



## 4TH MEG - EDITION DE MISSIONS

L'édition d'une mission dans DCS est un savoir-faire qui reste chronophage et parfois fastidieux à faire. Néanmoins, afin d'éviter qu'une seule personne construise toutes les missions, il est important que tous les pilotes savent éditer une mission simple. L'objectif de ce document n'est pas d'expliquer comment composer une mission complexe (avec des marqueurs et trigger) mais de fixer les bases de l'édition d'une mission.

### **PHASES DE L'ÉDITION**

On peut décomposer la conception d'une mission en plusieurs phases :

- Le scénario
- Le placement des unités dans l'éditeur
- Les tests
- Finalisation de la mission
- La rédaction du briefing

#### Le scénario

L'idée du scénario de la mission est propre à chacun néanmoins elle doit rester la plus simple possible afin de permettre au joueur de comprendre l'objectif. Quelques exemples : « je voudrais faire débarquer les troupes », « je dois récupérer un pilote éjecté en territoire ennemi », « je veux envoyer une comao pour détruire une usine chimique » etc....

A l'issue de ceci, je construis autour pour ajouter des éléments de contexte. Ici Il est primordial de savoir si nous agissons en temps de crise ou temps de guerre pour définir les règles d'engagement (ROE). Il est important aussi de savoir quelle menace je veux opposer aux joueurs (menace SAM ⇒ SEAD ?, menace chasseurs ⇒ Escorte ?).

Ensuite il faut savoir quel avion je compte employer en fonction de ses capacités propres. Par exemple, un avion spécialisé dans le domaine CAS (par ex l'A10C) ne pourra pas faire le travail d'un chasseur pur (par ex le M2000) et inversement. Il est donc important de connaître à minima les avions et d'éviter de se baser sur des idées reçus. Les pods, les radars et les armes employés ont leur faille et leur utilisation n'est



jamais aisée (une arme n'a jamais 100% d'efficacité). Une fois que toutes ces idées sont fixées dans son esprit, elles constitueront le fil rouge avant d'attaquer l'éditeur de mission.

### Le placement des unités dans le jeu

Ayant en tête le scénario, on place les unités dans le jeu pour composer sa mission. Propre à chacun, il convient d'avoir en tête les quelques conseils suivants :

- Nommer les groupes d'unités en fonction de leur rôle, ceci permet de les retrouver rapidement
- Placer la première unité d'un groupe judicieusement car la disposition des autres unités se fera par rapport à celle-ci
- Définir les réactions des unités IA dans les options (ROE, dispersion sous le feu, état d'alerte)
- Eviter de placer des unités SAM isolées ou troupes qui combattent comme en terrain dégagé dans une forêt. En revanche, on peut imaginer des troupes se camouflant dans une forêt mais leurs actions doivent rester limitées.
- Faire en sorte de garder un dispositif réaliste. Par exemple, un site d'artillerie ne sera jamais placé sur une ligne de front, un harrier ne peut pas être employé si la supériorité aérienne n'est pas effective, un porte-avions ne sera jamais en opération à proximité immédiate des côtes ennemies et une CAP de chasseurs sans contrôleur (AWACS, GCI) n'existe pas.
- Prendre garde au rayon d'action des unités. La mise en place d'avion ravitailleur peut être obligatoire.
- Attention au spawn des unités en cours de mission. Au-delà du contexte irréaliste, elle peut provoquer des lags importants pour les joueurs et voir planter le jeu. Il vaut mieux créer les unités dès le début et agir sur leur action par la suite.
- Eviter de mettre trop d'unités n'ayant pas un rôle dans la mission. Cela peut surcharger les missions. En revanche, placer des unités cosmétiques sur les aéroports de départ peuvent rajouter un peu de vie.

### Les tests

C'est la phase qui peut paraître la plus agaçante. En effet, souvent les IA ont un comportement étonnant mais malheureusement lié au jeu et à ses mises à jour. On ne



compte plus les unités bloquées sur une colline ou sur un pont, les hélico qui se crashent ne voyant pas le foret et les ravitailleurs qui se posent....

Un bon test se conduit en jouant soit même la mission ou soit en faisant « tourner » celle-ci assez longuement pour vérifier les différentes interactions via l'utilisation des vues extérieures. Ne pas hésiter à s'aider de tacview également.

Pour éviter de se retrouver devant des bugs trop complexes à résoudre, le plus facile est encore de faire simple, moins de complexité dans une mission, moins de bugs (en général...).

### Finalisation de la mission

Après avoir terminé les tests, il faut finir l'édition de la mission. C'est à ce stade que l'on commence à compléter les éléments de briefing soit par l'ajout d'images ou d'écrits dans les champs prévus.

Depuis la dernière mise à jour du F18C, les unités SAM apparaissent (en position approximative) sur la page SA. Si on ne veut pas qu'elles apparaissent il faut alors les masquer dans l'éditeur.

Pour terminer, on modifie les options de la mission. Dans cet onglet, on coche toutes les cases de gauche de la colonne (sauf trafic) et on décoche toutes les cases de la colonne de droite (sauf vues extérieures). La vue F10 de la carte doit être en « carte seulement ».

### La rédaction du briefing

La qualité du briefing est un élément très important pour la conduite de celle-ci. L'idée est de s'assurer que le joueur ait parfaitement compris ce qu'il doit faire et dans quel contexte son action s'inscrit.

L'idéal serait de faire un briefing à étage, en partant d'une situation stratégique vers une situation tactique locale. Les éléments suivants doivent se retrouver dans ce briefing :

- Situation générale : C'est un peu le background du scénario. Pas essentiel mais permet de mettre une couche cosmétique / immersive à la mission pour y comprendre l'intérêt stratégique
- Objectifs : C'est ici que l'on sait ce que doit faire le joueur.



- Plan de vol : On rentre un peu plus dans le détail du vol lui-même
- Menaces : On y décrit la menace qui peut empêcher le joueur de réaliser sa mission
- Communications : les différentes fréquences doivent être connues, les indications TACAN, ICLS ou L16 qui permettent de réaliser la mission doivent y être indiquées.

Pour compléter ces éléments de briefing, il peut être nécessaire de rajouter l'édition de datacard, rédigés par les chefs de patrouille ou d'un ATO rédigé par l'éditeur dans le cadre de mission complexe. Ceci peut prendre forme via des kneeboards. L'emploi du logiciel *combatflite* peut être un véritable atout notamment pour l'édition de datacards.

## BILAN

La conception d'une mission ne demande pas de connaissances approfondis en informatique. On peut très bien jouer de belles missions sans aucun triggers ou mods. En suivant les différentes phases ci-dessus et avec un peu de pratique, on peut parfaitement éditer une mission sans trop de difficultés. Pour augmenter la complexité, on peut s'étendre dans l'édition de triggers ou action scriptées mais il conviendra de bien maîtriser l'éditeur DCS avant de partir sur cette voie.



## **ANNEXE I : DOCTRINE MULTIJOUEURS**

### **LIVRÉES**

VMFA 232 - high visibility	Missions d'entraînement
VMFA 232	Missions de combat
VMA 214D	Missions d'entraînement
VMA 214	Missions de combat

### **PLAN DE FRÉQUENCE**

Fréquence commune : V11 / V12

Fréquence JTAC : V15 / V16 / V17

Fréquence inter patrouille

Devil : U01 / U04 / U07  
Sheep : U02 / U05 / U08  
Stinger : :U03 / U06 / U09

#### Configuration porte aéronefs

TACAN : 74X (sur porte-avions), ICLS 11  
Radio : V10

#### Configuration avion ravitailleur

KC 135 MPRS : Texaco, 42X, FL200 / 400 kts\* (vitesse editeur)  
KC 130 : Arco, 43X, FL150 / 330 kts (vitesse editeur)  
S-3B : Shell, 44X, FL150 / 330 kts (vitesse editeur)

TACAN : 42X / 43X / 44X  
Radio : V19 / V18

NB : \* Si F18C seul, on peut dépasser le FL200 du KC 135 MPRS en augmentant la vitesse à 430 kts.



## ANNEXE II : PLAN DE FRÉQUENCE 3RD

<u>VHF AM</u>	<u>UHF AM</u>
CHANNEL01=125250	CHANNEL01=227100
CHANNEL02=122300	CHANNEL02=227200
CHANNEL03=137300	CHANNEL03=227300
CHANNEL04=124300	CHANNEL04=233100
CHANNEL05=125300	CHANNEL05=233200
CHANNEL06=123500	CHANNEL06=233300
CHANNEL07=127300	CHANNEL07=229100
CHANNEL08=118250	CHANNEL08=229200
CHANNEL09=119500	CHANNEL09=229300
CHANNEL10=120750	CHANNEL10=310100
CHANNEL11=138400	CHANNEL11=339725
CHANNEL12=134500	CHANNEL12=225100
CHANNEL13=136400	CHANNEL13=225200
CHANNEL14=129300	CHANNEL14=225300
CHANNEL15=134300	CHANNEL15=315100
CHANNEL16=132200	CHANNEL16=269100
CHANNEL17=138300	CHANNEL17=269200
CHANNEL18=127200	CHANNEL18=257100
CHANNEL19=140200	CHANNEL19=248250
CHANNEL20=121500	CHANNEL20=243000