) le HUD et les deux MFDs.

### D) Approche et Atterrissage

En plus du *Trim* et des commandes habituelles communes à tous les vaisseaux dans **Orbiter**, vous pouvez sortir les volets (ou *Flaps*) avec les touches **Maj**<sub>GAUCHE</sub> + **0**<sub>NUMPAD</sub> ou **0** à @.

N'oubliez pas de sortir les trains d'atterrissage avec **G**.

Vous avez la possibilité de freiner avec les touches **;** et **:**.

### E) Le Retour sur le Parking

Même procédure que pour le roulage.

Une fois que vous êtes sur l'emplacement de parking, appuyez sur la touche **K** qui active les freins de parking et l'ouverture des portes.

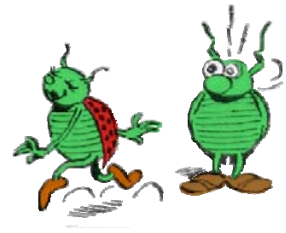


## - 5 - QUELQUES EXPLICATIONS ET POINTS DE DÉTAILS

### A) La touche K :

Cette commande est la principale pour cet avion, et de nombreuses animations sont déclenchées. En voici la liste :

- Activation des freins de parking
- Installation des cales de roues et du support de la queue du DC-6
- Ouverture des 2 portes de l'appareil
- Le commandant de bord va se détendre
- Réveil des 3 hôtes de la compagnie Syldair :
  - Yoko à la porte avant
  - Natacha à la porte arrière
  - Gertrude qui fait des va-et-vient dans la cabine



### B) Le Cockpit Virtuel et ses indicateurs :

Ce cockpit ne possède hélas pas de commandes "cliquables" mais certains indicateurs utiles. En voici la liste :

- ① Les 2 MFDs ainsi que le HUD (appuyez sur **Maj** GAUCHE + **1** NUMPAD ou **1** & pour les faire apparaître ou disparaître)
- ② Indicateurs et levier pour les trains d'atterrissage
- ③ Indicateur et roues pour le compensateur de profondeur (*trim*)
- ④ Levier pour les volets (*flaps*)
- ⑤ Indicateur et levier pour les freins de parking



### C) La gestion des Points d'Attache :

Ce DC-6 possède 3 points d'attaches prévus pour l'embarquement de Tintin, Milou, et le capitaine haddock. Pour leur utilisation, vous devez installer l'add-on "Tintin sur la Lune" et le patch R1.

Pour tester cette fonctionnalité, vous pouvez lancer l'un des 2 scénarios se trouvant dans le dossier \Tintin sur la Lune\0 - DC6 destination Sbrodj : 2- DC6 (Prague-aerogare) ou bien 8- DC6 (Sbrodj-aéroport-accueil).





- Pour commencer, activez la gestion des points d'attache avec **Ctrl + Q**
- Ensuite, sélectionnez le point d'attache voulu avec **Maj** GAUCHE + **6** NUMPAD ou **6** - |  
ou bien avec **Maj** GAUCHE + **4** NUMPAD ou **4** ! #
- Enfin, attachez votre personnage avec **Maj** GAUCHE + **0** NUMPAD ou **0** à @

#### Remarque n°1 :

Vous pouvez utiliser pour la touche "chiffre" soit :

- une des touches du pavé numérique (celui-ci doit être désactivé avec le voyant "Verr Num" éteint)
- une des touches du haut du clavier ( **nouveauté** de cette nouvelle version de **Spacecraft** ).

#### Remarque n°2 :

Le personnage qui se fixera sur le point sélectionné sera toujours le plus proche. Il faut donc en tenir compte, en fonction du point d'attache dont le nom apparaîtra dans le coin inférieur gauche de votre écran. (Sinon Milou sera bizarrement positionné)...

Attach: TINTIN :<free>

- Pour détacher votre personnage, faites la même manipulation.
- Pour désactiver la gestion des points d'attache, appuyez de nouveau sur **Ctrl + Q**.

#### Remarque n°3 :

Lorsque que vous "détachez" un des personnages de l'avion, celui-ci "tombe" sur le sol juste en dessous, donc derrière l'escalier. Vous avez la possibilité de déplacer cet escalier avec la combinaison de touche **Maj** GAUCHE + **3**



### D) La compatibilité avec les UMmus :

**Vinka** nous a rajouté cette nouvelle fonctionnalité avec les **UMmus** de **Dansteph**.  
L'utilisation des **UMmus** se fait comme d'habitude.

Je vous ai mis un petit récapitulatif des principales commandes des **UMmus** en page 12.

#### Remarque n°1 :

Pour pouvoir faire rentrer (ou sortir) un **UMmu** dans (ou depuis) le **DC-6**, le "airlock" doit être préalablement ouvert avec les touches **Maj** GAUCHE + **Q**.

Vous avez un indicateur sur la porte arrière de l'appareil pour vous permettre de savoir s'il est ouvert ou fermé.



#### Remarque n°2 :

Pour pouvoir faire rentrer un **UMmu** dans le **DC-6**, celui-ci doit être suffisamment proche de la porte. Pour cela, positionnez tout simplement votre **UMmu** sur ce très beau tapis made in Sylдавие...

#### Remarque n°3 :

Lors de la "sortie" de votre **UMmu**, celui-ci sera revêtu de son scaphandre. Ce n'est pas très réaliste sur l'aéroport de Sbrodj ou de Prague, mais c'est comme ça.

Pour le remettre en tenue plus "terrienne", faites **Maj** + **X**.



#### Remarque n°4 :

Je vous rappelle que vous avez à votre disposition **Tintin** et le capitaine **Haddock** en version **UMmu**. Vous les trouverez ici :

<http://francophone.dansteph.com/?page=addon&id=179> pour Tintin.

<http://francophone.dansteph.com/?page=addon&id=182> pour le Capitaine Haddock.



#### **E) La compatibilité avec les CARGOs :**

**Vinka** nous a également rajouté cette nouvelle fonctionnalité avec les **CARGOs** de **Dansteph**.

Il y a un exemple dans le scénario **9- DC6+UMmu+Cargo (Habana)**.


Ce **DC-6** ne peut embarquer qu'un seul "cargo".

L'utilisation des **CARGOs** se fait comme d'habitude.



#### **F) Les Sons et la Musique :**

Sont fournies avec cet add-on 4 courts extraits musicaux que vous pourrez entendre de temps à autres. Mais à force cela peut être lassant...

 Si vous désirez les neutraliser, c'est très simple. Voici comment faire :

- Éditez (avec *Bloc-notes*) le fichier **DC-6.ini** qui se trouve dans le dossier **...\Config\Spacecraft** de votre Orbiter.
- Cherchez la section **[SOUND]** et localisez les 4 lignes suivantes :  
COCKPIT\_AMBIENCE\_1=Sound\Vessel\Tintin\DC6\_ambience1.wav  
COCKPIT\_AMBIENCE\_2=Sound\Vessel\Tintin\DC6\_ambience2.wav  
COCKPIT\_AMBIENCE\_3=Sound\Vessel\Tintin\DC6\_ambience3.wav  
COCKPIT\_AMBIENCE\_4=Sound\Vessel\Tintin\DC6\_ambience4.wav
- Modifiez ces lignes comme ceci :  
COCKPIT\_AMBIENCE\_1=Sound\Vessel\Tintin\sound\_off  
COCKPIT\_AMBIENCE\_2=Sound\Vessel\Tintin\sound\_off  
COCKPIT\_AMBIENCE\_3=Sound\Vessel\Tintin\sound\_off  
COCKPIT\_AMBIENCE\_4=Sound\Vessel\Tintin\sound\_off

Béotiens !...



 Voilà : désormais vous n'entendrez plus la Castafiore...

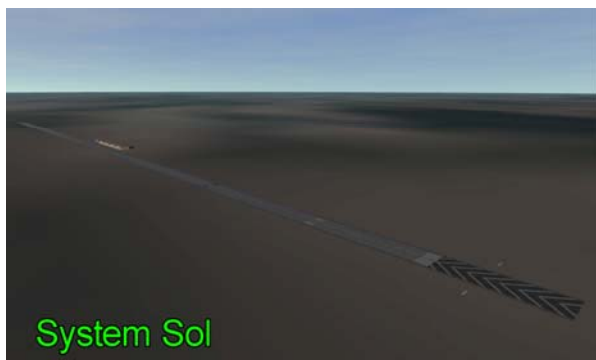
## **- 6 - LES AÉRODROMES FOURNIS**

Dans cet add-on sont également fournis 2 aérodromes, totalement de fiction : Prague et Sbrodj.

#### **A) SBRODJ :**

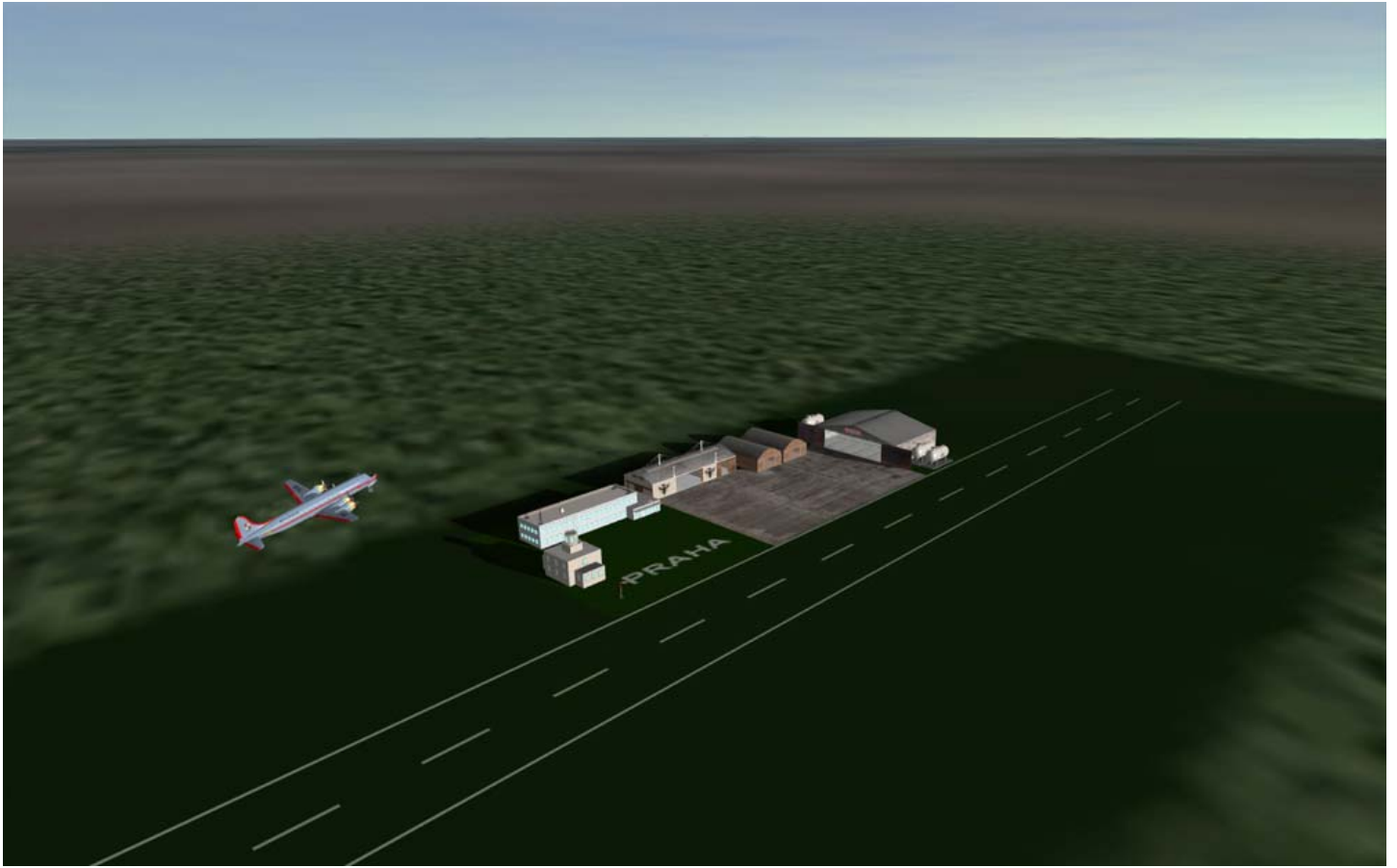
C'est ici une version très simplifiée. Si vous désirez une version plus détaillée, installez tout simplement l'add-on de "Tintin sur la Lune".

Ensuite vous pouvez éventuellement éditer les scénarios inclus dans le dossier [ DC-6 avion ] et changer la ligne **System Sol** par la ligne **System Tintin\Soleil**.

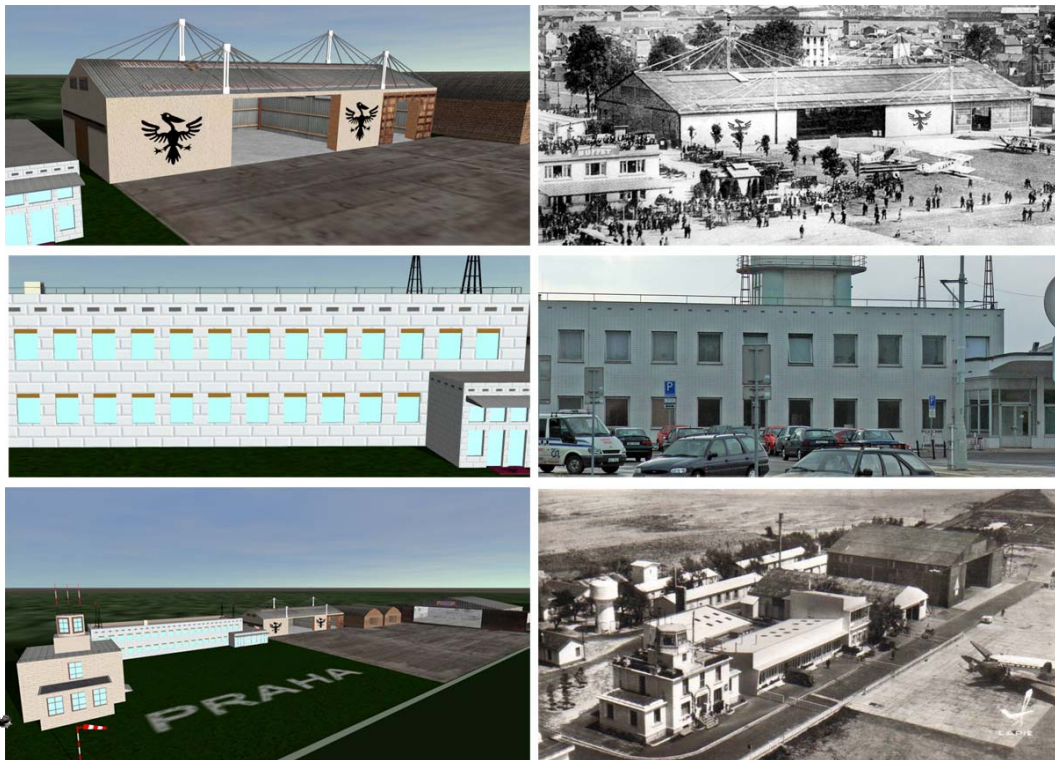




Cet aéroport tout à fait imaginaire est censé représenter celui de **Prague** en **1953**, année de la parution des aventures de *Tintin sur la Lune*...



Et voici mes sources d'inspiration (entre autres) :



## - 7 - LES SCÉNARIOS

Cet add-on rajoute deux dossiers de scénarios :

- 📁 **DC-6 avion**
- 📁 Tintin sur la Lune 📁 **0 - DC6 destination Sbrodj**



- Les scénarios du dossier "DC6 destination Sbrodj" nécessitent l'add-on "Tintin sur la Lune".
- Les scénarios du dossier "DC-6 avion" ne nécessitent aucun add-on supplémentaire (sauf pour le scénario 9- *DC6+UMmu+Cargo (Habana)* qui nécessite **UMmu** et **UCGO** de **Dansteph**).

## - ANNEXE A - LES CARACTÉRISTIQUES DU DC-6

Le Douglas DC-6 est un avion de ligne quadrimoteur américain construit entre 1947 et 1959 à 704 exemplaires. Son premier vol a eu lieu le 15 février 1946.

Il a 4 membres d'équipage et peut transporter 52 passagers.

Dans ma version pour Orbiter il n'y a que 2 pilotes, 3 hôteses et 48 passagers. Désolé...

- Masse = 23 840 kg
- Max. à vide = 25 110 kg
- Max. au décollage = 42 274 kg
- Longueur = 30,60 m
- Hauteur = 8,66 m
- Envergure = 35,81 m
- Quatre moteurs Pratt & Whitney de 1800 CV
- Distance franchissable = 7 377 km
- Vitesse de croisière maximale = 520 km/h ou 323 mph (144 m/s)
- Autonomie = 7 178 km ( 3 876 miles nautiques)
- Plafond = 8 845 m (30 00 pieds)
- Altitude de croisière = 8 534 mètres (28 000 pieds)
- Vitesse ascensionnelle = 5,44 m/s



Le DC-6 peut maintenir une pression de cabine égale à 1 524 mètres (5 000 pieds) tout en volant à 6 096 mètres (ou 20 000 pieds).



## - ANNEXE B - LES COMMANDES SPÉCIFIQUES POUR SPACECRAFT 4

### A) Les différentes touches pouvant être utilisées (pour le DC-6) :

**G J K Q**

**Maj** et **Ctrl** il s'agit des touches situées à gauche du clavier.

**1 2 3** et **0** du pavé numérique

**NOUVEAU** mais aussi celles du haut du clavier (leur fonction/action est identique à celles du pavé numérique).

**Attention** : le pavé numérique doit être désactivé si vous avez Windows 7.



### B) Commandes des animations pour le DC-6 :

**K** → animation

**G** → animation

**Maj** GAUCHE + **0** → animation

**Maj** GAUCHE + **1** → animation

**Maj** GAUCHE + **2** → animation

**Maj** GAUCHE + **3** → animation



### C) Les points d'attache :

Comme le nom l'indique, cette fonction permet d'accrocher un objet à un autre. Dans le cas de notre DC-6, cela sert à accrocher Tintin, Milou, et le capitaine Haddock.

Voici comment faire :

**Ctrl + Q** → Active/Désactive les points d'attache.

*Remarque* : parfois il faut le faire une seconde fois si ça marche pas...

Vous verrez en bas et à gauche de votre écran ceci :

**Attach** : spécifie que vous êtes en mode "attachment point".

**POINT\_NOM** : le nom du point d'attache de l'objet (il y en a 3).

**<free>** : veut dire que le point d'attache est < libre >.



Si le point d'attache est < occupé > vous aurez ceci :

**Objet\_Nom** : le nom de l'objet attaché.

Et ensuite:

**Maj** + **4** ou **6** → Permet de choisir le point d'attache désiré.

**Maj** + **0** → Attache / Détache le personnage (sur ou du point choisi).

Une fois terminé l'accrochage ou le décrochage, n'oubliez pas d'appuyer à nouveau sur la combinaison de touche **Ctrl + Q** pour désactiver cette commande. (La petite fenêtre en bas et à droite de l'écran disparaît).

### E) Cargaison (Payload) :

**J**

→ Libère un objet chargé dans l'appareil.



(A ne pas confondre avec des objets "attachés" comme décrit dans le paragraphe "C")





## - ANNEXE C - LES COMMANDES SPÉCIFIQUES POUR LES UMmus

### Résumé des principales commandes utilisées avec un personnage "UMmu" :

- E** → Fait rentrer un **UMmu** dans un véhicule ou un vaisseau (et donc dans le DC-6).  
(à condition d'être suffisamment proche de celui-ci).
- U** → Permet d'ouvrir une cargaison **UCGO-CARGO**.
- G** → Attrape ou lâche un objet (avec les mains) *en fait... devant !..*
- B** → Attache ou détache un objet (sur le dos) *en fait... derrière !..*
- Maj + X** → Permet de mettre ou d'enlever la combinaison spatiale.
- Maj + R** → Change le nom de l'**UMmu**, son âge, sa fonction (et donc le visage et le costume).
- V** → Ouvre ou ferme la visière "or" du casque.
- O** → Change la couleur du **HUD**.
- L** → Allume la lampe du casque.
- J** → Active le parachute (automatique).
- S** → Commute le **RCS** en mode *précision* (il faut garder le bouton appuyé).
- N** → Sélectionne la cible ou l'objet suivant (*target name*) (*mode vue interne-HUD*)...
-  → Active une action dans la zone (si définie).
- Ctrl + ** → Affiche des informations sur les zones situées dans un rayon de 15 km où des actions sont disponibles.
- Alt + X** → Permet une analyse de l'atmosphère afin de savoir si celle-ci est respirable.
- F10** → Ouvre le programme utilitaire de définition de zone respirable.  
(il faut se trouver sur le sol).
- H** → Affiche l'aide (*en mode vue interne-HUD*)
- ?** → Permet de changer la page de l'affichage des informations (*en mode vue interne-HUD*).



**Cliquez sur ce bandeau pour accéder à ma page de téléchargement...**

*Je vous souhaite un bon vol...*

JacquesMomo 2015

