







DCS - MANUEL UTILISATEUR

TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES 1
MENU PRINCIPAL
ACTION IMMEDIATE
CARNET DE VOL
Page du Pilote
Pays, Escadrille et récompenses14
Navigation dans la page14
OPTIONS
Options système 17 Réglages Graphiques 17 Réglages Auxiliaires 19
Réglage des Commandes. 21 Modificateurs 24 Bascules 24
Réglages de Jouabilité/Difficulté30Difficulté30F10 Options Visuelles32Réglages supplémentaires34Préréglages35
Réglages Audio
Divers
Spécial
ENTRAÎNEMENTS
MISSION
MAGNETOSCOPE
CRÉER UNE MISSION RAPIDE
Mode Simple
Mode Avancé55Options55Forces55Zone de bataille56Briefing56
EDITEUR DE MISSION
Carte et Navigation de l'Editeur de Mission

Barre de Mission et de Carte	60
La Barre Système	61
Fichier	61
Edition	
Vol	64
Ka-50	
A-10C	65
Editeur de Campagne	
Personnaliser	
Options de Mission	67
Options de la Carte	
Générateur de Mission	
Divers	
La Barre d'Outils	
Météo Standard	74
Météo Dynamique	77
Placement des Déclencheurs	
liste des Déclencheurs	79
Conditions	82
Déclencher des Actions	88
Guide des déclencheurs dans le Cockpit	
CONDITIONS	92
ACTIONS	94
Exercice pratique sur les Déclencheurs	
Planification de tâches pour les Groupes d'unités	106
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux	
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux Intelligence Artificielle des Groupes (IA)	
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux Intelligence Artificielle des Groupes (IA) Tâches	106
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux Intelligence Artificielle des Groupes (IA) Tâches Tâches En Route	
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux Intelligence Artificielle des Groupes (IA) Tâches Tâches En Route Commande	
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux Intelligence Artificielle des Groupes (IA) Tâches Tâches En Route Commande Options	
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux Intelligence Artificielle des Groupes (IA) Tâches Tâches En Route Commande Options Panneau des marqueurs ("flags")	106 106 107 107 107 107 108 108 108 108
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux. Intelligence Artificielle des Groupes (IA). Tâches Tâches En Route. Commande. Options. Panneau des marqueurs ("flags"). Planification de Route pour les Groupes	106 107 107 107 107 108 108 108 108 109
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux. Intelligence Artificielle des Groupes (IA). Tâches Tâches En Route. Commande. Options. Panneau des marqueurs ("flags"). Planification de Route pour les Groupes. Exemple 1.	106 106 107 107 107 107 108 108 108 108 109 110
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux. Intelligence Artificielle des Groupes (IA). Tâches Tâches En Route. Commande. Options. Panneau des marqueurs ("flags"). Planification de Route pour les Groupes Exemple 1. Exemple 2.	106 107 107 107 107 107 108 108 108 108 108 109 110 111
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux. Intelligence Artificielle des Groupes (IA). Tâches Tâches En Route. Commande. Options. Panneau des marqueurs ("flags"). Planification de Route pour les Groupes. Exemple 1. Exemple 2. Exemple 3. Fuenda 4.	106 107 107 107 107 108 108 108 108 108 109 110 111 111 112
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux. Intelligence Artificielle des Groupes (IA). Tâches Tâches En Route. Commande. Options. Panneau des marqueurs ("flags"). Planification de Route pour les Groupes. Exemple 1. Exemple 2. Exemple 3. Exemple 4.	106 107 107 107 107 108 108 108 108 109 110 111 111 112 113
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux. Intelligence Artificielle des Groupes (IA). Tâches Tâches En Route. Commande. Options. Panneau des marqueurs ("flags"). Planification de Route pour les Groupes. Exemple 1. Exemple 2. Exemple 3. Exemple 4. Exemple 5. Evemple 5.	106 107 107 107 107 108 108 108 108 109 110 111 111 112 113 114
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux Intelligence Artificielle des Groupes (IA) Tâches Tâches En Route Commande Options Panneau des marqueurs ("flags") Planification de Route pour les Groupes Exemple 1 Exemple 2 Exemple 3 Exemple 4 Exemple 5 Exemple 6	106 106 107 107 107 108 108 108 109 110 111 112 113 114
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux Intelligence Artificielle des Groupes (IA)	
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux. Intelligence Artificielle des Groupes (IA). Tâches Tâches En Route. Commande. Options. Panneau des marqueurs ("flags"). Planification de Route pour les Groupes. Exemple 1. Exemple 2. Exemple 3. Exemple 4. Exemple 5. Exemple 6.	
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux. Intelligence Artificielle des Groupes (IA). Tâches Tâches En Route. Commande. Options. Panneau des marqueurs ("flags"). Planification de Route pour les Groupes. Exemple 1. Exemple 2. Exemple 3. Exemple 4. Exemple 5. Exemple 6.	
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux Intelligence Artificielle des Groupes (IA) Tâches Tâches En Route Commande Options Panneau des marqueurs ("flags") Planification de Route pour les Groupes Exemple 1 Exemple 2 Exemple 3 Exemple 4 Exemple 5 Exemple 6	
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux	
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux. Intelligence Artificielle des Groupes (IA). Tâches Tâches En Route. Commande. Options. Panneau des marqueurs ("flags"). Planification de Route pour les Groupes. Exemple 1 Exemple 2 Exemple 3 Exemple 4 Exemple 5 Exemple 6 Placer un Groupe d'Avions ou d'Hélicoptères Mode Route Boutons Modulaires Mode Route Boutons des Modes de Chemins de Passages (Waypoints) Mode d'Emports / Armement Mode des Actions Déclenchées	
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux Intelligence Artificielle des Groupes (IA)	
Planification de tâches pour les Groupes d'unités	
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux Intelligence Artificielle des Groupes (IA) Tâches Tâches In Route Commande Options Panneau des marqueurs ("flags") Planification de Route pour les Groupes Exemple 1 Exemple 2 Exemple 3 Exemple 4 Exemple 5 Exemple 6 Placer un Groupe d'Avions ou d'Hélicoptères Mode Route Boutons Modulaires Mode Route Boutons des Modes de Chemins de Passages (Waypoints) Mode des Actions Déclenchées Mode Résumé Point de Calibrage de la Centrale Inertielle Mode Pointage Cible	
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux. Intelligence Artificielle des Groupes (IA). Tâches Tâches En Route. Commande. Options. Panneau des marqueurs ("flags"). Planification de Route pour les Groupes. Exemple 1 Exemple 2 Exemple 3 Exemple 4 Exemple 5 Exemple 6 Placer un Groupe d'Avions ou d'Hélicoptères . Boutons Modulaires Mode Route Boutons Déclenchées Mode d'Emports / Armement. Mode Résumé Point de Calibrage de la Centrale Inertielle Mode des Pannes.	
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux Intelligence Artificielle des Groupes (IA) Tâches Tâches En Route Commande Options. Panneau des marqueurs ("flags") Planification de Route pour les Groupes Exemple 1 Exemple 2 Exemple 3 Exemple 4 Exemple 5 Exemple 6 Placer un Groupe d'Avions ou d'Hélicoptères Boutons Modulaires Mode Route Boutons Déclenchées Mode des Actions Déclenchées Mode Résumé Point de Calibrage de la Centrale Inertielle Mode des Propriétés des Points de Passages (Waypoint) (A-10C seulement)	
Planification de tâches pour les Groupes d'unités Concepts Fondamentaux Intelligence Artificielle des Groupes (IA) Tâches Tâches En Route Commande Options Panneau des marqueurs ("flags") Planification de Route pour les Groupes Exemple 1 Exemple 2 Exemple 3 Exemple 4 Exemple 5 Exemple 6 Placer un Groupe d'Avions ou d'Hélicoptères Boutons Modulaires Mode Route Boutons des Modes de Chemins de Passages (Waypoints) Mode des Actions Déclenchées Mode Résumé Point de Calibrage de la Centrale Inertielle Mode Pointage Cible. Mode Route Mode Route Mode Route Mode Route Mode Résumé Mode Résumé Mode Résumé Mode des Actions Déclenchées Mode des Pannes. Mode des Propriétés des Points de Passages (Waypoint) (A-10C seulement) Mode des Actions Avancées (groupes d'avions)	106 106 107 107 107 108 108 108 108 108 109 110 111 112 113 114 115 118 122 126 126 129 130 131 132 134 136

Liste des Actions	137
Actions Déclenchées	
Propriétés des Actions	
Panneau supérieur des propriétés des actions	142
Configurer des Actions Avancées	145
Actions Automatiques	146
Tâches	
Pas de Tâche	147
Attaquer un Groupe	147
Attaquer une Unité	150
Attaquer un Objet de la Carte	151
Bombarder	152
Bombarder une Piste d'Atterrissage	153
Orbiter	154
FAC - Assigner un Groupe	156
Ravitaillement	157
Suivre	158
Escorter	159
Tâches En Route	160
Pas de Tâche En Route	
Rechercher puis Engager	
Rechercher puis dans une Zone	
Rechercher puis Engager un Groupe	
Rechercher puis Engager une Unité	
Ravitaillement	
AWACS	
FAC	
FAC - Engager un Groupe	
Assigner une Commande	
Pas d'Action	
Lancer un Script	
Régler une Fréquence	
Changer de Point de Passage (Waypoint)	
Changer d'Action	
Invisible	171
Immortel	171
Désactiver Balise	171
FDI RS	172
Régler une Ontion	
$\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}$	
Réaction Eace à une Menace	
Litilisation du Padar	173
Utilisation des Chaff Elare	
Cormation	
Potour à la Paca Niveau de Carburant Pac (PTP en Pinge)	
Cilence	
Silence	
Support Equipe au Soi a la Base	
acer un Navire	
Mode Route	
Mode des Actions Déclenchées	
Mode RESUME	
Mode Actions Avancées (groupes navals)	184
Panneau de Propriétés des Actions pour les Groupes Navals	
Tâches	184
Pas de Tâche	

Tir sur un Point	184
Tâches En Route	184
Assigner une Commande	185
Pas d'Action	185
Lancer un Script	185
Invisible	185
Immortel	185
Régler une Option	185
Règles d'Engagement - ROE (Rules of Engagement)	185
Placer un Groupe d'Unités	
Mode Route	188
Mode des Actions Déclenchées	192
Mode Résumé	193
Mode des Actions Avancées (Groupes au Sol)	
Panneau des Propriétés d'Actions pour les Groupes d'Unités	
Tâches	
Pas de Tâche	
FAC - Assigner un Groupe	
Tir sur un Point	195
Tenir la Position	195
Tâches En Route	195
Pas de Tâche En Route	195
FAC	195
FAC - Engager un Groupe	195
Assigner une Commande	196
Pas d'Action	196
Lancer un Script	196
Définir Callsign	196
Régler une Fréquence	197
Invisible	197
Immortel	197
Régler une Option	197
Règles d'Engagement - ROE (Rules of Engagement)	197
Dispersion Sous le Feu	197
Etat d'Alerte	197
Placer un Objet Statique	198
Placer un Point Initial (Initial Point)	200
Placer un Bullseye	201
Créer une Zone de Déclenchement	202
Créer un Template d'Unité	203
Liste des Zones de Déclenchement	205
Liste des Unités	206
Gestionnaire des Ressources	
Fenêtre des Dépôts	
Gestion des Ressources, Infos Complètes	
Taux de Réassortiment	
Inventaire du Dépôt	
Copier vers les autres Dépôts	
Ajouter un Dépôt	210
Connecter les Dépôts	210

Supprimer une Unité / un Objet	
Options de la Carte	211
Règle	211
Quitter l'Editeur de Mission	211
Voir le Debriefing	212
EDITEUR DE CAMPAGNE	218
ENCYCLOPEDIE	222
GESTIONNAIRE DES MODULES	224
Volet des Offres Spéciales	
Volet des Add-Ons Disponibles	
Volet des Modules Installés	
SORTIR	227
MULTIJOUEUR	229
MULTIJOUEUR Fenêtre Principale du Mode Multijoueur	229 230
MULTIJOUEUR Fenêtre Principale du Mode Multijoueur	
MULTIJOUEUR Fenêtre Principale du Mode Multijoueur Liste des Serveurs Barre Inférieure	229 230 231 232
MULTIJOUEUR Fenêtre Principale du Mode Multijoueur Liste des Serveurs Barre Inférieure Nouveau Serveur	229 230 231 232 233
MULTIJOUEUR Fenêtre Principale du Mode Multijoueur Liste des Serveurs Barre Inférieure Nouveau Serveur Options	229 230 231 232 233 233 235
MULTIJOUEUR Fenêtre Principale du Mode Multijoueur Liste des Serveurs Barre Inférieure Nouveau Serveur Options Rejoindre	
MULTIJOUEUR Fenêtre Principale du Mode Multijoueur Liste des Serveurs Barre Inférieure Nouveau Serveur Options Rejoindre Rejoindre une Mission	
MULTIJOUEUR Fenêtre Principale du Mode Multijoueur Liste des Serveurs Barre Inférieure Nouveau Serveur Options Rejoindre Rejoindre une Mission A Partir d'une Liste de Serveurs	229 230 231 232 233 233 235 236 236 236 236
MULTIJOUEUR Fenêtre Principale du Mode Multijoueur Liste des Serveurs Barre Inférieure Nouveau Serveur Options Rejoindre Rejoindre une Mission A Partir d'une Liste de Serveurs Se Connecter sur une Adresse IP	229 230 231 232 233 233 233 235 235 236 236 236 236
MULTIJOUEUR Fenêtre Principale du Mode Multijoueur Liste des Serveurs Barre Inférieure Nouveau Serveur Options Rejoindre Rejoindre une Mission A Partir d'une Liste de Serveurs Se Connecter sur une Adresse IP Fenêtre Rejoindre	229 230 231 232 233 235 235 236
MULTIJOUEUR Fenêtre Principale du Mode Multijoueur Liste des Serveurs Barre Inférieure Nouveau Serveur Options Rejoindre Rejoindre une Mission A Partir d'une Liste de Serveurs Se Connecter sur une Adresse IP Fenêtre Rejoindre Commandes dans la Mission	229 230 231 232 233 235 235 236 236 236 236 236 236 236 236 236 236 236

MENU PRINCIPAL



INSTANT ACTION CREATE FAST MISSION TRAINING MISSION CAMPAIGN REPLAY

MULTIPLAYER

MISSION EDITOR CAMPAIGN BUILDER ENCYCLOPEDIA LOGBOOK OPTIONS

EXIT







Ka-50 1.1.2.0



CA

1.1.2.0



Su-25T 1.1.2.0



MENU PRINCIPAL

Au démarrage de DCS, le Menu Principal apparait après une image de chargement. A partir du Menu Principal, vous pouvez choisir un menu parmi ceux présentés sur la partie droite. Chacun de ces menus vous dirige vers les différents aspects du jeu ou vers la sortie du jeu. Afin de procéder à une sélection, placez votre souris sur un menu et ce dernier s'illuminera. En cliquant sur le bouton gauche de la souris, vous serez dirigé vers la zone choisie du programme.



Sur le côté droit se trouve un Panneau rétractable des Nouvelles qui indique les dernières news à propos des jeux et évènements ED. Vous pouvez naviguer dans les news avec les deux flèches "<>" situées dans le coin supérieur droit du panneau.

Le bord inférieur de l'écran présente les icônes du jeu. Ces icônes représentent les modules DCS qui sont installés et ceux disponibles. Vous pouvez lire les informations sur chacun des modules et sélectionner un fond d'écran correspondant en cliquant sur les icônes.

Les boutons du Menu Principal sont :

- **ACTION IMMEDIATE**. Vous permet de voler rapidement dans une mission préparée sans passer par un briefing. En cliquant sur ce bouton, un nouvel écran vous proposera de choisir un avion ainsi qu'une mission pour voler. Pour sortir de cet écran sans choisir de mission, cliquez sur le X situé dans le coin supérieur droit.
- CREER MISSION RAPIDE. Vous pouvez créer rapidement des missions personnalisées avec l'outil de création de mission rapide. Ces missions peuvent être créées via un mode simple ou avancé (augmente le nombre de paramètres dans la mission).
- **ENTRAÎNEMENT.** De nombreuses missions vous sont proposées afin de vous apprendre à voler et à utiliser votre appareil.
- **MISSION.** Ouvre une mission unique. En utilisant l'Editeur de Mission intégré, vous pouvez construire vos propres missions ou en télécharger d'internet. Vous pouvez accéder à ces missions via cet écran.
- **CAMPAGNE.** Pour choisir une nouvelle campagne, ou en poursuivre une déjà entamée, choisissez cette option. Au contraire des missions uniques, les Campagnes sont des séries de missions liées les unes aux autres de manière logique. Le choix de la mission suivante dépendra du résultat de la mission précédente.
- **MAGNETOSCOPE.** Après chaque mission que vous volez, vous avez la possibilité de sauvegarder l'enregistrement de la mission (Fichier *.trk ou Track File). Vous pouvez accéder à ces enregistrements à partir de ce même écran.
- MULTIJOUEUR. Ouvre l'interface qui permet d'accueillir ou de rejoindre une partie en ligne.
- EDITEUR DE MISSION. L'éditeur de mission vous permet de composer des missions, qu'elles soient simples ou complexes. Ces missions peuvent être utilisées aussi bien en solo qu'en multijoueur, en mission d'entraînement ou afin de peupler une campagne. C'est cet outil puissant qui a servi à créer les missions et campagnes inclues dans le jeu.
- EDITEUR DE CAMPAGNE. En utilisant les missions créées dans l'Editeur de Mission, vous pouvez utiliser le Créateur de Campagne afin de monter vos propres campagnes dans lesquelles vous pourrez voler vous-même ou les partager avec des amis.
- **ENCYCLOPEDIE.** L'Encyclopédie est la base recensant toutes les données et images concernant toutes les unités navales, aériennes et terrestres du jeu.
- OPTIONS. L'écran des Options consiste en différents onglets vous permettant de régler vos paramètres audio et vidéo, les graphismes, les commandes ainsi que le réalisme du jeu.
- **CARNET DE VOL.** A partir de cet écran, vous pouvez créer votre propre pilote et suivre ses faits d'armes et statistiques.
- GESTIONNAIRE DE MODULES. Utilisez le Gestionnaire de Modules pour consulter les offres spéciales, pour acheter de nouveaux modules DCS et voir ceux que vous possédez déjà.
- **QUITTER.** Pour quitter le jeu et revenir sur le bureau, cliquez sur ce bouton.

ACTION IMMEDIATE

En appuyant sur ce texte, vous ouvrez une nouvelle fenêtre vous permettant de choisir un appareil ainsi que diverses missions pour chaque appareil disponible. Effectuez un clic gauche sur l'onglet d'un appareil puis sur la mission désirée. L'Action Immédiate est un moyen pratique de voler rapidement dans une mission.





CARNET DE VOL



CANCEL



CARNET DE VOL

Dans le Carnet de Vol, vous pouvez créer autant de pilotes que vous le souhaitez. En utilisant un pilote durant les missions, ce dernier accumulera les statistiques de missions et autres récompenses.

Note : Pour que le pilote ait ses statistiques et récompenses enregistrées, il DOIT être assigné comme avion du joueur dans la mission.

Note : Tous les pilotes créés doivent appartenir à un pays. Lorsque vous créez une mission, le pays du joueur doit correspondre au pays du pilote que vous comptez utiliser! Autrement, les statistiques de mission ainsi que les récompenses ne seront pas enregistrées dans le Carnet de Vol.

Pour choisir le Carnet de Vol, cliquez sur le bouton gauche de la souris sur la ligne annotée Carnet de Vol dans le menu principal.



Le Carnet de Vol est divisé en trois sections :

Page du Pilote

Située sur le côté gauche de l'écran, la page du pilote affiche les données propres au pilote concerné. En bas de la page se trouvent deux boutons : Nouveau et Supprimer. Pour créer un nouveau pilote, appuyez sur le bouton Nouveau. Pour effacer un pilote existant du carnet de vol, sélectionnez un pilote dans la liste des noms puis appuyez sur le bouton Supprimer.

Choisir un appareil	Page du Pi	lote	Page des Pays	s et récompenses	7
Fight hours Daytime Nighttime Landings Ejections Aerial Refuelings	Name New Pil Callsign New ca Rank Second Ka-50 1h 36min A-G 1h 36min A-G A-A 5tati 0 Nava 0 0 Deat	ot Ilsign Ileutenant A-10C Su-2 Kills Kills Kills Iscore ths	25T > C	VSA Country 27th Fighter Squa Squadron Medals	LOGBOOK ×
Commissioned Campaigns Campaign Missions	25.04.2012 0 Frier Invu Kill r Ne X CANCE	idiy A-G Kills idiy A-A Kills Inerable atio w Dele EL	0 0 Yes * 18/1	OK V	
Informations géné pour tous les appareils	rales	Navigation dar	ns la Page	_/	

Les éléments de la page du pilote comprennent :

• **Image du Pilote.** Dans le coin supérieur gauche de la page se trouve un emplacement de 128x128 pixels, disponible pour afficher la photo du pilote. Pour choisir une nouvelle photo, cliquez sur le bouton gauche de la souris sur l'image et un navigateur apparaitra. Choisissez la photo désirée (.png ou .jpg) puis pressez sur le bouton OK.

ED [DCS USER MANUAL]



- **NOM**. Lorsque vous créez un Nouveau pilote, entrez son nom dans ce champ. A l'aide du menu déroulant, vous pouvez choisir d'autres pilotes qui ont été créés pour le pays choisi dans la page des pays et récompenses.
- **SURNOM.** Entrez le Surnom de votre pilote dans ce champ.
- **GRADE**. Lorsque votre pilote gagne de l'expérience, il montera en grade. Cela est fait automatiquement. Le grade sera indiqué par le nom du grade et accompagné de l'épaulette correspondante. L'expérience est gagnée au fil des heures de vol ainsi que des faits d'armes dans la bataille.

Les statistiques de la carrière du pilote sont séparées pour chaque appareil.

- Heures de Vol. Il s'agit du nombre d'heures total passé dans le cockpit.
- **De Jour**. Nombre total d'heures de vol effectuées de jour.
- **De Nuit**. Nombre total d'heures de vol effectuées de nuit.
- Atterrissages. Nombre d'atterrissages.
- **Ejections**. Nombre de fois où le pilote s'est éjecté.
- **Ravitaillements en Vol**. Nombre de ravitaillements en vol accomplis.
- **Score total**. Score total du pilote basé sur les performances durant les missions ainsi que sur le nombre d'heures de vol.
- **Cibles A/S**. Nombre d'éléments terrestres détruit par le pilote.
- **Cibles A/A**. Nombre d'appareils abattus par le pilote.
- **Cibles statiques**. Nombre d'objets statiques détruits par le pilote.
- Cibles Navales. Nombre total d'unités navales coulées par le pilote.
- **Morts**. Si le paramètre invulnérable est placé sur OUI, alors toutes les fois où le pilote aurait dû mourir sont comptabilisées dans ce champ.

En-dessous des éléments basiques du pilote se trouvent les statistiques de carrière dans lesquelles sont additionnés les éléments suivants :

- Incorporé le. Date à laquelle le pilote a été créé.
- **Campagnes**. Nombre de campagnes que le pilote a terminées (gagnées ou perdues).
- Missions de Campagne. Nombre total de missions que le pilote a réalisées durant les campagnes.
- **Cibles A/S amies**. Nombre total d'unités amies terrestres détruites par le pilote.
- **Cibles A/A amies**. Nombre total d'unités aériennes amies abattues par le pilote.

Le STATUT du pilote.

- **Invulnérable**. Ce point peut être réglé sur OUI ou NON et détermine ainsi si le pilote peut être tué en cours de mission.
- **Ratio Victoires / Morts**. Ce ratio compare le nombre de fois où le pilote est mort avec le nombre de victoires qu'il a eu. (Morts du joueur / Ennemis tués).

Pays, Escadrille et récompenses

La partie gauche de la page indique le pays, l'escadrille et les récompenses du pilote choisi.

- Pays. Utilisez le menu déroulant pour assigner un pays au pilote.
- **Escadron**. Utilisez le menu déroulant pour assigner une escadrille ou une branche de la force armée au pilote. Cette sélection dépendra du pays choisi.
- Médailles. Ce panneau affichera les récompenses gagnées par le pilote.

Navigation dans la page.

Tout en bas de la page se trouve le bouton ANNULER qui vous amènera vers le Menu Principal sans sauvegarder les modifications apportées dans le Carnet de Vol. Le bouton OK sauvegardera les modifications avant de vous renvoyer vers le Menu Principal.

Vous pouvez également quitter le Carnet de Vol en appuyant sur le X jaune situé dans le coin supérieur droit de l'écran.



OPTIONS

2

SYSTEM	CONTROLS	GAMEPLAY	AUDIO	MISC.	SPECIAL
Graphics					
TEXTURES	HIGH	•		CLUTTER/BUSHES	🔟 500 m
SCENES	HIGH	•		TREES VISIBILITY	🔟 15000 m
CIV TRAFFIC	OFF	•		PRELOAD RADIUS	I50000 m
WATER	HIGH	*			
VISIB RANGE	HIGH	•			
HEAT BLUR	OFF	•			
SHADOWS	HIGH	•			
RESOLUTION	1082x1400	•			
ASPECT RATIO	0.7728571428	5714 💌			
MONITORS	1 Screen				DISABLE AERO INTERFACE
RES. OF COCKPIT DISPLAYS	1024	*			TREE SHADOWS
MSAA	8xQ	•			VSYNC
HDR	NORMAL	•			FULL SCREEN
					COCKPIT SHADOWS
					TSSAA
	MEDUIN	UICU			
PRESETS LOW	MEDIUM	HIGH			



ок 🗸

OPTIONS

L'écran des Options vous permet de personnaliser les réglages graphiques et audio ainsi que les commandes de vol et le réalisme de la simulation. Pour accéder à cet écran des Options, cliquez sur le bouton Options dans le Menu Principal.



La page des Options dispose de cinq onglets sur le dessus de la page qui vous permettent d'effectuer les réglages graphiques, audio, les commandes, le réalisme, les options diverses et spéciales. Appuyez sur le bouton gauche de la souris sur l'onglet désiré. L'onglet choisi est mis en surbrillance jaune.

En bas de l'écran se trouve le bouton ANNULER qui vous renverra vers le Menu Principal sans sauvegarder les modifications apportées. Le bouton OK vous renverra vers le Menu Principal après avoir sauvegardé les changements.

Vous pouvez également quitter la page des Options en appuyant sur le X jaune situé dans le coin supérieur droit de l'écran.

Options système

L'écran des Options Système vous permet de personnaliser vos réglages graphiques afin de faire correspondre vos préférences graphiques avec les capacités de votre matériel (Processeur, RAM et carte graphique).

Réglages Graphiques		Réglages prédéfinis	Réglages Auxiliaires
962		, , ,	OPTIONS ×
Graphics	CONTROLS GAMEPLAY	AUDIO MISC.	SPECIAL
TEXTURES	HIGH 👻	CLUTTER/BUSHES	264 m
CIV TRAFFIC	OFF T	PRELOAD RADIUS	9000 m
WATER VISIB RANGE	HIGH -		
	ON 👻		
RESOLUTION	1024x768		
ASPECT RATIO MONITORS	4:3 •		DISABLE AERO INTERFACE
RES. OF COCKPIT DISPLAYS	1024 ·	and the second dive	TREE SHADOWS VSYNC
HDR	WARM COLORS		
			 COCKPIT SHADOWS TSSAA
Statement of the local division of the	\downarrow	Notice of Street or other	
PRESETS LOW	MEDIUM HIGH		
	X CANCEL		ок 🗸

En bas de l'écran se trouve le bouton ANNULER qui vous renverra vers le Menu Principal sans sauvegarder les modifications apportées. Le bouton OK vous renverra vers le Menu Principal après avoir sauvegardé les changements.

Vous pouvez également quitter la page des Options en appuyant sur le X jaune situé dans le coin supérieur droit de l'écran.

Réglages Graphiques

Note : Certaines options graphiques ne sont pas disponibles pour les PC tournant sur des systèmes 32-bits.

Certaines options graphiques sont disponibles dans la partie gauche de l'écran. La sélection des options graphiques est effectuée en utilisant le menu déroulant de chaque option.

TEXTURES

- BAS. Basses résolutions pour le terrain, les objets et le cockpit.
- MOYEN. Moyennes résolutions pour le terrain, les objets et le cockpit.
- ELEVE. Hautes résolutions pour le terrain, les objets et le cockpit.

ENVIRONNEMENT

- BAS. Uniquement les bâtiments principaux des bases aériennes sont affichés. Les arbres ne le sont pas.
- MOYEN. Les bases aériennes et les grands bâtiments situés dans les environnements urbains sont affichés. Uniquement les arbres présents dans les environnements urbains sont affichés.
- ELEVE. Tous les bâtiments et arbres sont affichés.

TRAFIC CIVIL

- OFF. Pas de trafic routier ni ferroviaire.
- BAS, MOYEN, ELEVE. Densité du trafic routier et ferroviaire.

EAU

- BAS. Texture basique sans surface 3D.
- MOYEN. Surface 3D avec vagues.
- ELEVE. Surface 3D, vagues et réflexions du monde environnant.

PORTEE VISUELLE

- BAS. Les objets au sol tels les bâtiments et arbres sont affichés à une faible distance.
- MOYEN. Les objets au sol tels les bâtiments et arbres sont affichés à distance moyenne.
- ELEVE. Les objets au sol tels les bâtiments et arbres sont affichés à longue distance.

EFFET DE CHALEUR

- ON. L'Effet de Chaleur à la sortie des moteurs est visible lorsque les appareils sont à basse vitesse.
- OFF. L'Effet de Chaleur n'apparait pas.

OMBRES

- BAS. Tous les objets disposent d'ombres planes.
- MOYEN. Les objets se trouvant dans le champ de vision disposeront d'ombres portées tandis que les autres objets auront des ombres planes.
- ELEVE. Les objets se trouvant dans le champ de vision disposeront d'ombres douces tandis que les autres objets auront des ombres planes.

RESOLUTION. Choisissez la résolution d'écran dans laquelle le jeu s'affichera. Notez que l'Aspect Ratio se réglera automatiquement pour correspondre à la résolution choisie. Pour les joueurs disposant d'une configuration multi-moniteurs, la résolution totale des écrans peut être insérée manuellement.

ASPECT. L'Aspect Ratio de l'écran sera calculé automatiquement en fonction de la résolution choisie. Vous pouvez toutefois le modifier manuellement.

ECRANS. Le jeu vous permet d'afficher le jeu sur plusieurs écrans. Quatre configurations par défaut vous sont proposées automatiquement :

- 1 Ecran. Le signal vidéo sera affiché sur un seul écran (défaut).
- 3 Ecrans. Le signal vidéo sera partagé de manière égale pour trois écrans séparés.
- Caméra + RMFCD. La vidéo sera partagée entre 2 écrans Le premier pour la caméra principale et le second pour le MFCD (Multi-Function Color Display) de droite.
- MFCD. La vidéo sera partagée entre 3 écrans Le premier pour la caméra principale, le second pour le MFCD de gauche et le troisième pour le MFCD de droite.

Pour personnaliser ces configurations ou créer votre propre configuration, naviguez dans le répertoire \Config\MonitorSetup. Chaque configuration est inscrite dans un fichier .lua.

RES. DES ECRANS COCKPIT. Réglez la résolution d'affichage des éléments du cockpit tels que les miroirs, les indicateurs vidéos de ciblage, écrans multifonctions, carte mouvante, etc. Notez que les résolutions les plus élevées peuvent impacter les performances de jeu.

MSAA. Sélectionnez le niveau d'anticrénelage de l'image du jeu.

HDR. Il s'agit des options du High Dynamic Range ou Contraste dynamique. Cela active certains effets spéciaux visuels (tel que le halo du soleil,...).

- NON. Les effets HDR sont désactivés.
- COULEURS FROIDES. Les effets HDR tendent vers des gradients de couleurs froides (vers le bleu).
- NORMAL. Les effets HDR sont d'intensité moyenne.
- COULEURS CHAUDES. Les effets HDR tendent vers des gradients de couleurs chaudes (vers le rouge).

Note : si vous désirer augmenter le taux d'images par seconde du jeu, les réglages graphiques les plus impactants sont l'ENVIRONNEMENT, la DISTANCE DE VISIBILITE, EAU, OMBRES, MSAA et HDR.

Réglages Auxiliaires

HERBES/BUISSONS. Cette glissière ajuste la distance maximale où les herbes et buissons seront représentés sur le sol.

VISIBILITE ARBRES. Cette glissière ajuste la distance jusqu'à laquelle le rendu 3D des arbres sera affiché.

PRECHARGEMENT. Taille de l'environnement autour du joueur qui sera préchargé en mémoire (en mètres). Une distance élevée peu diminuer les accès au disque dur mais nécessite plus de RAM.

DESACTIVER L'INTERFACE AERO. Cette option désactive l'interface Aero de Windows et peut augmenter les performances sur certains PC.

OMBRES DES ARBRES. Activer cette option provoque l'affichage de l'ombre des arbres. Cela peut réduire les performances en jeu.

SYNCHRONISATION VERTICALE. Activer cette option a pour effet de synchroniser le nombre d'images par seconde du jeu au taux de rafraichissement de l'écran.

ECRAN PLEIN. Activez cette option si vous souhaitez que le jeu remplisse complètement l'écran. Lorsque cette option est désactivée, le jeu tournera en mode fenêtré. Si votre résolution d'écran est supérieure à celle du jeu et que vous n'avez pas activé cette option, alors le jeu tournera dans une fenêtre plus petite que l'affichage de votre écran.

OMBRES DU COCKPIT. Activez cette option pour activer les ombres dynamiques du cockpit. Cela peut avoir un impact considérable sur les performances.

TSAA. Activer cette option permet l'anticrénelage des objets transparents (arbres, grillages, etc.).

Réglage des Commandes.

L'onglet de réglage des commandes permet de personnaliser vos périphériques de commande. Ces appareils peuvent être des joysticks, souris, claviers, palonniers, etc... Utilisez ce gestionnaire pour personnaliser l'emplacement des touches, créer des courbes pour les axes, assigner des fonctions et ajuster les niveaux de retour de force. Vous pouvez créer et sauvegarder différents profils de commandes.

Mode de Contrôle de l'Appareil.	Fenêtre de la Liste Principale.	Vider la catégorie.	Sauvez le Profil de Commande	Charger un profil de commande
DC5			0	PTIONS ×
SYSTEM CONTROLS	GAMEPLAY AUDIO	MIS <mark>C. SPECIA</mark>		
Layer P-51D Real 👻 All	▼ Cal	egory CLEAR CATEGORY	SAVE PROFILE AS LOA	PROFILE
Action	Keyboard	Saitek X52 Pro Fligh	Saitek X65F Flight C	Mouse
Screenshot	SysRQ			
Show debriefing window	RShift + '			
Show pilot	RShift + P			
Silence Horn	RAIt + H			
Snap View 0	LWin + Num0			
Snap View 1	LWin + Num1			
Snap View 2	LWin + Num2			
Snap View 3	LWin + Num3			
Snap View 4	LWin + Num4			
Snap View 5	LWin + Num5			
Snap View 6	LWin + Num6			
Snap View 7	LWin + Num7			
Snap View 8	LWin + Num8			
Snap View 9	LWin + Num9			
Start Procedure	RWin + Home			
Starter	Home			
Starter Switch Cover	RShift + Home			
Stick lock in the Forward Position	LShift + X			
Stick lock in the Neutral Position	LAIt + X			
Stop Procedure	RWin + End			
Supercharger switch AUTO	RAIt + S			
Supercharger switch Cover	RCtrl + RShift + S			
Supercharger switch HIGH	RShift + S			
Supercharger switch LOW	RCtrl + S			
Throttle Control Lock	LCtrl + X			
Throttle Control Unlock	LCtrl + LAlt + X			
Throttle Decrease	Num-		iste de 📕	
Throttle Increase	Num+			
Time accelerate	LCtrl + Z	C	ommande sous	
Time decelerate	LAIt + Z		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
Time normal	LShift + Z			
Togalo Concolo				
MODIFIERS ADD CLE			EE TUNE	MAKE HTML
MODIFIERS ADD CEE	AR DEIAULI AAIS	ASSIGN	TITONE	MARE HTML
	ANICEI	OK		
	ANGEL	OK		
Editer les E	diter les	Assignation Ré	egiage 🔰 🛏 🛛 Régla	age du
Modificateurs	ommandes	des axes de	s axes retou	ir de force
nouncaccurs C	John Handes			

En bas de l'écran se trouve le bouton ANNULER qui vous renverra vers le Menu Principal sans sauvegarder les modifications apportées. Le bouton OK vous renverra vers le Menu Principal après avoir sauvegardé les changements.

Vous pouvez également quitter la page des Options en appuyant sur le X jaune situé dans le coin supérieur droit de l'écran.

Fenêtre de la Liste Principale. Cette liste expose toute les actions qu'il est possible d'assigner à un contrôleur (clavier, souris, joysticks,...) pour autant qu'il soit branché sur l'ordinateur avant le démarrage du jeu. Sur la partie gauche de la liste se trouve la liste des actions assignables. Cette liste d'actions est déterminée en fonction du type de contrôleur branché ainsi que du niveau de réalisme choisi. A droite de la colonne des Actions se trouve les colonnes de chaque contrôleur de jeu détecté. Pour assigner une Action à un contrôleur,

appuyez sur le bouton gauche de la souris à l'intersection de la ligne d'Action avec la colonne du contrôleur de jeu. Le champ sélectionné apparaîtra alors en blanc. Note : vous pouvez tester vos contrôleurs de jeu en pressant leurs touches. Cela aura pour effet de montrer la ligne correspondant à l'Action assignée à la Commande.

MODE DE CONTROLE DE L'APPAREIL (COUCHE). La Couche est un menu déroulant listant tous les modes de contrôle possible des appareils :

- Arcade. Actif lorsque la mission est lancée en mode Avionique Facile.
- Réaliste/Simulation. Actif lorsque la mission est lancée avec la case Avionique Facile décochée.
- Caméra Libre. Actif lorsque la mission est lancée sans joueur ni avion contrôlé par un client.

Catégories d'Entrées. Ces catégories consistent en une liste reprenant tous les types de contrôles classés par leur catégorie respective. Pour en choisir une, effectuez un clic gauche de la souris sur la liste des Catégories puis choisissez les actions que vous souhaitez voir apparaître sur l'écran.

Catégories d'Entrées —								
DAS							OPTIONS	×
SYSTEM	CONTROLS G	AMEPLAY	AUDIO	MISC.	SPECIAI	L		
Layer P-51D Real 🔻	All		- Cate	gory CLEA	R CATEGORY	SAVE PROFILE AS	LOAD PROFILE	
Action Screenshot Show debriefing window Show pilot Silence Horn Snap View 0 Snap View 1 Snap View 2 Snap View 2 Snap View 3 Snap View 4 Snap View 4 Snap View 5 Snap View 6 Snap View 7 Snap View 8 Snap View 9 Start Procedure Starter Start	All Axis Commands Carburetor Air Com Cheat Communications Debug Detrola Receiver Engine Control Pan Environment Syster Flight Control Front Dash Front Switch Box Fuel Control General Homing Adapter IFF K-14 gunsight Kneeboard Labels Radiator Air Contro	tois ei n	Cuti + A Cuti + A Cuti + A Cuti + A Vum+ Cuti + Z Cuti + Z	Saitek	X52 Pro Fligh	Saitek X65F Fligt	ht C Mouse	
MODIFIERS AI	DD CLEAR	DEFAULT	AXIS A	SSIGN	AXIS TUNE	FF TUNE	MAKE HTML	
	× cance	L			ок			

Effacer Catégorie. Si vous souhaitez effacer toutes les assignations de touches pour un contrôleur, appuyez sur le bouton gauche de la souris sur n'importe quelle assignation du contrôleur puis cliquez sur le bouton EFFACER CATEGORIE. Cela effacera toutes les assignations de la colonne du contrôleur choisi.

Sauver Profil. Après avoir modifié (ajout, effacement, modification) une option d'entrée dans un profil, vous pouvez le sauvegarder en appuyant sur le bouton SAUVER PROFIL.

Un navigateur apparaitra alors vous permettant de choisir l'emplacement où vous désirez que le fichier du profil soit sauvegardé. Vous pouvez sauver le profil sous son nom par défaut ou sous un nom différent. De la sorte, si vous le souhaitez, vous pouvez créer différents profils par appareil.



Charger Profil. Une fois un profil créé, vous avez la possibilité de le charger comme profil actif en pressant le bouton CHARGER PROFIL. Ce bouton affichera le navigateur vous permettant de choisir le profil à charger. Après avoir sélectionné le profil désiré, appuyez sur OK.

Note : Les fonctions Charger et Sauver sont spécifiques à un contrôleur et non pour la totalité du profil.

Modifier une commande. En appuyant sur le bouton MODIFICATION, vous verrez apparaitre le panneau des Modificateurs vous permettant d'en ajouter aux touches de vos contrôleurs pour ajouter des fonctionnalités.

	MODIFIE	ERS PANEL	×
Modificateurs	Modifiers LAIt LCtrl LShift LWin MOUSE_BTN3 RAIt RCtrl RShift RWin	Switches	Bascules
	ADD REMOVE	ADD REMOVE	
	CANCEL	OK	

Le Panneau des Modificateurs consiste en deux parties, les Modificateurs à gauche et les bascules à droite.

Modificateurs

Les Modificateurs utilisent généralement un bouton en combinaison des touches Shift, Ctrl ou Alt (par défaut) ou n'importe quelle touche assignée pour agir en tant que Modificateur. Par exemple, vous pouvez assigner un bouton de votre joystick avec un modificateur et l'utiliser pour étendre le nombre de commandes disponibles de votre contrôleur (Ex. Ctrl + T).

Par défaut, certains modificateurs sont présents dans le panneau des modificateurs : LALT, LCTRL, LSHIFT, LWIN, RALT, RCTRL, RSHIFT et RWIN. Toutefois, vous pouvez créer votre propre modificateur en appuyant sur le bouton AJOUT situé en-dessous de la liste des modificateurs.

ADD MODIFIER				
Keyboard	*			
SysRQ	•			
Modifier Button Name				
SysRQ				
CANCEL OK				

A partir du panneau AJOUTER MODIFICATEUR, choisissez d'abord un périphérique d'entrée sur lequel le modificateur se trouve. Ca peut être un clavier, la souris, un joystick ou une manette des gaz. Une fois le périphérique défini, choisissez un bouton ou une touche spécifique à partir du champ 'Sélectionner la touche de modification'. Une fois cette opération effectuée, appuyez sur OK pour sauvegarder votre nouveau modificateur. Ce dernier apparaîtra maintenant dans la liste des modificateurs.

Pour enlever un modificateur, sélectionnez-le dans la fenêtre puis appuyez sur le bouton SUPPRIMER.

Avec au moins un modificateur dans la liste, vous pouvez assigner un modificateur à n'importe quelle Action dans le panneau d'Ajout des Actions.

Bascules

La fenêtre des Bascules, dans la partie droite du panneau des modificateurs, agit différemment des modificateurs. Avec un modificateur, vous devez presser la touche de modificateur en même temps que la touche désirée; par exemple Ctrl + T. Avec une bascule, vous pouvez d'abord activer la bascule puis appuyer sur n'importe quelle touche et enfin refermer la bascule. Vous pouvez considérer que c'est une clef propre à un 'mode'. Par exemple, vous pouvez assigner la touche 'E' sur le manche à gaz comme une bascule et le chapeau de votre joystick contrôlera les compensateurs (Trim). En vol, vous pourrez donc poussez 'E' une seule fois et utiliser le chapeau comme trim à la place de la fonction par défaut, à savoir la direction de vue de la caméra.

ADD SWITCH	×
Keyboard	Ŧ
ŞysRQ	•
SysRQ	
CANCEL	

Du panneau AJOUTER BASCULE, choisissez d'abord le périphérique sur lequel vous souhaitez placer la bascule. Ça peut être un clavier, un joystick, une manette des gaz, ou une souris. Une fois le périphérique désigné, choisissez une touche ou un bouton spécifique dan sle champ 'Sélectionnez le Commutateur'. Une fois cette opération complétée, appuyez sur le bouton OK pour sauvegarder votre nouvelle bascule. Cette dernière s'affichera maintenant dans la liste des bascules.

Pour effacer une bascule, choisissez-là dans la fenêtre puis appuyez sur le bouton SUPPRIMER.

Avec au moins une bascule dans la liste, vous pouvez en assigner une à n'importe quelle Action dans le panneau d'Ajout des Actions.

Editer des entrées. Lors de la création, l'édition ou la suppression d'Action dans la liste de la fenêtre principale, les boutons AJOUT, EFFACER et DEFAUT sont nécessaires.

Pour ajouter, supprimer ou restaurer une Action par défaut, vous devez d'abord choisir une catégorie qui liste l'action désirée. Une fos l'Action localisée, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le champ à l'intersection entre la ligne d'Action et la colonne du périphérique voulu. Par exemple, si vous voulez changer la touche du clavier qui permet de baisser ou monter le train d'atterrissage, vous devez d'abord localiser cette Action, cliquer sur l'intersection entre l'Action 'Rentrer/Sortir le train d'atterrissage' et le périphérique 'Clavier'. Une fois sélectionné, le champ sera entouré d'une ligne blanche.

Avec les Actions et périphériques maintenant sélectionnés, vous pouvez appuyer sur l'un de ces trois boutons :

AJOUT. Un appui sur ce bouton fera afficher le PANNEAU D'ASSIGNATION DES COMMANDES. Ce panneau se compose de ce qui suit :

ADD ASS	SIGNMENT PA	NEL	×
Action:			
Screenshot			
Key / Button		Add Modifier	
SysRQ	-		-
Added Modifiers			_
Currently in Use Screenshot			
CANCEL	RESET	ОК	

- Action. Nom de l'Action, telle qu'elle est décrite dans la liste des actions.
- Touche, Bouton. Apres avoir actionné le contrôleur que vous souhaitez utiliser, le nom de la commande utilisée apparaitra ici (clavier, axes et boutons sont affichés). Vous pouvez également cliquer sur la liste déroulante pour afficher les différents contrôles possibles.
- **Ajouter modificateur**. Utilisez le menu déroulant pour ajouter un modificateur ou une bascule en complément de la touche ou du bouton. Cette liste peut être modifiée/complétée depuis le panneau des modificateurs.
- **Modificateurs ajoutés**. Si vous avez sélectionné un modificateur ou une bascule, ils apparaîtront automatiquement dans ce champ à titre informatif.
- **Déjà utilisé par**. Si la commande que vous avez choisie est déjà utilisée pour une autre action, cette dernière sera signalée dans ce champ.

EFFACER. Après avoir choisi un champ, presser ce bouton supprimera la commande.

REINITIAL. Presser ce bouton ramènera l'action à son état initial.

DEFAUT. Dans un champ sélectionné, vous pouvez appuyer sur le bouton DEFAUT et l'assignation d'action d'origine sera restaurée.

					OPTIONS
SYSTEM	CONTROLS GAMEPL	AY AUDIO	MISC.		
Aircraft A-10C Sim 🔹	All	✓ Categor	y CLEAR CATEGORY	SAVE PROFILE AS	LOAD PROFILE
Action		Keyboard	Joystick - HOTAS	Mouse	
Toggle Landing Gear Up/Down		G			
Toggle Navigation lights		L + RCtrl			
Toggle Refueling Boom		R + LCtrl			
Toggle Smoke		T + LShift			
Toggle formation		T + LWin			
Foggle goggles		H + RShift			
Foggle tracking fire weapon		Num+ + RCtrl			
Frim: Left Wing Down		, + RCtrl	JOY BTN POV1 L + LCtrl		
Frim: Nose Down		; + RCtrl	JOY BTN POV1 U + LCtrl		
rim: Nose Up		. + RCtrl	JOY BTN POV1 D + LCtr		
rim: Right Wing Down		/ + RCtrl	JV BTN POV1 R + LCtrl		
Jnlock view (stop padlock)		NumLock			
/ehicle & Ship Labels		F9 + LShift			
/iew Center		Num5			
/iew Down Left slow		Numl	JOY BTN POV1 DL		
/iew Down Right slow		Num3	JOY BTN POV1 DR		
/iew Down slow		Num2	OY BTN POV1 D		
/iew Left slow		Num4	JOY BTN POV1 L		
/iew Right slow		Num6	IOY BTN POV1 R		
/iew Up Left slow		Num7	IOY BTN POV1 UL		
/iew Up Right slow		Num9	IOY BTN POV1 UR		
/iew Up slow		Num8	IOY BTN POV1 U	the second s	
/iew all mode		Delete + RCtrl	1	and the second	and the second se
/iew down		Num2 + RShift			
/iew down left		Num1 + RShift			
/iew down right		Num3 + RShift			
/iew enemies mode		End + RCtrl + RShift			
/iew friends mode		Home + RCtrl + RShift			
/iew left		Num4 + RShift			
/iew right		Num6 + RShift			
/iew up		Num8 + RShift			
/iew up left		Num7 + RShift			
		Num9 ± RShift			
lew un right					

Les entrées surlignées en rouge pointent les incohérences d'association. Par exemple, si vous avez supprimé un modificateur pourtant utilisé par plusieurs commandes, ces dernières apparaîtront en rouge. **REGL. AXES.** Si une Action utilise un axe (joystick, throttle) comme entrée, il est possible de modifier les réglages de l'axe. Le Panneau de réglage des axes vous permet d'affiner la réponse de ce dernier avec les paramètres suivants :



Zone Morte. Permet de créer une "zone morte" au centre d'une courbe. En fonction de la précision de votre joystick, vous pouvez régler ce paramètre entre 5 et 10. La zone morte permet aux trims d'être plus efficace en cas de problème de calibration du contrôleur. Déplacez le curseur vers la droite augmente la zone morte, un déplacement vers la gauche la réduit. La valeur réelle du réglage est visible dans la case à droite du curseur.

Saturation. Les curseurs X et Y vous permettent d'ajuster la course numérique totale que peut parcourir l'axe. Par exemple, si vous souhaitez profiter de la course physique totale du joystick, vous devez régler les paramètres de saturation X et Y sur 100. Par contre si vous souhaitez réduire le débattement des commandes dans le simulateur, il vous suffit de réduire les valeurs X et Y (50% divisera par 2 le débattement des commandes virtuelles).

Courbure. Déplacer le curseur a pour effet de modifier la linéarité de la courbe de réponse. Vous pouvez par exemple l'utiliser pour réduire la sensibilité du joystick autour du neutre en aplatissant la courbe vers le centre de l'axe. La valeur numérique réelle du réglage est visible dans la case à droite du curseur.

Curseur. Permet de sélectionner le type de courbe d'un axe qui ne revient pas au neutre lorsqu'on le relâche. Vous pourriez par exemple utiliser cette fonction pour un axe de la manette des gaz (throttle) tandis que vous utiliseriez les courbes standards pour les axes du joystick.

Inverser. Ce bouton inverse le sens de réponse de l'axe concerné.

Courbe Perso. Plutôt que d'utiliser le curseur d'ajustement de courbe, vous pouvez créer votre propre courbe en jouant avec les 11 curseurs verticaux. Ces curseurs sont gradués de 0% d'entrée à gauche jusqu'à 100% d'entrée à droite.



Réglage de l'axe. Ce menu déroulant permet de sélectionner l'axe que l'on souhaite ajuster.

Réglage Retour de Force. Si vous utilisez un joystick à retour d'efforts, vous pouvez accéder aux réglages dédiés en pressant ce bouton. Cette fenêtre vous permet d'ajuster la contrainte des contrôles et la force des vibrations.

	Force Feedback Tune Panel	×
Ajustement de la compensation	Trimmer Force (0100) 100 Shake [0100] 50	
Ajustement des vibrations	Swap Axes	
	CANCEL	

Pour inverser les axes de retour de force, cochez la case "Echanger les axes".

En-bas de la fenêtre se trouvent les boutons ANNULER pour revenir à la page précédente sans enregistrer les modifications et OK pour sauvegarder les changements et retourner à la page précédente.

Créer Liste HTML. Vous pouvez créer une liste en format HTML des commandes de l'avion sélectionné. En pressant ce bouton, vous ouvrirez un navigateur dans lequel se trouvent tous les fichiers HTML de vos périphériques.

C :\Users\<username>\Saved Games\DCS\InputLayoutsTxt\

Réglages de Jouabilité/Difficulté

Cet onglet vous permet de déterminer le niveau de réalisme que vous souhaitez. En utilisant ces options, vous pouvez avoir une expérience de vol très réaliste et les missions vous mettrons à l'épreuve. Au contraire, vous pouvez également avoir une expérience de vol plus détendue, nécessitant moins de connaissances dans les détails des systèmes embarqués ou d'expérience du combat.

				OPTION
SYSTE	M CONTROLS	GAMEPLAY AUDIO	MISC. SPECIAL	
	MODE		EDITOR ICON STYLE	NATO
GAME AVION	CS MODE			
RADIO ASSIS		D FOG OF WAR	COCKPIT LANGUAGE	ENGLISH -
	H RCVR			0%
	INICATION			SIMULATION
D PADLOCK				and the second se
D LABELS				
	EAPONS			NI HUD
🗆 IMMORTAL			o Mi	RRORS
ALLIED FLIGH	T REPORTS			
			n us	E THESE OPTIONS FOR ALL MISSIONS
PRESETS	SIMULATION	GAME		
	X CA	NCEL	OK	V

Difficulté

Pour activer ces options de difficulté, il suffit de cocher la case associée. Les options de difficulté sont :

- MODELE DE VOL FACILE. Cette option rend le pilotage plus facile. Si elle n'est pas activée, le simulateur utilisera un modèle de vol plus réaliste mais aussi plus difficile pour les débutants. En "vol facile", le pilotage est donc plus simple et l'appareil bien plus tolérant.
- MODE D'AVIONIQUE FACILE. Nous avons également implémenté une mécanique d'avionique facile afin de rendre le jeu plus accessible aux néophytes. Avec cette option activée, des indicateurs de ciblages sont ajoutés à l'écran et des raccourcis sont disponibles pour le ciblage et le tir. Notez que si vous utilisez le mode d'avionique facile, l'assignation des commandes sera celui correspondant à cette option. Par exemple, si vous souhaitez voler avec le mode d'avionique facile avec le Ka-50, alors les commandes seront automatiquement réglées sur "Ka-50 Arcade"

dans les options des commandes. A l'inverse, si le mode d'avionique facile est décoché, alors les commandes actives dans le jeu seront celles du "Ka-50 réaliste".

- ASSISTANCE RADIO. Si cette option est activée, vous recevrez des messages d'alerte missile, des indications lorsque vous arriverez dans les zones valides d'utilisations des armes ainsi que des informations sur la position des unités ennemies.
- **BULLES D'AIDE**. En vue cockpit, laisser le curseur de la souris au-dessus d'un des éléments du cockpit fera apparaître le nom et la fonction de l'élément.
- **RECUPERATION DE CRASH.** Cette option vous permet de réapparaître si votre appareil est détruit ou si vous vous êtes éjecté pendant une mission..
- RADIO FACILES. Lorsque cette option est active, les radios embarquées régleront automatiquement leurs fréquences afin que les destinataires reçoivent vos messages. En complément, l'affichage du menu radio se limitera uniquement aux acteurs présents dans la mission et mettra en évidence ceux avec qui le contact est possible. Sans la "Radio Facile", le joueur doit lui-même régler la fréquence du contact avec qui il souhaite communiquer.
- VERROUILLAGE VISUEL. Ce verrouillage permet au pilote virtuel de suivre des yeux automatiquement tout objet tant que ce dernier reste dans le champ de vision du cockpit. Outre les éléments en l'air et au sol, il est également possible de bloquer le regard du pilote sur les missiles en approche.
- **ETIQUETTES.** Les étiquettes font apparaître le nom et l'éloignement de chaque objet actif présent dans le jeu. C'est une aide qui sert à identifier les unités et à évaluer leur dangerosité. Plus les objets sont éloignés, moins vous disposerez d'informations. Selon le type d'objet, vous serez plus ou moins informé en fonction de sa distance, tel qu'illustré dans le tableau suivant :

Appareil	Etiquette
30 km	1
20 km	+ Distance de l'objet
10 km	+ Nom de l'objet
5 km	+ Surnom du pilote
Unitŭs au sol	Etiquette
20 km	`
10 km	+ Distance de l'objet
5 km	+ Nom de l'objet
Unitŭs navales	Etiquette
40 km	`
20 km	+ Distance de l'objet
10 km	+ Nom de l'objet
Armes	Etiquette
20 km	`
10 km	+ Distance de l'objet
5 km	+ Nom de l'objet

Vous pouvez éditer manuellement les étiquettes en modifiant le contenu du fichier \Config\View\Labels.lua

- **CARBURANT ILLIMITE.** Lorsque cette option est activée, votre réservoir de carburant ne se videra jamais. Cependant, lorsque les réservoirs sont remplis au maximum, l'avion est plus lourd, ce qui impacte ses performances.
- **MUNITIONS ILLIMITEES.** Chaque munition tirée sera immédiatement rechargée si cette option est activée.
- **IMMORTEL.** Cette option vous rend immortel, il est alors impossible d'endommager ou de détruire votre appareil.
- Rapports de vols alliés. Vous permet d'entendre les conversations radios des appareils branchés sur la même fréquence que la vôtre.

F10 Options Visuelles

Lors d'un vol, si vous pressez la touche F10, une carte de la zone de vol va s'afficher, en indiquant la position des alliés et ennemis. Vous pouvez utiliser cette vue afin de mieux appréhender le champ de bataille vous environnant. La couleur des icônes dépend de la nation de chaque unité, les bleues sont alliées, les rouges sont ennemies et votre appareil est symbolisé par une icône blanche.

Les options de vue F10 permettent de déterminer la nature des objets visibles lors de l'utilisation de cette carte.

- **CARTE SEULEMENT.** Aucun objet n'apparaîtra sur la carte.
- MON APPAREIL. Seul l'appareil du joueur est représenté sur la carte.
- **BROUILLARD DE GUERRE.** Les appareils ennemis n'apparaîtront que s'ils ont été détectés par les unités alliées.
- ALLIES UNIQUEMENT. Seules les unités de la coalition alliée sont visibles.
- **TOUS.** Toutes les untiés du champ de bataille seront visibles (actif par défaut).



En haut de la vue carte, se trouve une barre d'outils offrant les fonctions suivantes (de gauche à droite) :

Coordonnées curseur et altitude. En fonction de la position du curseur de la souris sur la carte, ses coordonnées géographiques et l'altitude du terrain s'affichent dans cette fenêtre.

Zones de détection. Si activé, le cercle affiché représente la zone dans laquelle l'unité au centre du cercle est susceptible de détecter une menace.

Zones de menace. Si activé, le cercle au plus proche des défenses aérienne indique la portée d'engagement/tir de ces dernières.

Etiquette unité. Si activé, un texte affichera le type d'unité à coté de chaque élément présent sur la carte.

Règle. Après avoir activé ce bouton, un premier clic gauche de la souris sur la carte créé le point de départ d'une ligne dont la longueur est définie par le clic gauche suivant. Cette longueur s'affiche en temps réel à côté du bouton ainsi que la direction (cap).

Augmenter zoom. Pour grossir la vue sur une partie de la carte, sélectionnez ce bouton. Le curseur se transforme alors en loupe avec le symbole "+" en son centre. Faites un clic gauche sur l'endroit de la carte que vous souhaitez voir de plus près. Pour quitter ce mode, il faut cliquer une seconde fois sur le bouton.

Diminuer Zoom. Pour éloigner la vue de la carte, sélectionnez ce bouton, le curseur devient alors une loupe avec le symbole "-" en son centre. Un clic gauche de la souris permet alors de reculer la vue pour retrouver une vision plus globale de la zone. Pour quitter ce mode, il faut cliquer une seconde fois sur le bouton.

Carte 100% visible. Pour voir la carte dans son intégralité, pressez ce bouton.

Centrer la vue sur le joueur. Pour centrer la vue sur l'icône du joueur, pressez ce bouton.

Pour obtenir plus d'information sur une unité présente sur la carte, un clic gauche de la souris sur l'unité permet d'afficher la fenêtre "données unité". L'icône de cette unité deviendra alors jaune. Cette fenêtre d'information vous fournit un certain nombre de renseignements en fonction du type d'unité :

- Type d'unité
- Coalition
- Surnom de l'unité
- Mission du groupe
- Altitude
- Vitesse
- Orientation
- Coordonnées actuelles de l'unité

Type de carte. Dans le coin supérieur droit de la carte se trouvent trois choix d'affichage pour la carte :

- CARTE. Affiche la carte sans le relief détaillé (courbes de niveau seulement).
- ALT. Affiche la carte avec le détail du relief (courbes de niveau + couleurs)
- SAT. Affiche une vue satellite (photo).

Réglages supplémentaires

A droite de l'écran se trouvent quelques options supplémentaires vous permettant de personnaliser un peu plus les options de jeu. Ces dernières incluent :

- **Icônes de l'éditeur.** Vous pouvez choisir entre deux apparences distinctes pour les icônes de l'éditeur : OTAN ou Russe. Vous pouvez choisir le style qui vous convient le mieux dans le menu déroulant.
- **Unités.** Ce menu déroulant permet de choisir les unités de mesures affichées dans l'éditeur de mission. Vous avez le choix entre Impériale et Métrique.
- Langue du cockpit. Si l'avion dans lequel vous volez dispose de messages d'avertissements en anglais et en russe, vous pouvez choisir quelle langue entendre dans le jeu.
- **Oiseaux.** Ce curseur définit les risques de collision avec des volatiles lors des vols à basse altitude. Un réglage a 100% représente un risque réaliste de collision. Note : les oiseaux ne sont pas visibles, mais les dégâts d'une telle collision sont simulés (généralement une extinction moteur).
- **Effets G.** En fonction des accélérations que vous faites subir à l'appareil, cette dernière affectera plus ou moins les capacités du pilote (vous). Vous avez le choix entre plusieurs options : aucuns, mode jeu et mode réaliste. Le simulateur prend en compte la vitesse d'augmentation des G, une manœuvre violente sera plus pénalisante qu'une augmentation progressive des effets G.

- **Mini HUD.** Si vous volez dans un avion FC3, cette option vous permet d'activer/désactiver le mini-HUD qui donne une symbologie simplifiée du HUD indépendamment de la direction où vous regardez.
- **Rétroviseurs.** Cochez cette case pour activer les rétroviseurs du cockpit. Note : ces derniers ont un impact significatif sur la fluidité du jeu.
- Utiliser ces options pour toutes les Missions. Si cette option est activée, toutes les missions du jeu seront jouées avec les options que vous avez sélectionnées. Dans le cas contraire, les options inclues dans la mission seront utilisées.

Préréglages

Dans le coin inférieur gauche de l'écran, vous trouverez deux boutons de présélection. Ces boutons permettent de sélectionner les différentes options pour alterner entre le mode REALISTE et le mode JEU. Vous pouvez donc passer d'un mode de jeu à l'autre par une simple pression sur l'un de ces boutons ou bien régler les options indépendamment comme vous le souhaitez.

En bas de l'écran se trouve le bouton ANNULER qui vous renverra vers le Menu Principal sans sauvegarder les modifications apportées. Le bouton OK vous renverra vers le Menu Principal après avoir sauvegardé les changements.

Vous pouvez également quitter la page des Options en appuyant sur le X jaune situé dans le coin supérieur droit de l'écran.
Réglages Audio

DCS							OPTIONS ×
SYS	STEM	CONTROLS	GAMEPLAY	AUDIO	MISC.	SPECIAL	
AUDIO							
VOLUME				100 %			
				100 %			
WORLD				III 100 %			
IN-COCKPIT				III 100 %			
HELMET				100 %			
				0.7%			
						RADIO SPE	ECH
and the second division of the							
						a particular de la casa de la cas	A DECK DECK DECK
			ICEI			ок 🗸	

Sur le côté gauche de cet écran se trouvent les réglages qui concernent l'environnement sonore du jeu. Ces réglages sont paramétrables à l'aide de six glissières et deux boutons.

Les glissières audio augmentent le volume lorsqu'elles sont déplacées vers la droite et le diminuent vers la gauche. Chaque glissière est dédiée à un canal audio spécifique :

- **VOLUME.** Ce curseur contrôle le volume général du jeu et affecte tous les autres canaux.
- **MENUS.** Ce curseur ajuste le volume des éléments des menus comme le clic audible lors de l'action sur un bouton.
- **ENVIRONNEMENT.** Réglage du volume des sources de bruits situés en dehors du cockpit.
- **COCKPIT.** Ce curseur contrôle le volume sonore de toutes les sources sonores audibles à l'intérieur du cockpit comme les boutons ou le son des moteurs.
- **CASQUE.** Utilisez cette glissière pour ajuster le volume des informations émises dans le casque du pilote, comme les transmissions radio et différentes alarmes.
- **MUSIQUE.** Le volume de la musique entendue dans les menus est ajustée via cette glissière.

Sous les glissières se trouvent deux boutons qui agissent comme bascules on-off :

- **MESSAGES RADIO.** Active ou coupe les messages radio.
- **SOUS-TITRES.** Active ou coupe le sous-titrage des messages radio à l'écran.

Divers

L'onglet divers propose quelques options supplémentaires de personnalisation.

PY	25						OPTIONS ×
	SYSTEM	CONTROLS	GAMEPLAY	AUDIO	MISC.	SPECIAL	
				Head Movement		ockpit	
				Force Feedback I			
				Synchronize Coc	kpit Controls with	n HOTAS Controls at M	
				RANDOM SYSTEM	M FAILURES		
	COORDINATE DISPL	Y: Lat Long		*			
		E: DEFAULT TH	HEME	-			
			ICEL			ок _ ∕ _	

- VUES EXTERNES. Cochez cette case pour autoriser l'emploi des vues externes.
- Autoriser la vue F5 (avion le plus proche). Cochez cette case pour autoriser le verrouillage visuel de l'appareil le plus proche.
- Autoriser la vue F10. Cochez cette case pour autoriser l'accès à la vue "F10" (carte).
- Autoriser la vue F11. Cochez cette case pour autoriser la vue en caméra libre (F11).
- **Mouvements de la tête selon les accélérations.** Cochez cette case pour autoriser la synchronisation des mouvements de la tête du pilote avec la force des G appliquée sur l'avion.
- **Retour de force activé.** Cochez cette case pour activer le retour de force de votre joystick.
- Synchroniser les périphériques au démarrage. Si activée, cette option active la synchronisation des interrupteurs virtuels du cockpit avec les interrupteurs physiques de vos joysticks.
- Pannes Système aléatoires. Cochez cette case pour activer des pannes aléatoires pendant les missions. Ces pannes sont générées aléatoirement en fonction du temps moyen auquel une panne peut survenir sur un système de l'appareil. Ces pannes

aléatoires ne sont pas basées sur les évènements de pannes scriptées dans les missions.

- Affichage des coordonnées. Sélectionne le format d'affichage des coordonnées (Lat/Long, Lat/Long Décimale ou MGRS) dans l'éditeur de mission et dans la vue Carte.
- **Thème du Menu.** Sélectionnez le fond d'écran du Menu Principal parmi les choix proposés dans le menu déroulant.

Spécial

L'onglet des options spéciales est constitué d'onglets qui concernent des Modules DCS spécifiques.

Ka-50

hyde							OPTIONS	; ×
	SYSTEM	CONTROLS	GAMEPLAY	AUDIO	MISC.	SPECIAL		
	Ka-50	CA	P-51D	Ĺ	_			
	CENTRAL POSITION	TRIMMER MODE						
			ICEL			ок 🗸		

 Position Centrale du Trim. Lorsque cette option est sélectionnée, elle active une méthode de trim alternatif développée pour les joysticks sans retour de force. En utilisant ce mode, le joystick n'aura plus d'effet dans le jeu jusqu'au moment où il sera replacé en position neutre après avoir pressé puis relâché le bouton de trim. Cela permet au joueur de ne pas devoir trop rapidement revenir au neutre après avoir pressé-relâché le bouton de trim, tel que c'est prévu avec l'implémentation de base.

Combined Arms

ÞY.								OPTIONS ×
		SYSTEM	CONTROLS	GAMEPLAY	AUDIO	MISC.	SPECIAL	
		Ka-50	CA	P-51D	<u> </u>			
	COI		OLUTION					
-								
								and the second
				ICEL			ок 🗸	

- Calculer les Solutions de Tir. Lorsque cette option est cochée, un symbole supplémentaire apparaîtra dans le système de vidée, légèrement en avance par rapport au vecteur de la cible, en fonction de la vitesse du projectile tiré, de sa résistance dans l'air, la gravité et de la distance de la cible.
- **Tremblement de la Plateforme.** Active ou désactive le tremblement du véhicule lorsqu'il roule sur des terrains accidentés.
- Info Cible. Type de la cible verrouillée et sa distance.

P-51D

h	165							OPTIONS	×
	SYSTEM	CONTROLS	GAMEPLAY	AUDIO	MISC.	SPECIAL			6
	Ka-50	CA	P-51D						
				TAKE-OFF ASSI			0 %		
			ICEL			ок [\checkmark		

Palonnier auto. Le palonnier automatique corrige automatiquement le glissement en dérive. Cette assistance est la plus remarquable en vol.

Assistance au Décollage. Cette glissière détermine la valeur de la compensation de l'effet de l'air pulsé par les hélices sur la carlingue, notamment sur la dérive de l'avion durant les phases de roulage et de décollage. Cette valeur est exprimée en pourcents. 100% revient à activer l'option Palonnier Auto.

La différence principale entre cette option et le Palonnier Auto est que l'Assistance au Décollage fonctionne uniquement lorsque l'avion est au sol.

Note pour le P-51D Mustang : Pour les utilisateurs de joystick simple (et ne disposant pas de palonnier), il est conseillé d'activer les options "Palonnier Auto" et "Assistance au Décollage".

ENTRAÎNEMENTS





Engine Start Procedure
Taxi
Takeoff Demonstration
Takeoff Guided Practice
Takeoff Solo Practice
Landing
Description

In this lesson, we will practice starting the P-51D from the ramp.

a da da Redia Milipperso

9. JU

MA

START

Þ

ENTRAÎNEMENTS

Afin de vous assister au mieux pendant votre apprentissage au pilotage de l'aéronef, nous avons créé un module d'entraînement qui consiste en une série de missions interactives. Pour entrer dans le menu Entraînement, sélectionnez le bouton Entraînement depuis l'écran du Menu Principal.



952		TRAINING ×
Training Task <	A-1.)C Su-25T P-51D	Lessons
P-51D Familiarization		Aerial Gunnery - Gyro Sight
Aircraft Operation		Aerial Gunnery - Gyro Sight Solo Practice
Combat Employment		Found Attack
		Ground Attack Solo Practice
		Description
Onglet des aéronefs		In this lesson, we will practice attacking ground targets with bombs, rockets, and guns.
Section d'entraînement		
Leçons	Briefing	
	васк	START

Le menu des entraînements est divisé selon les trois parties suivantes :

- Onglet des aéronefs Choisissez avec quel aéronef vous souhaitez vous familiariser.
- Section d'entraînement. L'entraînement est divisé en plusieurs catégories de missions et chaque catégorie est listée dans cette fenêtre.
- **Leçons.** Après avoir choisi une catégorie de mission, une liste de missions apparaît dans la fenêtre en relation à la catégorie choisie. Chacune de ces missions est destinée à apprendre un aspect spécifique de la section d'entraînement.
- **Briefing.** Lorsqu'une leçon est choisie, un texte de description s'affiche. Ce texte vous donne un aperçu de la leçon.

Pour accéder aux vidéos d'entraînements, vous devrez les télécharger et les installer à partir du site <u>http://www.digitalcombatsimulator.com</u>

Le long de la partie inférieure de l'écran se trouve le bouton RETOUR, qui vous fera revenir au Menu Principal, et le bouton DEMARRER qui fera débuter la leçon.

Vous pouvez également quitter la page des entraînements en appuyant sur le X jaune situé dans le coin supérieur droit de l'écran.



•

MISSION

Dd .

Caple Sort (nies)

Mission Description

In the spirit of the Scud Hunts of Operation Desert Storm, this mission has you tasked to seek out and destroy four Smerch MRL launchers. You will be given a variety of support, including:

Combined Air Operations Center (CAOC)

Flight: UHF 251.00

JTAC on VHF FM 30.000

AFAC JTAC Predator on VHF AM 135.000

Use the information provided by these assets to locate the Smerch units and then kill them.

SELECT MISSION

DRIVE: R: WORK

יקט	🛿 Free Flight - Black Sea - Air Sta					
ם בָּי	Free Flight - Black Sea - Ramp					
DÈS	Free Flight - Black Sea - Runwa					
DÈS	Hideout.miz					
DÇS	In the Weeds.miz					
DÇ	🛚 Khashuri Gap.miz					
- DÇa	Midnight Train to Georgia.miz					
DÇS	overwatch.miz					
ם בָּי	River Raider.miz					
DÈS	Shooting Gallery.miz					
DÈS	Sitting Ducks.miz					
DÈS	Smerch Hunt.miz					
DÇS	Sunset Sierra.miz					
DÇS	Surrounded!.miz					
DÇS	The Serpents Head.miz					
DÇS	The Serpents Tail.miz					
DÇS	Weapons Training.miz					

TYPE OF FILE

*.miz

one en a Archiel Urgende reim one printbelien i ren if pani urgate(whelow, tentife_path)

function create()

window = net.center(loader.spawnDialogFromFile('Scripts/net/ui/load-mission.dlg', cdata)) window:setTop(true)

window["6"].onChange = onPathSelect window["7"].onChange = onFileSelect

window["10"].onChange = function() if window.selected then net.start_server(window.selected window:setVisible(false)

end



OPEN

MISSION

En utilisant l'Editeur de Mission, des missions peuvent être créées puis ouvertes pour y jouer à partir de l'écran des Missions. Pour atteindre l'écran des missions, cliquez sur le bouton Mission du Menu Principal.



La page de Sélection de Mission s'affichera alors. Cette fenêtre vous permet de naviguer sur votre disque dur afin de choisir et charger une mission sauvegardée. Les missions sont enregistrées en format .MIZ

En utilisant les fonctionnalités de base du navigateur de fichier de Windows, vous pouvez sélectionner le disque ou le dossier spécifique à l'aéronef choisi dans le champ DISQUE situé dans la partie supérieure droite de la fenêtre, puis sélectionner la mission désirée à partir de la liste des fichiers/dossiers.

Une fois la mission sélectionnée avec un clic gauche de la souris, appuyez sur le bouton OUVRIR situé en bas de la fenêtre pour la charger. Lorsque la mission est choisie, un descriptif de mission s'affichera dans la partie de gauche de la fenêtre.

Vous pouvez également quitter la fenêtre sans charger de mission en appuyant sur le bouton ANNULER en bas de la fenêtre ou sur le bouton X dans le coin supérieur droit.

Après avoir appuyé sur le bouton OUVRIR, vous serez dirigé vers l'écran de descriptif de mission (Briefing). Dans cet écran s'afficheront une ou plusieurs images descriptives ainsi que les données de la mission et le descriptif.



L'écran du briefing de la mission contient les éléments suivants :

- Détails de la Mission. Chaque mission peut consister en une ou plusieurs images de descriptif. Ces images sont proposées par le créateur de la mission et peuvent inclure des cartes de mission, des photos des cibles, etc.
- Sélection des détails de Mission. Utilisez les flèches vers la gauche et vers la droite pour alterner entre les images de briefing.
- **Texte du Briefing de la Mission**. Le bloc de texte situé sur le coté droit de l'écran comprend un aperçu des données générées automatiquement, telles que les coalitions, information des vols et horaires de début de mission. Un texte descriptif supplémentaire peut également être inclus.

Au bas de la page se trouvent trois boutons supplémentaires :

- **ANNULER.** Appuyez sur le bouton Annuler pour revenir à la page de mission. Vous pouvez également annuler la mission en appuyant sur le X jaune dans le coin en haut à droite.
- **VOLER.** Appuyez sur ce bouton pour démarrer la mission et entrer dans le simulateur.
- **PLANIFICATEUR DE MISSION.** Un appui sur ce bouton ouvrira la mission choisie dans le planificateur de mission et vous permettra de la consulter en détails, d'éditer les routes et les emports pour votre vol.



MAGNETOSCOPE

	Mission Description Dogfight with A-10. 2 IR missiles and guns.		SELECT RI	EPLAY
			 nös 01.trk nös 1.1.2.0 - Missiles nosen nös 1.1.2.0 - Missiles nosen nös 36 nar.trk nös 9-51D pair landing.trk nös Ship expl effect.trk nös Su-25T vs A-10.trk 	diving 2.trk diving.trk
759 225 35 669 469 9 469 9 469 844 669			₩	
857 065 599 861 848 939 496 505 505	80 80<		TYPE OF FILE: *.trk	-
		51		

J

MAGNETOSCOPE

A chaque fois que vous jouez une mission, un fichier d'enregistrement de la mission sera créé automatiquement au format .TRK (track). Lorsque vous regardez votre débriefing de mission, vous pouvez choisir de sauvegarder cet enregistrement sous un nom différent que celui par défaut. Cependant, si vous ne le faites pas et rejouez la même mission, l'enregistrement originel sera écrasé.

Pour choisir un fichier d'enregistrement, sélectionnez MAGNETOSCOPE depuis le menu Principal. Notez que vous ne pouvez pas voir les enregistrements à partir des pages 'Mission' et 'Editeur de Mission'.



Une fois la page du Magnétoscope ouverte, une page très similaire à celle d'ouverture de mission vous sera présentée. Cette page vous permet de naviguer sur votre disque dur afin de choisir et charger un fichier d'enregistrement sauvegardé (.TRK).

En utilisant les fonctionnalités standards d'un navigateur Windows, vous pouvez sélectionner le lecteur en utilisant le champ LECTEUR en haut à droite de la fenêtre pour ensuite choisir le fichier depuis la liste des fichiers/dossiers.

Une fois l'enregistrement choisi par un clic gauche, appuyez sur le bouton OUVRIR en bas de la fenêtre pour le charger. Lorsque l'enregistrement est sélectionné, tout briefing de la mission qui fait l'objet de l'enregistrement sera affiché dans la partie gauche, soit dans la partie de la description de mission.

Vous pouvez également quitter la fenêtre sans charger de mission en appuyant sur le bouton ANNULER en bas de la fenêtre ou sur le bouton X dans le coin supérieur droit.

Lorsque vous sauvegardez un enregistrement à partir du menu du débriefing de mission, le fichier est sauvegardé par défaut à l'adresse :

C:\Users\<User Name>\Saved Games\DCS\Tracks.

DCS			REPLAY ×
Mission Descrip In this mission you can i 18 kilometers east of the placed - from trucks and Total number of targets. The borders of the polyg In this mission, combat i Weapons and fuel load -	tion mprove your combat skills in the Ka-50 e Krymsk airfield is a shooting range wh light armored vehicles to tanks and fort - 35 pcs. on are marked by WP's №3, №4, №5, №4 mplementation and naviagtion are asso up to you.	helicopter. ere various targets are ifications. 6. essed.	SELECT REPLAY
D3 55 56 56 56 56 56 57 57 57 57 57 57 50 57 50 57 50 57 57 50 57 57 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50	50/11		TYPE OF FILE:
			OPEN 🖻
Briefing		Navigateur	



CREER UNE MISSION RAPIDE



CRÉER UNE MISSION RAPIDE

Le menu de création de Mission Rapide vous permet d'organiser rapidement un scénario de mission sur lequel vous pourrez voler. Vous accédez à ce menu en appuyant sur le bouton CREER MISSION RAPIDE dans le Menu Principal.



La création d'une mission rapide possède deux modes : Simple et Avancé. A l'ouverture depuis le Menu Principal, le mode Simple est sélectionné.

Mode Simple

digital combat series	
	Bestal
CREATE FAST MISSION	(And the strength
	INSTANT ACTION
COUNTRY USA	CREATE FAST MISSION
START FROM Airborne	TRAINING
DIFFICULTY Easy	
THEATER OF WAR Caucasus SEASON Random	REPLAY
WEATHER Random	
	MULTIPLAYER
Advanced mode >>	MISSION EDITOR
	CAMPAIGN BUILDER
	ENCYCLOPEDIA
	OPTIONS
The start and the second secon	
	EXIT Eagle Ownamics
P-51D A-10C Ka-50 CA 51-251 1.2.0 1.2.0 1.2.0 1.2.0 1.2.0	Version: 1/2.0.2512

Le panneau de création de mission rapide (Mode Simple) contient les paramètres suivants :

APPAREIL. Choisissez l'aéronef dans lequel vous souhaitez voler.

PAYS. Spécifie la nation pour laquelle le joueur volera.

DÉMARRAGE. Indique l'endroit où le joueur sera placé au démarrage de la mission :

- En vol. L'aéronef du joueur apparaîtra en vol.
- **De la piste.** L'aéronef du joueur sera placé sur la piste la plus proche de la zone de combat, prêt à décoller.
- **Du parking**. L'aéronef du joueur sera situé sur une aire de parking sur le terrain le plus proche de la zone de combat, et nécessitera un démarrage complet.
- Aléatoire. Sélectionne aléatoirement une des 3 options ci-dessus.

DIFFICULTÉ. Spécifie le niveau de difficulté de la mission.

- Facile. La mission contiendra peu d'unités ennemies de faible compétence.
- **Moyen.** La mission contiendra un nombre moyen d'unités ennemies de compétence moyenne.
- **Difficile.** La mission contiendra un nombre élevé d'unités ennemies de compétence élevée.

THÉÂTRE DE GUERRE. Spécifie le théâtre d'opération de la mission.

• **Caucase.** La mission sera située dans la région du Caucase (Russie, Géorgie, Abkhazie, Ossétie du Sud).

SAISON. Spécifie la période de l'année.

- Été.
- Hiver.
- Automne.
- Printemps.
- Aléatoire. Sélectionne aléatoirement une des saisons ci-dessus.

MÉTÉO. Spécifie les conditions météo de la mission.

HEURE DE DEPART. Spécifie l'heure de début de la mission.

- Aléatoire.
- Heure. Définit l'heure en format 24-heures (HH :MM).

MODE AVANCE. Bascule vers le menu avancé du générateur de mission rapide.

VOLER. Génère la mission et ouvre le briefing y associé.

ANNULER. Redirige vers le menu principal.

Mode Avancé

952	CREA	TE FAST	MISSION ×
OPTIONS	FORCES	Red	Blue
AIRCRAFT A-10A	ATTACK PLANES FIGHTER PLANES HELICOPTERS AAA SAM VEHICLES	Med Med Med Med Med Med Med Med	Med T Med T Med T Med T Med T
BATTLE LOCATION	BRIEFING		
	No mission loaded		
	GENERATE MISSI	ON EDIT	MISSION
CANCEL	FLY		

Le menu du mode avancé du créateur rapide de mission consiste en quatre panneaux : OPTIONS, FORCES, EMPLACEMENT et INTRUCTIONS.

Options

Cette section vous permet de régler tous les paramètres du mode simple décrit précédemment.

Forces

Cette section vous permet de régler l'équilibre des forces entre la coalition Bleu et Rouge.

Elle contient 6 types de forces et chacune possède 5 réglages :

- Non. Ce type de force ne sera pas présent dans la mission.
- Min. Niveau minimum.
- Moy. Niveau moyen.
- Max. Niveau maximum.
- Aléatoire. Sélectionne aléatoirement parmi Min, Moy ou Max.

- AVION D'ATTAQUE AU SOL. Spécifie le nombre d'avions d'attaque au sol tels que les Su-25 ou A-10.
- CHASSEURS. Spécifie le nombre de chasseurs, tels que les Su-27, MiG-29, F-15.
- **HÉLICOPTERES**. Spécifie le nombres d'hélicoptères, tels que les Ka-50, Mi-24, AH-64.
- **DCA.** Spécifie le nombre d'unités d'artillerie anti-aériennes telles que les ZU-23, ZSU-23, Vulcan.
- **SAM**. Spécifie le nombre de missiles sol-air (SAM) tels que les M6, Hawk, Stinger, Igla, Osa, Buk, Strela-1.
- **VÉHICULES**. Spécifie le nombre de véhicules tels que les char de combat, BMP, BTR, camions.

La dynamique tactique des unités de combat entre la coalition rouge et bleue dépendra des paramètres de la section suivante :

Zone de bataille

Cette carte vous permet de choisir l'emplacement des combats. Pour spécifier une zone, il suffit de cliquer sur un point de la carte avec la souris.

Briefing

La section Briefing affichera les détails de la mission dès qu'elle sera générée.

Deux boutons sont situés sous la zone du briefing :

- **GÉNÉRER LA MISSION.** Génère la mission.
- ÉDITER LA MISSION. Ouvre l'éditeur complet de mission, vous permettant une personnalisation complète de la mission générée.

Deux boutons sont situés dans la partie basse de l'écran.

- **ANNULER.** Redirige vers le menu principal.
- VOLER. Démarre la mission.



EDITEUR DE MISSION

L'éditeur de mission (EM) permet de créer des missions simples, missions de campagnes, missions d'entrainement, et des missions multijoueur. L'EM est composé des principaux éléments suivants :

- 1. Système de carte interactive.
- 2. Outil de placement d'unité
- 3. Éditeur météo
- 4. Système de gestion de fichiers
- 5. Outil de création d'objectifs
- 6. Outil de création de déclencheur

Lancer l'éditeur de mission

Dans la page du menu principal se trouve le bouton Editeur de Mission. Placez votre curseur sur ce bouton et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Vous allez être dirigé vers l'EM après un bref écran de chargement.



Carte et Navigation de l'Editeur de Mission

L'EM est divisé en quatre parties principales :

- **Carte de monde.** Cette section de l'écran forme la majorité de celui-ci et affiche la carte topographique, les unités, routes, et autres éléments de la mission.
- **Barre de Mission et de Carte.** Le long du bas de l'écran se trouvent la barre de Mission et de Carte. Cette dernière vous donne les renseignements quant à la position de votre curseur sur la carte, le nom de la mission et l'heure (réelle).
- La Barre Système. Le long du haut de l'écran se trouve la Barre Système. De là, vous pouvez contrôler la gestion de vos fichiers, accéder à l'éditeur de campagne, à

l'encyclopédie, les crédits, activer l'enregistreur de vol et dupliquer plusieurs fonctions de la Barre d'Outils.

• **Barre d'outils.** La barre d'outils, ainsi que la section gauche de l'écran, fournit un large panel d'outils permettant de créer la mission et de modifier l'affichage de la carte du monde.

Chacune de ces zones est expliquée plus en détail ci-dessous.



La Carte du Monde

La carte du monde expose le détail du terrain de la partie orientale de la région de la Mer Noire, Alors que les autres parties de la carte sont représentées, elles ne sont pas aussi bien détaillées que la zone orientale. En utilisant le Menu des Options (décrit plus loin), vous pouvez filtrer les données qui sont affichées sur la carte, tels que les zones urbaines, les rivières, les routes, etc.

Naviguer sur la Carte

Maintenir le bouton droit de la souris en bougeant celle-ci déplacera la carte, la roulette de la souris ajuste le niveau de zoom. La sélection d'un objet ou d'une unité est faite en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris. Pour zoomer sur un point précis de la carte, placez le curseur sur la position désirée et faites tourner la roulette de la souris vers l'avant.

Barre de Mission et de Carte

Localisée en bas de l'écran, cette barre informative vous donne le nom de la mission chargée, la position ainsi que l'élévation du terrain lorsque le curseur se trouve sur la carte, l'échelle de la carte, le mode d'affichage de la carte et enfin le temps réel en fonction des réglages de Windows. (Pas le temps de la mission).



Notez que les coordonnées et élévation sont actualisées en fonction de la position de votre curseur sur la carte. Ces valeurs varient dynamiquement lorsque vous bougez votre souris et correspondent aux valeurs topographiques du monde réel. Cela peut être un outil utile lorsque vous voulez déterminer les coordonnées d'un objectif pour le briefing de mission. L'élévation peut être affichée en mètre ou en pieds, en fonction des réglages choisis dans Options/Jouabilité/Unités. Les coordonnées peuvent être basculées entre Lat/Long, Lat/Long décimales et MGRS, en fonction des réglages choisis dans Options/Divers/Aff. des Coordonnées.

Lorsqu'aucune fonction de la barre d'outils n'est activée, le champ sera par défaut réglé sur PAN/SELECT. Toutefois, si vous sélectionnez un outil, comme par exemple Ajout Hélicoptère, ajout de Zone,...; le mode choisi apparaîtra là. Les mode possibles sont :

- AJOUTER AVION
- AJOUTER HÉLICO
- AJOUTER NAVIRE
- AJOUTER VÉHICULE
- AJOUTER OBJ. STATIQUE
- AJOUTER ZONE
- AJOUT DE DECLENCHEURS
- AJOUTER MODELE

Notez que "Nouvelle Mission" apparaîtra dans le champ du nom de la mission jusqu'à ce que vous sauvegardiez la mission créée.

La Barre Système

La barre système est située le long de la partie supérieure de l'écran. Cette barre consiste en différents menus déroulants. Ces menus sont : FICHIER, EDITION, VOL, CAMPAGNE, PERSONNALISER, GENERATEUR DE MISSION et AIDE. Pour dérouler un de ces menus, placez votre souris sur l'un des intitulés et cliquez avec le bouton gauche de votre souris.

Les menus de la barre système présentent les fonctions suivantes :

Fichier

Les fonctions du Menu de Fichier vous confèrent la gestion basique des missions.

Cela inclut :

NOUVEAU. Choisir NOUVEAU vous permettra de sortir de la mission en cours d'édition et d'en démarrer une nouvelle entièrement vide.

Toutefois, avant de procéder, un message apparaitra vous demandant votre consentement afin d'être certain qu'il ne s'agisse pas d'une manœuvre accidentelle menant à la perte de votre travail en cours. Après avoir confirmé la création d'une nouvelle mission, la fenêtre COALITIONS et CARTES apparaitra. Cette fenêtre vous permet de définir la carte du théâtre des opérations ainsi que la faction (pays) de chacune des forces. Les pays non choisis (neutres) ne prendront pas part à la mission. La partie droite de la fenêtre représente les pays des coalitions. Cette partie est divisée en trois : coalition rouge, coalition bleue et pays neutres. Les différents pays peuvent être placés à volonté dans l'une ou l'autre colonne. Pour changer un pays de coalition, cliquez sur le pays puis appuyez sur la flèche menant vers la coalition de votre choix, vers la gauche ou vers la droite pour les coalitions Rouge et Bleue et vers le bas pour le Neutre. Vous pouvez à tout moment remonter un pays de la partie Neutre pour le placer dans la coalition de votre choix en utilisant les flèches ad-hoc.



Dans le bas de la fenêtre se trouvent trois boutons. Le bouton SAUVER active l'enregistrement de la distribution affichée et la placera par défaut. Le bouton OK sert à confirmer vos choix pour la mission en cours d'édition mais ne modifiera pas la sélection par défaut. Enfin, le bouton ANNULER ferme la fenêtre sans appliquer de changement. Vous pouvez également fermer la fenêtre en cliquant sur le bouton X situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

Note : Lorsque vous créez une mission, c'est à vous à décider qui sera l'allier de qui. Vous pouvez créer des alliances réalistes ou vous pouvez laisser libre cours à votre imagination. Nous laissons ce choix vôtre.

OUVRIR. Cliquer sur OUVRIR fera s'afficher le menu d'ouverture de Mission. Cette fenêtre vous permet de naviguer dans votre système de fichier, de sélectionner et d'ouvrir une mission présente.



En utilisant les fonctionnalités de base du navigateur de fichiers, vous pouvez choisir le disque dur sur lequel vous souhaitez effectuer vos recherches. Ainsi, vous pourrez trouver l'emplacement où se trouve la mission à éditer. Une fois la mission choisie, son emplacement est affiché dans le champ situé dans la partie supérieure de la fenêtre. Le nom de la mission est affiché dans la partie inférieure, dans le champ 'Nom du Fichier'. Notez que les missions portent l'extension .miz.

Une fois la mission choisie, appuyez sur le bouton OK situé en bas à droite de la fenêtre pour la charger. Vous pouvez également quitter la fenêtre sans charger la mission en cliquant sur ANNULER ou sur le X situé en haut à droite de la fenêtre.

ENREGISTER SOUS. Cette fonction opère comme celle d'ouverture de fichier mais vous permet d'enregistrer la mission en lui donnant un nom unique. La principale différence est que vous pouvez attribuer le nom que vous voulez au fichier de mission et l'enregistrer sous ce nom. Pour ce faire, effacez le nom écrit dans le champ 'Nom du Fichier' et écrivez celui que vous souhaitez. Vous pouvez alors utiliser les fonctionnalités du navigateur afin d'enregistrer le fichier à l'emplacement de votre choix. Une fois cette opération complétée, vous devez appuyer sur OK afin de sauvegarder effectivement la mission.



QUITTER. Ce bouton vous fera quitter l'EM et vous fera retourner vers le menu principal.

Edition

Le menu EDITION vous donne un accès secondaire aux outils de construction les plus importants de l'EM : AJOUT AVION, AJOUT HÉLICO, AJOUT BATEAU, AJOUT VÉHICULE, AJOUT STAT, AJOUT MODELE et SUPPRIMER. Ces outils sont dupliqués dans la barre d'outils. Nous en discuterons plus loin en détail.

Vol

Le menu de Vol vous permet de démarrer la mission chargée pour y jouer ou pour régler l'avionique de l'appareil du joueur dans le mode PRÉPARER MISSION. Ce menu vous permet également de convertir les enregistrements de missions (Tracks) en fichier vidéo .avi et d'accéder au menu MAGNÉTOSCOPE pour relire les enregistrements de vol (tracks).

VOLER MISSION. Choisir cette option fermera le ME, chargera la mission dans le simulateur et la démarrera. Le temps de chargement de la mission dépendra du nombre d'unités et de scripts présents dans la mission ainsi que de la quantité de RAM dont dispose votre PC.

PRÉPARER MISSION. Ce mode sert à intégrer les données de navigation et d'environnement dans le fichier de mission. Lorsque vous êtes sur le point de conclure la création de la mission, vous pouvez la démarrer en mode PRÉPARER MISSION (ce mode ressemble à VOLER MISSION) pour configurer les différents paramètres de l'avionique de l'avion du joueur. Ces paramètres vont être sauvegardés dans le fichier de mission et lorsque le joueur ouvrira la mission, il trouvera le cockpit dans la configuration que vous aurez réglé.

Les réglages suivants peuvent être sauvegardés via la menu PRÉPARER MISSION :

Ka-50

- Fréquences des canaux ADF
- Satellites
- Données additionnelles de l'ABRIS
- Base de données de navigation
- Routes inclues dans l'ABRIS

Pour sauver des fréquences personnalisées pour les canaux ADF, éditez le fichier ARK.lua AVANT de lancer la mission dans le mode PRÉPARER MISSION. Le fichier ARK.lua se trouve dans : \\Mods\aircraft\Ka-50\Cockpit\Scripts\ARK\ARK.lua.

A-10C

- CDU. Tous les réglages peuvent être modifiés à l'exception du plan de vol fixé dans l'EM.
- IFFCC. Le bloc de menu de tests.
- MFCD. La fonction des boutons inférieurs.
- SADL. L'identifiant (ID) de l'utilisateur sur le réseau, son indicatif, etc. (dans la page NET).
- TAD. Les profils.
- TGP. Les codes du laser, l'intégration, la méthode de calibration, les réglages de gains et l'altitude TAAF.
- DSMS. Les réglages de la page de contrôle de mission (Mission Control Page). Les profils des armes.

Une fois que votre avionique est réglée comme souhaité dans la mission, quittez-la et appuyez sur le bouton SAUVEGARDER dans l'EM une nouvelle fois afin de sauver toutes les données d'avionique dans le fichier de mission.

NOTE pour les créateurs de missions :

Si vous utilisez le mode PRÉPARER MISSION, veuillez indiquer dans le briefing que le joueur ne devrait pas utiliser le planificateur de mission. Si le joueur change la route ou les armes de la mission, les scripts d'avionique associés à la mission entreront en conflit avec les nouveaux réglages.

Si vous souhaitez laisser la liberté au joueur d'utiliser le planificateur de mission, n'utilisez pas le mode PRÉPARER MISSION.

ENREGISTRER AVI. Cette option sert à convertir les enregistrements de mission (fichiers 'tracks', qui ne peuvent être lus que dans le simulateur) en fichiers vidéo .avi qui peuvent être lus dans n'importe quel logiciel de lecture multimédia.

Une fois qu'un fichier Track a été créé, vous pouvez le charger dans cet outil puis choisir la qualité de sortie de la vidéo AVI générée. Notez ce qui suit :

- Du fait que l'outil de conversion du fichier Track utilise une méthode en Frame par Frame et non en temps-réel, vous pouvez créer une vidéo .avi avec un taux d'image par seconde (frame rate) plus bas ou plus élevé que celui originellement enregistré dans le fichier Track.
- Plus élevée sera la qualité de la vidéo, plus long sera le temps de conversion en .avi. Il en est de même pour la durée de la vidéo. Plus elle sera longue, plus elle prendra du temps à être convertie. En réglant la glissière 'images/seconde' trop haut, la conversion prendra d'autant plus de temps. Notez que la conversion d'une longue vidéo de haute qualité est un processus pouvant demander beaucoup de temps.
- Une fois que la vidéo .avi est créée, vous pouvez la lire en dehors du jeu ou la convertir et la compresser en utilisant d'autres codecs.
- En utilisant les champs 'Départ' et 'Fin', vous pouvez créer une vidéo .avi qui correspondra au segment du fichier Track que vous aurez paramétré.



Editeur de Campagne

L'Editeur de Campagne est ce que l'on nomme un 'Système de Campagne Etagé' (Staged Campaign System - SCS). Nous décrivons les fonctionnalités de l'Editeur de Campagne dans le chapitre consacré.

Personnaliser

Ce menu vous permet de personnaliser l'affichage des options sur la carte et de régler les options de jouabilité de la mission.

Options de Mission

Le menu des Options de Mission peut être utilisé pour verrouiller certaines options de gameplay (jouabilité) pour la mission chargée. Lorsque la case 'UTILISER CES OPTIONS POUR TOUTES LES MISSIONS' n'est pas remplie dans le menu Options/Jouabilité, le verrouillage des options de mission sera prépondérant par rapport aux options définies dans les Options principales.

Le long de la partie gauche de la fenêtre se trouvent les boutons 'FORCER'. Valider un bouton FORCER va donner la priorité au réglage de l'option choisie durant la mission du joueur.

Le long de la partie de droite de la fenêtre se trouvent les boutons VALEUR. Il s'agit d'une variable On/Off. Lorsque le bouton est validé, l'option en rapport sera forcée sur On. Lorsque le bouton n'est pas validé, cette option sera forcée sur Off.

Sur la partie droite de la fenêtre des Options de Mission, vous pouvez choisir de forcer les options suivantes :



RÉCUPÉRATION DE CRASH. Si votre avion est abattu durant la mission ou si vous vous éjectez, vous pouvez réapparaitre dans un avion en bon état.

VUES EXTERNES. Lorsqu'activé, les vues externes sont autorisées.

OPTION DE LA VUE F10. Lorsqu'activé, vous pouvez choisir l'un de ces boutons :

- **CARTE SEULEMENT.** Uniquement la carte. Les avions, véhicules terrestres ou navires ne seront pas affichés
- **MON AVION.** Uniquement votre appareil.
- ALLIÉS SEULEMENT. Seront affichés uniquement votre appareil ainsi que les appareils alliés.
- **TOUS.** Toutes les unités des deux camps seront affichées.

VERROUILLAGE VISUEL (PADLOCK). Lorsqu'activé, vous permettez le verrouillage visuel pour que le pilote puisse garder au centre de sa vision un véhicule ou un point au sol.

CARBURANT ILLIMITÉ. Si activé, le carburant ne sera pas consommé. Notez que la quantité de carburant sera constamment maximale (100%).

MUNITIONS ILLIMITÉES. Si activé, les munitions tirées seront automatiquement réapprovisionnées.

ASSISTANCE RADIO. Lorsqu'activé, vous bénéficierez d'une assistance vocale vous indiquant les menaces s'approchant, lorsque vous avez une solution de tir ainsi que les avertissements de lancements.

BULLES D'AIDE. Lorsqu'activé et que vous survolez les contrôles du cockpit avec la souris (boutons, bascules, leviers,...), vous aurez une brève description de la fonction du contrôle survolé.

IMMORTEL. Si activé, votre avion ne pourra être détruit ou endommagé.

ETIQUETTES. Lorsqu'activé, vous bénéficiez d'indications textuelles faciles à lire sur les unités amies et ennemies. Les unités proches afficheront le type, le nom et la distance de l'unité. A portée moyenne, uniquement la distance s'affichera. Les unités à longue distance auront juste un petit trait.

VOL FACILE. Le Vol Facile rend l'appareil bien plus facile à piloter, de manière similaire à un jeu d'arcade.

AVIONIQUE FACILE. Cette option permet le ciblage facile, des senseurs qui repèrent tout ainsi que des avertissements de menace supplémentaires. Pour une explication détaillée sur le mode d'Avionique Facile, veuillez consulter le chapitre Option/Jouabilité de ce manuel.

ENVIRONNEMENT. Lorsqu'activé, vous pouvez choisir parmi trois niveaux de détail pour l'environnement. L'environnement consiste en la nature et le nombre d'objets affichés à l'écran, tels que les bâtiments, les arbres, les lignes à haute tension, etc. L'option Environnement peut avoir un impact significatif sur la fluidité du jeu. Si vous avez un jeu saccadé, vous devriez abaisser cette option. Les possibilités sont BAS, MOYEN et HAUT.

TRAFIC CIVIL. Lorsqu'activé, le monde peut être peuplé de voitures, bus, camions et trains répartis sur la surface de la carte. Les possibilités de cette option sont les suivantes : NON, BAS, MOYEN et HAUT.

EFFETS G. Lorsqu'activé, cela vous permet de choisir le niveau des effets de G sur le pilote. Les possibilités sont : AUCUN, ATTENUE et REALISTE.

OISEAUX. Cette option ajuste la probabilité de rencontrer une collision avec un volatile lorsqu'on vole sous les 200 mètres (Environ 600 pieds). 100% correspond à une probabilité réaliste, 0% signifie qu'il n'y aura pas de collision. 1000% signifie une probabilité 10 fois plus élevée de collision.

Options de la Carte

Les options de la Carte consistent en la possibilité de filtrer les informations qui seront affichées sur la carte du monde sous forme de calques.

MAP OPTIONS			
		\checkmark	AIRFIELDS
		\checkmark	BUILDINGS
		\checkmark	ELECTRIC POWER TRANSMISSION
		\checkmark	FORESTS
Filtros dos calquos		\checkmark	GEOGRAPHICAL GRID
Filles des calques		\checkmark	ISOLINES
			MGRS GRID
		\checkmark	RAILWAYS
		\checkmark	RIVERS
		\checkmark	ROADS
		~	TOWNS
		~	USER OBJECTS

Chaque type d'objet de la carte est lié à une boîte à cocher. Chaque élément coché sera affiché sur la carte de l'EM. Les filtres incluent :

- **AERODROMES.** Icônes des aérodromes orientés dans le sens de la piste.
- **BÂTIMENTS.** Chaque bâtiment est visible lorsque l'échelle de la carte est basse (proche de sol). Cette option est sur OFF par défaut.
- **LIGNES HAUTE TENSION.** Lignes à haute tension et tours intermédiaires.
- **FORETS.** Les larges étendues de forêts. Notez que les arbres placés dans les environnements urbains ne sont pas indiqués.
- **GRILLE GEOGRAPHIQUE.** Lignes de latitude et longitude.
- **LIGNES DE NIVEAUX.** Lignes continues représentant le relief du terrain et indiquant les changements d'élévation.
- **GRILLE MGRS.** Affiche la grille des coordonnées MGRS sur la carte.
- VOIES FERREES. Affiche le réseau ferroviaire.
- **RIVIÈRES.** Petites rivières et cours d'eau.
- **ROUTES.** Réseau routier principal et secondaire.
- **VILLES.** Les zones urbaines sont signalées par des zones orangées. Lorsque le niveau de zoom est important, chaque bâtiment est indiqué.
- **OBJETS UTILISATEUR.** Tous les objets placés sur la carte par l'utilisateur.

Icônes des Aérodromes

\bigcirc	Hélipad. Emplacement temporaire lors de déploiement de l'aviation de l'armée de terre.
	Aérodrome de campagne (non présent dans le jeu).
⊜	Terrain d'aviation civil (non présent dans le jeu).
•	Aérodrome de troisième catégorie. Piste comprise entre 1200 et 1700 mètres (non présent dans le jeu).
	Aérodrome de seconde catégorie. Piste comprise entre 1800 et 2400 mètres.
\bigcirc	Aérodrome de première catégorie. Piste comprise entre 2500 et 3000 mètres.

Pour fermer la fenêtre, cliquez sur le bouton X situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

Générateur de Mission

La sélection du générateur de mission ouvre le menu du générateur de mission. Le générateur de mission est un outil puissant qui peut être utilisé pour créer des scénarios de guerre à travers toute la carte. Le générateur de mission créé des missions pour l'application "Création rapide de mission". En utilisant le menu du générateur de mission, vous pouvez éditer ou créer de nouvelles options de générations pour la création rapide de missions. Le menu déroulant du générateur de mission inclue les 4 éléments suivants : GENERER, NOEUDS, MODELES et SAUVEGARDER.

- **GENERER.** Ouvre le menu de création rapide de mission (mode avancé) afin de générer une mission.
- **NOEUDS.** Ouvre le panneau des noeuds de mission et affiche tous les modèles de nœuds par défaut sur la carte. Ce menu peut être utilisé pour créer de nouveaux nœuds ou éditer/enlever ceux par défaut. Les nœuds définissent l'endroit où les forces bleues et rouges peuvent apparaître sur la carte.
- MODELES. Ouvre le panneau de l'éditeur de modèles. Ce menu peut être utilisé pour créer de nouveaux modèles ou éditer/enlever ceux par défaut. Les modèles sont utilisés pour éditer les types d'unités, leur nombre et les formations utilisées lors du remplissage des nœuds.
- **SAUVEGARDER.** Cliquer sur SAUVEGARDER enregistrera tous les réglages de tous les nœuds et modèles.

Divers

Le Menu "divers" est constituée de deux éléments : l'encyclopédie qui est décrite plus loin dans ce manuel et les crédits du jeu.

La Barre d'Outils

Lors de la création d'une mission, la barre d'outils sera probablement l'outil le plus important que vous utiliserez. Cette barre fournit un accès rapide à un ensemble d'actions communes comme le placement des unités, la création de déclencheurs, le réglage des zones de déclenchement, la définition des objectifs et la gestion des fichiers.



La section ci-dessous détaille chacun de ces éléments de la barre d'outils.
Créer une nouvelle mission



Sélectionner "créer une nouvelle mission" vous permettra de quitter la mission en cours et d'en commencer une nouvelle à partir de zéro tel que mentionné dans le chapitre de la partie Barre Système.

Ouvrir une mission



Sélectionner "Ouvrir une mission" affichera la fenêtre "Ouvrir une mission". Cette fenêtre vous permettra de naviguer sur votre(vos) disques local (locaux) et de sélectionner et charger des missions sauvegardées. Voir la description dans le chapitre de la partie Barre Système.

Sauvegarder la mission



La fonction Sauvegarder sous. Voir la description dans le chapitre de la partie Fichier Barre Système.

Créer un briefing



Lorsque le bouton de création de briefing est sélectionné, la fenêtre de BRIEFING est affichée sur le côté droit de l'écran. Depuis cette fenêtre vous pouvez créer le briefing général de la mission, les briefings individuels pour les côtés rouges et bleus, définir les images pour les côtés rouges et bleus et déterminer l'heure de début de mission.



En haut de la fenêtre se trouve le champ SORTIE. C'est ici que vous pouvez entrer un nom/titre pour la mission. Quand vous ouvrez le briefing de mission pour jouer cette dernière, le texte apparaîtra dans le champ de titre.

En suivant se trouve le champ de la coalition Rouge qui liste automatiquement les factions assignées à la coalition rouge.

En dessous se trouve le champ de la coalition Bleue qui va automatiquement lister les factions assignées à la coalition bleue.

En dessous des champs de données se trouve le champ 'IMAGE', constitué de deux boîtes qui vous permettent d'assigner des images uniques pour le camp rouge et le camp bleu. Pour ajouter une image au briefing du côté rouge, cliquez sur le + rouge et pour rajouter une image de briefing pour le côté bleu, cliquez sur le + bleu. A ce moment, un navigateur de fichier s'affiche (un peu comme la boîte de dialogue OUVRIR/SAUVEGARDER) et vous permet de sélectionner un fichier image. Depuis le menu déroulant TYPE, vous pouvez sélectionner le format de l'image : jpg, .png, .gif, .tga. L'image doit faire 512x512 pixels et le contenu est à votre choix. Par exemple, vous pouvez souhaiter inclure une image de la route à suivre, de la zone d'engagement, d'une cible en particulier ou d'un type d'unité. Notez que quand dans le simulateur, vous pouvez utiliser le bouton 'Imprim Ecran' pour capturer une image qui sera sauvegardée dans le répertoire 'Screenshots'. Depuis ce répertoire, vous pouvez utiliser un éditeur d'images pour couper, redimensionner ou annoter une de ces images. Une fois l'image sélectionnée, une version miniature de cette dernière sera affichée dans la boîte de la fenêtre de l'outil de briefing. Pour enlever une image, appuyez sur le bouton X du côté rouge ou bleu.

Dans le champ "DEMARRAGE", vous pouvez éditer l'heure de démarrage de la mission au format heure :minute :secondes / jour. Notez que l'heure de démarrage de la mission sera utilisée par défaut pour l'heure de début de tous les groupes placés sur la carte. Vous pouvez changer une heure de début pour un groupe en utilisant les panneaux de propriétés de groupe (décrit un peu plus loin). Notez également que le calendrier commence le 1er juin en tant que jour 0. Par exemple, pour définir un début de mission le 1er Juillet, réglez le jour de démarrage sur 30. Pour définir une date de mission au 1er Novembre, réglez la valeur du jour sur 153. L'heure de démarrage par défaut est 12 :00 :00/0 (midi le 1er Juin). Modifier l'heure et la date de démarrage affectera la position et le mouvement du soleil, de la lune et des étoiles correspondant à l'heure et au jour défini.

Note : si vous souhaitez ajuster l'obscurité d'une mission de nuit, vous pouvez ajuster la date de démarrage de la mission à une date où la lune est moins visible.

Les trois boîtes de texte qui sont comprises dans la portion inférieure de la fenêtre vous permettent de rentrer le briefing général de la mission ainsi que les briefings individuels des camps rouges et bleus (utile pour les missions multijoueurs). Entrez du texte dans la boîte SITUATON et ce texte apparaîtra dans le champ SITUATION quand le briefing de mission est affiché. Entrez du texte dans les boîtes TACHES ROUGES et TACHES BLEUS pour avoir un texte unique à chaque camp affiché dans le champ OBJECTIFS de chaque briefing de mission.

Outil météo



Le panneau de l'outil météo vous fournit deux options pour définir la météo de la mission : météo standard et météo dynamique.

- 1. Météo standard. La météo statique standard formée à partir de réglages de l'utilisateur.
- 2. Météo dynamique. Météo formée à partir des différences de pression atmosphérique et variant dynamiquement durant la mission.

Météo Standard

La panneau météo est divisé en six sections fonctionnelles : Saisons, Nuages et Atmosphère, Vent, Turbulences, Brouillard et modèles météo.

Cases à cocher de la	WEATHER ×
météo standard et	STANDARD DYNAMIC
dynamique	SEASON
Réglage de la saison	SUMMER IN 18 T °C
	CLOUDS AND ATMOSPHERE
Réglages Nuages et	BASE 2200 m
Atmosphère	THICKNESS 1040 m
	DENSITY 5
	PRECPTNS NONE
	QNH 746
	WIND
Réglages du vent	SPEED DIR
	Sea Level 💶 4 m/s
	at 2000m 🚺 🚺 m/s 🕞 🏹 90 °
	at 8000m KD 24 m/c
Réglages de la —	TURBULENCE
turbulence	✓ ▶ 22 m/s * 0.1
	FOC
Reglages du brouillard	
Modèles de météo	🕨 🦾 DEFAULT WEATHER 🖃 🖬 🗙

SAISON. Le haut de la fenêtre comprend la section Saison et vous permet de définir la saison à laquelle la mission se déroulera ainsi que la température au niveau de la mer (en degrés Celcius). Le menu déroulant sur la gauche vous permet de sélectionner parmi les 4 saisons : Eté, Hiver, Printemps et Automne. L'effet principal de changer les saisons sera de changer la façon dont le terrain apparaît dans la simulation. De plus, plusieurs véhicules au sol verront leur camouflage correspondre à la saison sélectionnée.

Le champ sur la partie droite vous permet de régler la température au niveau de la mer pour la mission. Cette valeur peut être changée soit en utilisant les flèches droite et gauche ou en entrant manuellement la valeur dans le champ. Notez que cette température de l'air affectera les performances de l'appareil.

NUAGES ET ATMOSPHERE. Cette section vous permet de définir l'environnement nuageux de la mission. Notez que l'environnement nuageux pour la mission sera statique et ne changera pas au cours de la mission. Depuis le bas jusqu'en haut, les réglages des nuages proposent les contrôles suivants :

- **BASE.** Définit l'altitude au-dessus du niveau de la mer qui formera la base de la couche nuageuse. Cette base peut être comprise entre 300 et 5000 mètres et est indiquée dans le champ se trouvant sur le côté droit.
- **EPAISSEUR.** Définit l'épaisseur de la couche nuageuse depuis le niveau de la base. Par exemple, si la base a été définie à 2000 mètres et que l'épaisseur a été définie à 1000 mètres, vous aurez des nuages entre 2000 et 3000 mètres au-dessus du niveau

de la mer. Notez que cette épaisseur s'applique uniquement aux couches nuageuses denses (nébulosité entre 9 et 10) et pas aux couches nuageuses éparses (nébulosité 1 à 8). L'épaisseur de la couche de nuage peur être ajustée en utilisant les flèches gauche et droite ou en glissant le curseur sur la barre correspondante. L'épaisseur sélectionnée est affichée dans le champ droit en mètres.

- NEBULOSITE. La nébulosité définit la densité de population des nuages de la mission. Notez que la couche nuageuse est uniforme sur l'ensemble du monde de la simulation. La nébulosité suit une échelle numérotée de 0 à 10. 0 définit aucun nuage, 1 à 8 définissent des nuages épars avec des niveaux de densité croissants, 9 et 10 définissent une couche de nuage solide (overcast). Utilisez les flèches gauche et droite pour définir la nébulosité souhaitée.
- **PRECIPITATIONS.** Le menu déroulant des précipitations vous permet de définir quel type, si il y a lieu, de précipitations se formera durant la mission. Les choix incluent : Aucune, Pluie, Orage, Neige, Tempête de neige. Les sélections varient en fonction de la saison sélectionnée, de la température et de la nébulosité.
- **QNH.** Egalement connu sous le nom de "Q code", cette valeur définit la pression barométrique de la mission. Elle est référencée en mmHg (millimètres de Mercure) sur les altimètres russes.

VENT. Plutôt qu'une simple direction et vitesse de vent, la fonction vent vous permet de définir trois bandes distinctes de vent : au niveau de la mer, à 2000 mètres et à 8000 mètres. Ces dernières sont indiquées par les trois lignes présentes au sein de la section vent dans l'outil météo. Pour définir une vitesse en mètres par seconde (m/s), utilisez les flèches droites et gauches. Notez que le vent restera constant, sans rafales. A la droite des réglages du vent se trouvent les réglages de la direction du vent. Cette direction peut être définie de deux manières. La première est de cliquer sur le sélecteur radial afin d'afficher la direction dans laquelle le vent soufflera (le Nord est indiqué au sommet du sélecteur). La seconde option est de rentrer la valeur en utilisant les boutons fléchés droite et gauche. Le réglage de la direction dans laquelle le vent soufflera est indiquée dans le champ droit en degrés. Par exemple, quand la direction est réglée sur 0 (Nord), le vent de la mission soufflera depuis le Sud vers le Nord.

TURBULENCE. Vous pouvez définir la turbulence de l'air par incréments de 0,1 m/s au niveau du sol. La turbulence ira en décroissant à mesure que l'altitude augmentera.

BROUILLARD. Les réglages du brouillard :

- **BROUILLARD ACTIF.** Active ou désactive le brouillard.
- **VISIBILITE.** Visibilité en mètres des objets cachés par le brouillard.
- **EPAISSEUR.** Utilisez la barre de défilement ou les flèches droite et gauche pour définir l'épaisseur de la couche de brouillard. Un réglage 0 (zéro) dénote le niveau de la mer. Par exemple, définir une valeur de 50 placera une nappe de brouillard uniforme dans la simulation entre 0 et 50 mètres depuis le niveau de la mer.

MODELES METEO. Plutôt que de recréer des conditions météo à chaque fois que vous créez un mission, l'éditeur vous fournit un moyen de charger des modèles de météo sauvegardés et même de les modifier. C'est un outil qui peut s'avérer utile pour gagner du temps lors de la création de mission pour une campagne. La section des modèles de météo propose les éléments suivants :

• Liste de modèle. Sur la partie gauche de la section des modèles se trouve une liste déroulante des modèles météo sauvegardés. Pour sélectionner un modèle, vous

devez cliquer gauche avec la souris. Une fois sélectionné, vous devrez cliquer sur le bouton CHARGER pour charger le modèle dans l'outil de réglages météo.

- **CHARGER le modèle sélectionné.** Une fois que vous avez sélectionné un modèle météo dans la liste des modèles, appuyez sur ce bouton pour charger le modèle dans l'outil de réglages météo.
- **SAUVEGARDER.** Si vous changez le modèle après l'avoir chargé, vous pouvez cliquer sur le bouton SAUVEGARDER pour enregistrer les changements apportés au modèle.
- **ENLEVER.** Pour effacer un modèle de la liste des modèles, sélectionnez le modèle puis cliquez sur le bouton ENLEVER.

Météo Dynamique

Le panneau de météo dynamique est divisé en cinq sections fonctionnelles : Saison, Météo Dynamique, Turbulence, Brouillard et Modèles météo.



En utilisant le panneau de météo dynamique, vous pouvez créer un système météo (zones de pression atmosphérique différentes), qui permettra la génération dynamique de vent et nuages dans la mission.

SAISON. Le haut de la fenêtre comprend la section Saison et vous permet de définir la saison à laquelle la mission se déroulera ainsi que la température au niveau de la mer (en degrés Celcius). Le menu déroulant sur la gauche vous permet de sélectionner parmi les 4 saisons : Eté, Hiver, Printemps et Automne. L'effet principal de changer les saisons sera de

changer la façon dont le terrain apparaît dans la simulation. De plus, plusieurs véhicules au sol verront leur camouflage correspondre à la saison sélectionnée.

Le champ sur la partie droite vous permet de régler la température au niveau de la mer pour la mission. Cette valeur peut être changée soit en utilisant les flèches droite et gauche ou en entrant manuellement la valeur dans le champ. Notez que cette température de l'air affectera les performances de l'appareil.

METEO DYNAMIQUE. Réglage des paramètres du système de météo dynamique.

- **SYSTEME BARIQUE.** Sélection entre un système cyclonique (système dépressionnaire), anticyclonique (système à hautes pressions) ou aucun.
- **QUANTITE DE SYSTEMES.** Nombre de systèmes barriques sur la carte.
- **DEVIATION DE PRESSION.** Déviation de pression dans le centre du système de pression sélectionné à partir du standard atmosphérique international ISA, en Pascals.

GENERER. Génère un système météo aléatoire en utilisant les paramètres précédents.

Les nuages et les vents sont générés dynamiquement sur toute la carte dans la mission en fonction du type, localisation et déviation de pression des systèmes de pression. Les conditions de vent évoluent pendant la mission en fonction des changements de pression et de la localisation des systèmes de pression.

TURBULENCE. Vous pouvez définir la turbulence de l'air par incréments de 0,1 m/s au niveau du sol. La turbulence ira en décroissant à mesure que l'altitude augmentera.

Réglages du brouillard. Les contrôles du réglage du brouillard :

- **BROUILLARD ACTIF.** Active ou désactive le brouillard.
- **VISIBILITE.** Visibilité en mètres des objets cachés par le brouillard.
- **EPAISSEUR.** Utilisez la barre de défilement ou les flèches droite et gauche pour définir l'épaisseur de la couche de brouillard. Un réglage 0 (zéro) dénote le niveau de la mer. Par exemple, définir une valeur de 50 placera une nappe de brouillard uniforme dans la simulation entre 0 et 50 mètres depuis le niveau de la mer.

MODELES METEO. Plutôt que de recréer des conditions météo à chaque fois que vous créez un mission, l'éditeur vous fournit un moyen de charger des modèles de météo sauvegardés et même de les modifier.

Au bas de la fenêtre se trouve les boutons OK et ANNULER. Appuyez sur OK pour sauvegarder les modifications météo de la mission et fermer la fenêtre, ou appuyez sur le bouton ANNULER pour fermer la fenêtre dans sauvegarder aucune modification météo. Vous pouvez aussi annuler la fenêtre en appuyant sur le X jaune en haut à droite de la fenêtre.

Placement des Déclencheurs



Une part importante de la réalisation d'une bonne mission est la capacité de scripter des actions au cours de la mission afin d'offrir au joueur une expérience plus immersive. En définissant des actions qui répondent au joueur et aux unités IA de façon intelligente, le champ de bataille simulé pourra offrir un environnement bien plus interactif et interressant.

Les actions peuvent être l'activation d'unités, du texte, des messages vocaux ou le positionnement d'un marqueur. Les conditions qui sont utilisées pour déclencher de telles actions peuvent consister en des unités entrant et sortant d'une zone définie sur la carte, des unités détruites ou endommagées, des heures ou temps spécifiques, des états de marqueurs ou même des états aléatoires. En utilisant de tels outils et une bonne imagination, vous pouvez créer vos propres missions d'engagement qu'aucune mission générée automatiquement ne pourra jamais atteindre. Les missions et les campagnes utilisent le même système de scripts.

Le système de déclencheur n'est pas un système de type évènementiel mais plutôt un système de type conditionnel; cela signifie que le déclencheur ne s'effectue pas parce que quelque chose arrive, mais plutôt lorsque une condition devient VRAIE.

Définir une condition de déclencheur est un process en 3 étapes :

- 1. Créer un nouveau déclencheur
- 2. Créer la ou les conditions pour le déclencheur
- 3. Créer une ou des actions qui vont résulter du basculement de la condition à vrai.



En appuyant sur le bouton des déclencheurs, la fenêtre des déclencheur apparaît. Il existe trois principaux éléments à définir pour créer un déclencheur de mission er chacun possède son propre panneau dans la fenêtre :

Liste des Déclencheurs

Le panneau le plus à gauche est utilisé pour créer de nouveaux déclencheurs et lister les existants. Dans le panneau de liste des déclencheurs, chaque déclencheur sera listé comme type déclencheur puis le nom du déclencheur entre parenthèses. Par exemple "UNE FOIS (Définir zone 01)"

En bas du panneau de liste des déclencheurs, vous trouverez quatre contrôles qui vont vous permettre de générer les déclencheurs.

Bouton NOUVEAU. Appuyez sur le bouton NOUVEAU pour créer un nouveau déclencheur. Lorsque vous créez un nouveau déclencheur, vous avez besoin de définir le TYPE et de donner un nom unique qui décrit brièvement la fonction. Attention à la façon dont vous nommez vos déclencheurs afin d'éviter une grande confusion lorsque vous avez une longue liste de déclencheurs !

Bouton EFFACER. Appuyez sur le bouton EFFACER pour retirer un déclencheur de la liste. Vous avez à cliquer sur le déclencheur que vous souhaitez effacer avant d'appuyer sur le bouton EFFACER.

Champ déroulant TYPE. Utilisez ce menu déroulant afin de définir quand et comment vos déclencheurs seront pris en compte. Par exemple, vous pourriez souhaiter que le déclencheur ne se déclenche qu'une seule fois ou vous pourriez encore souhaiter que le déclencheur ne se déclenche que si une condition définie se produit. Vous avez quatre options :

1. UNE FOIS. Le déclencheur ne sera exécuté qu'une fois et une seule, une fois la condition évaluée à vrai. Une fois vraie, la condition est effacée de la mémoire. Par exemple, si vous voulez un message uniquement la première fois où un appareil pénètre dans une zone, vous devez utiliser l'option UNE FOIS.

Comportement des déclencheurs :

Condition : Evaluée en continu jusqu'à être évaluée VRAIE, puis effacée de la liste des évaluations.

Action : Activer une fois, quand la condition est 'vraie'.

Exemple :

Vous souhaitez faire apparaître un groupe de soutien anti-aérien quand un autre groupe blindé est détruit.

- Ajoutez un déclencheur "UNE FOIS"
- Ajoutez une condition "Groupe mort" et sélectionnez le groupe blindé qui doit être détruit.
- Ajoutez un "Activer Groupe" et sélectionnez le groupe anti-aérien que vous souhaitez activer.

Le groupe à activer sera activé lorsque le premier groupe sera détruit. Astuce : Pensez à définir un délai de 23 heures au groupe anti-aérien afin qu'il reste inactif jusqu'à ce qu'il soit activé.

2. ACTION CONTINUE. Le déclencheur Action Continue vérifie la condition du déclencheur à chaque seconde. A chaque seconde où la condition est vraie, les actions associées sont effectuées; à chaque seconde où la condition est fausse, aucune action n'est effectuée.

Déclencheur - Comportement

Condition : Evaluer en continu.

Action : Répéter tout le temps tant que la condition reste à "vrai".

Exemple :

Vous souhaitez entendre une alarme (courte) après qu'un groupe d'unités soit entré dans une zone.

- Ajoutez un déclencheur "ACTION CONTINUE".
- Ajoutez une condition "Unité dans zone" et sélectionnez l'unité et la zone appropriée.
- Ajoutez une action "Son", sélectionnez le fichier <nnn-sound> dans l'explorateur de fichier son.

Le son va être alors joué toutes les secondes une fois que l'unité est entrée dans la zone.

3. CONDITION A BASCULE. Le déclencheur va effectuer l'ensemble d'actions à chaque fois que la condition du déclencheur est vérifiée et évaluée à vrai et que son état logique précédent était à faux. Par exemple, un tel déclencheur peut être utilisé pour afficher un message texte à chaque fois qu'une unité entre dans une zone de déclenchement. La première fois que l'unité entre dans la zone, l'action associée au déclencheur sera activée car la vérification précédente de la condition était à faux (il n'y avait pas d'unité dans la zone). Le déclencheur ne s'activera plus aussi longtemps que l'unité se trouve dans la zone, car la vérification précédente de la condition sera évaluée à vrai (l'unité reste dans la zone). Néanmoins, si l'unité sort de la zone et y rentre de nouveau, la condition aura une nouvelle fois basculé de faux à vrai et l'action associée au déclencheur sera activée.

Comportement des déclencheurs :

Condition : Evaluer en continu.

Action : Répétable, à chaque basculement de la condition de faux à vrai. Les actions seront effectuées encore au prochain changement d'état.

Exemple :

Vous souhaitez effectuer une action à chaque fois qu'une unité entre dans une zone. Ceci diffère d'une unité "étant dans une zone".

- Ajoutez un déclencheur "CONDITION A BASCULE".
- Ajoutez une condition "unité dans zone", sélectionnez l'unité et la zone à vérifier.
- Ajoutez une action "Message" du style "Une unité est en train de violer notre zone!"

A partir de maintenant, à chaque fois qu'une unité entre dans la zone, vous aurez affiché ce message une fois. L'unité devra quitter puis ré-entrer dans la zone pour faire afficher de nouveau ce message.

4. DEBUT DE MISSION. Le déclencheur ne sera vérifié qu'au début de la mission. Par exemple, si vous souhaitez définir plusieurs unités à activer de façon aléatoire, vous utiliserez cette option pour évaluer la condition et déterminer quelles unités sont incluses dans la mission en fonction d'un pourcentage défini.

Comportement des déclencheurs :

Condition : Evaluer une fois, au début de la mission.

Action : Effectuer une fois au début de la mission.

Exemple :

Vous souhaitez activer un groupe aléatoire au début de la mission.

- Ajoutez un déclencheur "DEBUT DE MISSION".
- Ajoutez une condition "ALEATOIRE" et réglez la sur 10%
- Ajoutez une action "Activer Groupe" et sélectionnez le groupe auquel vous voulez donner 10% de chances.

Champ NOM. Entrez manuellement le nom du déclencheur dans ce champ.

Champ EVENEMENT. Définir un évènement pour un déclencheur limite l'évaluation des conditions du déclencheur seulement si l'évènement défini se produit. Lorsqu'aucun évènement n'est défini, les conditions du déclencheur sont évaluées une fois par seconde tout a long du déroulement de la mission, à moins que ces derniers soient déjà expirés et retirés de la mémoire. Dans une misson avec beaucoup de déclencheurs, cela peut conduire à une utilisation considérable de cycles processeurs et affecter la performance du jeu. Définir des évènements sur des déclencheurs peut réduire la charge du processeur et aussi fournir des mécanismes uniques de déclenchement. Les évènements suivants sont disponibles :

- SUR DESTRUCTION. Les conditions du déclencheur sont évaluées lorsque une unité est détruite.
- SUR TIR. Les conditions du déclencheur sont évaluées lorsqu'une arme est mise à feu.
- SUR CRASH. Les conditions du déclencheur sont évaluées lorsqu'un joueur se crashe.
- SUR EJECTION. Les conditions du déclencheur sont évaluées lorsqu'un joueur s'éjecte.
- SUR RAVITAILLEMENT. Les conditions du déclencheur sont évaluées lorsqu'un joueur commence à se ravitailler en vol.
- SUR ARRET RAVITAILLEMENT. Les conditions du déclencheur sont évaluées lorsqu'un joueur arrête son ravitaillement en vol.
- SUR MORT DU PILOTE. Les conditions du déclencheur sont évaluées lorsqu'un joueur est tué.
- SUR CAPTURE DE BASE. Les conditions du déclencheur sont évaluées lorsqu'une base aérienne ou un FARP est capturé.
- SUR PRISE DE CONTROLE. Les conditions du déclencheur sont évaluées lorsqu'un joueur prend le contrôle d'un appareil.
- SUR PANNE. Les conditions du déclencheur sont évaluées lorsque l'appareil d'un joueur souffre d'une panne système.

Bouton CLONE. Utilisé pour créer une copie identique du déclencheur sélectionné dans la liste.

Flèches haut et bas. Utilisées pour déplacer un déclencheur vers le haut ou le bas de la liste.

Conditions

Une fois que vous avez créé un déclencheur, vous aurez alors besoin de définir les conditions qui gouvernent quand le déclencheur sera mis à vrai ou faux. Pour ceci, vous aurez besoin d'abord de cliquer sur le déclencheur pour lequel vous souhaitez définir les conditions en cliquant sur ce dernier depuis la liste des déclencheurs.

Bouton NOUVEAU. Pressez le bouton NOUVEAU afin de créer une nouvelle condition pour le déclencheur sélectionné. Veuillez noter que vous pouvez créer plusieurs conditions pour un seul déclencheur! Quand vous créez une nouvelle condition, vous aurez besoin de définir le TYPE et de définir les données additionnelles qui varient en fonction du TYPE. Chaque nouvelle condition que vous créez sera listée dans la liste du panneau des conditions.

Bouton EFFACER. Appuyez sur le bouton EFFACER pour retirer une condition de la liste. Vous devrez d'abord cliquer sur la condition que vous voulez retirer avant de presser sur le bouton EFFACER.

Champ déroulant TYPE. En utilisant ce champ déroulant, vous pouvez définir le type de condition pour le déclencheur. Il y a 50 types de conditions que vous pouvez utiliser. Ces conditions incluent :

- TOUTE LA COALITION DANS LA ZONE. En créant une zone de déclenchement, vous pouvez définir un déclencheur à vrai quand toute la coalition (appareils, véhicules, navires) se trouve à l'intérieur de cette zone de déclenchement. Une fois cette condition sélectionnée, deux nouveaux champs vont apparaître. Le menu déroulant COALITION vous permet de sélectionner la coalition qui, une fois dans la zone de déclenchement sélectionnée va définir la condition à vrai. Le menu déroulant ZONE listera toutes les zones de déclenchement en fonction des noms que vous leur avez attribués.
- **TOUTE LA COALITION HORS DE LA ZONE**. Cette condition fonctionne de la même manière que TOUTE LA COALITION DANS LA ZONE, mais la condition sera mise à vrai lorsque toutes les unités de la coalition sont en dehors de la zone définie.
- TOUT LE GROUPE DANS LA ZONE. En créant une zone de déclenchement, vous pouvez définir un déclencheur à vrai quand toutes les unités d'un groupe défini sont dans une zone de déclenchement définie. Le menu déroulant GROUPE vous permet de sélectionner le groupe qui, une fois à l'intérieur de la zone de déclenchement, va définir la condition à vrai. Le menu déroulant ZONE va lister toutes les zones de déclenchement que vous avez créées en fonction des noms que vous leur avez attribués.
- **TOUT LE GROUPE HORS DE LA ZONE.** Cette condition fonctionne de la même manière que TOUT LE GROUPE DANS LA ZONE, mais la condition sera mise à vrai lorsque toutes les unités du groupe se trouvent en dehors de la zone définie.
- **COALITION A L'AERODROME.** Si la coalition définie a capturé un aérodrome, l'action sera activée.

Tout aérodrome sans aucun appareil assigné au décollage ou à l'atterrissage et sans aucun véhicule au sol d'une quelconque coalition dans un rayon de 2000 mètres est considéré comme neutre. Toute unité au sol présente dans un rayon de 2000 mètres d'un aérodrome va capturer cet aérodrome pour la coalition de l'unité au sol. Si des unités terrestres de chaque coalition se trouvent dans un rayon de 2000 mètres de l'aérodrome, ce dernier est contesté et assigné à aucune coalition. Dans le cas d'unités terrestres armées d'une coalition présente dans un rayon de 2000 mètres d'un aérodrome au même moment que des unités terrestres non armées de l'autre coalition, la coalition des unités armées capturera l'aérodrome.

• **COALITION A L'HELIPORT.** Si la coalition définie a capturé le FARP, l'action sera activée

Note. Les règles de capture du FARP sont identiques aux règles de capture d'un aérodrome (voir ci-dessus).

- **MARQUEUR EGAL.** Cette condition vérifie que la valeur d'un marqueur défini est égale à une valeur définie.
- **MARQUEUR EGAL MARQUEUR.** Cette condition vérifie si la valeur d'un premier marqueur défini est égale à la valeur d'un autre marqueur défini.
- MARQUEUR EST FAUX. Cette condition sélectionnée, un champ MARQUEUR apparaît au-dessous. En utilisant soit les flèches droite ou gauche, soit en tapant dans le champ, définissez le numéro du marqueur qui, lorsque réglé à faux va définir la condition à vrai.
- MARQUEUR EST MOINS QUE. Cette condition sélectionnée, les champs MARQUEUR et VALEUR sont affichés dessous. En utilisant soit les flèches gauche ou droite, soit en tapant dans le champ, définissez le numéro du marqueur dont il faudra vérifier la valeur et la valeur du marqueur au-dessous duquel la condition du déclencheur deviendra vraie.
- **MARQUEUR EST MOINS QUE MARQUEUR.** Cette condition vérifiée si un marqueur défini a une valeur moindre qu'un autre marqueur défini.
- MARQUEUR EST PLUS QUE. Cette condition sélectionnée, les champs MARQUEUR et VALEUR sont affichés dessous. En utilisant soir les flèches gauche et droite, soit en tapant dans le champ, définissez le numéro du marqueur dont il faudra vérifier la valeur et la valeur du marqueur au-dessus de laquelle la condition du déclencheur deviendra vraie.
- **MARQUEUR EST VRAI.** Cette condition sélectionnée, un champ MARQUEUR apparaît dessous. En utilisant soit les flèches gauche et droite soit en tapant dans le champ, définissez le numéro du marqueur qui, une fois mis à vrai, définira la condition à vrai.
- **GROUPE VIVANT.** Cette condition sélectionnée, un menu déroulant GROUPE sera affiché dessous. Depuis cette liste, sélectionnez le groupe qui va activer le déclencheur tant qu'au moins une unité du groupe est vivante. Les groupes sont listés en fonction de leur nom depuis la fenêtre de placement des unités.
- **GROUPE VIVANT MOINS QUE.** Cette condition sélectionnée, une liste déroulante de GROUPE et le champ "%" sera affiché dessous. Depuis la liste GROUPE, sélectionnez le groupe qui va activer le déclencheur quand le nombre d'unités encore vivantes du groupe correspondra au pourcentage défini dans le champ "%".

Par exemple, si un groupe possède 10 unités et que vous avez entré 40%, le déclencheur s'activera quand 3 unités seront encore en vie.

- GROUPE MORT. Cette condition sélectionnée, un menu déroulant GROUPE apparaît dessous. Depuis la liste, sélectionnez le groupe qui va activer le déclencheur quand toutes les unités de ce groupe sont détruites (mortes). Les groupes sont listés en fonction de leur nom depuis la fenêtre de placement des unités.
- **SCORE MISSION SUPERIEUR A.** Si la coalition définie a un score supérieur à la valeur définie, l'action sera activée.
- **SCORE MISSION INFERIEUR A.** Si la coalition définie a un score inférieur à la valeur définie, l'action sera activée.
- **PARTIE DE LA COALITION DANS LA ZONE**. Le déclencheur sera mis à vrai si au moins une unité de la coalition apparaît à l'intérieur de la zone de déclenchement sélectionnée. Le menu déroulant COALITION vous permet de sélectionner la coalition

souhaitée. La liste déroulante ZONE liste toutes les zones de déclenchement que vous avez créé en fonction des noms que vous leur avez attribués.

- **PARTIE DE LA COALITION EN DEHORS DE LA ZONE.** Cette condition fonctionne de la même manière que PARTIE DE LA COALITION DANS LA ZONE, mais la condition sera mise à vrai si au moins une unité de la coalition se trouve en dehors de la zone définie.
- **PARTIE DU GROUPE DANS LA ZONE.** Le déclencheur sera mis à vrai si toute unité du groupe apparaît à l'intérieur de la zone de déclenchement sélectionnée. Le menu déroulant GROUPE vous permet de sélectionner le groupe. La liste déroulante ZONE listera toutes les zones de déclenchement que vous avez créé en fonction des noms que vous leur avez attribués.
- **PARTIE DU GROUPE EN DEHORS DE LA ZONE.** Cette condition marche de la même manière que PARTIE DU GROUPE DANS LA ZONE, mais la condition sera mise à vrai si toute unité du groupe se trouve en dehors de la zone.
- SCORE JOUEUR INFERIEUR A. Cette condition sélectionnée, un champ SCORE est affiché dessous. En utilisant soit les flèches gauche et droite, soit en tapant dans le champ, entrez le score en-dessous duquel la condition deviendra vraie.
- **SCORE JOUEUR SUPERIEUR A.** Cette condition sélectionnée, un champ SCORE est affiché dessous. En utilisant soit les flèches gauche et droite, soit en tapant dans le champ, entrez le score au-dessus duquel la condition deviendra vraie.
- **ALEATOIRE.** La condition aléatoire vous permet de définir un pourcentage de chances pour qu'une action assignée au déclencheur se produise. Utilisez les flèches gauche et droite ou tapez directement dans le champ pour ajuster la valeur. Cette valeur peut aller de 0 (aucune chance) à 100 (certain) en tant que pourcentage. L'action la plus courante pour laquelle vous utiliserez cette condition sera ACTIVER GROUPE. Cela permettra de donner un caractère aléatoire à l'apparition des unités dans la mission.
- **TEMPS INFERIEUR A.** Cette condition sélectionnée, le champ SECONDES est affiché dessous. En utilisant soit les flèches gauche et droite, soit en tapant dans le champ, entrez le temps en secondes à partir duquel la condition deviendra faux. Par exemple, si vous définissez une valeur de 120, la condition deviendra fausse deux minutes après le début de la mission.
- TEMPS SUPERIEUR A. Cette condition sélectionnée, le champ SECONDES est affiché dessous. En utilisant soit les flèches gauche et droite, soit en tapant dans le champ, entrez le temps en secondes à partir duquel la condition deviendra vrai. Par exemple, si vous définissez une valeur de 120, la condition deviendra vraie deux minutes après le début de la mission.
- TEMPS DEPUIS MARQUEUR. Une fois sélectionné, les champs MARQUEUR et SECONDES sont affichés dessous. En utilisant soit les flèches gauche et droite soit en tapant dans le champ, définissez le numéro du marqueur qui, une fois à vrai, mettra la condition à vrai dans le champ MARQUEUR. Dans le champ SECONDES, entrez le délai en secondes au bout duquel la condition sera mise à vrai une fois que le marqueur est mis à vrai.
- **UNITE VIVANTE.** Cette condition sélectionnée, un menu déroulant UNITE sera affiché dessous. Depuis cette liste, sélectionnez l'unité qui devra activer le déclencheur tant que cette dernière est vivante. Les unités sont listés en fonction de leur 'NOM D'UNITE" depuis la fenêtre de placement des unités.

- **UNITE ENDOMMAGEE.** Cette condition sélectionnée, un menu déroulant UNITE sera affiché dessous. Depuis cette liste, sélectionnez l'unité qui devra activer le déclencheur quand cette dernière est endommagée. Les unités sont listées en fonction de leur 'NOM D'UNITE' depuis la fenêtre de placement des unités.
- UNITE MORTE. Cette condition sélectionnée, un menu déroulant UNITE sera affiché dessous. Depuis cette liste, sélectionnez l'unité qui devra activer le déclencheur quand cette dernière est morte (détruite). Les unités sont listées en fonction de leur 'NOM D'UNITE" depuis la fenêtre de placement des unités.
- UNITE DANS ZONE MOBILE. Ce déclencheur vous permet d'attacher une zone de déclenchement à une unité, cette zone se déplacera avec l'unité assignée. Notez que la zone de déclenchement peut être placée d'importe où sur la carte mais sera en fait toujours rattachée en son centre à l'unité assignée dans le jeu. Cette condition sélectionnée, vous devez d'abord sélectionner l'unité à laquelle sera rattachée la zone de déclenchement en la sélectionnant depuis la liste déroulante UNITE ZONE. Ensuite, sélectionnez la zone de déclenchement qui sera rattachée à cette unité depuis la liste déroulante ZONE. Enfin, vous vous devez définir l'unité qui activera le déclencheur à vrai lorsque cette dernière entrera dans la zone de la zone unité. Pour cela, sélectionnez une unité dans la liste déroulante UNITE.
- UNITE DANS ZONE. Lors de la création d'une zone de déclenchement (discuté plus loin dans ce document), vous pouvez définir un déclencheur à vrai quand une unité définie entre dans une zone de déclenchement définie. Cette condition sélectionnée, deux nouveaux champs s'affichent. Le menu déroulant UNITE vous permet de sélectionner l'unité qui déclenchera la condition à vrai lorsqu'elle entrera dans la zone de déclenchement sélectionnée. Le menu déroulant ZONE listera toutes les zones de déclenchement que vous avez créées en fonction des noms que vous leur avez attribués.
- UNITE HORS DE LA ZONE MOBILE. Ce déclencheur vous permet d'attacher une zone de déclenchement à une unité, et cette zone se déplacera avec l'unité assignée. Notez que la zone de déclenchement peut être placée d'importe où sur la carte, mais sera en fait toujours rattachée en son centre à l'unité assignée dans le jeu. Cette condition sélectionnée, vous devez d'abord sélectionner l'unité à laquelle sera rattachée la zone de déclenchement en la sélectionnant depuis la liste déroulante UNITE ZONE. Ensuite, sélectionnez la zone de déclenchement qui sera rattachée à cette unité depuis la liste déroulante ZONE. Enfin, vous vous devez définir l'unité qui déclenchera le déclencheur à vrai lorsque cette dernière se trouvera en dehors la zone de la zone unité. Pour cela, sélectionnez une unité dans la liste déroulante UNITE.
- UNITE EN DEHORS DE LA ZONE. Cette condition fonctionne de la même manière que la condition UNITE DANS ZONE, mais la condition sera mise à vrai quand l'unité se trouvera en dehors de la zone définie.
- ALTITUDE UNITE SUPERIEURE A. Cette condition vous permet de définir une unité et une altitude en mètres (au-dessus de la mer). Si cette unité vole au-dessus de l'altitude définie, le déclencheur sera mis à vrai.
- ALTITUDE UNITE INFERIEURE A. Cette condition vous permet de définir une unité et une altitude en mètres. Si l'unité vole en-dessous de l'altitude définie, le déclencheur sera mis à vrai.
- **INCLINAISON UNITE DANS LIMITES.** Cette condition sélectionnée, une liste déroulante UNITE et les champs MIN et MAX seront affichés au-dessous. Depuis la

liste UNITE, sélectionnez l'unité qui activera le déclencheur quand son inclinaison sera comprise entre les limites MIN et MAX définies dans les champs correspondants. Notez que les valeurs négatives d'inclinaison indiquent une inclinaison à gauche et que les valeurs positives une inclinaison à droite.

- **CAP UNITE DANS LIMITES.** Cette condition sélectionnée, une liste déroulante UNITE et les champs MIN et MAX seront affichés dessous. Depuis la liste UNITE, sélectionnez l'unité qui activera le déclencheur à vrai lorsque l'unité aura un cap compris entre les limites MIN et MAX définies dans les champs correspondants.
- VIE UNITE INFERIEURE A. Cette condition sélectionnée, une liste déroulante UNITE et un "%" de vie seront affichés dessous. Depuis la liste UNITE, sélectionnez l'unité qui va activer le déclencheur à vrai quand le pourcentage de vie restant de cette dernière correspondra à la valeur définie dans le champ "%".
- ASSIETTE UNITE DANS LIMITES. Cette condition sélectionnée, une liste déroulante UNITE et les champs MIN et MAX seront affichés dessous. Depuis la liste UNITE, sélectionnez l'unité qui activera le déclencheur quand son assiette sera comprise entre les valeurs MIN et MAX définies dans les champs correspondants. Notez que les valeurs négatives correspondent à une assiette à piquer (nez vers le bas), les valeurs positives à une assiette à cabrer (nez vers le haut).
- VITESSE UNITE SUPERIEURE A. Cette condition vous permet de définir une unité et une vitesse indiquée en mètres par seconde. Si cette unité vole plus vite que la vitesse définie, le déclencheur sera mis à vrai.
- VITESSE UNITE INFERIEURE A. Cette condition vous permet de définir une unité et une vitesse indiquée en mètres par seconde. Si cette unité vole moins vite que la vitesse définie, le déclencheur sera mis à vrai.
- VITESSE VERTICALE UNITE DANS LIMITES. Cette condition sélectionnée, une liste déroulante UNITE et des champs MIN et MAX seront affichés dessous. Depuis cette liste UNITE, sélectionnez l'unité qui activera le déclencheur lorsque sa vitesse verticale en mètres par seconde sera comprise dans les limites MIN et MAX définies dans les champs correspondants.

Toutes les conditions présentant le préfixe "X" sont destinées à être utilisées dans la création de déclencheurs de cockpit dans des missions d'entrainement. Voir les descriptions ci-après.

Quand plusieurs conditions de déclencheurs sont définies, elles opèrent avec un opérateur "ET". En d'autres termes, toutes les conditions doivent être vraies pour que le déclencheur soit activé. Pour séparer les conditions avec un "OU", appuyez sur le bouton "OU" dans le panneau conditions. Dans ce cas, les conditions au-dessus ou en-dessous de l'opérateur "OU" activeront le déclencheur.

Bouton CLONE. Utilisé pour créer une copie identique de la condition sélectionnée dans la liste des conditions.

Flèches haut et bas. Utilisées pour déplacer une condition vers le haut ou vers le bas dans la liste des conditions.

Déclencher des Actions

Maintenant que vous avez défini la ou les règles qui permettront de déterminer quand un déclencheur est vrai ou faux, vous devez définir les actions qui en découleront.

Pour créer une ou plusieurs actions pour un déclencheur, cliquez sur le bouton Nouveau en bas de la fenêtre.

Une fois une nouvelle action créée, de nouvelles fonctions sont affichées en bas, dans le volet Actions :

NOUVEAU. Appuyez sur le bouton Nouveau pour créer une nouvelle action pour le déclenchement sélectionné. Notez que vous pouvez créer des actions multiples pour un seul déclencheur! Lorsque vous créez une nouvelle action, vous avez besoin de définir l'action et de définir des données supplémentaires qui varient en fonction de l'action. Chaque action que vous créez est répertoriée dans la liste du volet actions.

SUPPRIMER. Appuyez sur le bouton Supprimer pour supprimer une action dans la liste. Vous devrez d'abord cliquer sur l'action que vous souhaitez supprimer avant d'appuyer sur le bouton SUPPRIMER.

ACTION. En utilisant ce menu déroulant, vous pouvez définir une action si la règle associée devient vraie. Il ya 48 types d'actions que vous pouvez utiliser. Ces actions comprennent :

- **ACTION IA.** Une Action IA, définie préalablement dans le panneau ACTIONS DECLENCHEES des propriétés avancées du Groupe IA, sera activée. L'action désirée doit être sélectionnée dans le menu déroulant.
- **LANCER SCRIPT.** Lance un script LUA tel qu'entré dans le champ TEXTE.
- **LANCER FICHIER SCRIPT.** Lance le script LUA contenu dans le fichier indiqué dans le champ TEXTE.
- **FIN MISSION.** Si vous désirez que la mission se termine en fonction d'une ou plusieurs conditions, vous pouvez utiliser cette action. Cela peut permettre de terminer une mission lorsque tous les objectifs ont été accomplis. Dans le champ de texte, vous pouvez également entrer le texte qui apparaîtra quand un des camps aura gagné la mission.
- **EXPLOSION UNITE.** Avec cette action, sélectionnez une unite que vous désirez faire exploser. Vous pouvez utiliser le curseur pour déterminer la taille de l'explosion.
- **EXPLOSION.** Cette action peut être utilisée pour créer une explosion dans la mission en tant que résultat d'une action. Les trois valeurs que vous devez paramétrer sont le nom de la zone dans laquelle l'explosion aura lieu, l'altitude de l'explosion et sa taille.
- **DIMINUER MARQUEUR.** Cette action vous permet de diminuer la valeur d'un MARQUEUR. Utilisez le champ MARQUEUR pour choisir le numéro du MARQUEUR à modifier. Utilisez le champ VALEUR pour définir de combien réduire la valeur du MARQUEUR.
- **AUGMENTER MARQUEUR.** Cette action vous permet d'augmenter la valeur d'un MARQUEUR. Utilisez le champ MARQUEUR pour choisir le numéro du MARQUEUR à modifier. Utilisez le champ VALEUR pour définir de combien augmenter la valeur du MARQUEUR.
- **MARQUEUR OFF.** Cette action vous permet de régler un marqueur sur la valeur "faux". Utilisez le champ MARQUEUR pour choisir le numéro du MARQUEUR.

- **MARQUEUR ON.** Cette action vous permet de régler un marqueur sur la valeur "vraie". Utilisez le champ MARQUEUR pour choisir le numéro du MARQUEUR.
- MARQUEUR VALEUR ALEATOIRE. Cette action vous permet de définir un marqueur sur une valeur aléatoire. Utilisez les flèches gauche et droite pour définir le numéro du marqueur à modifier ou entrez directement la valeur dans le champ. Utilisez les champs LIM MIN VALEUR et LIM MAX VALEUR pour définir les valeurs minimales et maximales du MARQUEUR.
- ACTIVER GROUPE. Par défaut, les unités apparaissent automatiquement dans la mission une fois cette dernière commencée. Cependant, en utilisant l'action ACTIVER GROUPE, vous pouvez définir des groupes qui apparaitront en fonction de certaines conditions. En général, on utilise les règles suivantes pour régir ces déclenchement : TEMPS DEPUIS MARQUEUR, MARQUEUR VRAI, UNITE DANS LA ZONE et ALEATOIRE. IMPORTANT : POUR QU'UN GROUPE SOIT ACTIVE EN UTILISANT UNE CONDITION, VOUS DEVEZ PARAMETRER L'HORAIRE DE DEMARRAGE DU GROUPE EN DEHORS DU TEMPS PREVU POUR LA MISSION (PAR EXEMPLE, UN JOUR APRES LE DEBUT DE LA MISSION). Par exemple, si la mission démarre à 12 :00 :00/1 (heure de démarrage par défaut), vous pouvez prévoir le départ du groupe à 12 :00 :00/2.
- **IA GROUPE OFF.** Désactive l'intelligence artificielle de toutes les unités du groupe sélectionné. Le groupe arrêtera toutes les opérations de mouvement ou de détection et ne participera pas au combat.
- **IA GROUPE ON.** Active l'intelligence artificielle de toutes les unités du groupe sélectionné. Seulement possible après l'utilisation de l'AI GROUP OFF.
- **DESACTIVER GROUPE.** Pour pouvoir retirer un groupe d'une mission en cours de réalisation, vous pouvez utiliser cette action liée à une règle/condition. Lorsqu'elle est activée, le groupe spécifié disparaîtra de la mission.
- **MESSAGE GROUPE.** Affiche un texte personnalisé seulement à un groupe d'unités (utile pour le multijoueurs).
- **GROUPE REPRENDRE.** Cette action donne l'ordre à un groupe de reprendre son itinéraire initial.
- **SON GROUPE.** Joue un son personnalisé seulement à un groupe (utile pour le multijoueurs).
- **CHANDELLE ECLAIRANTE.** Pour les missions de nuit, vous pouvez utiliser cette action pour que des fusées éclairantes apparaissent dans une zone précise à une altitude définie. Vous pouvez l'utiliser pour simuler des tirs d'artillerie d'éclairage.
- CHARGER MISSION. C'est une action très utile qui vous permet de charger une nouvelle mission en multijoueurs, une fois certaines conditions remplies. De cette manière, vous pouvez avoir différentes missions chargées en fonction de ce qu'il se passe dans la mission. De cette façon, vous pouvez créer des campagnes multijoueurs. Fonctionne uniquement en multijoueurs.
- MESSAGE A TOUS. Pour qu'un déclencheur affiche un message texte à l'écran, vous pouvez utiliser cette action. Une fois l'action sélectionnée, un champ TEXTE apparaît. Entrez le message que vous souhaitez afficher. En dessous du champ TEXTE vous pouvez régler le temps en secondes pendant lequel le message restera affiché à l'écran.

- **MESSAGE A LA COALITION.** Cette action envoie un message texte seulement à la coalition définie. Comme pour l'action MESSAGE, vous pouvez entrer le texte à afficher et la durée d'affichage.
- **MESSAGE AU PAYS.** Cette action permet d'afficher un texte uniquement aux joueurs du pays défini. Comme pour l'action MESSAGE, vous pouvez entrer le texte à afficher et la durée d'affichage.
- **ACTIVER ANIMATION.** Active une animation (telle que la rotation d'une antenne radar) sur l'objet statique sélectionné.
- **EMPECHER SYNCHRO CONTROLES.** Ce déclencheur permet d'empêcher la synchronisation des commandes du cockpit avec les commandes du joueur tels que le joystick et la manette des gaz. Prévu pour la création de missions d'entrainement.
- AJOUT MENU RADIO. Cette action vous permet d'ajouter un menu radio personnalisé dans le menu radio du joueur. Entrez le message radio désiré dans le champ TEXTE RADIO. Dans le champ MARQUEUR, entrez le numéro du MARQUEUR qui sera activé lorsque le joueur sélectionnera ce message radio.
- **SUPPRIMER MENU RADIO.** Supprime un menu radio personnalisé créé plus tôt en utilisant l'action AJOUT MENU RADIO.
- TRANSMISSION RADIO. Permet à l'utilisateur de définir un fichier son à jouer ainsi que la position de l'émetteur, la puissance, la fréquence et la modulation de l'émission.
- **DEFINIR BRIEFING.** (Non implémenté pour l'instant).
- DEFINIR PANNE. Cette action est utilisée pour paramétrer une panne système pour l'appareil du joueur. Sélectionnez le système cible dans le menu PANNE. Réglez la probabilité de panne en pourcentage dans le champ PROBABILITE %. Définissez également la période de temps pendant laquelle la panne peut se produire une fois l'action déclenchée dans le champ PENDANT.
- FUSEE DE DETRESSE. Utilisez cette action pour avoir des fusées de signalisation (pistolet lance-fusées) tirées à partir d'une zone spécifiée. Vous pouvez également sélectionner la couleur de la fusée. Cela peut être une action utile aux unités alliées pour marquer leur emplacement afin d'éviter un tir ami.
- FUSEE DE DETRESSE SUR L'UNITE. Cela fonctionne de la même manière que l'action précédente, mais la fusée de détresse est tirée à partir de la position d'une unité spécifiée.
- FUMIGENE. Ce déclencheur permet de faire apparaitre un fumigène blanc dans la mission. Lorsqu'il est activé, un marqueur blanc apparaît dans la zone spécifiée et à l'altitude spécifiée. Cela peut être utile lors de la création de missions comprenant un contrôleur aérien avancé (FAC).
- **FUMIGENE SUR UNITE.** Cela agit de la même manière que l'action précédente, mais au lieu de se produire dans une zone spécifiée, le fumigène apparaîtra sur une unité spécifique.
- **SON POUR TOUS.** Cette action permet d'ajouter un fichier audio à jouer lors du déclenchement d'une action. C'est souvent utilisé en conjonction d'une action MESSAGE pour ajouter des messages vocaux avec sous-titres dans une mission. Une

fois l'action sélectionnée, un champ FICHIER apparaît avec un bouton OUVRIR. Appuyez sur le bouton « OUVRIR » pour sélectionner le fichier désiré (au format .wav ou .ogg) dans le navigateur de fichiers. Le nom du fichier audio est ensuite affiché dans le champ FICHIER.

- SON SUR COALITION. Cette action permet de jouer un fichier audio seulement à une coalition prédéfinie. Une fois l'action sélectionnée, un champ FICHIER apparaît avec un bouton OUVRIR. Appuyez sur le bouton « OUVRIR » pour sélectionner le fichier désiré (au format .wav ou .ogg) dans le navigateur de fichiers. Le nom du fichier audio est ensuite affiché dans le champ FICHIER.
- **SON POUR PAYS.** Cette action permet de jouer un fichier audio uniquement aux participants d'un pays.
- **DEBUT ATTENTE JOUEUR.** Cette action attend que le joueur appuie sur la barre espace. Une fois pressée, l'action paramètre le marqueur tel que défini dans l'éditeur.
- ARRET ET DEPLOIEMENT SUIVANT TEMPLATE. Cette action demande à un groupe IA de stopper sa route et de se déployer tel que défini par le template de formation (par exemple, le déploiement d'un groupe d'artillerie sur une position). Pour créer un template personnalisé, référez-vous au panneau des Templates dans la barre d'outil de l'éditeur.
- **ARRET ATTENTE JOUEUR.** Cette action arrête d'attendre que le joueur appuie sur la barre d'espace.

Cette action peut être utile lors de la création de scénarios où le joueur commande des groupes IA pour effectuer certaines actions telles qu'avancer ou tenir la position. Cela peut être réalisé en liant l'action IA désirée avec le numéro du marqueur du message radio correspondant.

- **IA UNITE OFF.** Désactive l'IA d'une unité. Elle stoppe alors tout mouvement, capteurs et ne participera plus au combat.
- **IA UNITE ON.** Active l'IA de l'unité sélectionnée. Seulement possible après l'utilisation de l'action IA UNITE OFF.

Toutes les actions commençant par un "X" sont prévues pour être utilisées afin de créer des déclencheurs cockpits lors de missions d'entrainement. Elles sont décrites dans la partie suivante.

Guide des déclencheurs dans le Cockpit

Les déclencheurs cockpits utilisés dans les modules du simulateur ED permettent au créateur de la mission de créer une grande variété de déclencheurs pour évaluer l'état des instruments et des boutons du cockpit. Ces données peuvent être utiles pour l'instruction du joueur en utilisant des messages audios ou textuels ainsi que la mise en surbrillance d'éléments du cockpit en 3D.

Même si les déclencheurs cockpits sont considérés comme un outil pour les développeurs, la plupart de leurs fonctionnalités sont accessibles au joueur. Il y a quelques exemples, cependant, qui demandent l'utilisation de la console, désactivée dans les versions publiques du jeu.

Les déclencheurs cockpits sont utilisés de la même manière pour tous les appareils DCS. Un nombre de scripts (.lua) sont utilisés pour obtenir des données utilisées par les déclencheurs.

Chaque appareil DCS contient un ensemble de fichiers scriptés dans leur dossier spécifique, que l'on peut trouver dans X :\Game Directory\Scripts\Aircrafts. Les fichiers .lua utilisés par les déclencheurs cockpits sont référencés ci-dessous. Pour alléger la charge de travail de l'éditeur de mission qui travaille avec les déclencheurs cockpits, un guide des arguments du cockpit a été préparé pour le cockpit du A-10C et peut être trouvé ici : http://files.digitalcombatsimulator.com/en/84654/

Les fichiers .LUA ne doivent être ouverts qu'avec un éditeur approprié, tel que Notepad++. Lorsque l'on travaille avec les scripts, la fonction de recherche [CTRL+F] peut être très utile pour retrouver des portions de code.

CONDITIONS

ARGUMENT COCKPIT DANS LA PLAGE. La position de chaque contrôle du cockpit et des instruments est définie par un ID spécifique et une plage de valeurs valides. Ce déclencheur vérifie que l'argument cockpit défini est dans une plage de valeur donnée. Ceci est principalement utilisé pour évaluer l'état d'un interrupteur ou d'un bouton qui peut prendre des valeurs discrètes (telles que '0' pour off et '1' pour on ou des valeurs décimales entre 0 et 1 pour les sélecteurs à positions multiples). Cependant, il peut aussi être utilisé pour évaluer la position de l'aiguille d'un instrument tel que la vitesse indiquée ou la vitesse verticale, etc.

- Argument défini l'ID de l'argument cockpit à vérifier. Les éléments cliquables du • cockpit (interrupteurs, boutons, sélecteurs, etc.) sont définis dans Scripts\Aircrafts\Aircraft Name\Cockpit\clickabledata.lua. Les éléments non-cliquables du cockpit sont décrits dans Scripts\Aircrafts\Aircraft Name\Cockpit\mainpanel init.lua. La variable « arg » décrit l'ID de l'argument. La variable « arg_value » décrit l'incrément à chaque mouvement de l'argument. La variable « arg limit » définit la limite de la plage de mouvement de l'argument.
- **MIN** Règle la valeur minimale de l'argument, pour qu'il satisfasse la condition et exécute le déclencheur. La plage de valeur valide est -1 à 1.
- **MAX** Règle la valeur maximale de l'argument, pour qu'il satisfasse la condition et exécute le déclencheur. La plage de valeur valide est -1 à 1.

Note : afin d'évaluer correctement la valeur d'un argument, entrez des valeurs MIN et MAX qui contiennent la valeur désirée. Par exemple, pour évaluer un argument égal à « 0.5 », entrez « 0.49 » pour le MIN et « 0.51 » pour le MAX.

SURBRILLANCE COCKPIT EST VISIBLE. Vérifie si un élément apparaît en surbrillance dans le cockpit. A chaque élément en surbrillance est assigné un ID par l'éditeur de mission. Ce déclencheur vérifie si un élément est affiché en surbrillance ou non.

• **ID** – **d**éfinit la valeur de l'ID de l'élément cockpit à vérifier (tel que défini par l'action déclenchée SURBRILLANCE ELEMENT/INDICATION/POINT COCKPIT).

TEXTE INDICATION COCKPIT EST EGAL A (nécessite la console) – Vérifie le contenu d'une chaîne de caractère digitale d'un élément du cockpit. Les indicateurs digitaux du cockpit sont identifiés par un numéro ID dans les fichiers .LUA. Chaque indicateur affiche un ensemble d'éléments d'affichage. Ce déclencheur évalue si un élément spécifique d'affichage d'un élément du cockpit correspond à la chaîne de caractère spécifiée. C'est une méthode très utile pour évaluer si les paramètres avioniques corrects sont paramétrés sur les affichages digitaux.

- ID Indicateur Définit la valeur de l'ID de l'élément cockpit qui contient l'élément d'affichage désiré. Les ID d'indicateurs sont décrits dans Scripts\Aircrafts\Aircraft Name\Cockpit\device_init.lua. Pour localiser rapidement un ID dans le fichier .LUA, effectuez une recherche pour le terme « indicators ». Les ID des indicateurs commencent par '0' au début de la table et augmentent de 1 avec chaque indicateur dans la table. Par exemple, l'ID du HUD de l'A-10C est '5'.
- Nom Elem (Nom de l'élément) Définit le nom de l'élément d'affichage qui contient la chaîne de caractères désirée. Pour obtenir le nom d'un élément, lancez une mission avec la chaîne de caractère correctement affichée dans le cockpit, ouvrez la console et exécutez la commande "console.out(list_indication(n))" (ou `n' est l'ID désiré de l'indicateur). La console peut être activée en appuyant sur la touche "`" en jeu. La commande console.out(list_indication(n)) va lister tous les éléments d'affichage actuels avec leur chaînes associées pour l'indicateur désigné. Notez que les noms d'éléments doivent correspondre parfaitement, majuscules et espaces compris (des espaces peuvent être présents en tant que premier caractère du nom).
- Chaîne (non étiqueté) Définit la chaîne de caractère, qui satisfera la condition pour exécuter le déclencheur. Notez que la chaîne de caractère doit satisfaire parfaitement la chîine de caractère de l'élément d'affichage majuscules et espaces compris (des espaces peuvent être présents en tant que premier caractère du nom).

EXEMPLE : Pour régler un déclencheur sur le A-10C qui vérifie que le zoom du TAD est réglé sur 40 miles, entrez 1 pour l'ID de l'indicateur (MFD gauche), entrez "TAD_scale" comme nom d'élément d'affichage et entrez "40" comme chaîne de caractère voulue.

PARAM COCKPIT EGAL A (nécessite la console) – Vérifie pour le réglage du paramètre cockpit spécifié. Ce déclencheur évalue un nombre de paramètre cockpit spécialement créé pour le A-10C (tels que le niveau de zoom du TGP, le nom des points de passage, etc.).

- Param (paramètre) définit le nom du paramètre à vérifier. Pour obtenir le nom du paramètre, démarrez une mission avec le paramètre désiré d'actif, ouvrez la console et exécutez la commande "console.out(list cockpit params())". La console w*`″* peut être activée par la commande en ieu. La commande "console.out(list_cockpit_params())" affiche l'état actuel de tous les paramètres du cockpit.
- **Valeur** définit le réglage du paramètre, qui satisfera la condition pour exécuter le déclencheur. Notez qu'en fonction du paramètre, la valeur peut être numérique ou une chaîne de caractères.

PARAM COCKPIT DANS LA PLAGE (nécessite la console) – Vérifie que le paramètre cockpit désigné est bien dans la plage de valeur définie. Ce déclencheur évalue un nombre de paramètres spécialement créés (tels que le niveau de Zoom du TGP, le nom des points de passage, etc.).

- Param (paramètre) définit le nom du paramètre à vérifier. Pour obtenir le nom du paramètre, démarrez une mission avec le paramètre désiré activé, ouvrez la console et exécutez la commande "console.out(list_cockpit_params())". La console peut être activée par la commande "`" en jeu. La commande "console.out(list_cockpit_params())" affiche l'état actuel de tous les paramètres du cockpit.
- **MIN** Définit la valeur minimum du paramètre pour qu'il satisfasse la condition pour activer le déclencheur. Les valeurs valides sont comprises entre -1^9 et 1^9

• **MAX** – Définit la valeur maximum du paramètre pour qu'il satisfasse la condition pour activer le déclencheur. Les valeurs valides sont comprises entre -1^9 et 1^9

PARAM COCKPIT EGAL A UN AUTRE – Vérifie si la valeur du paramètre sélectionné est identique à un autre paramètre. Ce déclencheur peut être utilisé en conjonction avec l'action SAUVER PARAM COCKPIT COMME pour comparer des valeurs de paramètres à différents moments de la mission.

- Param (paramètre) définit le nom du paramètre à vérifier. Pour obtenir le nom du paramètre, démarrez une mission avec le paramètre désiré d'actif, ouvrez la console et exécutez la commande "console.out(list_cockpit_params())". La console peut être activée par la commande "`" en jeu. La commande "console.out(list_cockpit_params())" affiche l'état actuel de tous les paramètres du cockpit.
- **Param (paramètre)** définit le nom du second paramètre à évaluer.

Notez qu'un des deux paramètres de variables peut être un paramètre personnalisé sauvé en utilisant l'action SAUVER PARAM COCKPIT COMME.

ACTIONS

DEBUT ATTENTE JOUEUR – Commence à attendre que le joueur appuie sur la BARRE D'ESPACE pour régler le marqueur spécifié sur ON. Cela peut être un moyen utile de progresser dans une mission d'entrainement en attendant le signal de l'utilisateur. Utiliser cette action empêchera les commandes normalement attribuées à la barre d'espace (habituellement « faire feu »)

• **Marqueur** – Définit le numéro du marqueur à régler sur ON quand la BARRE D'ESPACE est pressée.

ARRET ATTENTE JOUEUR – Arrête d'attendre que le joueur appuie sur la BARRE D'ESPACE. Cela désactive l'action DEBUT ATTENTE JOUEUR.

SURLIGNER ELEMENT COCKPIT – active la mise en surbrillance de l'élément du cockpit spécifié (interrupteur, bouton, sélecteur, etc.)

- **ID** définit l'ID de la surbrillance. L'ID peut être utilisé par d'autres déclencheurs pour évaluer l'état ou désactiver la mise en surbrillance.
- Nom Elem (nom de l'élément) définit le nom du contrôle du cockpit à mettre en surbrillance. Les éléments cliquables du cockpit (interrupteurs, boutons, sélecteurs, etc.) sont décrits dans Scripts\Aircrafts\Aircraft Name\Cockpit\clickabledata.lua.
- **Taille du cadre** Définit la largeur de la zone surlignée en mètres. Un réglage à '0' adaptera automatiquement la zone à la forme de l'élément 3D du cockpit.

SURLIGNER INDICATION COCKPIT (nécessite la console) – active la mise en surbrillance de l'élément d'affichage digital sélectionné (tel que les éléments du HUD).

- **ID définit l'ID de la surbrillance.** L'ID peut être utilisé par d'autres déclencheurs pour évaluer l'état ou désactiver la mise en surbrillance.
- **ID Indicateur** Définit la valeur de l'ID de l'élément cockpit qui contient l'élément d'affichage désiré. Les ID d'indicateurs sont décrits dans Scripts\Aircrafts\Aircrafts\Aircraft Name\Cockpit\device_init.lua. Pour localiser rapidement un ID dans le fichier .LUA, effectuez une recherche pour le terme « indicators ». Les ID des indicateurs

commencent par '0' au début de la table et augmentent de 1 avec chaque indicateur dans la table. Par exemple, l'ID du HUD de l'A-10C est '5'.

- Nom Elem (nom de l'élément) définit le nom de l'élément d'affichage à surligner. Pour obtenir le nom de l'élément, démarrez une mission où l'élément désiré est affiché dans le cockpit, ouvrez la console et exécutez la commande "console.out(list_indication(n))" (où 'n' est l'ID de l'indicateur désiré). La console peut être activée en utilisant la commande "`" en jeu. La commande console.out(list_indication(n)) liste tous les éléments de l'indicateur sélectionné.
- **Taille du cadre** définit la largeur de la zone en surbrillance en mètres.

SURLIGNER POINT COCKPIT – définit une zone de surbrillance centrée aux coordonnées 3D spécifiées. Cette action permet de spécifier les dimensions de la zone en 3D ce qui peut être utile pour créer des zones en surbrillance « plates » en 2D sur les panneaux d'instruments.

- **ID** définit l'ID de la surbrillance. L'ID peut être utilisé par d'autres déclencheurs pour évaluer l'état ou désactiver la mise en surbrillance.
- **X (fwd/aft)** définit la position de la zone en surbrillance sur l'axe X (avant/arrière) du cockpit en mètres.
- **Y** (**up/dn**) définit la position de la zone en surbrillance sur l'axe Y (haut/bas) du cockpit en mètres.
- **Z (rgt/lft)** définit la position de la zone en surbrillance sur l'axe Z (droite/gauche) du cockpit en mètres.
- Cadre dim, X définit la largeur de la zone de surbrillance suivant l'axe X en mètres.
- Cadre dim, Y définit la largeur de la zone de surbrillance suivant l'axe Y en mètres.
- Cadre dim, Z définit la largeur de la zone de surbrillance suivant l'axe Z en mètres.

SAUVER PARAM COCKPIT COMME (nécessite la console) – Sauve la valeur actuelle d'un paramètre cockpit spécifié en tant que nouveau paramètre. Ce déclencheur permet de sauver l'état d'un paramètre pour y revenir plus tard dans la mission.

- Source définit le nom du paramètre pour lequel la valeur va être sauvée. Pour obtenir le nom du paramètre, démarrez une mission avec le paramètre désiré d'actif, ouvrez la console et exécutez la commande "console.out(list_cockpit_params())". La console peut être activée par la commande "`" en jeu. La commande "console.out(list_cockpit_params())" affiche l'état actuel de tous les paramètres du cockpit.
- **Destination** définit le nom du nouveau paramètre sous lequel sera sauvé la valeur du paramètre source pendant la durée de la mission.

EFFECTUE ACTION CLIQUABLE COCKPIT – change la position d'un élément du cockpit sur une position prédéfinie. Ce déclencheur peut être utilisé pour forcer l'état d'un contrôle du cockpit (par exemple pour enclencher le mode de pilotage automatique).

• **Element Cockpit** – définit l'ID de l'élément cockpit à modifier. Les ID des éléments du cockpit sont définis dans Scripts\Aircrafts\Aircraft Name\Cockpit\devices.lua. Les

ID commencent à '1' en haut de la table et augmentent de 1 pour chaque nouvel élément dans la table. Par exemple, l'ID du pilote automatique est '38'.

- Commande Définit la valeur de la commande pour le contrôle spécifié, en démarrant avec une valeur de base à 3000. Les valeurs des commandes sont décrites dans Scripts\Aircrafts\Aircraft Name\Cockpit\clickabledata.lua en utilisant l'argument "device_commands.Button_n" (ou 'n' est la valeur de commande souhaitée). Pour repérer rapidement une commande dans le fichier .LUA, effectuez une recherche pour le terme approprié (tel que « autopilot » ou « MFCD »). Par exemple, la commande pour enclencher le pilote automatique dans le A-10C est scripté en tant que "device_commands.Button_2". En tant que tel, il devra être entré dans le champ Commande par la valeur 3002.
- Valeur Définit la valeur de l'argument (position du contrôle dans le cockpit). Les arguments des contrôles sont décrits dans Scripts\Aircrafts\Aircraft Name\Cockpit\clickabledata.lua. La variable « arg » décrit l'ID de l'argument (pas nécessairement pour ce déclencheur). La variable « arg_value » définit l'incrément de chaque mouvement de l'argument. La variable « arg_limit » définit les limites du mouvement de l'argument.

SUPPRIMER SURBRILLANCE COCKPIT – Enlève le cadre de surbrillance spécifié.

• **ID** – Définit l'ID de l'élément de surbrillance à enlever.

REGLER COMMANDE – Envoie la commande de jeu spécifiée.

 Commande – Définit l'ID de la commande à envoyer. Les ID des commandes peuvent être obtenus dans l'écran Options de Jeu > Contrôles en survolant la description de la commande avec la souris (côté gauche de l'écran). The fonction peut être activée dans Mission Editor/Mission Editor.lua en changeant la ligne "OPTIONS_ADD_COMMAND_CODES_TO_TOOLTIP" de « false » à « true ».

REGLER COMMANDE AVEC VALEUR – Envoi la commande de jeu spécifiée avec la valeur indiquée.

- Commande Définit l'ID de la commande à envoyer. Les ID des commandes peuvent être obtenus dans l'écran Options de Jeu > Contrôles en survolant la description de la commande avec la souris (côté gauche de l'écran). The fonction peut être activée dans Mission Editor/Mission Editor.lua en changeant la ligne "OPTIONS_ADD_COMMAND_CODES_TO_TOOLTIP" de « false » à « true ».
- Valeur Définit la valeur sur laquelle régler la commande.

DEBUTER ATTENTE EVENEMENT COCKPIT – Attend qu'un évènement spécifique du cockpit se produise pour régler le marqueur spécifié sur ON.

- **Evènements** Définit le nom de l'évènement à attendre. A l'heure actuelle, les évènements suivants sont scriptés dans le moteur du jeu :
 - "setup_HMS"
 - "setup_NVG"
 - "DisableTurboGear"
 - "GroundPowerOff"
 - "EnableTurboGear"
 - "GroundPowerOn"

- "OnNewNetHelicopter"
- "initChaffFlarePayload"
- "switch_datalink"
- "OnNewNetPlane"
- "WeaponRearmFirstStep"
- "WeaponRearmComplete"
- "initChaffFlarePayload"
- o "repair"
- "LinkNOPtoNet"
- "UnlinkNOPfromNet"
- **Marqueur** définit le numéro du marqueur à régler sur ON lorsque l'évènement spécifié se produit.

DEBUTER ATTENTE COMMANDE – Attend que la commande spécifié soit active pour régler le marqueur souhaité sur ON.

- Commande Définit l'ID de la commande à envoyer. Les ID des commandes peuvent être obtenus dans l'écran Options de Jeu > Contrôles en survolant la description de la commande avec la souris (côté gauche de l'écran). La fonction peut être activée dans Mission Editor/Mission Editor.lua en changeant la ligne "OPTIONS_ADD_COMMAND_CODES_TO_TOOLTIP" de « false » à « true ».
- Marqueur définit le numéro du marqueur à régler sur on lorsque l'évènement spécifié se produit.
- **Compteur** Définit le nombre de fois que la commande doit être activée avant que le marqueur ne soit réglé sur ON.
- Val Lim Min Définit la valeur minimum de la commande.
- Val Lim Max Définit la valeur maximum de la commande.

EMPECHER SYNCHRONISATION CONTROLES – Ce déclencheur peut être utilisé au début d'une mission pour désactiver la synchronisation des commandes avec la position réelle des commandes sur le matériel du joueur (joystick par exemple). Si le joueur a activé la synchronisation des commandes dans le menu Options > Divers, cela peut avoir un impact négatif en réglant automatiquement certains contrôles sur une position différente de la position par défaut au démarrage de la mission.

Exercice pratique sur les Déclencheurs

Maintenant que nous avons passé en revue les mécanismes du système des déclencheurs, nous allons créer une mission simple et la scénariser à l'aide de cet outil. Dans cette mission, nous allons faire ceci :

- 1. Le joueur volera vers la zone de combat, et quand il arrivera à proximité de cette zone, l'artillerie alliée bombardera une position ennemie.
- 2. Le joueur approchant de la zone de combat, il recevra un message du Contrôle Aérien Avancé sur les cibles à traiter.
- 3. Quand le joueur aura détruit les unités blindées ennemies, les forces terrestres alliées avanceront.
- 4. Quand les forces alliées auront atteint leur objectif, elles préviendront le joueur du succès de la mission par radio.

La première chose que nous allons faire est de définir des zones de déclenchement. Ainsi, nous allons créer trois zones différentes et trois déclencheurs : nous allons les appeler Début Artillerie, Message FAC et Succès Mission, puis nous allons affecter un type « UNE FOIS » à chacun des déclencheurs.

TR.	IGGERS	
	ONCE (Start	Artillery)
Ľ	ONCE (FAC M	lessage)
	ONCE (Missie	on Success)
L		
L		
L		
L		
L		
L		
L		
	-	
	NEW	DELETE
		ONCE 👻
		Charle Artillians
	APIE:	Start Artiflery

Nous allons maintenant définir les règles et les actions pour chacun de ces déclencheurs.

Pour le déclencheur Début Artillerie, nous allons créer une règle du type UNITE DANS ZONE. Dans le champ UNITE, nous sélectionnerons l'avion du joueur et dans le champ ZONE, nous choisirons la zone Début Artillerie. Cette zone aura été créée avec le l'outil de création de zone de déclenchement dont nous parlerons plus tard.

TRIGGERS		×
		ACTIONS
ONCE (Start Artillery) ONCE (FAC Message) ONCE (Mission Success)	UNIT INSIDE ZONE (Player, Start Artillery)	ACTIVATE GROUP (Arty-01)
NEW DELETE	NEW	NEW
NAME: Start Artillery		

Pour définir l'action, nous appuierons sur NOUVEAU et choisirons ensuite ACTIVER GROUPE en tant qu'action. Ceci fait, nous choisirons le GROUPE Artillerie-01. Comme il s'agira d'un groupe activé, nous devrons régler son Horaire de départ après l'heure prévue de démarrage de la mission.

Nous allons ensuite programmer « Message FAC ». Nous devrons sélectionner le déclencheur « Message FAC » dans la liste et cliquer sur le bouton Nouveau de la zone REGLES. Nous choisirons à nouveau un type UNITE DANS ZONE et le Joueur comme UNITE. Cependant, cette fois-ci, nous choisirons la ZONE Message FAC.

Pour l'action, nous voulons à la fois un message texte et un message audio. Nous allons donc d'abord presser le bouton NOUVEAU de la zone ACTIONS et vérifier que l'ACTION par défaut est bien MESSAGE. Il faudra ensuite entrer le texte du message dans la boite TEXTE.

TRIGGERS		×
ONCE (Start Artillery)	UNIT INSIDE ZONE (Player, FAC Message)	MESSAGE (2 1 this is dragon. Enemy armo
ONCE (FAC Message)		SOUND (Thunder.ogg)
ONCE (Mission Success)		
		4
NEW DELETE	NEW DELETE	NEW DELETE
TYPE: ONCE	TYPE: UNIT INSIDE ZONE V	ACTION: MESSAGE
NAME: FAC Message	UNIT: Player ZONE: FAC Message	TEXT: 2 1 this is dragon. Enemy armor heading 092 for 10 east of river.
		SECONDS: 10

Nous allons ensuite devoir créer une deuxième action pour ce déclencheur. Nous choisirons cette fois un TYPE SON. Il faudra ensuite presser le bouton OUVRIR et utiliser l'explorateur de fichiers pour choisir le fichier audio à jouer.

Le troisième ensemble déclencheur-zone-règle-action que nous allons créer va être pour le message Succès Mission. Il sera activé lorsque les forces alliées atteindront leur objectif. L'objectif sera défini par la zone de déclenchement que nous avons déjà créée.

Nous allons ensuite créer une règle de type UNITE DANS ZONE. Pour l'UNITE nous choisirons une des unités blindées alliées (BTR-01) et pour la ZONE, ce sera l'objectif.

TRIGGERS		×
ONCE (Start Artillery)	UNIT INSIDE ZONE (BTR-01, Objective)	MESSAGE (Mission success, we have reac
ONCE (FAC Message)		SOUND (Track.ogg)
ONCE (Mission Success)		
NEW DELETE	NEW DELETE	NEW DELETE
TYPE: ONCE	TYPE: UNIT INSIDE ZONE	ACTION: MESSAGE
NAME: Mission Success	UNIT: BTR-01	TEXT: Mission success, we have reached the objective.
		SECONDS: 10

Pour ce qui est des actions, nous souhaitons un message texte et audio. Nous allons donc presser le bouton NOUVEAU de la zone ACTIONS et vérifier que l'action MESSAGE est bien sélectionnée par défaut. Il faudra ensuite entrer le texte du message dans le champ TEXTE. Nous allons ensuite devoir créer une deuxième action pour ce déclencheur. Nous choisirons cette fois un SON. Il faudra ensuite presser le bouton OUVRIR et utiliser l'explorateur de fichiers pour choisir le fichier audio à jouer.

TRIGGERS	CONDITIONS	*
ONCE (Start Artillery) ONCE (FAC Message) ONCE (Mission Success) ONCE (Advance)	GROUP DEAD (Objective-01)	ACTIVATE GROUP (BTR-01)
NEW DELETE TYPE: ONCE NAME: Advance	NEW	NEW DELETE ACTION: ACTIVATE GROUP GROUP: BTR-01

Le déclencheur que nous allons maintenant créer est celui qui va permettre aux forces alliées d'avancer vers leur objectif une fois la menace adverse détruite. Dans ce but, Nous allons créer un nouveau déclencheur de type UNE FOIS et l'appeler Avancer. Ensuite, nous devons créer une nouvelle règle du type GROUPE MORT. Pour le champ UNITE, nous allons choisir les unités ennemies qui bloquent le passage (Objectif-01). Concernant les actions, nous allons en CREER une de type ACTIVER. Dans le champ GROUPE, nous allons choisir la force armée alliée qui s'activera alors et avancera jusqu'à son objectif quand les forces ennemies auront été détruites. Rappelez-vous que nous avions dû régler l'horaire de départ des forces terrestres alliées (BTR-01) à une heure postérieure à l'horaire de début de mission.

Le dernier déclencheur que nous allons créer servira à assigner une probabilité apparaître à une unité de défense aérienne ennemie. Nous allons donc créer un déclencheur de type UNE FOIS et l'appeler DCA Aléatoire. Ensuite, nous allons créer une nouvelle règle du type ALEATOIRE. Dans le champ %, nous choisirons 50 (50%).

TRIGGERS					×
ONCE (Start Art	illery)	RANDOM (50)		ACTIVA	ATE GROUP (AAA)
ONCE (FAC Mes	sage)				
ONCE (Mission	Success)				
ONCE (Advance	,				
ONCE (Kandolii	AAA)				
			_		
NEW	DELETE	NEW	DELE	TENEW	DELETE
	ONCE	TYPE:	RANDOM	▼ ACTION:	ACTIVATE GROUP
	Random AAA	%	∢ ▶ 50	GROUP:	AAA

Pour définir l'action, nous allons créer une nouvelle action de type ACTIVER GROUPE. A partir du menu déroulant, nous allons sélectionner une unité de défense aérienne ennemie que nous aurons créée plus tôt dans la mission AAA. A noter que dans la fenetre des placement d'unité, il est possible de définir si l'unité est visible ou non avant son activation. Définir les objectifs de la mission



Lorsque le simulateur évalue la réussite d'une mission, il utilise le total des points affectés par le créateur de celle-ci. Si le total des points à la fin de la mission est inférieur ou égal à 49, la mission est un échec; si le total est égal à 50 la mission est nulle. Enfin, si le total est supérieur ou égal à 51, la mission est un succès. Ce total de points est aussi utilisé pour définir quelle étape et quelle mission viendront ensuite dans une campagne.

Le système de règles utilisé pour le système de Déclencheurs est aussi utilisé pour la définition des objectifs. Dans la fenêtre des Objectifs, la liste de tous les objectifs créés est

affichée dans la zone du haut. Lorsqu'un Objectif est sélectionné en cliquant dessus, ses règles sont affichées dans la zone du bas.

		MISSION GOALS	×
Liste d'objectifs]	AAA Destroyed	(25, BLUE)
]	NEW D	ELETE
		SCORE:	25
Conditions de victoire]	CONDITIONS GROUP DEAD (A	AA)
sélectionnées]		
		NEW DI	LETE
		TYPE: GROUP D	EAD -
		GROUP: AAA	_

Pour créer un nouvel objectif, cliquez sur le bouton NOUVEAU sous le panneau OBJECTIF MISSION. A partir de là, vous pourrez utiliser les cinq fonctions suivantes sous la liste :

- **Bouton NOUVEAU.** Pressez ce bouton pour ajouter un nouvel objectif à la liste.
- **Bouton SUPPRIMER.** Pour retirer un objectif de la liste, sélectionnez-le puis cliquez sur le bouton SUPPRIMER.
- **NOM.** Tapez ici le nom que vous souhaitez affecter à l'objectif. Ce nom, ainsi que le score et l'affectation d'un objectif seront affichés dans la liste des objectifs.
- **SCORE.** Chaque objectif peut se voir affecter un score en points, soit à l'aide des boutons gauche et droit ou alors en l'entrant à la main dans ce champ.

Le menu déroulant en bas vous permet de définir à qui iront les points définis ci-dessus. Il existe trois options :

- **MODE SOLO.** Ce réglage est utilisé pour les missions pour joueur solo et les points ne sont attribués qu'au joueur.
- **ROUGE.** Un objectif affecté à ROUGE verra ses points décernés au camp ROUGE.
- **BLEU.** Un objectif affecté à BLEU verra ses points décernés au camp BLEU.

Une fois qu'un objectif a été créé, vous devez cliquer sur le bouton NOUVEAU sous la zone des règles pour déterminer les règles sur lesquelles l'objectif sera basé. La création de ces règles se fait de la même manière que pour celles des déclencheurs :

Bouton NOUVEAU. Pressez le bouton NOUVEAU pour définir une nouvelle règle. Quand vous créez une nouvelle règle, vous avez besoin de lui assigner un TYPE et de définir plusieurs autres données qui varient en fonction du TYPE choisi.

Bouton SUPPRIMER. Pressez le bouton SUPPRIMER pour retirer une règle de la liste. Vous devrez d'abord cliquer sur la règle pour la sélectionner.

Menu TYPE : A l'aide du menu déroulant, vous pouvez définir les conditions d'accomplissement de la mission.

Commandants du champ de bataille



Le bouton des Commandants du champ de bataille ouvre le panneau correspondant dans l'éditeur de mission. Ce panneau vous permet de définir plusieurs rôles pour les missions solo ou multijoueurs.

BATTLEFIELD COMMA	NDERS	×
PILOT CAN CONTR	OL VEHICLE	
MISSION/MULTIPLAYE	R ROLES	
	Rad	
GAME MASTER		I → 0
GAME MASTER GROUND FORCE CM		
GAME MASTER GROUND FORCE CM JTAC		

PILOTE PEUT CONTROLER VEHICULE. Cette case à cocher active/désactive la possibilité pour un joeuur assigné à un appareil d'ordonner un mouvement ou de désigner une cible aux groupes IA au sol via la carte F10 pendant la mission. Si vous créez une mission solo, vous voudrez probablement autoriser cela.

ROLES MULTIJOUEURS (ROUGE, BLEU). Cette table définit le nombre de slots ouvers dans une mission multijoueurs pour chaque coté :

 Maitre du jeu. Cela permet au joueur d'observer et de joueur en tant que JTAC ainsi que de contrôler les unités des deux côtés. Le Maître du jeu peut voir toutes les unités. En tant que maître du jeu, vous pouvez modifier de manière dynamique la bataille au sol pendant la mission.

Note 1 : Même s'il existe des rôle de maître du jeu pour les côtés Rouge et Bleu, les deux agissent de la même manière et les deux contrôles les unités des deux camps.

Note 2 : Pour une partie multijoueurs Humain vs. Humain, il vaut mieux ne pas activer de Maître du jeu.

- Commandant des forces terrestres (CM). Cela permet au joueur de contrôler stratégiquement les unités au sol en utilisant la vue carte F10. Cela inclut les systèmes de tirs indirects tels que l'artillerie et les lanceurs roquettes multiples. Cela permet aussi au joueur de prendre le contrôle des véhicules à la première personne, ainsi que d'utiliser les fonctions JTAC.
- JTAC. Cela permet de prendre le contrôles des véhicules à la première personne et d'utiliser les capacités de JTAC. Cependant, il n'est pas possible de contrôler les unités.
- **Observateur.** Le joueur ne peut pas jouer le rôle de JTAC ou contrôler les unités au sol, mais il a un accès illimité aux caméras pour observer l'action.

Une fois qu'une mission a été démarrée, chaque joueur choisira quel rôle jouer en utilisant la fenêtre Choisir Rôle. Une fois le rôle sélectionné, appuyez sur le bouton Démarrer.

Les appareils définis comme pilotables seront aussi listés.



Options de Mission



Les options de mission ont été précédemment décrites dans la section Barre système du manuel

Voler



Pressez le bouton avec la flèche bleue pour sortir de l'éditeur de mission et entrer dans le simulateur.

Planification de tâches pour les Groupes d'unités

Concepts Fondamentaux

La conception de missions consiste à créer des groupe d'unités, de planifier leurs routes et leurs tâches de combat, et de développer une atmosphère de champ de bataille dynamique en utilisant des évènements déclencheurs, la météo de la mission et le réglage de l'heure du jour.

Lors de la conception d'une mission, vous pouvez choisir une des deux approches basiques pour créer un scénario de bataille :

1. Simple : Placez et dirigez des groupes avec un minimum de réglages de la route par défaut et de l'assignation des tâches (les actions qui détermineront leur comportement seront automatiquement créées).

2. Avancé : Utilisez le panneau d'actions avancées du menu des propriétés du groupe pour un contrôle plus précis sur ces actions.

La première méthode ne demande qu'une utilisation minimale de l'interface pour créer des missions simples avec l'idée que les groupes IA agiront en général tel que envisagé par le créateur de mission, mais en utilisant des actions comportementales automatiques programmées dans les unités IA telles que la distance d'engagement, laquelle peut varier selon le type d'unité et sa tâche (dans le cas de groupes d'avions).

Néanmoins, les actions automatiques des IA générées par défaut peuvent ne pas toujours produire le résultat désiré. En particulier, si la mission fait appel à une action IA complexe comme par exemple attaquer seulement certains types d'unités dans différentes zones d'objectifs ou restreindre l'utilisation d'une arme particulière, qui , dans ce cas, pourra être effectuée de manière plus efficace en utilisant le panneau d'actions avancées afin de créer et configurer les actions du groupe plus en détail. Bien que plus long et plus complexe, cette méthode permet une bien plus grande flexibilité et un meilleur contrôle du comportement scripté des IA dans la mission.

Les actions sont ratachées aux différents comportements que le créateur de mission peut scripter afin qu'une IA remplisse la mission. Avant de décrire toutes les actions avancées en détail, vous devrez comprendre les termes suivants : Intelligence Artificielle (IA) du groupe, tâche, tâche en route, commande et options.

Les tâches et les tâches en route sont les premières actions de combat qui incluent un ensemble d'options différentes de visée et engagement pour lesgroupes air, sol et navals Par exemple, la tâche d'attaquer un groupe ennemi ou celle de faire office de FAC (Forward Air Controller) en fournissant des ordres d'engagement à une unité amie. Toutes les tâches et les tâches en route sont des actions qui s'executent sur une certaine période de temps. Les commandes sont des actions instantanées, comme régler la fréquence radio pour un groupe. Les options sont des règles ou des limitations imposées au groupe lors de l'éxecution de l'action.

Toutes les actions incluent un certain nombre de conditions que le créateur de mission peut régler afin de contrôler le début et la fin d'une action. Cela inclus le réglage de l'heure de la mission pour la mise en route et/ou la fin de la mission, la durée d'une action, l'état des déclencheurs (ON/OFF) ou des limitation imposées au groupe lors de l'exécution de ladite action

Intelligence Artificielle des Groupes (IA)

L'intelligence artificielle des groupes est un objet virtuel (représenté par l'unité leader d'un groupe) qui contrôle les unités du jeu ou les groupes d'unités. L'intelligence artificielle (IA) exécute les actions définies pour le group dans l'éditeur de mission. Ainsi, les objets suivent les règles comportementales programmées dans la simulation par les dévelopeurs. Néanmoins, son comportement peut aussi être ajusté par le créateur de la mission en utilisant les options des tâches disponible dans le panneau d'actions avancées. Veuillez noter que les actions sont définies pour le groupe entier et non pas individuellement pour chaque unité du groupe.

En définissant la route du groupe, le créateur de mission peut ajouter ou éditer les actions à effectuer par le groupe à chaque point de passage (waypoint ou WP) de la route. Les actions associées à un WP donné sont activées une fois que le groupe à atteint ce WP. Les actions sont exécutées séquentiellement basé sur leur ordre et/ou le niveau des priorités.La priorité est fixée par un nombre entier, 0 (zéro) étant la veleur ayant la plus haute priorité. Les actions peuvent aussi être définies dans le menu Déclencheurs (triggers) de l'éditeur de mission lorsqu'il s'agit d'activer ces dernières indépendamment des WP de la route.

Tâches

Les tâches sont liées à l'engagement au combat, le ciblage ou la manoeuvre. En définissant une tâche, le créateur de mission commande à l'IA d'effectuer une fonction de combat spécifique à un point également spécifique de la mission. Par exemple : orbiter sur place, engager un groupe ennemi, fournir une information de visée à d'autres groupes en tant que FAC. Les tâches on le niveau de priorité le plus élevé pour l'IA et sont généralement utilisées pour définir l'action principale d'un groupe sur un WP. L'IA exécutera plusieurs tâches à la fois en fonction de leur ordre et de leur niveau de priorité.

L'exécution d'une tâche peut être interrompue soit automatiquement par l'IA dans le jeu ou selon les conditions d'arrêt définies par le créateur de mission. Par exemple, l'IA cessera d'attaquer un groupe désigné de véhicules ennemis quand tous les vehicules du groupe sont détruits ou que le groupe IA a épuisé ses stocks de munitions. Alternativement, l'IA peut être forcée de cesser l'attaque en définissant une condition d'arrêt telle qu'une limite de durée de l'action.

Tâches En Route

Comme les tâches, les tâches en route sont des actions de combat qui impliquent des actions de visée ou d'engagement. Néanmoins, les tâches en route sont définies pour être actives tout au long de la route du groupe et peuvent être exécutées plusieurs fois et à de mulitples endroits tant que la condition d'exécution pour cette tâche en route est effective et que l'IA est en mesure d'effectuer cette dernière. Du coup, les tâches en route impliquent des interruptions périodiques de la navigation en route du groupe afin d'exécuter la tâche, comme par exemple attaquer des unités ennemies apparues et détectées le long de la route.

Alors que les tâches impliquent des cibles pré-réglées et connues, les tâches en route autorisent un certaine incertitude sur le type de cible et sa position. La phrase clef à garder en mémoire lors de l'utilisation de tâches en route est "Rechercher...". Cela signifie que les IA vont activement rechercher une cible et exécuter une attaque dans le cas où la cible est détectée.
Les tâches en route peuvent uniquement se terminer par une condition d'arrêt de tâche définie par le créateur de mission. Dans le cas contraire, une tâche en route sera active pour toute la durée de vie de l'unité IA dans la mission.

De nombreuses tâches en route peuvent être actives simultanément, néanmoins seulement une tâche en route peut être exécutée à la fois. Si les conditions pour plusieurs tâches en route sont vraies (par exemple, des groupes ennemis désignés dans deux tâches en route sont détectés en même temps), une seule tâche en route va être sélectionnée par l'IA pour être exécutée sur la base de son niveau de priorité.

Notez qu'une tâche aura toujours la plus haute priorité sur sa tâche en route concurrente (sauf si ce niveau de priorité a été réglé différemment par le créateur de mission). Du coup, une tâche en route peut être interrompue par une tâche puis poursuivie une fois cette dernière effectuée.

Commande

Une commande est une action de groupe instantanée qui est exécutée immédiatement à son activation. Par exemple, une commande de réglage de fréquence changera la fréquence de communication radio du groupe. Comme les tâches et les tâches en route, les conditions pour exécuter une commande peuvent être customisées par le créateur de mission et incluent la durée de la mission, l'état des "flags", la probabilité d'activation d'une commande et du script spécifique en langage LUA.

Options

Les options définissent les règles pour le groupe sur la durée de la mission, à moins qu'elles commencent et se finissent à un WP spécifique. Les options sont définies en utilisant les format : <variable>=<valeur>, comme par exemple Formation=Trail. En utilisant de telles options, le créateur de mission peut contrôler la façon dont l'IA utilise les senseurs et armes lors de l'exécution d'une action. Par exemple, l'option <Utilisation Radar> définie sur <Jamais> peut être utilisée pour scripter une interception en silence radar.

Toutes les actions peuvent être rattachées aux WP de la route ou être définies indépendamment de la route en utilisant les actions de tâches IA du menu Déclencheurs (triggers) de l'éditeur de mission. Dans ce dernier cas, l'action sera exécutée quand les règles des déclencheurs sont actives, contrairement au passage du WP.

Un aperçu plus détaillé de toutes les actions IA sera fourni ci dessous.

Panneau des marqueurs ("flags")

Les variables marqueur "flag" sous forme d'une case à cocher sont beaucoup utilisées pour activer/désactiver différentes options dans les panneaux du menu "Propriétés du groupe". Ne les confondez pas avec les règles de déclenchement FLAG ON/OFF du menu des déclencheurs de l'éditeur de mission. Imaginez ces variables comme des verrous.



En conclusion, les quelques étapes principales pour la création d'une mission incluent la création des groupes d'unités, le tracé des routes de ces groupes sur la carte, la définition

des tâches principales du groupe (pour les groupes d'avions), la configuration des actions des groupes en utilisant le panneau des actions avancées (tâches, tâches en route, commandes, options), la cration des déclencheurs afin de scripter les actions de certains groupes en plus de ceux définis avec les WP.

Planification de Route pour les Groupes

En plaçant les routes des groupes, une des fonctions de base à définir sera la vitesse souhaitée ("VITESSE") et l'heure estimée d'arrivée ("ETA") pour chaque WP.



En fonction des plans du créateur de mission, une, deux ou aucune de ces valeurs peuvent être verrouillées pour chaque WP en utilisant le panneau des flags. Quand l'une ou l'autre de ces valeurs est verrouillée par l'utilisateur, l'éditeur de mission calcule automatiquement l'autre valeur basé sur la distance connue entre les deux WP consécutifs.



Le verrouillage de la vitesse et de l'ETA nécessite une consistance logique entre les réglages des WP car n'importe quelle combinaison de vitesse et d'ETA n'est pas toujours possible. Ces verrouillages de WP doivent être disposés d'une façon telle que l'IA conserve une référence de temps quelque part le long de sa route. En utilisant l'exemple d'une route relativement simple consistant en 4 WP, les 6 verrouillages suivants sont valides :

Verrouillages utilisateurs :

- Heure de départ du groupe (T1), i.e ETA pour WP1;
- ETA pour le WP final (T4);

Dans ce cas, l'utilisateur ne contrôle pas la vitesse et l'ETA pour le WP 2 et 3 ou la vitesse pour le WP4. Ces valeurs sont calculées par l'éditeur de mission automatiquement. L'éditeur de mission calcule la vitesse moyenne sur la route pour atteindre WP4 à l'ETA désigné. Notez que la vitesse souhaitée fait référence à la vitesse vers le WP, i.e la vitesse qu'aura le groupe IA une fois qu'il passe le WP précédent.

Le groupe IA essaiera d'ajuster sa vitesse pour WP2, WP3 et WP4 afin d'atteindre WP4 à l'ETA verrouillée.

WAYPNT	
NAME	WP1
ТҮРЕ	Turning point 📃
ALT	▲ ▶ 2000 m MSL ▼
SPEED	∢ ▶ 500 km/h
START	12 0 0 0 🗸
_	
WAYPNT	() 2) OF 4
NAME	WP2
ТҮРЕ	Turning point 🖃
ALT	★ ≥ 2000 m MSL ▼
SPEED	551 km/h
ΕΤΑ	12 5 5 0
_	
WAYPNT	() 3 OF 4
NAME	WP3
ТҮРЕ	Turning point 🖃
ALT	★ ≥ 2000 m MSL ▼
SPEED	551 km/h
ETA	12 : 8 : 17 / 0

ED [DCS USER MANUAL]



Si l'utilisateur déverrouille l'ETA pour soit WP1 ou WP4, la route ne sera plus valide car l'éditeur de mission n'aura plus un temps de référence pour calculer les vitesses souhaitées pour WP2 et WP3. Quand une route est invalide, les cases à cocher de la vitesse et l'ETA sont entourées de rouge pour indiquer une erreur et un message apparaît quand l'utilisateur essaye de fermer le menu des propriétés du groupe ou de sauver la mission.

Afin de déverrouiller à la fois la vitesse et l'ETA d'un WP, au moins un WP avant et après doit avoir un ETA verrouillé !

Exemple 2

Verrouillages utilisateurs :

- Heure de départ du groupe (T1), i.e ETA pour WP1;
- Vitesse (V1 V4) pour chaque WP;

Dans ce cas, l'utilisateur ne contrôle pas l'ETA pour aucun des WP après le WP initial, mais veut s'assurer que le groupe maintienne une certaine vitesse le long de la route. L'éditeur de mission calcule automatiquement les ETA pour WP2? WP3 et WP4 basé sur la distance et la vitesse souhaitée verrouillée des WP :

WAYPNT	() () OF 4
NAME	WP1
ΤΥΡΕ	Turning point 🚽
ALT	✓ ▶ 2000 m MSL ▼
SPEED	∢ ▶ 500 km/h
START	12:0:0/0
WAYPNT	▲ ▶ 2 of 4
WAYPNT NAME	WP2
WAYPNT NAME TYPE	Image: Point interview
WAYPNT NAME TYPE ALT	Image: Def a constraint Image: Def
WAYPNT NAME TYPE ALT SPEED	

WAYPNT	▲ ▶ 3 OF 4
NAME	WP3
ТҮРЕ	Turning point 📃
ALT	✓ ▶ 2000 m MSL ▼
SPEED	∢ ▶ 600 km/h 🔽
ΕΤΑ	12 : 8 : 3 / 0
WAYPNT	▲ ▶ 4 of 4
WAYPNT NAME	WP4 OF 4
WAYPNT NAME TYPE	WP4 Turning point
WAYPNT NAME TYPE ALT	Image: WP4 Turning point Image: WP4
WAYPNT NAME TYPE ALT SPEED	◀ ▶ ◀ OF ◀ WP4 Turning point ◀ ▶ 2000 m MSL ◀ ▶ 600 km/h

Verrouillages utilisateurs :

- Heure de départ du groupe (T1), i.e ETA pour WP1;
- ETA pour tous les autres WP (T2, T3, T4);

Dans ce cas l'utilisateur veut s'assurer que les WP sont atteints à l'ETA définie. Les groupes IA vont tenter de maintenir la vitesse pour chaque WP afin d'arriver à chaque WP à l'ETA définie.

L'éditeur de mission calcule la vitesse souhaitée pour chaque WP basé sur la distance connue et l'ETA entre chaque WP consécutifs :



WAYPNT	▲ ▶ 3 OF 4
NAME	WP3
ТҮРЕ	Turning point 🗾
ALT	▲ ▶ 2000 m MSL ▼
SPEED	587 km/h
ΕΤΑ	12 8 0 0 🗸
WAYPNT	() (4) OF [4]
WAYPNT NAME	WP4 OF 4
WAYPNT NAME TYPE	WP4 Turning point
WAYPNT NAME TYPE ALT	Image: WP4 Turning point Image: WSL
WAYPNT NAME TYPE ALT SPEED	Image: A price of the second seco

Verrouillages utilisateurs :

- Heure de départ du groupe (T1), i.e. ETA pour WP1;
- Vitesse souhaitée pour WP2 et WP4 (V2, V4);
- ETA pour WP3 (T3);

Dans ce cas, l'utilisateur contrôle l'ETA pour WP3 et la vitesse pour WP2 et WP4. L'éditeur de mission calcule automatiquement les ETA pour WP2 et WP4, ainsi que la vitesse pour WP3 :

WAYPNT	▲ ▶ 1 OF 4
NAME	WP1
ТҮРЕ	Turning point 🖃
ALT	▲ ▶ 2000 m MSL ▼
SPEED	▲ ▶ 500 km/h
START	12:0:0/0 🗸
WAYPNT	() 2 OF 4
WAYPNT NAME	WP2
WAYPNT NAME TYPE	 ▲ ▶ 2 OF 4 WP2 Turning point
WAYPNT NAME TYPE ALT	Image: Def a gradient of the second seco
WAYPNT NAME TYPE ALT SPEED	▲ ▶ 2 0F 4 WP2 ✓ Turning point ▼ ✓ ▲ ▶ 2000 m MSL ▼ ▲ ▶ 550 km/h ✓

WAYPNT	() (3) OF 4							
NAME	WP3							
ТҮРЕ	Turning point 📃							
ALT	✓ ▶ 2000 m MSL ▼							
SPEED	612 km/h							
ETA	12 8 0 0 🗸							
WAYPNT	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •							
WAYPNT NAME	WP4 OF 4							
WAYPNT NAME TYPE	WP4 Turning point							
WAYPNT NAME TYPE ALT	Image: A product of the second se							
WAYPNT NAME TYPE ALT SPEED	↓ ↓ ↓ ↓ 0F 4 WP4 Image: second							

Verrouillages utilisateurs :

- Heure de départ du groupe (T1), i.e ETA pour WP1;
- ETA pour le WP final (T4);
- Vitesse souhaitée pour WP2 et WP4 (V2, V4);

Dans ce cas, l'utilisateur contrôle l'ETA pour WP4 ainsi que la vitesse pour WP2 et WP4. Une telle route est valide car il y a au moins un WP (dans ce cas WP3) entre le WP de départ et le WP d'arrivée, lesquels ont tous les deux une vitesse et un ETA déverrouillés, permettant à l'éditeur de mission de calculer automatiquement les deux valeurs requises pour satisfaire les réglages pour WP1, WP2 et WP4.

Le groupe IA va essayer d'ajuster sa vitesse pour WP3 afin d'arriver à WP4 à l'ETA définie et la vitesse souhaitée.

L'éditeur de mission calcule automatiquement l'ETA pour WP2 et WP3, ainsi que les vitesses souhaitées pour WP3 :



WAYPNT	() 2 OF 4							
NAME	WP2							
ТҮРЕ	Turning point 💌							
ALT	✓ ▶ 2000 m MSL ▼							
SPEED	🔹 🕨 550 km/h							
ΕΤΑ	12 : 5 : 7 / 0							
_								
WAYPNT	() 3 OF 4							
NAME	WP3							
ТҮРЕ	Turning point 🗾							
ALT	▲ ▶ 2000 m MSL ▼							
SPEED	594 km/h							
ΕΤΑ	12 : 10 : 30 / 0							
_								
WAYPNT	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •							
NAME	WP4							
ТҮРЕ	Turning point <							
ALT	∢ ≥ 2000 m MSL ▼							
SPEED	 ✓ ▶ 550 km/h 							
ΕΤΑ	12 : 17 : 0 / 0 🔽							

Verrouillages utilisateurs :

- •
- ETA pour le WP final (T4); Vitesses désirées pour WP2 WP4 (V2 V4); •

Dans ce cas, l'éditeur de mission calcule automatiquement l'heure de départ (ETA WP1) :

WAYPNT	
NAME	
ТҮРЕ	Turning point 🖃
ALT	
SPEED	▲ ▶ 500 km/h
START	12 3 57 0

WAYPNT	() () OF 4
NAME	
ТҮРЕ	Turning point 🗾
ALT	▲ ▶ 2000 m MSL ▼
SPEED	🔹 🕨 550 km/h 🔤
ΕΤΑ	12 : 6 : 55 / 0
_	
WAYPNT	() 3 OF 4
NAME	
ТҮРЕ	Turning point <
ALT	▲ ▶ 2000 m MSL ▼
SPEED	∢ ▶ 600 km/h 🔽
ΕΤΑ	12 : 11 : 25 / 0
WAYPNT	() (4) OF 4
NAME	
ТҮРЕ	Turning point 🔹
ALT	★ ≥ 2000 m MSL ▼
SPEED	∢ ▶ 500 km/h 🔽
ΕΤΑ	12 : 15 : 0 / 0 🔽

Si la VITESSE ou l'ETA est en dehors d'une limite valide pour une unité en particulier (comme une vitesse inférieure à la vitesse minimale de décrochage d'un avion), les champs VITESSE et ETA s'affichent avec une police rouge afin d'indiquer un avertissement de valeur invalide et un message associé apparaît lorsque l'utilisateur essaye de fermer le menu des propriétés du groupe ou de sauver la mission. Pour corriger une telle erreur, entrez une valeur valide dans le champ vérrouillé.

WAYPNT	<
NAME	WP2
ТҮРЕ	Turning point 📃
ALT	✓ ▶ 2000 m MSL ▼
SPEED	58 km/h
ΕΤΑ	12 : 50 : 0 / 0 🗹

Si un utilisateur essaye de définir une route non valide, par exemple de verrouiller la vitesse pour tous les WP et en même temps de verrouiller l'ETA pour les WP de départ et d'arrivée, les cases à cocher SPEED et ETA s'entourent de rouge et un message correspondant s'affiche quand l'utilisateur essaye de fermer le panneau des propriétés du groupe ou de sauver la mission.



Pour corriger cette erreur définissez une combinaison valide des verrous des WP par rapport à la route.

CONSEILS :

 Afin d'éviter la répétition des messages d'erreur en fermant le panneau des propriétés du groupe, utilisez le panneau d'édition des WP pour dérouler les WP plutôt que de sélectionner les WP sur la carte :



- Pour corriger une alerte VITESSE ou ETA invalide (police rouge), entrez une valeur valide.
- Pour corriger une alerte flag invalide (case à cocher en rouge), réglez une combinaison valide de verrous VITESSE et ETA par rapport à la route.
- <u>Chaque route doit avoir au moins un WP avec un ETA verrouillé ! Cela peut être le WP initial pour définir l'heure de départ du groupe ou n'importe quel WP suivant.</u>
- L'éditeur de mission ne vous empêche pas de rentrer n'importe quelle combinaison de vitesse et ETA, néanmoins, il vous informe quand une combinaison invalide est définie avec soit une alerte valeur invalide ou alerte flag invalide. Une fenêtre d'erreur apparaîtra vous signalant la présence d'une route invalide lors d'une tentative de sauver les propriétés du groupe ou de sauver la mission.

Placer un Groupe d'Avions ou d'Hélicoptères



Au sommet de la barre d'outil objets (OBJ) se trouve les boutons de placement des avions et hélicoptères. Vous utiliserez ces boutons pour placer des groupes d'appareils dans la mission, définir leurs routes et les actions que ces derniers auront à effectuer. En plaçant un groupe d'appareils, il est important de se souvenir que ces groupes peuvent être constitués de un à quatre unités (appareils). Du fait que les fonctions de placement pour les voilures fixes et tournantes (hélicoptères) sont très similaires, nous en parlerons de façon jointe.

Le menu des propriétés du groupe d'appareils comprend de multiples fonctions qui sont décrites ci-dessous. Nous discuterons de chacune de ces fonctions en partant du haut du menu vers le bas.



PAYS. La liste déroulante des pays affiche tous les pays qui ont été assignés au côté ROUGE ou BLEU lorsque la mission a été initialement créée lors de l'utilisation du bouton CREER NOUVELLE MISSION. Le type d'appareil disponible sera filtré en fonction du pays sélectionné.

NOM. Dans le champ NOM, vous avez la possibilité de rentrer un nom unique pour le groupe d'appareils. Si vous n'en rentrez pas, un nom par défaut sera généré. Le nom que vous définissez sera utilisé lors de l'assignation de certains déclencheurs comme par exemple la

condition "Groupe Détruit". Soyez toujours attentifs à ne pas donner le même nom à plus d'un groupe.

TACHE. Le menu déroulant TACHE vous permet de sélectionner la tâche du groupe. Ce réglage sera effectif pour le groupe et pour toute la durée de la mission. Notez que la tâche du groupe est utilisée comme filtre pour les actions disponibles et générées automatiquement dans le panneau des actions avancées ainsi que pour le type d'armement disponible.

- **RIEN.** Cette tâche de mission définit un vol sans combat le long de la route. Un tel appareil ne prend part dans aucune action active à l'encontre de la force ennemie et se contente de suivre la route. Sous la menace d'une attaque ennemie, l'appareil tentera de s'évader.
- AFAC. La tâche d'Airborne Forward Air Controller (AFAC) assignera les appareils au marquage des cibles avec des roquette fumigènes ou des fusées éclairantes. Pour les missions de nuit, cela peut s'avérer utile d'assigner un appareil à cette tâche en support d'un joueur volant une mission de support aérien rapproché (CAS).
- **ATTAQUE ANTI-NAVIRE.** Une tâche de mission consistant à attaquer les navires ennemis en utilisant des missiles anti-navires.
- AWACS. (Système aérien de contrôle et d'alerte). L'avion AWACS vole en ligne droite ou selon une route circulaire en utilisant des WP en boucle et alerte les appareils alliés, les sites anti ariens et les navires lorsqu'il détecte des appareils ennemis. Certains sites anti aériens peuvent recevoir directement de l'AWACS des données de visée, même lorsque ses propres systèmes d'acquisition radar sont détruits. Notez que la détection de l'AWACS peut être limitée par la distance, des cibles volant à très basse altitude ou masquées par le terrain.
- PATROUILLE AÉRIENNE DE COMBAT (CAP). La tâche CAP implique un vol sur un large circuit en hippodrome en utilisant des WP en boucle atour d'une route définie afin de défendre une zone des incursions d'appareils ennemis. Ce type de tâche n'implique pas la détection et la destruction de cibles ennemies au sol ou une déviation significative de la route planifiée pour aller intercepter un appareil. Souvenez vous qu'une CAP à haute altitude facilitera l'interdiction basse altitude pour votre appareil. Une combinaison de CAP haute et basse altitude en sandwich est le plus équilibré des déploiements. Le facteur le plus important lors d'une patrouille sera le chargement en fuel qui limitera la distance et le temps de patrouille. Sauf si désactivé manuellement par le créateur de mission dans le panneau des actions avancées, tous les appareils IA stopperont leur patrouille et retournerons à la base selon une route en ligne droite dès que leur niveau de fuel arrive au minimum garanti pour un retour à la base (Bingo fuel)
- APPUI AÉRIEN RAPPROCHÉ (CAS). Le CAS implique une recherche active des cibles ennemies au sol sur le champ de bataille et une destruction de ces dernières en support des unités sol amies sous le feu. Cette tâche est plus adaptée aux avions d'attaque dédiés et aux hélicoptères.
- ESCORTE. Cette tâche de mission est allouée aux chasseurs et aux hélicoptères d'attaque et implique l'escorte d'un appareil allié (appareil de transport, bombardier ou avion d'attaque) et sa défense le long d'une route de possible attaques des appareils ennemis et des systèmes de défense anti aérienne. De part cette tâche, les

escortes n'engageront pas l'ennemi si il ne représente pas une menace ou est significativement éloigné de la ligne de progression.

- **RAID DE CHASSE.** Le raid de chasse (fighter sweep) est une tâche de combat impliquant la pénétration de l'espace aérien ennemi pour attaquer les chasseurs ennemis ou d'autres types d'appareils. Le principal objectif d'un raid de chasse est de s'assurer de la supériorité aérienne et d'assurer une utilisation en sécurité de l'espace aérien par les appareils amis. Comme l'appareil prenant part à un raid de chasse risque de se trouver à une distance importante de ses aérodromes et de prendre part à des engagements prolongés, leur emport carburant va être un facteur crucial.
- ATTAQUE AIR-SOL. Cette tâche de mission est utilisée pour attaquer les cibles ennemies au sol en utilisant une variété d'armes air-sol. Ce type de mission implique habituellement des bombes non guidées de 500 à 20000 livres et des roquettes non guidées. A moins que cela ne soit spécifié autrement dans les options avancées des tâches, l'IA va généralement privilégier l'utilisation d'armes à longue portée comme des missiles guidés air sol ou d'autres armes à portée plus courte comme les roquettes non guidées ou le canon.
- INTERCEPTION. Ceci est une tâche de mission dédiée à la défense pour laquelle l'appareil doit mener à bien une recherche active de tout appareil ennemi en approche et/ou recevoir des données de ciblage depuis une installation au sol ou un radar aéroporté. Ce type de tâche de combat est réservée à la défense à grande échelle et la patrouille active. Vous ne devez donc pas l'utiliser pour la défense de petites zones ou d'installations locales. En chassant l'ennemi, l'intercepteur peut dévier loin de sa route planifiée et cette zone à défendre peut alors se retrouver sans défense.
- FRAPPE DE PRECISION. La tâche de mission Frappe de Précision implique la détection et l'attaque d'une cible de surface en utilisant des armes à guidage de précision.
- **RECONNAISSANCE.** L'appareil va voler directement au-dessus du WP de reconnaissance assigné afin d'acquérir au mieux le renseignement.
- **RAVITAILLEMENT.** Cette tâche de mission est réservée aux avions de ravitaillement. Un appareil assigné à cette mission ira ravitailler tout appareil allié en manque de carburant pendant son vol.
- **ATTAQUE DE PISTE.** Ceci est une forme spécialisée d'attaque au sol qui va permettre à l'appareil d'automatiquement aligner son axe d'attaque sur l'axe de la piste visée. Ceci est d'autant plus efficace en utilisant des armes de destruction de piste dédiées. Afin d'effectuer une telle tâche, placez la zone visée sur l'aérodrome à attaquer et sélectionnez Aérodromes depuis les catégories de cibles.
- SEAD (Suppression des défenses anti aériennes ennemies). Similaire à la tâche CAS, cette tâche de mission vous permet d'utiliser un appareil d'attaque dans le rôle plus spécialisé de l'attaque des défenses anti aériennes ennemies à l'aide de missiles anti-radar ou d'autres types d'armes.
- **TRANSPORT.** Un appareil assigné à une tâche de mission de transport ne prend pas de part active aux actions contre les forces ennemies et se contente de suivre sa route. Sous la menace d'une attaque ennemie, l'appareil tentera de s'échapper.

UNITE. La sélection des unités est composée de deux champs qui vous permettent de sélectionner le nombre d'appareils qui vont prendre part au groupe (1 à 4). Le champ de droite est utilisé pour définir le nombre total d'appareils dans le groupe; pour ce faire, utilisez

les boutons fléchés gauche et droite. Le champ de gauche permet de sélectionner un appareil parmi ceux du groupe; pour ce faire, utilisez les touches fléchées droite et gauche.

TYPE. En fonction du pays et de la sélection de tâche, une liste d'appareils appropriés sera affichée dans ce menu déroulant.

PILOTE. Entrez un nom unique pour chaque unité de chaque groupe. Si vous le ne faîtes pas, un nom par défaut sera automatiquement créé. Ce nom est important car il sera utilisé pour définir les conditions de déclenchement. Par exemple, si vous créez une condition basée sur la destruction d'une unité, cette unité devra être sélectionnée depuis la liste utilisant le nom du pilote.

NIVEAU. Le niveau permet de sélectionner le niveau de compétence du pilote de l'appareil lorsqu'il est piloté par l'IA. Ce réglage contrôle des facteurs comme la quantité de G que le pilote peut endurer, à quelle distance il va engager et avec quelle précision il va utiliser ses armes. Il y a cinq options de niveau pour les appareils IA.

- Moyen
- Bon
- Très bon
- Excellent
- Aléatoire. Cette option va aléatoirement sélectionner parmi les quatre options cidessus.

Pour les groupes non IA, vous avez deux sélections :

- **Client.** Si vous souhaitez que cet appareil soit piloté par un humain dans un jeu multi joueurs, définissez-le comme client. Ne définissez pas d'appareils en Joueur dans un jeu multi joueurs.
- **Joueur.** Définissez l'appareil comme Joueur si vous voulez qu'il soit piloté par une joueur humain dans une mission ou campagne solo.

Notez que le niveau de compétence de l'unité va avoir un effet sur la distance de détection, le temps de réaction et les erreurs de visée.

N° IMMAT. Entrez dans ce champ un nombre à deux ou trois chiffres pour l'avoir affiché sur l'appareil.

INDICATIF. Entrez l'indicatif de l'appareil si vous souhaitez l'utiliser. Pour les appareils russes, un nombre à trois chiffres est utilisé. Cet indicatif sera utilisé pour les communications avec le reste du vol, l'AWACS et les contrôleurs au sol.

CACHE SUR LA CARTE. Case à cocher. Après avoir créé la mission, vous pourriez vouloir cacher certaines unités afin que les personnes qui jouent votre mission ne puissent pas les voir. Par exemple, vous pourriez vouloir cacher les unités ennemies afin qu'elles ne s'affichent pas sur la vue F10. Cochez la case pour cacher le groupe d'appareils sélectionné de la carte de l'éditeur de mission et de la vue F10. Vous pouvez voir tous les groupes cachés depuis la fenêtre listant les unités (présentée dans ce manuel)

NON CONTROLÉ. En définissant un groupe IA sur un WP "Départ du parking" (démarrage à froid), la case à cocher NON CONTROLÉ peut être utilisée afin que les unités de ce groupe IA apparaissent à leur position de départ sur le parking, mais n'initient la séquence de mise en route que lorsque cette dernière a été déclenchée par un déclencheur TÂCHE IA telle que réglée par une commande DÉMARRAGE dans les actions déclenchées du groupe. Dans ce cas, le groupe d'appareils apparaîtra dans la mission en configuration parquée et restera ainsi jusqu'au déclencheur qui les animera.

Boutons Modulaires

Les boutons modulaires suivants sont affichés sur la demi partie basse du panneau des propriétés groupe :

Pour les groupes IA :



Mode Route



En mode route, les données affichées dans la moitié inférieure du menu des propriétés groupe sont propres au management de WP (Waypoints). Les WP sont des points arbitraires sur la carte (Latitude, Longitude et Altitude) qui peuvent être chaînées ensemble pour créer une route. Lors du déroulement de la mission, le groupe volera depuis un WP au suivant le long de la route et, pour chaque WP, vous pouvez assigner des caractéristiques uniques.

Pour placer un nouveau groupe d'appareils, vous aurez besoin d'être en mode Route et d'avoir un appareil sélectionné. Vous pouvez alors cliquer sur la carte et placer le point de départ des groupes, qui sera également le WP 1. Quand vous placez un groupe, son marqueur de WP (le cercle avec son numéro de WP à côté) et la ligne de route sera alors coloré en fonction.

- Blanc Unité sélectionnée.
- Rouge Une unité du côté rouge qui n'est pas sélectionnée.
- Bleu Une unité du côté bleu qui n'est pas sélectionnée.

Au WP de départ, il y aura affiché une icône unité à la place d'un cercle standard de WP. Différentes icônes illustrent différents types d'unités :

Icônes Appareils de l'éditeur (Russes/Occidentaux)

Russie	ΟΤΑΝ	Type d'unité					
¥		Hélicoptère utilitaire					
¥	A	Helicoptère d'attaque					
¥	R	Hélicoptère de reconnaissance					
Ť	s	Hélicoptère de lutte anti-navire ou anti-sous-marine					
÷	F	Avion de chasse					
Î	A	Avion d'attaque					
1	R	Avion de reconnaissance					
Ĵ	В	Bombardier					
ō	C	Avion de transport					
	W	AWACS (Système aéroporté de veille et contrôle)					
Ť	В	Avion de lutte anti-navire ou anti-sous-marine					
ø	K	Avion ravitailleur					
Ţ	Θ	Drône					



Pour chaque WP de la route, les options suivantes peuvent être définies dans le panneau de contrôle des WP, tel que décrit ci-dessous.



WAYPNT (waypoints). Le champ WAYPNT vous permet de faire défiler les différents WP que vous avez créés, et en cliquant gauche sur la carte, vous ajouterez un WP. Le champ de gauche affiche le WP actuellement sélectionné et vous pouvez faire défiler ces WP en appuyant sur les boutons fléchés droite et gauche. Le champ sur l'affichage de droite affiche le nombre total de WP sur la route. Le cercle et le numéro de WP du WP sélectionné sera coloré en jaune sur la carte.

NOM. Pour chaque WP, vous pouvez définir un nom unique. Rentrez le nom du WP dans ce champ et ce nom apparaîtra à côté de ce WP sur la carte.

TYPE. Chaque WP peut être assigné à un type d'action que l'appareil effectuera en arrivant à ce WP. Cela inclus :

• **Point Tournant.** C'est le plus basique et commun des WP et se traduira par l'appareil effectuant un virage en avant du WP actuel pour terminer son virage au cap demandé pour le WP suivant.



 Point de survol. Comme pour le point tournant, le point de survol séquencera l'appareil du WP précédent vers le WP suivant, mais seulement après être passé directement au-dessus du WP courant. Cela aura pour conséquence une correction de cap nécessaire pour revenir sur la route vers le WP suivant.



- Décollage depuis la piste. Ce type est uniquement disponible quand le premier WP est sélectionné et il permet à l'appareil de démarrer sur le seuil de piste avec tous ses systèmes en route. Lorsqu'il est typé Décollage, le WP s'alignera directement sur l'aérodrome ou le FARP le plus proche.
- Décollage du parking. Ce type est uniquement disponible quand le premier WP est sélectionné et il permet à l'appareil de démarrer du parking avec tous ses systèmes éteints. Lorsqu'il est typé Décollage, le WP s'alignera directement sur l'aérodrome ou le FARP le plus proche.
- **Atterrissage.** Ce type est uniquement disponible lorsque le dernier WP est sélectionné; le WP s'alignera directement sur l'aérodrome ou le FARP le plus proche.

ALT (Altitude). Le réglage Atlitude définira l'altitude en mètres à laquelle l'appareil sera lorsqu'il atteindra le WP. Pour ce réglage, vous pouvez soit utiliser les boutons fléchés droite et gauche ou rentrer directement cette altitude dans le champ.

TYPE ALTITUDE. L'altitude peut être définie en mètres au-dessus du niveau moyen de la mer (MSL) - altitude mesurée par rapport au niveau de la mer (constant) ou en mètres audessus du sol (AGL) - altitude mesurée par rapport au sol directement au-dessous. Du fait que les élévations terrain varient sur le théâtre d'opérations, le réglage AGL va avoir pour conséquence le suivi par l'appareil du contour terrain le long du segment vers le WP. De l'autre côté, le réglage MSL aura pour conséquence le vol de l'appareil à niveau constant, sauf dans le cas d'une obstruction terrain (comme par exemple lors d'une tentative de survol basse altitude dans une zone montagneuse).

VITESSE. Indique la vitesse sol désirée pour le WP telle que réglée par l'utilisateur quand la vitesse est verrouillée ou telle que calculée automatiquement par l'éditeur de mission quand

la vitesse est déverrouillée. Notez que, à haute altitude la vitesse sol est significativement différente (plus élevée) que la vitesse air indiquée, laquelle est affichée dans le cockpit.

VERROUILLAGE VITESSE. (Case à cocher). Permet de choisir entre une vitesse définie manuellement ou automatiquement pour le waypoint. Non applicable à un waypoint de départ.

Si la vitesse est verrouillée, le groupe va tenter de maintenir la vitesse désirée le long du segment de route depuis le WP précédent jusqu'au WP courant.

ETA. (Heure estimée d'arrivée). Indique l'heure estimée d'arrivée pour un WP donné (ou l'heure de départ du groupe dans le cas du WP initial). L'ETA est définie par l'utilisateur si cette dernière est verrouillée ou calculée automatiquement par l'éditeur de mission si l'ETA est déverrouillée.

VERROUILLAGE ETA. (Case à cocher). Permet de choisir entre un ETA entré manuellement ou automatiquement. Par défaut l'ETA est verrouillé pour le premier waypoint (avec l'heure de départ du groupe).

Lorsque verrouillé, le champ ETA peut être utilisé pour préparer une activation décalée pour un groupe dans la mission. Pour cela, il suffit d'entrer un ETA à un horaire postérieur à l'horaire de démarrage de la mission. Par exemple, si la mission est réglée pour démarrer à 12 :00 :00/1 et si l'utilisateur souhaite une apparition du groupe 15 minutes après le début de la mission, il peut verrouiller l'ETA du waypoint 1 à 12 :15 :00/1. De plus, si l'utilisateur souhaite que le groupe apparaisse suite à l'exécution d'un déclencheur (et donc à un moment inconnu), il peut régler l'ETA du groupe à un horaire très éloigné comme 100 jours plus tard (12 :00 :00/100). Dans un tel scénario, le groupe n'apparaitra par tant que le déclencheur n'a pas été activé ou que l'ETA n'est pas atteint.

Si l'ETA pour le waypoint se traduit par une vitesse calculée trop lente ou trop rapide pour le type de véhicule, la police d'écriture deviendra rouge pour indiquer une entrée invalide et un message d'erreur apparaitra lorsque l'utilisateur tentera de fermer le panneau des propriétés (ou lors de la sauvegarde de la mission). Voir ci-dessus pour plus d'informations.

Boutons des Modes de Chemins de Passages (Waypoints)

Ces trois boutons vous permettent d'ajouter, d'éditer ou d'effacer les WP de la route.



- AJOUTER En mode AJOUTER, chaque appui sur le bouton gauche de la souris sur la carte rajoute un nouveau WP. Ce mode est sélectionné par défaut quand le menu des propriétés du groupe est ouvert.
- **EDITER** En mode édition, les waypoints existants peuvent être sélectionnés sur la carte pour modifier leurs propriétés (dans le panneau des propriétés des waypoints).
- **DEL** Une pression sur ce bouton supprime le waypoint sélectionné.

Mode d'Emports / Armement



L'écran des emports vous permet de sélectionner les charges externes de l'appareil (armes, réservoirs de carburants et nacelles), le carburant interne, la quantité de leurres radar et infrarouges, le nombre d'obus et le thème de la peinture.

	FILE EDIT FLIGHT CAMPAIGN CUSTOMIZE MISSION GENERATOR MISC MISSION EDITOR								
FILE	LOADOUT EDITOR							HELICOPTER	GROUP X
									USA
	- Options		F	Points	d'er	nports Chargement			New Helicopter Group
							-1		CAS
MIS		1	(SF						
	¢=	-11 <mark>-1</mark>		A		= \$			Ka-50 💌
									Pilot #1
-			_	_	_				High 🔽
		4	3	2	1				50 СОММ 🗹 124
<u> </u>	Empty							CALLSIGN	Enfield v 1 1
\odot			-	-				HIDDEN (ON MAP
	1 <mark>0</mark> x5-13							- ^ ব্	ᢞ᠌Σ≞
OBJ	12-044172	••			••				
	12X9A4172	0000			0000				
	12x9A4172, 10x5-13								100 %
			~	~				↓ ↓	FUEL WEIGHT 1450 kg
	12x9A4172, 2xKMGU AT		\odot	\odot					EMPTY 8030 kg
>	12×944172, 2×11PK-23		۲	۲					WEAPONS 1809 kg
		••••	\bigcirc	\bigcirc	****			MAX 11	1900 TOTAL 11289 kg
÷	12x9A4172, 40x5-8		٢	٢					95 %
	20×5-13	00	00					CHAFF	∢ ▶ 0
		•••	•••	•••	•••			FLARE	∢ ▶ 128
MAP	2xFuel tank, 10xS-13	•	\odot	\odot	۲				∢ ▶ 100 %
	2xFuel tank, 12x9A4172		\odot	\odot				PAINT SCH	
I⇔I		-	~	~	-		•	TAINT SCH	us unity
	NEW COPY DEL I	RENAM	E	EXPOR	т				
test.mi:	LAT 4	1° 51'	26" N	LON	IG	42°21'52"E ALT 2218 1:10	00000) PAN/SEL	ECT 07/28/11 18:07

En haut de la page des emports se trouve un schéma de l'appareil (vue de face) qui illustre les numéros assignés à chaque point d'emport. Les points d'emports peuvent être chargés avec des armes, des réservoirs de carburant externes et des nacelles en fonction de l'appareil et du point d'emport.

Sous l'illustration, on trouve le plan de chargement qui liste, pour chaque ligne, un ensemble prédéfini d'emports. A la gauche de chaque ligne se trouve le nom de l'ensemble d'emports et chaque colonne sur la droite représente les différents points d'emports et ce qui est chargé dessus. Pour sélectionner un ensemble d'emports, cliquez dessus et il sera surligné. Si vous cliquez droit, vous pouvez sélectionner une charge particulière à installer sur ce point d'emport. Au bas de la fenêtre qui s'affiche se trouve l'option Enlever qui vous permet de décharger le point d'emport.

Sous le plan de chargement se trouve un groupe de cinq boutons qui vont vous permettre de gérer ce plan. Ces boutons comprennent :

- NOUVEAU. En plus des ensembles existants, vous pouvez appuyer sur le bouton NOUVEAU en bas du plan de chargement pour créer votre propre ensemble. En faisant ainsi, une nouvelle fenêtre apparaitra pour vous demander d'entrer un nom pour ce nouvel ensemble. Une fois le nom créé, appuyez sur OK pour le valider et une nouvelle ligne sur le plan de chargement apparaîtra avec le nom que vous avez entré. Vous pouvez alors charger chaque point d'emport en utilisant le bouton droit de la souris.
- **COPIE.** Vous pouvez également créer un nouvel ensemble d'emports en copiant un ensemble existant et en le modifiant par la suite. Pour ceci, sélectionnez l'ensemble que vous voulez réutiliser comme base puis appuyez sur le bouton COPIE. En faisant

ainsi, vous serez invité à créer un nouveau nom d'ensemble. Une fois fait, un nouvel ensemble d'emports sera créé avec le nouveau nom mais en utilisant le même chargement que l'ensemble présélectionné.

- **EFFACE.** pour effacer un ensemble d'emport du plan de chargement, sélectionnez l'ensemble que vous voulez effacer et pressez sur le bouton EFFACER.
- **RENOMMER.** SI vous n'êtes pas satisfait du nom d'un ensemble d'emports, vous pouvez toujours sélectionner l'ensemble en question et appuyer sur le bouton RENOMMER. Vous serez alors invité à entrer un nouveau nom pour cet ensemble. Une fois que vous avez appuyé sur OK, l'ensemble sera renommé.
- **EXPORTER.** Quand vous créez un groupe d'appareils et avez réglé sa tâche, un groupe d'ensembles d'emports sera automatiquement associé à cette tâche. Le bouton EXPORTER vous permet d'associer un ensemble d'emports à une autre tâche. Par exemple, si vous avez un ensemble uniquement ATGM (Air Sol) pour la tâche CAS que vous voulez également utiliser pour le package associé à la tâche attaque au sol, vous pouvez sélectionner cet ensemble dans CAS et l'exporter dans Attaque au sol. La prochaine fois que vous créez un groupe assigné à une attaque au sol, l'ensemble apparaîtra alors comme une des options de chargement.

A la droite de l'écran de chargement se trouve un ensemble de contrôles qui vous permet d'ajuster le chargement interne de l'appareil et le type de peinture qu'il aura.

- <mark>አ</mark> ጃ Σ	0 30		
FUEL			
		100	
FUEL	. WEIGHT	5029	kg
	EMPTY	11325	kg
	VEAPONS	414	kg
MAX 21081	TOTAL	16768	kg
		80	
CHAFF	∢ ▶ 2	40	
FLARE	∢ ▶ 1	20	
GUN	∢ ▶ 1	00 %	
ΑΜΜΟ ΤΥΡΕ	CM Com	bat Mix	
PAINT SCHEME	104th F9	5 Maryla	-

- CARBURANT (glissière). La glissière CARBURANT peut être glissée de droite à gauche pour régler la quantité de carburant à bord de l'appareil en pourcentage de la quantité maximale.
- **POIDS CARBURANT.** Valeur du poids du carburant chargé en interne (en kg).
- **VIDE.** Poids à vide de l'appareil sans le carburant et le chargement (en kg).

- **ARMEMENT.** Poids total de toutes les charges montées sur les points d'emport en kilogrammes.
- **MAXIMUM.** Ce champ affiche le poids maximal autorisé de l'appareil en kilogrammes.
- **TOTAL.** Poids total de l'appareil incluant le poids à vide, le poids du carburant et le poids des emports en kilogrammes.

La barre non interactive sous les champs MAXIMUM et TOTAL fournissent une indication visuelle du pourcentage maximum de chargement de l'appareil.

Le chargement interne autre que le carburant est listé ensuite :

- LEURRES RADAR (CHAFFS). Nombre de cartouches de leurres radar chargées. Ceci peut être augmenté/diminué en utilisant les boutons fléchés "<" et ">".
- **LEURRES INFRAROUGES** (FLARES). Nombre de leurres infrarouges chargés. Ceci peut être augmenté/diminué en utilisant les boutons fléchés "<" et ">".

Notez que le nombre de leurres radar et infrarouges est limité par le nombre de cartouches de contremesures sur l'appareil. Augmenter l'un diminuera l'autre.

- **CANON.** Pourcentage du nombre maximum d'obus qui peuvent être chargés pour le canon.
- **TYPE DE MUNITIONS.** Selection du type d'obus chargés pour le canon.
- **THEME DE LA PEINTURE.** Sélection du thème de peinture de l'appareil ("skin"). Le nombre de peintures différentes dépend de l'appareil.

Mode des Actions Déclenchées



Le bouton des Actions Déclenchées ouvre le panneau correspondant. Ce panneau peut être utilisé pour ajouter ou éditer des actions de la même manière que dans le panneau des Actions Avancées mais l'activation de ces actions se fait grâce à des déclencheurs. La programmation de ces déclencheurs se fait dans le menu des Déclencheurs en utilisant le déclencheur ACTION IA.

Mode Résumé



Le panneau Résumé fournit les informations sur l'ensemble du plan de vol pour un groupe donné.



HORAIRE DE DEPART. L'horaire de début de mission pour le groupe affiché dans le format Heure :Minutes :Secondes/Jours

TEMPS DE TRAJET. Indique le temps total nécessaire à l'appareil pour parcourir la route (en excluant les détours éventuels). Affiché dans le format Heure :Minute :Seconde/Jour.

LONGUEUR DE ROUTE. Distance totale en mètres.

VITESSE MOYENNE. La vitesse moyenne de la route obtenue en sommant les vitesses de chaque segment de route et en divisant par le nombre de segments.

RAYON. Distance à vol d'oiseau entre le début et la fin de la route.

Point de Calibrage de la Centrale Inertielle



Le point fixe INU ouvre le panneau INU POINT FIXE. Ce panneau est utilisé pour placer des points de référence ayant des coordonnées terrestres connues de l'unité de navigation inertielle de l'appareil du joueur. Ces points peuvent être utilisés pour recaler la centrale inertielle en volant à leur verticale ou en les désignant au travers du système de visée. Des points visuellement remarquables sont habituellement utilisés pour les recalages, comme des ponts ou d'autres lieux facilement identifiables.

ሌ ¤ Ж	Σ	£	\oslash		}¢	_	
ADD		EDIT			C	DEL	
# ∢ ▶ 0		OF		0	-	-	1
LONGITUDE:		0	B°0	1	0	" E	
LATITUDE:		0	B°0		0		

Les coordonnées de ce point apparaissent dans le panneau INU POINT FIXE. Les points fixes peuvent être placés directement sur la carte en utilisant la souris en mode AJOUTER ou déplacés sur la carte en mode EDITION. Appuyer sur le bouton EFFACER effacera le point fixe.

Mode Pointage Cible

Le mode pointage cible vous permet de définir des points de ciblage pour les systèmes de navigation.

Les points de ciblage peuvent être utilisés par le créateur de mission pour désigner des points coordonnés au sol comme cibles. Ces points peuvent être sélectionnés par le pilote en vol en utilisant le bouton "OT" de son système de navigation et sont indiqués sur le PVI-800 et l'ABRIS.



AJOUTER. Ajoute un nouvau point ciblage.

EDITER. En mode EDITER, le point ciblage peut être déplacé sur la carte en cliquant puis en faisant glisser le point.

EFFACER. Efface le point ciblage sélectionné.

La panneau des points cilbage indique les coordonnées latitude/longitude du point ciblage sélectionné.

Le champ commentaire permet d'ajouter un commentaire personnalisé pour le point ciblage sélectionné.

Notez que le système de navigation du Ka-50 peut stocker jusqu'à 10 points de ciblage.

En vol, les points de ciblage 0 - 9 peuvent être sélectionnée sur le panneau de contrôle du PVI.

ED [DCS USER MANUAL]



Mode des Pannes



Le tableau des pannes vous permet de régler les pannes de l'appareil. La liste des pannes dépend du type d'appareil.

Votre appareil peut être endommagé au combat du fait d'un coup reçu d'un missile ou d'un obus. Pour être préparé à une telle situation et être capable de maintenir l'appareil en vol quand les systèmes embarqués sont en panne, cet outil vous permet de simuler de telles pannes. Sélectionnez le bouton des pannes et définissez dans le panneau des pannes le système que vous voulez mettre en panne. Définissez l'heure exacte de la panne pour le système ou le temps avant panne (TBF) si vous voulez simuler des pannes sans rentrer l'heure exacte de la panne, mais un créneau d'occurrence. Par exemple : si vous spécifiez 30 dans le champ "Dans" de votre moteur gauche, cela signifie que votre moteur gauche tombera en panne dans les prochaines 30 minutes. Si vous spécifiez 0 :15 dans le champ "Après", la panne apparaîtra avec une probabilité donnée dans les 30 prochaines minutes après 15 minutes suivant le décollage.

De plus, vous pouvez ajuster la probabilité des pannes en ajustant le champ Probabilité (%) en utilisant les boutons fléchés. Cette probabilité se situe entre 0% (aucune chance) et 100% (panne certaine). Notez que les pannes ne s'appliquent uniquement qu'à l'appareil du joueur.

DEVICE				m Probability (%)
HYDRO MAIN	0	: 0	1	∢ ▶ 100
HYDRO COMMON	0	: 0	1	∢ ▶ 100
	0	: 0	1	∢ ▶ 100
R-ENGINE	0	: 0	1	< > 100
ASC PITCH	0	: 0	1	< > 100
ASC ROLL	0	: 0	1	∢ ▶ 100
ASC YAW	0	: 0	1	< > 100
ASC ALT	0	: 0	1	∢ ▶ 100
RAN	ID CL	EAR		

Le long du côté gauche de la fenêtre se trouve la liste des systèmes qui peuvent être utilisés pour définir une panne lors de la mission.

A la droite de chaque ligne des systèmes se trouvent un ensemble de champs qui vous permettent de définir un créneau d'occurrence depuis le début de la mission ainsi que la probabilité d'occurrence de la panne.

- **APRES (hh :mm).** Rentrez l'heure et les minutes depuis le début de la mission pour laquelle la panne va se produire.
- **DANS (mm).** Utilisez le troisième champ pour déterminer l'heure à laquelle la panne va se produire.
- Le champ PROBABILITE (%) vous permet d'entrer la probabilité sous forme d'un pourcentage (0-100) pour laquelle la panne va se produire durant la mission.

Les étapes nécessaires pour définir les pannes de l'appareil incluent :

- 1. Cochez la case de la panne désirée.
- 2. Définissez l'heure à ou après laquelle la panne doit se produire.
- 3. Définissez le temps au bout duquel la panne doit se produire.
- 4. Définissez la probabilité d'occurrence de la panne (%).

Par exemple, pour définir une panne du moteur gauche au bout d'une heure de vol dans un créneau de 15 minutes avec une probabilité de 50%, cochez la case du système MOTEUR GAUCHE, entrez 01 :00 dans le champ "APRES", entrez 15 dans le champ "DANS" et entrez 50 dans le champ probabilité.

Au bas de la fenêtre se trouvent deux contrôles additionnels :

- **ALEATOIRE.** Un appui sur ce bouton sélectionnera aléatoirement les systèmes qui tomberont en panne et définiront des temps et probabilités aléatoires.
- **EFFACER.** Le bouton effacer désactivera toutes les pannes et définira tous les temps et probabilités à zéro.

Note : L'éditeur de mission accepte le copier/coller de groupes. Pour copier un groupe, sélectionnez-le et pressez CTRL+C. Pour coller le groupe avec les mêmes propriétés, positionnez la souris sur la carte à l'endroit désiré et pressez CTRL+V.

Mode des Propriétés des Points de Passages (Waypoint) (A-10C seulement)



Les attributs définissent les modes de pilotage sélectionnés pour le point de pilotage (steerpoint) désiré. Ces modes de pilotage sont : échelle, pilotage, navigation verticale (2D/3D), angle vertical (en mode 3D uniquement) et mode vertical sélectionné (en mode 3D uniquement).



Mode Echelle/Pilotage

Le CDU fournit quatre modes échelle : ENROUTE, TERMINAL, haute précision (HIGH ACC) et APPROCHE (APPROACH). Les échelles ENROUTE, TERMINAL, haute précision (HGH ACC) et approche (APPROACH) déterminent la sensibilité de la déviation de cap de l'indicateur du HSI et du ADI GSI (quand le mode de pilotage 3D est sélectionné) tel que décrit ci dessous.

Modes Echelle				
ECHELLE	Sensibilité de la dévi	Sensibilité de la déviation de l'indicateur de cap.		le slope de l'ADI.
	1 POINT	2 POINTS	1 POINT	2 POINTS
EN ROUTE	2.00 NM	4.00 NM	500 FT	1000 FT
TERMINAL	0.50 NM	1.00 NM	250 FT	500 FT
APPROCHE	1.5 DEG	3.0 DEG1	0.35 DEG	0.70 DEG
HAUTE PRECISION	0.05 NM	0.10 NM	100 FT	200 FT
* Jamais moins de 350	ft		·	·

Il existe quatre modes échelle; ENROUTE, TERMINAL, APPROACH et haute précision (HIGH ACC). Ces modes échelle déterminent la sensibilité de la déviation de l'indicateur de cap du HSI (CDI) et du ADI GSI. Le mode HIGH ACC est le mode le plus sensible et le mode ENROUTE est le mode le moins sensible. L'attribut d'échelle affiché dans la page Attributs (ATTRIB) ou WP (WAYPT) page 2/2 et est spécifique à chaque WP. L'attribut d'échelle affiché sur la page Attributs WP (WPTATT) est spécifique au plan de vol.

Le CDU fournit quatre modes de pilotage; TO FROM, DIRECT, TO TO et SCS. Trois modes de pilotage sont décrits ci-dessous :

- **TO FROM** la course commandée suit la route orthodromique le long de la course entrée via le rotacteur HSI COURSE SET de/vers le WP sélectionné
- **DIRECT** la course commandée suit l'orthodromique depuis la position de l'appareil au moment où le mode DIRECT est sélectionné vers le steerpoint sélectionné. En conséquence, chaque fois qu'un nouveau steerpoint est sélectionné, une course est calculée depuis la position de l'appareil à cet instant vers le nouveau steerpoint.
- **TO TO** la course commandée suit l'orthodromique depuis le point FROM désigné, affiché sur la page CDU FROM (Figure 1-65), vers le steerpoint sélectionné.

Modes de pilotage			
TO FROM	DIRECT	ТО ТО	SCS
L'indicateur de déviation de course HSI indique la déviation depuis la course passant par le steerpoint au cap sélectionné en utilisant le rotacteur HSI COURSE SET. Lorsque le mode 3D est sélectionné, l'indicateur ADI glide slope indique la déviation depuis la ligne passant par le steerpoint sélectionné à l'angle vertical calculé ou entré manuellement.	L'indicateur de déviation de course HSI indique la déviation de la course calculée par le CDU depuis la positon de l'appareil au moment où le mode DIRECT est sélectionné vers le steerpoint sélectionné ; ou, quand le mode DIRECT est le mode de pilotage sélectionné, la course depuis la position de l'appareil quand un steerpoint est sélectionné vers le nouveau steerpoint. Quand le mode 3D est sélectionné, l'indicateur ADI du glide slope indique la déviation verticale depuis une ligne connectant la position de l'appareil au moment où le mode DIRECT est sélectionné ou un nouveau steerpoint est sélectionné vers le steerpoint sélectionné (angle vertical calculé) ou l'angle vertical entré manuellement.	L'indicateur de déviation de course HSI indique la déviation depuis la course du point FROM vers le steerpoint actuel (calculé par le CDU). Quand le mode 3D est sélectionné, l'indicateur glide slope de l'ADI indique la déviation verticale depuis la ligne connectant le point FROM vers le steerpoint courant (angle vertical calculé) or l'angle vertical entré manuellement.	L'indicateur de déviation de course HSI indique la déviation depuis la course sélectionnée en utilisant le rotacteur HSI COURSE SET. Lorsque le mode 3D est sélectionné, l'indicateur glide slope de l'ADI indique la déviation verticale depuis une lige passant par la position au moment où le SCS est sélectionné vers un angle vertical calculé ou entré manuellement. Si l'angle vertical n'est pas entré, il est par défaut réglé à 0 degrés. NOTE Quand ANCHR est sélectionné, le mode de pilotage SCS ne peut pas être sélectionné dans la page ATTRIB (SCS LSK est inactif) Si le mode de pilotage SCS a été sélectionné puis que ANCHR est sélectionné sur le NMSP, le mode SCS est automatiquement désélectionné et des indicateurs de pilotage sont fournis au point d'ancrage. Ces indicateurs de pilotage sont déterminés par les attributs du WP qui est le point d'ancrage.

Sélection du mode de navigation verticale (2D/3D)

L'EGI fournit à la fois les modes de navigation 2D et 3D qui vont piloter le HSI et l'ADI. Quand le mode 3D est sélectionné, un angle vertical peut être entré manuellement ou calculé. Les modes de navigation verticale 2D/3D (VNAV MODE) et d'angle vertical (VANGLE) sont des attributs spécifiques aux WP et/ou au plan de vol. Les attributs VNAV MODE et VANGLE affichés sur la page des attributs WP (WPTATT) sont spécifiques au plan de vol. Les attributs spécifiques au WP VNAV MODE et VANGLE sont entrés/sélectionnés en utilisant la page ATTRIB ou WAYPT Page 2/2.

Dans le mode TO FROM et 2D, le guidage horizontal est fourni à une ligne passant par le steerpoint au cap magnétique sélectionné en utilisant le rotacteur course HSI et tel qu'indiqué par la flèche de course HSI et la fenêtre de sélecteur de course et par les champs HSI SET AT CRS sur la page CDU ATTRIB.

Dans les modes TO FROM, 3D et COMPUTED, le guidage vertical est fourni par une ligne passant à un angle vertical déterminé par une ligne passant par le steerpoint (au cap magnétique sélectionné) vers une altitude de l'appareil au moment où le mode TO FROM a été sélectionné. Dans les modes TO FROM, 3D et ENTERED, le guidage vertical est fournit par une ligne passant par le steerpoint à l'angle vertical entré manuellement.

Menu des Actions Avancées (groupes d'avions)



En cliquant sur l'onglet Avancé, le menu des actions avancées s'ouvre, lequel liste les actions associées au WP sélectionné.



Ce panneau est utilisé pour définir (ajouter/éditer/effacer) des actions de groupes (tâches, tâches en route, commandes, options) qui sont assignées à l'IA à ce WP par l'utilisateur ou généré automatiquement par l'éditeur de mission.

Contrôles de l'Interface

Les boutons suivants sont localisés en bas du menu des actions avancées :

- AJOUTER. Ajoute une nouvelle action à la liste. Quand appuyé, un action par défaut NO TASK est créée, laquelle peut être éditée dans le panneau Réglage Actions sur la gauche.
- **INS.** Insère une nouvelle action au-dessus de celle actuellement sélectionnée.
- **EDITER.** Ouvre le panneau Réglage Actions pour afficher et éditer les réglages de l'action. La même fonctionnalité est dupliquée en cliquant sur n'importe quel WP de la route sur la carte.
- **EFFACER.** Efface l'action sélectionnée
- **MONTER.** Déplace l'action en haut de la liste.
- **DESCENDRE.** Descend l'action en bas de la liste.

Liste des Actions

La liste des actions inclus toutes les tâches, les tâches en route, les commandes et les options associées au WP actuellement sélectionné (pour être plus précis, associées à l'arrivée au WP actuellement sélectionné par l'unité IA de tête du groupe). Ces actions sont exécutées séquentiellement ou telles que mises en priorité une fois que le leader du groupe atteint le WP.

Comme discuté avant, les tâches et tâches en route sont exécutées comme des process, c'est à dire qu'ils demandent du temps pour être complétés. Les commandes sont exécutées instantanément. Les options définissent les règles et les limitations du groupe.

Seule une tâche peut être exécutée à la fois. Quelques règles de priorité s'appliquent quand des actions déclenchées sont présentes en plus des actions de WP standards, lesquelles sont discutées ci-dessous.

Plusieurs tâches en route peuvent être actives en même temps, mais seulement une peut être exécutée à la fois. Toutes les tâches en route sont stoppées si une tâche a besoin d'être exécutée. Si une tâche en route est stoppée au profit d'une tâche, la tâche en route est réactivée suite à l'achèvement de la tâche.

Les commandes et options sont exécutées instantanément selon l'ordre de la liste d'actions ou les réglages de priorité.

Toutes les actions listées dans la liste d'actions sont affichées en utilisant un format standard de numéro d'actions, de type d'actions avec paramètre(s), nom de l'action et attributs de l'action.

<numéro>.<type>(<paramètre #1>, <paramètre #2>, ... <paramètre #n>)``<nom>'' - <attribut #1> -<attribut #2> ...-<attribut #n>

Le nom de l'action est un nom personnalisé optionnel pour l'action afin de permettre une identification plus aisée dans la liste des actions. Ce champ peut être laissé vide.

Les attributs d'actions sont utilisés en référence à un ou plusieurs attributs possibles :

- "-x" action désactivée ;
- "-a" action automatiquement générée ;
- "-!" Action invalide. Cet attribut indique une action incorrecte, généralement résultant d'une action incompatible avec la tâche de la mission du groupe telle que réglée dans le panneau des propriétés du groupe. Cela peut être dû au créateur de mission changeant la tâche de mission d'un groupe après avoir créé l'action.
- "-?/" l'action inclue une condition de démarrage ;
- "-/?" l'action inclue une condition d'arrêt ;
- "-?/?" l'action inclue à la fois une condition de démarrage et d'arrêt ;
- "-ref" l'action a été débutée à un WP précédent.

Additionnellement, les couleurs de caractères noires, grises et rouges sont utilisées pour indiquer :

noire - action valide;

grise - action générée automatiquement;

rouge - action invalide.



Exemple d'actions pour un Su-25 attaquant un groupe au WP2.



Examinons un échantillon de scénario incluant 6 actions pour mieux comprendre l'exécution de la séquence basée sur le type d'action, l'ordre de la liste et les réglages de priorité :



Au démarrage de la mission, l'IA a deux actions concurrentes : **action #1** (*Tâche en route 1 < Recherche et engage dans la ZOE>*) et **action #2** (*Tâche 1 < Attaquer le groupe>*).

A moins que cela soit réglé de façon différente par le créateur de mission, n'importe quelle tâche a la priorité sur la tâche en route, donc l'IA commence à exécuter **l'action #2** tout en stockant **l'action #1** en mémoire.

Une fois **l'action #2** complétée (ou qui n'est plus exécutable), l'IA procède à l'exécution de **l'action #3** (commande <Régler la fréquence>), **action #4** (Option <Utiliser leurres infrarouge>), **action #6** (Tâche <Attaquer unité>), tout en démarrant aussi **#5** (tâche en route 2 <Recherche et Engager groupe>) et le stocke dans sa mémoire.

Bien que **l'action #1** et **l'action #5** *(tâche en route)* se déroulent maintenant en tâches de fond, elles ne peuvent pas être exécutées tant que **l'action #6** *(une tâche)* est en cours d'exécution.

Une fois **l'action #6** complétée (ou n'est plus exécutable), l'IA peut retourner son attention vers les **tâches #1 et #5**.

Les conditions pour **l'action #1** deviennent vraies en premier, donc l'IA commence à exécuter cette action. Néanmoins, **l'action #5** a un réglage de priorité à zéro, donc quand les conditions pour les **actions #1** et **#5** sont remplies, **l'action #1** est stoppée et **l'action #5** est exécutée.

Une fois l'action #5 terminée, l'IA peut retourner à l'exécution de l'action #1.

Actions Déclenchées

Les tâches activées par un déclencheur (trigger) auront une priorité d'exécution plus grande sur les tâches de WP. Par exemple, si une tâche déclenchée est activée alors qu'une tâche de WP est en cours, la tâche de WP va être stoppée et empilée en mémoire pendant que l'IA commute sur la tâche déclenchée. Une fois la tâche déclenchée terminée (ou sautée car impossible), la tâche de WP précédente sera reprise.

Les tâches en route activées par un déclencheur seront ajoutées à la liste des tâches en route actives. Comme pour les tâches en route aux WP, les tâches en route déclenchées restent actives jusqu'à ce qu'elles soient stoppées par une condition d'arrêt.

MISSION EDITOR FILE AIRPLANE GROUP 4 USA New Airplane Group m MIS 1 OF () 1 ۹Ľ. Pilot #1 High -Ø-10 · 124 Enfield - 1 1 HIDDE - A X X Σ AMBRO OBJ 4 F 2 OF 4 Start Enroute Task Search Than Engage In 🔻 Turning point ▲ ▶ 2000 m MSL 2 🔽 ENABL 500 12:4:4/0 CONDITION .. STOP CONDITION.. ONE RADIU 0.5 ADD EDIT DEL ÷ ADVANCED 🗸 ALL ണ ACTION 🗸 AIR **40**0 ✓ HELICOPTERS 1. Search Than Engage In Zon GROUND Set Frequency(131) ΜΔΡ **INFANTRY** Flare Using = USE WHEN FLYING IN SAM WE FORTIFICATIONS No Option VEHICLES V ARMOR Þ ADD INS EDIT DEL UP DOWN LONG 42 . 4 ' 37 " 1:500000 80 PAN/SELECT Panneau supérieur des propriétés des actions Panneau inférieur des propriétés des actions

Propriétés des Actions

Le panneau des propriétés des actions est utilisé pour configurer les propriétés actions sélectionnées dans la liste d'actions. Le panneau peut être ouvert en pressant les boutons AJOUTER, INSERER ou EDITER dans la liste d'actions, ou en double cliquant sur une action. Par défaut, appuyer sur le bouton AJOUTER ajoute une action "Aucune Tâche" et ouvre un panneau noir des propriétés des actions. Dans le panneau de propriétés des actions, les actions de la liste d'actions peut être parcourue en utilisant les boutons NUMERO </>

Panneau supérieur des propriétés des actions

La partie supérieure du panneau des propriétés des actions est utilisée pour définir les propriétés des actions principales, incluant le type d'action ainsi que l'accès aux panneaux des conditions de démarrage et d'arrêt des actions.

TYPE - Menu déroulant du type d'action

ΤΥΡΕ	Perform Task	-
ACTION	No Task	-
NUMBER	No Task	
NAME	Attack Group	
_	Attack Unit	
CONDI	Orbit	

- Effectuer une tâche défini une action liée à une tâche ;
- Démarrer une tâche enroute démarre une action liée à une tâche enroute ;
- Effectue une commande défini une action liée à une commande ;
- Définir Option défini une action liée à une option

ACTION - menu déroulant des actions afin de sélectionner une action spécifique parmi le type d'action choisi dans le menu TYPE (actions spécifiques discuté plus loin)

NUMERO - indique le numéro de séquence de l'action sélectionnée dans le panneau de la liste des actions.



ACTIVER (case à cocher) - désélectionner la case désactive l'action sélectionnée et ajoute un attribut "-x" dans le panneau des listes d'actions. Cette fonction vous permet de tester le comportement des IA avec et sans l'action sélectionnée sans avoir à l'effacer et la re-créer dans la liste des actions.

NOM (chaîne de caractères à saisir) – la saisie dans ce champ est optionnelle et peut être utilisé pour entrer une ID d'action customisée afin de faciliter la navigation et l'identification de l'action pour le créateur de mission ou pour un autre utilisateur potentiel.

NAME	Attack

CONDITION - ce bouton ouvre et ferme le panneau des conditions de démarrage. Les conditions de démarrage peuvent être utilisées pour définir les règles de démarrage pour les actions sélectionnées et peuvent inclure : temps de mission, variable logique (état du marqueur), probabilité et script customisé en langage LUA.

ED [DCS USER MANUAL]



Toutes les conditions de démarrage fonctionnent en utilisant une règle "OU". Quand plusieurs conditions sont définies, n'importe laquelle de ces conditions devenant vraies va activer l'action.

TEMPS - défini le temps de la mission au bout duquel cette condition prend effet.

EST UN MARQUEUR UTILISATEUR - défini un numéro de marqueur et un statut (ON/VRAI ou OFF/FAUX) comme condition de démarrage. Le numéro du marqueur peut être rentré manuellement ou en défilement en utilisant les touches fléchées droite/gauche. Le statut du marqueur est défini en utilisant la case à cocher à la droite du numéro de marqueur. Si la case est cochée, le marqueur devra être ON/VRAI pour que la condition prenne effet. Si cette case n'est pas cochée, le marqueur devra être OFF/FAUX pour que la condition prenne effet. Les marqueurs peuvent être définis sur ON ou OFF en utilisant les fonctions déclencheurs dans le menu déclencheurs



Si marqueur 2 est OFF/FAUX

PROBABILITE - défini la probabilité en pourcentage que l'action soit démarrée.

CONDITION (EXPRESSION LUA) – cette fenêtre peut être utilisée pour saisir une expression customisée pour les actions utilisant le langage LUA. Le code saisi sera généré comme une fonction.

function <generated_name>()

return <lua code>

end,

Cette fonction sera exécutée périodiquement par la simulation et utilisée comme condition de démarrage pour l'action.

CONDITION D'ARRET - ce bouton ouvre et ferme le panneau des conditions d'arrêt. Les conditions d'arrêt peuvent être utilisées pour définir des règles d'arrêt pour les actions sélectionnées et peuvent inclure : temps de mission, variable logique (statut marqueur),
script customisé en langage LUA, temps écoulé depuis que l'action a été démarré et WP de route (pour les tâches Enroute seulement)

Bien que les tâches puissent être arrêtées soit par une condition d'arrêt soit par un IA dans le jeu quand la tâche est complétée (ou passée), les tâches en route sont définies pour prendre effet sur la durée de la route, et donc ne peuvent être arrêtées que par une condition d'arrêt.

Le panneau des conditions d'arrêt varie légèrement entre les tâches et les tâches en route :

Conditions d'arrêt Panneau pour les tâches	TIME 12 : 15 : 52 0 IS USER FLAG 0 0 0 PROBABILITY 100 CONDITION (LUA EXPRESSION)
Conditions d'arrêt Panneau pour les tâches en route	TIME 12 15 52 0 IS USER FLAG 0 0 0 PROBABILITY 100 CONDITION (LUA EXPRESSION) O 0 DUR 15 0 LAST WPT 3

Les fonctions TEMPS, EST MARQUEUR UTILISATEUR et CONDITION (EXPRESSION LUA) sont identiques à celles du panneau de conditions de démarrage.

La fonction DURÉE définit la durée maximum pour laquelle l'action est active. L'action sera arrêtée une fois la durée définie est atteinte et dépassée. Ceci peut être utile pour les tâches "Orbiter" afin de limiter le temps passé par l'IA sur sa station.

Les fonctions DERNIER WP définissent le SP à partir duquel l'action sera stoppée.

Configurer des Actions Avancées

Une fois qu'une action est sélectionnée dans le menu déroulant Action de la partie supérieure du panneau des propriétés des actions, les propriétés des actions apparaissent dans la partie inférieure du panneau propriétés et peuvent être customisées par le créateur de mission.

Les actions spécifiques disponibles dans la sélection dépendent du type du groupe qui est édité et de la tâche de ce groupe (CAS, Interception, etc.). Si la tâche du groupe a changé après la création initiale du groupe, cela peut rentrer en conflit avec l'action déjà définie dans la liste d'actions. Dans un tel cas, les actions invalides seront représentées en rouge et un attribut "!" sera rajouté pour indiquer une action invalide. Une fenêtre d'erreur apparaîtra également si le créateur de mission essaye de fermer le panneau des propriétés de groupe ou de sauver la mission.



Actions Automatiques

La définition de tâche d'un groupe aérien (CAS, Interception, etc.) n'affecte pas le comportement durant le jeu, mais sert uniquement à filtrer les actions disponibles dans le panneau des actions avancées.

Afin de permettre aux utilisateurs de construire des missions sans devoir s'impliquer directement dans le panneau des actions avancées, une action initiale est automatiquement générée pour le groupe aérien au WP initial. Cette action apparaît comme une répétition de la tâche du groupe, bien que dans ce cas, elle détermine le comportement du groupe pendant le jeu. Toute action automatique inclue l'attribut "-a" dans liste d'action. Cette action est automatiquement répétée comme référence avec l'attribut "-ref" tout le long de la route.

AIRPLANE GROUP X		
COUNTRY	USA 👻	
NAME	New Airplane Group	
TASK	CAS 🛫	
UNIT		
	F-16A 💌	
PILOT	Pilot #1	
SKILL	High 💌	
BORT #	10 COMM 🔽 124	
CALLSIGN	Enfield 🚽 1 1	
HIDDEN ON MAP		
<mark>ሔ ¤ ን</mark>	ξ Σ	
WAYPNT	<	
NAME		
ТҮРЕ	Turning point 👻	
ALT	▲ ≥ 2000 m MSL ▼	
SPEED	 ✓ 500 km/h 	
ETA	12 : 7 : 58 / 0	
ADD	EDIT DEL	
ADVANCED		
ACTIO		
1. CAS -d -FeF		
2 Search Then Engage In Zone		
3. Flare Using = USE AGAINST FIRED MISSILE		
	EDIT DEL LIP DOWN	
ADD INS	CONT DEC OF DOWN	

Si la tâche du groupe est changée après sa création, l'action automatique est automatiquement changée en fonction. Ces actions associées à la tâche du groupe peuvent aussi être manuellement rajoutées en utilisant le panneau des actions avancées.

Les tâches de groupe suivantes génèrent automatiquement les actions du même type : "AWACS", "Refueling", "CAS", "CAP", "Balayage Chasseurs", "SEAD" et "Anti navires". Dans tous les cas autres que "AWACS" et "Refueling", les actions automatiques sont en fait des tâches en route pour chercher et engager les cibles appropriées à la tâche. Puisque ces actions sont automatiques, les propriétés de ces dernières sont prédéterminées et ne peuvent pas être éditées.

Tâches

Tel que mentionné ci-avant, les tâches disponibles pour un groupe dépendent du type de groupe et de la tâche du groupe.

Les tâches suivantes peuvent être disponibles selon la tâche du groupe :

- Pas de Tâche
- Attaquer un Groupe
- Attaquer une Unité
- Attaquer un Objet de la Carte
- Bombarder
- Bombarder une Piste d'Atterrissage
- Orbiter
- FAC Assigner un Groupe
- Ravitaillement
- Suivre
- Escorter

Pas de Tâche

Disponible pour tous les types de groupe et toutes les tâches de missions. Une action "pas de tâche" ne définit aucune action à effectuer pour le groupe.

Attaquer un Groupe

Attaque un ennemi aérien, au sol ou naval spécifique tel que désigné par le créateur de mission. Applicable à :

Type(s) de groupe : groupes à voilure fixe ou tournante

Tâche(s) de groupe : "SEAD", "CAS", "AFAC" (peut seulement désigner des groupes au sol comme cibles), "Anti Navire" (peut seulement désigner des groupes navals comme cibles), "intercepter" (peut seulement désigner des groupes aériens comme cibles).



Note : la tâche "attaquer un groupe" pré suppose que ledit groupe attaquant connaisse la situation tactique autour de lui. La position de la cible sera tout le temps connue et le groupe tentera toujours de l'attaquer si les conditions le permettent.

Le groupe cible peut être désigné en sélectionnant ce dernier depuis le menu déroulant GROUPE dans la partie inférieure du panneau des propriétés de actions ou en cliquant gauche sur le groupe cible sur la carte.

Lorsqu'il est désigné comme cible, un triangle rouge apparaît sur le groupe cible et une ligne pointillée connecte le triangle rouge au WP de l'action.

La partie inférieure du panneau de propriétés des actions permet aussi de définir le type d'arme spécifique à utiliser contre la cible par le groupe attaquant, ou, alternativement, laisser le choix à l'IA en utilisant le réglage par défaut "Auto". Si un type d'arme spécifique est défini, mais l'attaque n'est pas possible en utilisant cette arme (par exemple si le type d'arme est absent du chargement des appareils ou est épuisé), l'attaque ne sera pas effectuée.

Panneau Cible :

GROUPE. Menu déroulant pour sélectionner le groupe cible de tous les groupes ennemis applicables dans la mission.

ARMES. Menu déroulant pour sélectionner le type d'arme autorisé pour cette action.

- **AUTO.** Sélection automatique de l'arme par l'IA.
- Non guidée. Bombes non guidées, roquettes ou canon.
- **Canon.** Canon uniquement.
- **Roquettes.** Roquettes non guidées uniquement.
- Roquettes légères. Roquettes non guidées de petit calibre uniquement.
- Roquette lourdes. Roquettes non guidées de gros calibre uniquement.
- Bombes. Bombes non guidées uniquement.
- Bombes standard. Bombes à chute libre et à usage général.
- **Bombes à fragmentation.** Bombes à fragmentations uniquement.
- **Bombes à illumination.** Bombes à illumination uniquement.
- Guidé. Munitions guidées (bombes, missiles).
- Bombes guidées. Bombes guidées uniquement.
- Missiles. Missiles air sol guidés uniquement.
- **ATGM.** Missiles anti char uniquement.
- **ASM.** Missiles anti navires uniquement.
- Missiles de croisière. Missiles de croisières uniquement.

Notez que, en limitant le type d'arme à utiliser pour l'action à l'IA, vous risquez d'empêcher l'IA d'accomplir cette mission (par exemple lorsque le type d'arme a été épuisé).

Attaquer une Unité

Similaire à la tâche Attaquer Groupe, mais permet au créateur de mission de désigner une unité spécifique à attaquer par le groupe.



En plus de sélectionner une unité de groupe spécifique comme cible, la tâche "attaquer une unité" peut être utilisée pour désigner un objet statique comme cible en utilisant le menu déroulant STATIQUE ou en cliquant gauche sur un objet statique sur la carte. Cette tâche permet aussi au créateur de mission de définir la quantité de munitions à utiliser et le nombre de passes d'attaque.

Panneau Cible :

GROUPE. Menu déroulant pour sélectionner le groupe cible de tous les groupes ennemis applicables dans la mission.

UNITE. Menu déroulant pour sélectionner une unité spécifique à attaquer par le groupe.

STATIQUE. Menu déroulant pour définir un objet statique comme cible (bunker, FARP, etc...)

ARMES. Menu déroulant pour sélectionner le type d'arme autorisé pour cette action.

DEPENSE. La quantité de munitions à utiliser en exécutant cette action.

NOMBRE MAX D'ATTAQUE. Nombre de passes d'attaque maximum autorisées pour cette action.

Attaquer un Objet de la Carte

Attaquer une structure spécifique ou un objet sur la carte tel qu'un pont, bunker, etc... basé sur les coordonnées de ce dernier sur la carte. Applicable à :

Type de groupe(s) : groupes à voilure fixe ou tournante.

Tâche(s) de groupe : "Attaque de précision", "Attaque au sol", "Attaque de piste".



Parce que les structures du monde ne sont pas sélectionnables individuellement sur la carte, cette tâche désigne un point cible sur la carte avec un triangle rouge et une ligne en pointillés connectant le point cible au WP de tâche. Vous pouvez faire glisser ce point de cible en utilisant la souris afin de le positionner n'importe où sur la carte. Une fois cette tâche initiée, l'IA tentera de trouver la structure la plus proche ou l'objet au point cible et l'attaquer en utilisant les armes définies dans les propriétés de tâche.

Panneau Cible :

ARMES. Menu déroulant pour sélectionner le type d'arme autorisé pour cette action.

DEPENSE. La quantité de munitions à utiliser en exécutant cette action.

NOMBRE MAX D'ATTAQUE. Nombre de passes d'attaque maximum autorisées pour cette action.

Bombarder

Lâche une charge air sol sur les coordonnées de la carte telles que désignées par le créateur de mission. Applicable à :

Type de groupe(s) : groupes à voilure fixe ou tournante.

Tâche(s) de groupe : "Attaque de précision", "Attaque au sol", "Attaque de piste".



Contrairement à la tâche Attaquer un Objet sur la carte, la tâche Attaquer coordonnées définira à l'IA un point spécifique à attaquer sur la carte et pas l'objet le plus proche. En d'autres termes, si vous placez un point cible au milieu d'un champ vide, l'IA tentera de lâcher ses armes sur ce point particulier.

Comme pour les autres tâches d'attaque, vous pouvez configurer les propriétés de tâche, incluant les armes à utiliser.

Panneau Cible :

ARMES. Menu déroulant pour sélectionner le type d'arme autorisé pour cette action.

DEPENSE. La quantité de munitions à utiliser en exécutant cette action.

NOMBRE MAX D'ATTAQUE. Nombre de passes d'attaque maximum autorisées pour cette action.

Bombarder une Piste d'Atterrissage

Attaquer les pistes de la base ennemie. Applicable à : Type de groupe(s) : groupes à voilure fixe ou tournante. Tâche(s) de groupe : "Attaque de piste".



La base cible peut être sélectionnée depuis le menu déroulant "PISTE" ou en sélectionnant la base cible sur la carte en utilisant la souris.

Panneau Cible :

PISTE. Menu déroulant pour sélectionner la base cible.

ARMES. Menu déroulant pour sélectionner le type d'arme autorisé pour cette action.

DEPENSE. La quantité de munitions à utiliser en exécutant cette action.

NOMBRE MAX D'ATTAQUE. Nombre de passes d'attaque maximum autorisées pour cette action.

Orbiter

Fait orbiter "sur place" le groupe aérien en attendant les conditions favorables à l'exécution de la mission. Applicable à :

Type de groupe(s) : groupes à voilure fixe ou tournante.

Tâche(s) du groupe : toutes les tâches de la mission.



Le menu déroulant TYPE permet au créateur de mission de choisir entre une trajectoire en hippodrome (boucle entre le WP courant et le WP suivant) et une trajectoire circulaire. Quand la trajectoire circulaire et sélectionnée, l'orbite sera centrée sur le WP orbite.

Les réglages VITESSE et ALTITUDE définissent la vitesse air en nœuds et l'altitude en pieds pour la trajectoire.



Une tâche "Orbiter" sera interrompue automatiquement par l'IA lorsque ce dernier atteindra le statut "Bingo Fuel", à savoir quand l'IA aura juste assez de carburant pour rentrer à la base (RTB).

La tâche peut aussi être stoppée en utilisant le panneau des conditions d'arrêt en définissant une ou plusieurs conditions d'arrêt pour la tâche.

La tâche "Orbiter" permet au créateur de mission de créer des scénarios pour le groupe IA qui va se mettre en attente avant de continuer sa route jusqu'à ce que certaines conditions soient remplies. Ces dernières peuvent inclure une commande radio envoyée par le joueur au travers du menu 'déclencheurs', la destruction d'une unité ennemie telle que la menace d'un SAM, ou la présence d'unités particulières dans une zone désignée. Toutes actions anticipées pour le groupe une fois entré sur sa trajectoire d'orbite devront être ajoutées dans la liste d'actions sous la tâche "Orbiter".

FAC - Assigner un Groupe

Cette tâche créée un contrôleur aérien aéroporté avancé (AFAC) qui dirigera les appareils amis sur un groupe cible désigné par le créateur de mission. Applicable à :

Type(s) de groupe : appareils à voilures fixes et tournantes en coalition BLEUE uniquement; Tâche(s) du groupe : "AFAC".



Les actions de ciblage commencent quand les unités amies arrivent dans la ZOE et établissent une communication avec l'AFAC.

Note : le FAC : Assigner Tâche de groupe suppose une connaissance parfaite de la situation tactique de la part de l'AFAC. La position des cibles sera toujours connue et l'AFAC tentera toujours de poursuivre l'attaque si les conditions le permettent, même si la cible n'a pas été indépendamment détectée par l'AFAC.

Le FAC fournira uniquement un ciblage contre le groupe désigné comme cible dans l'éditeur de mission et ne ciblera pas les autres groupes.

Le FAC - Assigner la Tâche de Groupe vous permet de définir le(s) type(s) d'armement demandé par le FAC aux groupes attaquants ainsi que la méthode de désignation (auto, marqueur fumigène, ("Willy Pete", WP), pointeur IR ou Laser. Vous pouvez aussi définir si l'AFAC est équipé d'une capacité datalink.

Ravitaillement

Force le groupe aérien à suivre et ravitailler sur le plus proche avion ravitailleur.



Après le ravitaillement, le groupe reprendra sa route assignée.

Suivre

Le groupe aérien doit suivre l'autre groupe aérien.

Type(s) de groupe : appareils à voilures fixes et tournantes.

Tâche(s) de groupe : Toutes.



La cible du groupe aérien peut être sélectionnée depuis le menu déroulant GROUPE ou en sélectionnant le groupe aérien à suivre en utilisant la souris sur la carte.

Panneau Cible :

GROUPE. Menu déroulant pour sélectionner le groupe aérien.

- **POSITION X.** Position de la formation avant ou arrière du groupe par rapport au groupe à suivre.
- **POSITION Y.** Différence d'altitude entre le groupe et celui à suivre.
- **POSITION Z.** Position latérale de la formation du groupe par rapport au groupe à suivre.

DERNIER WP. WP à partir duquel l'action de suivi se termine.

Escorter

Groupe aérien à escorter par l'autre groupe aérien. Le groupe qui escorte engagera les menaces du groupe escorté.

Type(s) de groupe : appareils à voilures fixes et tournantes.

Tâche(s) de groupe : Escorter



Le groupe aérien cible peut être sélectionné depuis le menu déroulant GROUPE ou en sélectionnant le groupe aérien sur la carte en utilisant la souris.

Panneau Cible :

GROUPE. Menu déroulant pour sélectionner le groupe aérien.

- **POSITION X.** Position de la formation avant ou arrière du groupe par rapport au groupe à suivre.
- **POSITION Y.** Différence d'altitude entre le groupe et celui à suivre.
- **POSITION Z.** Position latérale de la formation du groupe par rapport au groupe à suivre.

DERNIER WP. WP à partir duquel l'action de suivi se termine.

DIST. ENGAGEMENT. Distance entre la menace et le groupe escorté à partir de laquelle le vol qui escorte engagera cette dernière.

Liste des types de menaces. Défini les types de menaces que le vol qui escorte est autorisé à engager comme part de la tâche escorter.

Tâches En Route

Comme mentionné ci-avant, les tâches en route disponibles pour un groupe dépendent du type du groupe (voilures fixes ou tournantes) et de la tâche du groupe. Rappelez-vous que, contrairement aux tâches, les tâches en route impliquent des groupes cibles que l'IA devra détecter avant de pouvoir conduire une attaque. La capacité de l'IA à détecter les groupes ennemis dépend d'un certain nombre de facteurs dont les capteurs embarqués à bord de l'appareil, le réglage des capacités de l'IA, la météo, etc.

Capteurs de l'appareil :

- Radar Air/Air
- Radar Air/Sol
- Radar Multimode
- Récepteur d'alertes Radar (RWR)
- Systèmes électro-optiques de jour
- Systèmes électro-optiques de nuit
- Détection visuelle (dépend des restrictions de visibilité du cockpit)

Réglages de l'IA attaquant :

- Réglage de la capacité
- Vitesse Air
- Restrictions de visibilité du cockpit

Facteurs environnementaux et de la cible

- Niveau d'illumination
- Terrain en arrière-plan (forêt, champ, route, plan d'eau)
- Limitations de visibilité directe due aux conditions atmosphériques comme le brouillard, la pluie, la neige
- Interférence des nuages
- Taille de l'unité cible
- Taille du groupe cible
- Vitesse de la cible
- Activité de tirs atour de la cible

En créant un scénario utilisant des tâches en route, toutes les conditions ci-dessus doivent être prises en compte. Par exemple, envoyer un appareil équipé pour du CAS de jour afin qu'il attaque un groupe au sol de nuit ou caché dans des conditions de brouillard épais va résulter d'un échec de l'appareil à détecter la cible. De plus, pensez à la distance de la zone cible par rapport au plan de vol de l'IA afin que cette dernière soit à portée de détection de l'IA.

Les tâches en route suivantes peuvent être disponibles, selon le type de groupe et sa tâche :

- Pas de Tâche En Route
- Rechercher puis Engager

- Rechercher puis dans une Zone
- Rechercher puis Engager un Groupe
- Rechercher puis Engager une Unité
- Ravitaillement
- AWACS
- FAC
- FAC Engager un Groupe

Pas de Tâche En Route

Disponible pour tous les types de groupes et toutes les tâches de mission. Une tâche "pas de tâche en route" ne définit aucune action à effectuer par le groupe.

Rechercher puis Engager

Tant que l'action est en cours, l'IA va rechercher activement les types de cibles définies dans les propriétés de la tâche et engager dès que possible sans conflit avec les autres tâches. Applicable à :



Type(s) de groupe : groupe de voilures fixes et tournantes.

La liste des cibles disponibles dépend de la tâche du groupe et des cibles à engager et sont sélectionnées en utilisant les cases à cocher dans la partie inférieure du menu des propriétés de actions.

Panneau cible

- 1. SEAD.
 - Défense anti aérienne
 - AAA (Artillerie anti aérienne)
 - SAM (Systèmes de missile sol/air)
 - SR SAM (SAM courte portée)
 - MR SAM (SAM moyenne portée)
 - LR SAM (SAM longue portée)
- 2. Anti Navire.
 - Unités navales
 - Navires
- 3. CAS et AFAC
 - Tout
 - o Air
 - Hélicoptères
 - Unités au sol
 - o Infanterie
 - Fortifications
 - o Véhicules
 - Blindés
 - Tanks
 - IVF (Véhicules d'infanterie de combat)
 - APC (Transport de troupes blindés)
 - Artillerie
 - Non armé
 - Défense anti aérienne
 - AAA (Artillerie anti aérienne)
 - SAM (Systèmes de missile sol/air)
 - SR SAM (SAM courte portée)
 - MR SAM (SAM moyenne portée)
 - LR SAM (SAM longue portée)
- 4. Balayage chasseur et interception
 - Appareils
 - Chasseurs
 - \circ Bombardiers

DISTANCE MAX. Cette case à cocher vous permet de verrouiller une distance spécifique depuis le segment de route vers les cibles valides pour l'action. Les cibles au-delà de cette distance ne seront pas attaquées.



PRIORITE. Ce numéro est utilisé pour définir la priorité de l'action en relation avec les autres actions du WP. Ce numéro de priorité représente l'ordre dans lequel les actions vont se dérouler par rapport aux autres, '0' étant la priorité la plus haute.

La tâche en route 'Rechercher et engager' peut être utilisée pour créer des scénarios où les groupes aériens maintiendront un trajectoire d'attente et ne la quitte que pour attaquer des ennemis détectés dans les limites définies dans les propriétés de la tâche. Pour ceci, créez une tâche en route 'Rechercher et engager' dans la liste d'actions après la tâche 'Orbiter'.

Rechercher puis dans une Zone

Comme pour la tâche en route Rechercher et engager, mais avec des restrictions supplémentaires liées à la zone de cible définie par l'utilisateur. La zone de cible est une zone circulaire que l'utilisateur peut positionner n'importe où sur la carte et ajuster le rayon. Applicable à :

Type(s) de groupe : groupes à voilures fixes et tournantes;

Tâche(s) de groupe : toutes les tâches sauf "Balayage Chasseurs" et "Interception".



La zone de cible peut être placée sur la carte en utilisant le bouton gauche de la souris. Une ligne pointillée connecte le centre de la zone de cible (marqueur triangulaire) avec le WP action.

Panneau cible

RAYON DE ZONE. Ce champ est utilisé pour entrer le rayon de la zone de cible en miles nautiques.

PRIORITE. Ce numéro est utilisé pour définir la priorité de l'action en relation avec les autres actions du WP. Ce numéro de priorité représente l'ordre dans lequel les actions vont se dérouler par rapport aux autres, '0' étant la priorité la plus haute.

Comme la tâche en route Rechercher et engager, la tâche en route Rechercher et engager dans la zone peut être utilisée pour créer des scénarios où le groupe aérien maintient une trajectoire d'attente et ne la quitte que pour attaquer des unités ennemies détectées dans la zone de cible et des limitations définies par les propriétés de la tâche. Pour ceci, créez une tâche en route rechercher et engager dans la zone après la tâche 'Orbiter'

Rechercher puis Engager un Groupe

Analogue à la tâche attaquer groupe, mais nécessite que le groupe attaquant détecte luimême le groupe cible avant de conduire l'attaque.



Panneau cible

GROUPE. Menu déroulant pour sélectionner le groupe cible de tous les groupes ennemis applicables dans la mission.

ARMES. Menu déroulant pour sélectionner le type d'arme autorisé pour cette action.

PRIORITE. Ce numéro est utilisé pour définir la priorité de l'action en relation avec les autres actions du WP. Ce numéro de priorité représente l'ordre dans lequel les actions vont se dérouler par rapport aux autres, '0' étant la priorité la plus haute.

La tâche rechercher puis engager le groupe peut être utilisée pour créer des scénarios où le groupe aérien maintient une trajectoire d'attente et ne la quitte que pour attaquer le groupe désigner lorsqu'il est détecté. Pour ceci, créez une tâche en route Rechercher puis engager le groupe dans la liste d'actions après la tâche 'Orbiter'.

Rechercher puis Engager une Unité

Analogue à la tâche Attaquer unité, mais nécessite que le groupe attaquant détecte luimême l'unité cible avant de conduire l'attaque.



Panneau Cible :

GROUPE. Menu déroulant pour sélectionner le groupe cible de tous les groupes ennemis applicables dans la mission.

UNITE. Menu déroulant pour sélectionner une unité spécifique à attaquer par le groupe.

STATIQUE. Menu déroulant pour définir un objet statique comme cible (bunker, FARP, etc...)

ARMES. Menu déroulant pour sélectionner le type d'arme autorisé pour cette action.

DEPENSE. La quantité de munitions à utiliser en exécutant cette action.

NOMBRE MAX D'ATTAQUE. Nombre de passes d'attaque maximum autorisées pour cette action.

ATTAQUE DE GROUPE. Lorsqu'elle est sélectionnée, le groupe entier participera à l'attaque sur la cible. Par défaut, chaque appareil d'un groupe aérien est assigné à une seule cible.

PRIORITE. Ce numéro est utilisé pour définir la priorité de l'action en relation avec les autres actions du WP. Ce numéro de priorité représente l'ordre dans lequel les actions vont se dérouler par rapport aux autres, '0' étant la priorité la plus haute.

La tâche rechercher puis engager une unité peut être utilisée pour créer des scénarios où le groupe aérien maintient une trajectoire d'attente et ne la quitte que si l'unité ennemie

désignée est détectée. Pour ceci, créez une tâche en route Rechercher puis engager unité dans la liste des actions après la tâche 'Orbiter'.

Ravitaillement

L'appareil va effectuer un ravitaillement en vol. Applicable à :

Type(s) du groupe : appareil de ravitaillement en vol, incluant IL-78 et KC-135;

Tâche(s) du groupe : Ravitaillement.

Quand la tâche de mission de ravitaillement est créée, une tâche de ravitaillement en route est automatiquement créée en tant qu'action automatique au WP initial. Cette action ne peut pas être effacée ou éditée.

AWACS

L'appareil va effectuer un service de contrôle et alerte aéroporté aux unités amies. Applicable à :

Type(s) de groupe : Appareil dédié AWACS, incluant A-50, E-2, E-3;

Tâche(s) de groupe : AWACS.

Quand la tâche de mission AWACS est créée, une tâche en route AWACS est créée automatiquement en tant qu'action automatique au WP initial. Cette action ne peut pas être effacée ou éditée.

FAC

L'appareil se comportera comme un contrôleur aérien aéroporté (AFAC) et fournira des ordres de ciblage aux unités ennemies dans la zone. Applicable à :

Type(s) de groupe : appareils à voilures fixes et tournantes en coalition BLEUE uniquement;

Tâche(s) de mission : AFAC.

Lors d'une telle tâche, le FAC définira automatiquement les cibles prioritaires pour le joueur ou pour un groupe IA. Il émettra automatiquement les ordres de ciblage lors de la phase d'attaque.

Note : La sélection des cibles du FAC peut ne pas correspondre aux cibles attribuées par le créateur de mission aux joueurs ou aux IA attaquants car aucun groupe spécifique n'est sélectionné.

FAC - Engager un Groupe

Analogue à la tâche En route de FAC, sauf que dans ce cas, un groupe ennemi spécifique à cibler par l'AFAC est sélectionné par le créateur de mission. Applicable à :

Type(s) de Groupe : Appareils à voilures fixes ou tournantes appartenant à la coalition BLEUE uniquement;

Tâche(s) de mission : AFAC.



Rappelez-vous que, parceque c'est une tâche en route, l'AFAC devra détecter de lui-même le groupe cible avant d'être en mesure d'émettre une commande de ciblage contre ce dernier. Tel que décrit ci avant, la sélection de la cible va dépendre d'un certain nombre de variables dynamiques dans le jeu, incluant de possibles obstructions par le terrain ou des interférences associées à la météo. Si aucun groupe n'est désigné par le créateur de mission, l'AFAC n'émettra aucune commande de ciblage.

Dans le cas d'un AFAC, la sélection de l'ARMEMENT se réfère aux armes à employer contre la cible requises par l'AFAC.

L'option de visibilité permet à l'unité de savoir ou pas la position de la cible au début de la mission.

Assigner une Commande

Les commandes suivantes peuvent être définies comme actions à l'arrivée sur un waypoint :

Pas d'Action

Aucune commande est défini. Sélection par défaut.

Lancer un Script

Lance le script Lua entré dans le bloc note.

Régler une Fréquence

Règle la fréquence de communications radio du groupe en Mhz et en modulation AM/FM.



Changer de Point de Passage (Waypoint)

Quand les conditions pour cette action sont remplies, le groupe va naviguer depuis le point de passage actuel vers celui défini par cette action. Par exemple, le groupe peut être programmé pour voler directement depuis le point de passage 3 vers le point de passage 6. Quand cette commande est exécutée, toutes les autres actions associées à ce point de passage sont arrêtées.



Cette commande peut aussi être utilisée pour créer une boucle en commutant vers un point de passage précédent. La commande de boucle peut être arrêtée en utilisant une condition d'arrêt, comme par exemple un temps de mission ou un état de déclencheur.

Changer d'Action

Cette commande peut être utilisée pour commuter l'action en cours dans la liste d'actions. Quand cette commande est exécutée, toutes les tâches en cours seront stoppées.

Cette commande peut aussi être utilisée pour créer une boucle d'actions dans la liste d'action en commutant vers une action précédente dans la liste.



Invisible

Définit le groupe comme étant invisible à toutes les unités IA ennemies. S'active et se désactive en cochant/décochant la case ACTIVER.

Cette commande peut se révéler utile lors de la création de FAC au sol à proximité des positions ennemies en simulant une position camouflée et en évitant que ce FAC soit détruit.

Immortel

Définit le groupe comme immortel. Les unités IA ennemies seront capables de détecter le groupe, mais leurs armes n'auront aucun effet.

Cette commande peut se révéler utile lors de la création de scénarios d'engagement prolongés, pour lequel la persistance de tirs est un élément désiré.

Désactiver Balise

Désactive la balise radio d'un appareil de ravitaillement en vol.

EPLRS

Règle la position datalink de l'unité sur ON ou OFF.

Régler une Option

Les options suivantes peuvent être définies à l'arrivée sur un waypoint :

Règles d'Engagement - ROE (Rules of Engagement)

Définit les règles d'engagement du groupe lors de la rencontre d'unités ennemies.



Weapons Free - Engage tout groupe ennemi en contact. La priorisation des cibles est automatiquement effectuée par le groupe en fonction de la situation.

Ouvrir le feu, Weapons free - Engage tout groupe ennemi en contact. Néanmoins, le groupe ennemi désigné comme cible pour l'action sera la cible principale et engagée en premier. Une fois la cible principale détruite, une priorisation est à nouveau effectuée automatiquement par le groupe en fonction de la situation.

Ouvrir le feu - engage seulement l'ennemi désigné comme cible par l'action.

Retourner les tirs - Retourne les tirs seulement; n'engage pas en premier.

Weapons hold - ne pas tirer quelque soient les circonstances.

Le réglage par défaut pour tous les groupes est "ouvrir le feu".

Réaction Face à une Menace

Défini les règles de défense afin de déterminer le comportement au combat du groupe pendant un engagement d'unités ennemies.



Aucune réaction - aucune action défensive pour contrer la menace.

Autorise l'abandon de la mission - permet au groupe d'abandonner la mission si ce dernier est engagé.

Défense passive - utilise des mesures de défense passives et actives, mais aucune manœuvre de défense contre les menaces en approche.

Eviter les tirs - Utilise des mesures de défense actives et passives ainsi que des manouvres de défense contre les menaces en approche.

Manœuvres évasives verticales - le groupe sera en mesure d'augmenter ou de diminuer son altitude pour éviter une zone de menace connue. Le groupe va aussi utiliser des mesures de défense actives et passives.

Les options de réaction à la menace ne prennent effet qu'en cas de défense. Lors d'une action d'attaque, les options ROE (Règles d'engagement) sont actives. EN d'autres termes, l'option ROE a une priorité plus haute que l'option de réaction à la menace.

Le réglage par défaut pour tous les groupes est "Eviter les tirs".

Utilisation du Radar

Défini les règles d'utilisation du radar pour le groupe.



Jamais utiliser - n'utilise pas le radar pour effectuer une recherche ou en engagement (guidage missile).

Utiliser pour l'attaque uniquement - n'utilise pas le radar pour effectuer une recherche de cible, mais l'utiliser si nécessaire pour engager la cible (guidage missile). La recherche de cible peut être effectuée par d'autres capteurs si disponibles.

Utiliser pour la recherche si requis - permet au groupe d'utiliser le radar pour la recherche de cible si nécessaire (quand la détection par d'autres moyens ne donne aucun résultat).

Utiliser pour une recherche en continue - maintien l'émission radar en continue.

Le réglage par défaut est "Utiliser pour la rechercher si requis".

Utilisation des Chaff-Flare

Défini les règles pour l'utilisation des chaffs et/ou des flares par le groupe.



Jamais utiliser - n'utilise pas les chaffs et/ou les flares lors d'un engagement.

Utiliser contre des missiles tirés - lâche des chaffs et/ou des flares seulement quand des missiles en approche ont été détectés.

Utiliser lors des vols en zone SAM - lâche des chaffs et/ou flares comme mesure préventive lors de vol en zone SAM ennemie connue ou à portée des armements d'un avion ennemi connu armé avec des missiles à guidage infrarouges.

Le réglage par défaut est "Utiliser lors des vols en zone SAM".

Formation

Défini la formation du groupe une fois le point de passage atteint. Les formations suivantes sont disponibles : Line Abreast, Trail, Wedge, Echelon droit, Echelon gauche, Finger four, Spread four.



Pour une explication plus détaillée et illustrée des formations, consulter le manuel de vol.

Le réglage par défaut est Echelon droit.

Retour à la Base - Niveau de Carburant Bas (RTB on Bingo)

Ceci est un réglage du déclencheur pour permettre ou empêcher un groupe de rentrer à la base une fois le statut Bingo Fuel atteint (quand il ne reste que juste assez de carburant pour rentrer à la base).

Le réglage par défaut est ON (autorisé).

Silence

Ceci est un réglage de déclencheur pour forcer un groupe à maintenir le silence radio lorsque le point de passage est atteint.

Le réglage par défaut est OFF (communications radios sont autorisées).

Si aucune option n'est réglée dans la liste d'actions, les réglages par défaut pour toutes les options sont utilisés.

Support Equipe au Sol à la Base

Lorsque positionné sur une base amie, les services au sol suivants sont disponibles :

- 1. Réparation de l'appareil 3 minutes après la coupure des moteurs.
- 2. Ravitaillement par le personnel au sol contacté au travers de l'interphone.
- 3. Réarmement par le personnel au sol contacté au travers de l'interphone.

Pour plus de détails sur la façon de contacter le personnel au sol, voir la section Communications Radio du Manuel de vol.

Placer un Navire



Cette fenêtre sera utilisée pour placer des groupes de navires dans une mission, définir leurs itinéraires et déterminer leurs actions. A la différence des groupes aériens, vous pouvez placer jusqu'à 99 unités au sein d'un même groupe (même si ça n'est pas recommandé). Le placement des navires est cependant limité aux grands espaces d'eau.

La fenêtre de placement des navires propose plusieurs options détaillées ci-dessous. Elles seront décrites de haut en bas.

NAVAL GROUP ×	
COUNTRY	USA 👻
NAME	New Ship Group
UNIT	
ΤΥΡΕ	CG-60 Normandy 🚽
UNIT NAME	Unit #10
SKILL	Average <
HEADING	∢ ▶ 351
HIDDEN (ON MAP
VISIBLE BEFORE START	
~ ች ን	Σ
WAYPNT	<
NAME	
ТҮРЕ	Turning 💌 🝸 📃 💌
ALT	< ▶ 0 feet
SPEED	🔹 🕨 11 kts
START	12 : 0 : 0 / 0 🔽
ADD	EDIT DEL
	ADVANCED

PAYS. Le menu des pays affiche une liste de tous les pays assignés aux côtés ROUGE ou BLEU lors de la création de la mission (à l'aide du bouton CREER NOUVELLE MISSION). Le pays sélectionné détermine le type de bâtiments disponibles.

NOM. Dans le champ "Nom", entrez un nom unique pour le groupe naval. Si aucun nom n'est entré, un nom par défaut est généré. Ce nom sera utilisé lors de la création de déclencheurs tels que "Activer unité". Soyez toujours attentifs à ne pas assigner le même nom à plusieurs groupes.

UNITE. La partie "Unité" est composé de deux champs qui vous permettent de sélectionner combien de navires feront partie du groupe (de 1 à 99). Le champ de droite est utilisé pour régler le nombre total de navires dans le groupe; pour ce faire, utilisez les flèches gauche et droite. Le champ de gauche est utilisé quant à lui pour sélectionner un navire à l'intérieur du groupe; pour cela, utilisez les flèches gauche et droite.

TYPE. En fonction du pays choisi, une liste de navire est affichée dans ce menu déroulant.

NOM UNITE. Entrez un nom unique pour chaque unité à l'intérieur du groupe naval. Si aucun nom n'est entré, un nom par défaut est généré. Ce nom est important car il sera utilisé pour la création de déclencheurs basés sur les unités elles-mêmes. Par exemple, si vous créez une condition sur la base de la destruction d'une unité, celle-ci sera identifiée par son nom d'unité.

NIVEAU. Le niveau permet de sélectionner le niveau de compétence du pilote de l'appareil lorsqu'il est piloté par l'IA. Ce réglage contrôle des facteurs comme la quantité de G que le pilote peut endurer, à quelle distance il va engager et avec quelle précision il va utiliser ses armes. Il y a cinq options de niveau pour les appareils IA.

- Moyen
- Bon
- Très bon
- Excellent
- Aléatoire. Cette option va aléatoirement sélectionner parmi les quatre options cidessus.

Notez que le niveau de compétence de l'unité va avoir un effet sur la distance de détection, le temps de réaction et les erreurs de visée.

CAP. Le bouton de cap peut être utilisé pour définir un cap standard pour une unité lorsqu'aucun plan de vol n'a été déterminé.

Case MASQUE SUR LA CARTE. Après la création d'une mission, vous pourriez vouloir cacher certaines unités afin que les joueurs ne puissent pas les voir. Cochez cette case pour masquer le groupe naval sélectionné sur la carte de l'éditeur de mission. Vous pouvez visualiser l'ensemble des groupes masqués en utilisant la fenêtre "Liste des unités" (décrite plus loin dans ce document).

VISIBLE AVANT LE DEPART. Si vous choisissez d'activer une unité à l'aide d'un déclencheur de type "Activer groupe/unité", vous pouvez choisir de la masquer ou de la montrer en jeu avant son activation. Si vous souhaitez que l'unité soit visible en jeu mais inactive jusqu'à l'activation du déclencheur, cochez cette case.

BOUTONS DE MODE. Trois boutons de mode contrôlent ce qui est affiché en bas à gauche de la fenêtre de placement des propriétés du groupe naval. Cela comprend NAVIGATION, ACTIONS DECLENCHES et RESUME.


Mode Route



En mode route, les données affichées dans la moitié inférieure du menu des propriétés du groupe sont dédiées au management des WP (Waypoints). Les WP sont des points arbitraires sur la carte (Latitude, Longitude et Altitude) qui peuvent être reliés ensemble pour créer une route. Lors du déroulement de la mission, le groupe naviguera le long de la route en suivant les WP dans l'ordre défini. A chaque waypoint des actions spécifiques peuvent être ajoutées.

Pour placer un nouveau groupe de navires, vous devez être en mode route et un type de navire doit être sélectionné. Vous pouvez alors cliquer sur la carte pour placer le point de départ du groupe (qui sera alors le waypoint 1). Quand vous placez un groupe, le marqueur représentant le WP (un cercle avec le numéro du waypoint inscrit à côté) et la ligne représentant la route seront colorés de la manière suivante :

- Blanc. Unité sélectionnée.
- Rouge. Une unité de la coalition rouge non sélectionnée.
- Bleu. Une unité de la coalition bleu non sélectionnée.

Une icône représentant l'unité sera affichée à la place du cercle habituel représentant un waypoint pour le waypoint de départ (numéro 1). Différentes icônes illustrent différents types d'unités :

Russe	OTAN	Type d'unité
0		Sous-Marin
∇		Frégate
Î	J	Porte-avions
Ū	(CC)	Croiseur lourd
	(CC)	Croiseur
	DD	Navire/Frégate moyenne
0	\bigcirc	Navire Cargo (commercial)

Icônes des navire dans l'éditeur (Russes/Occidentaux)

Pour modifier la position d'un groupe entier sur la carte, déplacez (clic gauche maintenu) le leader du groupe à la position voulue. Pour ajuster la position des autres unités du groupe, déplacez les unités par rapport à la position du leader.

En dessous des boutons de sélection de mode se trouvent les réglages d'itinéraire. De haut en bas :



WAYPNT (waypoints). Le champ WAYPNT vous permet de faire défiler les différents WP que vous avez créés. Le champ de gauche affiche le WP actuellement sélectionné et vous pouvez faire défiler ces WP en appuyant sur les boutons fléchés droite et gauche. Le champ de droite affiche le nombre total de WP sur la route. Le cercle et le numéro du WP sélectionné sera coloré en jaune sur la carte.

NOM. Pour chaque WP, vous pouvez définir un nom unique. Entrez le nom du WP dans ce champ et ce nom apparaîtra à côté du WP sur la carte.

TYPE. Une action peut être assignée à chaque waypoint. Elle sera effectuée lorsque le groupe arrivera au WP. Cela inclut :

• Point Tournant. C'est le type de waypoint le plus courant. Le groupe passera seulement à travers le waypoint et se dirigera vers le suivant.

ALTITUDE. Non modifiable pour les groupes de navires.

VITESSE. Le réglage de la vitesse définit la vitesse en kilomètres par heure (km/h) que le groupe aura atteint en arrivant au waypoint. Pour régler ceci, vous pouvez soit utiliser les flèches gauche et droite ou entrer directement la valeur dans le champ. La vitesse maximale du groupe n'excédera jamais la vitesse maximale du navire le plus lent du groupe.

VERROUILLAGE VITESSE. (Case à cocher). Permet de choisir entre une vitesse définie manuellement ou automatiquement pour le waypoint. Non applicable à un waypoint de départ.

Si la vitesse est verrouillée, le groupe tentera de la maintenir entre les deux waypoints. Plus d'informations.

ETA. (Estimated Time of Arrival - Heure estimé d'arrivée). Indique l'heure souhaitée d'arrivée au waypoint (ou l'heure de départ du groupe dans le cas du waypoint de départ). Cette valeur est indiquée par l'utilisateur si l'ETA est verrouillé, ou calculé automatiquement par l'éditeur de mission si l'ETA est déverrouillé.

VERROUILLAGE ETA. (Case à cocher). Permet de choisir entre un ETA entré manuellement ou automatiquement. Par défaut l'ETA est verrouillé pour le premier waypoint (avec l'heure de départ du groupe).

Lorsque verrouillé, le champ ETA peut être utilisé pour préparer une activation décalée pour un groupe dans la mission. Pour cela, il suffit d'entrer un ETA à un horaire postérieur à l'horaire de démarrage de la mission. Par exemple, si la mission est réglée pour démarrer à 12 :00 :00/1 et si l'utilisateur souhaite une apparition du groupe 15 minutes après le début de la mission, il peut verrouiller l'ETA du waypoint 1 à 12 :15 :00/1. De plus, si l'utilisateur souhaite que le groupe apparaisse suite à l'exécution d'un déclencheur (et donc à un moment inconnu), il peut régler l'ETA du groupe à un horaire très éloigné comme 100 jours plus tard (12 :00 :00/100). Dans un tel scénario, le groupe n'apparaitra par tant que le déclencheur n'a pas été activé ou que l'ETA n'est pas atteint.

Si l'ETA pour le waypoint se traduit par une vitesse calculée trop lente ou trop rapide pour le type de véhicule, la police d'écriture deviendra rouge pour indiquer une entrée invalide et un message d'erreur apparaitra lorsque l'utilisateur tentera de fermer le panneau des propriétés (ou lors de la sauvegarde de la mission). Voir ci-dessus pour plus d'informations.

BOUTONS GESTION WAYPOINTS. Ces trois boutons vous permettent d'ajouter, d'éditer ou de supprimer des waypoints.



- **AJOUTER** Dans le mode d'ajout, chaque pression du bouton gauche de la souris sur la carte ajoute un nouveau waypoint. Ce mode est sélectionné par défaut lorsqu'un groupe est ouvert.
- **EDITER** En mode édition, les waypoints existants peuvent être sélectionnés sur la carte pour modifier leurs propriétés (dans le panneau des propriétés des waypoints).
- **DEL** Une pression sur ce bouton supprime le waypoint sélectionné.

Mode des Actions Déclenchées



Le bouton des Actions Déclenchées ouvre le panneau correspondant. Ce panneau peut être utilisé pour ajouter ou éditer des actions de la même manière que dans le panneau des Actions Avancées mais l'activation de ces actions se fait grâce à des déclencheurs. La programmation de ces déclencheurs se fait dans le menu des Déclencheurs en utilisant le déclencheur ACTION IA.

Mode RESUME



Une fois dans le mode de résumé, les informations de base sur la mission sont affichées dans la deuxième moitié de la fenêtre. Cela inclut :



HORAIRE DE DEPART. L'horaire de début de mission pour le groupe affiché dans le format Heure :Minutes :Secondes/Jours

TEMPS DE TRAJET. Indique le temps total nécessaire à l'appareil pour parcourir la route (en excluant les détours éventuels). Affiché dans le format Heure :Minute :Seconde/Jour.

LONGUEUR DE ROUTE. Distance totale en mètres.

VITESSE MOYENNE. La vitesse moyenne de la route obtenue en sommant les vitesses de chaque segment de route et en divisant par le nombre de segments.

RAYON. Distance à vol d'oiseau entre le début et la fin de la route.

Note : L'éditeur de mission accepte le copier/coller de groupes. Pour copier un groupe, sélectionnez-le et pressez CTRL+C. Pour coller le groupe avec les mêmes propriétés, positionnez la souris sur la carte à l'endroit désiré et pressez CTRL+V.

Mode Actions Avancées (groupes navals)

ADVANCED	
	_

Appuyer sur ce bouton ouvre le panneau d'Actions Avancées, qui liste les actions associées au point de navigation sélectionné :

ADVANCED			
ACTIONS			
1. Fire at Point			
2. Invisible(true)			
3. ROE = WEAPON FREE			
ADD INS EDIT DEL UP DOWN			

Ce panneau est utilisé pour définir (ajouter/éditer/effacer) des actions de groupes (tâches, tâches en route, commandes, options) qui sont assignées à l'IA à ce WP par l'utilisateur ou généré automatiquement par l'éditeur de mission.

Panneau de Propriétés des Actions pour les Groupes Navals

Le Panneau de Propriétés des Actions pour les Groupes Navals est similaire au panneau pour les groupes d'avions. En d'autres termes, il est utilisé pour définir des Tâches, Tâches en route, Commandes et Options pour un groupe. Il permet également de définir les conditions de début et de fin de ces actions. Cependant, le type d'actions disponibles pour les groupes navals diffère de ceux pour les groupes aériens.

Tâches

Pas de Tâche

Aucune action n'est assignée au groupe.

Tir sur un Point

Faire feu sur un point de la carte définit par l'utilisateur via un jeu de coordonnées. La valeur du RAYON DE ZONE définit le rayon de la zone cible. En utilisant son artillerie, le navire tirera des obus à l'intérieur de la zone entière. En utilisant des missiles de croisière, le navire ciblera le centre de la zone cible.

Tâches En Route

Aucune Tâche en route ne peut être assignée à un groupe de navire. C'est pourquoi, la seule option disponible est Aucune Tâche en Route.

Assigner une Commande

Les commandes suivantes peuvent être définies comme actions à l'arrivée sur un waypoint :

Pas d'Action

Aucune commande n'est définie.

Lancer un Script

Lance le script Lua entré dans le bloc note.

Invisible

Définit le groupe comme étant invisible à toutes les unités IA ennemies. S'active et se désactive en cochant/décochant la case ACTIVER.

Immortel

Définit le groupe comme immortel. Les unités IA ennemies seront capables de détecter le groupe, mais leurs armes n'auront aucun effet.

Régler une Option

Les options suivantes peuvent être définies à l'arrivée sur un waypoint :

Règles d'Engagement - ROE (Rules of Engagement)

Définit les règles d'engagement du groupe lors de la rencontre d'unités ennemies.

FEU A VOLONTE - Engage tout groupe ennemi en contact. La priorisation des cibles est effectuées automatiquement par le groupe en fonction de la situation.

FEU DEFENSIF - feu défensif uniquement; pas d'engagement en premier.

CESSEZ LE FEU - ne faire feu sous aucun prétexte.

Le réglage par défaut est FEU A VOLONTE.

Placer un Groupe d'Unités



Ce bouton vous permet de placer des groupes d'unités terrestres dans la mission, de définir leur cheminement et de créer leurs actions. Lors du placement, il est important de se souvenir que les groupes peuvent accueillir jusqu'à 99 unités. Lors du placement du groupe, seul le leader du groupe sera visible sur la carte en vue éloignée. En zoomant, les unités individuelles du groupe apparaitront. Ceci est important pour le placement des unités de manière précise.

La fenêtre de placement des groupes terrestres propose plusieurs options détaillées cidessous. Elles seront décrites de haut en bas.

VEHICLE GROUP X		
COUNTRY	USA 💌	
NAME	New Vehicle Group	
UNIT		
ΤΥΡΕ	APC M1126 Stryker ICV 👻	
UNIT NAME	Unit #14	
SKILL	Average <	
	BEFORE START	
WAYPNT	 → 3 OF 3 	
NAME		
ТҮРЕ	Off road 👻 7	
ALT	< ▶ 0 feet	
SPEED	🔹 🕨 🚺 kts	
ETA	12 : 6 : 48 / 0	
ADD	EDIT DEL	

PAYS. Le menu des pays affiche une liste de tous les pays assignés aux côtés ROUGE ou BLEU lors de la création de la mission (à l'aide du bouton CREER NOUVELLE MISSION). Le pays sélectionné détermine le type d'unités terrestres disponibles.

NOM. Dans le champ "Nom", entrez un nom unique pour le groupe terrestre. Si aucun nom n'est entré, un nom par défaut est généré. Ce nom sera utilisé lors de la création de déclencheurs tels que "Activer unité". Soyez toujours attentifs à ne pas assigner le même nom à plusieurs groupes.

UNITE. La partie "Unité" est composé de deux champ qui vous permettent de sélectionner combien d'unités feront partie du groupe (de 1 à 99). Le champ de droite est utilisé pour régler le nombre total d'unités dans le groupe; pour ce faire, utilisez les flèches gauche et droite. Le champ de gauche est utilisé quant à lui pour sélectionner une unité à l'intérieur du groupe; pour cela, utilisez les flèches gauche et droite.

Note : Pour les batteries de missiles Sol-Air (SAM) tels que les SA-10, SA-11, etc., toutes les unités nécessaires à la batterie SAM doivent être dans le même Groupe de Véhicules.

Note : Si vous utilisez une unité terrestre en tant que JTAC, utilisez une unité armée et possédant des capteurs. Un HMMWV armé est un bon choix.

TYPE. En fonction du pays choisi, une liste d'unités est affichée dans ce menu déroulant.

NOM UNITE. Entrez un nom unique pour chaque unité à l'intérieur du groupe terrestre. Si aucun nom n'est entré, un nom par défaut est généré. Ce nom est important car il sera utilisé pour la création de déclencheurs. Par exemple, si vous créez une condition sur la base de la destruction d'une unité, celle-ci sera identifiée par son nom d'unité.

NIVEAU. Le niveau permet de sélectionner le niveau de compétence de l'unité contrôlée par l'IA. Ce réglage contrôle des facteurs comme la distance d'engagement et avec quelle précision les attaques auront lieu. Il y a cinq options de niveau pour les appareils IA.

- Moyen
- Bon
- Très bon
- Excellent
- Aléatoire. Cette option va aléatoirement sélectionner parmi les quatre options cidessus.

Notez que le niveau de compétence de l'unité va avoir un effet sur la distance de détection, le temps de réaction et les erreurs de visée.

Note : En dépit du niveau, les appareils IA auront du mal à détecter les unités d'infanterie tant qu'elles ne bougent ou ne tirent pas.

CAP. Le bouton de cap peut être utilisé pour définir un cap standard pour une unité lorsqu'aucun plan de vol n'a été déterminé.

Case MASQUE SUR LA CARTE. Après la création d'une mission, vous pourriez vouloir cacher certaines unités afin que les joueurs ne puissent pas les voir. Cochez cette case pour masquer le groupe sélectionné sur la carte de l'éditeur de mission. Vous pouvez visualiser l'ensemble des groupes masqués en utilisant la fenêtre "Liste des unités" (décrite plus loin dans ce document).

VISIBLE AVANT LE DEPART. Si vous choisissez d'activer une unité à l'aide d'un déclencheur de type "Activer groupe/unité", vous pouvez choisir de la masquer ou de la montrer en jeu avant son activation. Si vous souhaitez que l'unité soit visible en jeu mais inactive jusqu'à l'activation du déclencheur, cochez cette case.

BOUTONS DE MODE. Trois boutons de mode contrôlent ce qui est affiché en bas à gauche de la fenêtre de placement des propriétés du groupe naval. Cela comprend NAVIGATION, ACTIONS DECLENCHES et RESUME.



Mode Route



En mode route, les données affichées dans la moitié inférieure du menu des propriétés de groupe sont dédiées au management des WP (Waypoints). Les WP sont des points arbitraires sur la carte (Latitude, Longitude et Altitude) qui peuvent être reliés ensemble pour créer une route. Lors du déroulement de la mission, le groupe évoluera le long de la route en suivant les WP dans l'ordre défini. A chaque waypoint des actions spécifiques peuvent être ajoutées.

Pour placer un nouveau groupe de véhicules, vous aurez besoin d'être en mode Route et d'avoir un groupe de sélectionné. Vous pouvez alors cliquer sur la carte et placer le point de départ des groupes, qui sera également le WP 1. Quand vous placez un groupe, son marqueur de WP (le cercle avec son numéro de WP à côté) et la ligne de route sera alors coloré en fonction.

- Blanc. Unité sélectionnée.
- Rouge. Une unité de la coalition rouge non sélectionnée.
- Bleu. Une unité de la coalition bleue non sélectionnée.

Au waypoint de départ (numéro 1), une icône représentant l'unité sera affichée à la place du cercle habituel représentant un waypoint. Différentes icônes illustrent différents types d'unités :

Russe	ΟΤΑΝ	Type d'unité	
\diamond	0	Char	
Q	X	Véhicule d'infanterie de combat (IFV)	
\square		Véhicule de reconnaissance	
	M	Transport de troupe blindé	
		Transport	
	CIV	Véhicule civil	
		Ingénieurs	
۲	$\overline{\bullet}$	Artillerie motorisée	
þ	۲	Lance-roquettes multiple (MLRS)	
þ	۲	MLRS Moyen	
þ	۲	MLRS Lourd	

Icônes des véhicules de l'éditeur (Russes/Occidentaux)

ED [DCS USER MANUAL]

۵.		Missile Guidé Anti-Char (ATGM) sur chenilles	
۵,	Â	Missile Guidé Anti-Char (ATGM) sur roues	
A		Véhicule de Contrôleur Aérien Avancé (FAC)	
4Q	\bowtie	Infanterie	
Ļ	A	Système portatif de défense anti-aérienne (MANPAD)	
Ļ	1	Missile Sol-Air Stinger	
Ŵ	1	Artillerie Anti-Aérienne (AAA)	
۲	1	AAA Motorisée	
×	SRD	AAA Guidée radar	
æ	1	AAA sur roues	
		AAA sur chenilles	
æ		Missile Sol-Air, courte portée, sur roues	
æ		Missile Sol-Air, courte portée, sur chenilles	
XŒ		Missile Sol-Air courte portée, guidée radar, sur roues	
XE	Ħ	Missile Sol-Air courte portée, guidée radar, sur chenilles	
Æ	Ē	Missile Sol-Air courte portée, moyenne portée, sur roues	
æ	Ĩ.	Missile Sol-Air, moyenne portée, sur roues	
XĦ	Ē	Missile Sol-Air moyenne portée, guidée radar, sur chenilles	
XH	1	Missile Sol-Air longue portée, guidée radar, sur chenilles	
œ	1	Missile Sol-Air, longue portée, sur roues	
æ		Système Sol-Air Avenger	
æ	P	Système Sol-Air M6 Linebacker	
æ	P	Système Sol-Air Chaparral	

ED [DCS USER MANUAL]

>>>>		Système AAA M-163 Vulcan	
Ţ	¥.	Radar Mobile	
X		Balise de Radionavigation	
Ĩ	¥.	Radar Fixe	
A		Contrôleur aérien	
		Centre de coordination de la défense aérienne	
\square		Centre de commandement de bataille	
${\bf A}$		Contrôleur Aérien Avancé (FAC)	
		Centre de commandement	
Ę		Bunker	
P		Point de contrôle	
	_	Entrepôt	
ſ		Dépôt de Carburant	
		Structure (bâtiment)	

Pour modifier la position d'un groupe entier sur la carte, déplacez (clic gauche maintenu) le leader du groupe à la position voulue. Pour ajuster la position des autres unités du groupe, déplacez les unités par rapport à la position du leader.

En dessous des boutons de sélection de mode se trouvent les réglages d'itinéraire. De haut en bas :

<mark>-λ</mark> ೫ Σ		
WAYPNT	 ↓ 3 OF 3 	
NAME		
ТҮРЕ	Off road 🔻 🔻 🚽	
ALT	✓ ▶ 0 feet	
SPEED	🔹 🕨 🚺 kts 🔤	
ETA	12 6 48 0	
ADD	EDIT DEL	

WAYPNT (waypoints). Le champ WAYPNT vous permet de faire défiler les différents WP que vous avez créés. Le champ de gauche affiche le WP actuellement sélectionné et vous pouvez faire défiler ces WP en appuyant sur les boutons fléchés droite et gauche. Le champ de droite affiche le nombre total de WP sur la route. Le cercle et le numéro du WP sélectionné sera coloré en jaune sur la carte.

NOM. Pour chaque WP, vous pouvez définir un nom unique. Entrez le nom du WP dans ce champ et ce nom apparaîtra à côté du WP sur la carte.

TYPE. Une action peut être assignée à chaque waypoint. Elle sera effectuée lorsque le groupe arrivera au WP. Cela inclut :

- **Tout-Terrain.** Le groupe de véhicules se rendra au prochain waypoint en ligne droite.
- **Sur route.** Lorsque réglé sur "Sur Route", le waypoint collera à la route la plus proche. Lorsque le waypoint suivant est également réglé sur "Sur Route", l'éditeur déterminera automatiquement un chemin en empruntant le réseau routier entre les deux points. Lors du placement d'un waypoint "Sur Route", évitez de le positionner sur une intersection. Lors du placement de plusieurs groupes sur la même route, essayez de les garder séparés d'au moins 500m pour éviter les conflits.
- Line Abreast. Le groupe de véhicule adoptera une formation de type "Line Abreast" (En ligne).
- **Cône.** Le groupe de véhicules adoptera une formation de type Cône.
- **V.** Le groupe adoptera une formation en V.
- **Diamant.** Le groupe adoptera une formation en diamant.
- Echelon Gauche. Le groupe adoptera une formation en échelon gauche.
- Echelon Droit. Le groupe adoptera une formation en échelon droit.
- **Personnalisée.** Sélectionnez une formation personnalisée pour le groupe en utilisant le menu de templates. Les templates peuvent être créés en utilisant le menu des Templates dans l'éditeur de mission.

ALTITUDE. Non modifiable pour les groupes de véhicules. Ce champ indique l'altitude du waypoint.

VITESSE. Le réglage de la vitesse définit la vitesse en kilomètres par heure (km/h) à laquelle le groupe atteindra le prochain waypoint. Pour modifier cela, vous devez soit utiliser les flèches gauche et droites à proximité du champ, soit taper directement la valeur dans le champ.

VERROUILLAGE VITESSE. (Case à cocher). Permet de choisir entre une vitesse définie manuellement ou automatiquement pour le waypoint. Non applicable à un waypoint de départ.

Si la vitesse est verrouillée, le groupe va tenter de maintenir la vitesse désirée le long du segment de route depuis le WP précédent jusqu'au WP courant.

ETA. (Estimated Time of Arrival - Heure estimé d'arrivée). Indique l'heure souhaitée d'arrivée au waypoint (ou l'heure de départ du groupe dans le cas du waypoint de départ). Cette valeur est indiquée par l'utilisateur si l'ETA est verrouillé, ou calculé automatiquement par l'éditeur de mission si l'ETA est déverrouillé.

VERROUILLAGE ETA. (Case à cocher). Permet de choisir entre un ETA entré manuellement ou automatiquement. Par défaut l'ETA est verrouillé pour le premier waypoint (avec l'heure de départ du groupe).

Lorsque verrouillé, le champ ETA peut être utilisé pour préparer une activation décalée pour un groupe dans la mission. Pour cela, il suffit d'entrer un ETA à un horaire postérieur à l'horaire de démarrage de la mission. Par exemple, si la mission est réglée pour démarrer à 12 :00 :00/1 et si l'utilisateur souhaite une apparition du groupe 15 minutes après le début de la mission, il peut verrouiller l'ETA du waypoint 1 à 12 :15 :00/1. De plus, si l'utilisateur souhaite que le groupe apparaisse suite à l'exécution d'un déclencheur (et donc à un moment inconnu), il peut régler l'ETA du groupe à un horaire très éloigné comme 100 jours plus tard (12 :00 :00/100). Dans un tel scénario, le groupe n'apparaitra par tant que le déclencheur n'a pas été activé ou que l'ETA n'est pas atteint.

Si l'ETA pour le waypoint se traduit par une vitesse calculée trop lente ou trop rapide pour le type de véhicule, la police d'écriture deviendra rouge pour indiquer une entrée invalide et un message d'erreur apparaitra lorsque l'utilisateur tentera de fermer le panneau des propriétés (ou lors de la sauvegarde de la mission). Voir ci-dessus pour plus d'informations.

BOUTONS GESTION WAYPOINTS. Ces trois boutons vous permettent d'ajouter, d'éditer ou de supprimer des waypoints.



- **AJOUTER** Dans le mode d'ajout, chaque pression du bouton gauche de la souris sur la carte ajoute un nouveau waypoint. Ce mode est sélectionné par défaut lorsqu'un groupe est ouvert.
- **EDITER** En mode édition, les waypoints existants peuvent être sélectionnés sur la carte pour modifier leurs propriétés (dans le panneau des propriétés des waypoints).
- **DEL** Une pression sur ce bouton supprime le waypoint sélectionné.

Lors de la planification d'engagements, considérez les quelques points suivants : le tir des véhicules est moins précis en mouvement. Chaque véhicule a des valeurs d'armure différentes suivant les côtés (avant, côtés, arrière et dessus). C'est pourquoi, vous devriez faire en sorte que les unités soient face à leurs ennemis là où leur armure est la plus épaisse. Vous devriez aussi avoir le plus possible de canons pointés vers l'ennemi, c'est pourquoi des formations telles que "Line Abreast" ou échelon gauche/droit sont les plus efficaces. Il est aussi utile d'analyse le terrain lors de la planification de missions. Considérez la ligne de visée entre les véhicules alliés et ennemis afin de vous assurer que les véhicules peuvent être détectés (ou pas) suivant vos plans.

Mode des Actions Déclenchées



Le bouton des Actions Déclenchées ouvre le panneau correspondant. Ce panneau peut être utilisé pour ajouter ou éditer des actions de la même manière que dans le panneau des Actions Avancées mais l'activation de ces actions se fait grâce à des déclencheurs. La programmation de ces déclencheurs se fait dans le menu des Déclencheurs en utilisant le déclencheur ACTION IA.

Mode Résumé



Une fois dans le mode de résumé, les informations de base sur la mission sont affichées dans la deuxième moitié de la fenêtre. Cela inclut :



HORAIRE DE DEPART. L'horaire de début de mission pour le groupe affiché dans le format Heure :Minutes :Secondes/Jours

TEMPS DE TRAJET. Indique le temps total nécessaire à l'appareil pour parcourir la route (en excluant les détours éventuels). Affiché dans le format Heure :Minute :Seconde/Jour.

LONGUEUR DE ROUTE. Distance totale en mètres.

VITESSE MOYENNE. La vitesse moyenne de la route obtenue en sommant les vitesses de chaque segment de route et en divisant par le nombre de segments.

RAYON. Distance à vol d'oiseau entre le début et la fin de la route.

Note : L'éditeur de mission accepte le copier/coller de groupes. Pour copier un groupe, sélectionnez-le et pressez CTRL+C. Pour coller le groupe avec les mêmes propriétés, positionnez la souris sur la carte à l'endroit désiré et pressez CTRL+V.

Mode des Actions Avancées (Groupes au Sol)

AD	VAN	CED	

En cliquant sur l'onglet Avancé, le menu des actions avancées s'ouvre, lequel liste les actions associées au WP sélectionné.

ADVANCED			
ACTIONS			
1. FAC - Assign Group("BTR-80")			
2. Invisible(true)			
3. ROE = WEAPON HOLD			
ADD INS EDIT DEL UP DOWN			

Ce panneau est utilisé pour définir (ajouter/éditer/effacer) des actions de groupes (tâches, tâches en route, commandes, options) qui sont assignées à l'IA à ce WP par l'utilisateur ou généré automatiquement par l'éditeur de mission.

Panneau des Propriétés d'Actions pour les Groupes d'Unités

Le Panneau des Propriétés des Actions pour les Groupes terrestres est similaire au panneau pour les groupes d'avions. En d'autres termes, il est utilisé pour définir des Tâches, Tâches en route, Commandes et Options pour un groupe. Il permet également de définir les conditions de début et de fin de ces actions. Cependant, le type d'actions disponibles pour les groupes terrestres diffère de ceux pour les groupes aériens.

Tâches

Pas de Tâche

Aucune action n'est assignée au groupe.

FAC - Assigner un Groupe

Cette tâche créé un Contrôleur Aérien Avancé (FAC – Forward Air Controller) pour diriger les appareils alliés sur un groupe désigné comme cible dans l'éditeur de mission. Afin d'être capable de remplir correctement sa mission, l'unité définie comme FAC doit être un véhicule armé avec une ligne de mire directe sur la cible, à quelques kilomètres de celle-ci.

Les actions de ciblage commenceront lorsque les unités alliées arriveront sur zone et entreront en communication avec le FAC.

Note : La tâche FAC : assigner un groupe suppose une totale connaissance de la situation par le FAC. La position de la cible sera toujours connue et le FAC tentera en permanence de poursuivre la cible si les conditions le permettent.

Le FAC fournira uniquement un ciblage contre le groupe désigné comme cible dans l'éditeur de mission et ne ciblera pas les autres groupes.

La tâche FAC – Assigner groupe permet de définir le type d'armement que le FAC exigera des groupes d'attaque.

Tir sur un Point

Faire feu sur un point de coordonnées sur la carte, désigné par le créateur de mission.

Tenir la Position

Stopper au niveau du waypoint et maintenir cette position tant que l'action est valide. Le Panneau d'action inférieur peut être utilisé pour choisir une formation que le groupe devra adopter pour tenir la position.

Cette fonction peut être utile pour de nombreuses tâches de combat, telles que les patrouilles ou les tirs d'artillerie. Par exemple, on peut demander à une artillerie de tenir sa position pour une mission d'appui-feu.

Tâches En Route

Pas de Tâche En Route

Une action paramétrée sur "Pas de tâche En route" n'assigne au groupe aucune action.

FAC

Le groupe agira en tant que FAC et donnera des ordres aux unités alliées dans la zone.

Lors d'une telle tâche, le FAC définira automatiquement les cibles prioritaires pour le joueur ou pour un groupe IA. Il émettra automatiquement les ordres de ciblage lors de la phase d'attaque.

Note : Les cibles sélectionnées par le FAC peuvent ne pas correspondre aux cibles prévues par le créateur de la mission pour le joueur ou les groupes IA.

PRIORITE. Ce numéro est utilisé pour définir la priorité de l'action en relation avec les autres actions du WP. Ce numéro de priorité représente l'ordre dans lequel les actions vont se dérouler par rapport aux autres, '0' étant la priorité la plus haute.

FAC - Engager un Groupe

Similaire à la Tâche en Route FAC, sauf qu'ici, un groupe ennemi spécifique est défini comme cible par le créateur de la mission.

Cependant, étant donné que c'est une Tâche en route, le FAC devra détecter de lui-même le groupe cible avant de pouvoir donner un ordre d'attaque. Comme décrit plus haut, la détection des cibles dépend d'un grand nombre de variables dynamiques, telles que les obstacles ou les perturbations météo. Si aucun groupe n'est désigné dans l'éditeur de mission, le FAC ne donnera aucun ordre d'attaque.

PRIORITE. Ce numéro est utilisé pour définir la priorité de l'action en relation avec les autres actions du WP. Ce numéro de priorité représente l'ordre dans lequel les actions vont se dérouler par rapport aux autres, '0' étant la priorité la plus haute.

Lors de l'utilisation d'unités terrestres en tant que JTAC, il est indispensable d'ajouter un indicatif (Callsign) et une fréquence au waypoint (dans les options avancées) et d'utiliser la tâche FAC – Assigner un groupe ou FAC – Engager un groupe pour lui assigner des cibles.

Seules les unités terrestres possédant un EPLRS (tel qu'indiqué dans les options avancées) peuvent transmettre la position de cibles via datalink pour les avions equipés. Seules les unités armées peuvent désigner les cibles avec des fumigènes ou un laser (par exemple un APC M1043 HMMWV Armé).

Assigner une Commande

Les commandes suivantes peuvent être définies comme actions à l'arrivée sur un waypoint :

Pas d'Action

Aucune commande n'est définie.

Lancer un Script

Lance le script Lua entré dans le bloc note.

Définir Callsign

Permet de régler le Callsign du groupe. Pour les unités occidentales, le Callsign est composé d'un indicatif suivi d'un chiffre. Par exemple, "Colt 4".



Régler une Fréquence

Règle la fréquence de communications radio du groupe en Mhz et en modulation AM/FM.

ТҮРЕ	Perform Command 🛛 👻	
ACTION	Set Frequency 🚽	
NUMBER	 Image: A state of the state of th	
NAME		
CONDITION		
FREQUENC	ү <u>131 МН</u> г	
MODULATI	ON AM	

Invisible

Définit le groupe comme étant invisible à toutes les unités IA ennemies. S'active et se désactive en cochant/décochant la case ACTIVER.

Cette commande peut se révéler utile lors de la création de FAC au sol à proximité des positions ennemies en simulant une position camouflée et en évitant que ce FAC soit détruit.

Immortel

Définit le groupe comme immortel. Les unités IA ennemies seront capables de détecter le groupe, mais leurs armes n'auront aucun effet.

Régler une Option

Les options suivantes peuvent être définies à l'arrivée sur un waypoint :

Règles d'Engagement - ROE (Rules of Engagement)

Définit les règles d'engagement du groupe lors de la rencontre d'unités ennemies.

FEU A VOLONTE - Engage tout groupe ennemi en contact. La priorisation des cibles est effectuées automatiquement par le groupe en fonction de la situation.

FEU DEFENSIF - feu défensif uniquement; pas d'engagement en premier.

CESSEZ LE FEU - ne faire feu sous aucun prétexte.

Le réglage par défaut est FEU A VOLONTE.

Dispersion Sous le Feu

Lorsqu'activée, cette option permet au groupe de se disperser en cas d'attaque.

Etat d'Alerte

Règle le niveau d'alerte du groupe.

VERT - Le groupe n'est pas prêt à combattre. Il ne cherche, ni n'engage les cibles et ses capteurs sont éteints et rangés lorsque possible.

ROUGE - Le groupe est prêt au combat et recherche activement des cibles. En fonction de l'unité, elle peut (ou ne peut pas) se déplacer dans cet état d'alerte.

AUTO – Réglage par défaut. Le groupe n'est pas prêt au combat tant qu'une présence ennemie n'est pas détectée. Note, l'IA peut "sentir" la présence d'ennemis sans les détecter avec ses capteurs.

Placer un Objet Statique



En plus de pouvoir placer des unités aériennes, terrestres et navales actives, il est également possible de placer ces même objets en version statique pour peupler une mission. Les objets statiques partagent le même modèle externe que leur version active mais elles sont immobiles et n'utilisent aucun capteur. A l'opposé des unités actives, il ne peut y avoir qu'un seul objet par groupe.

La fenêtre des Objets Statiques contient les fonctions suivantes de haut en bas :

STATIC OBJECT X		
NAME	New Static Object	
COUNTRY	USA 👻	
CATEGORY	Heliports <	
ТҮРЕ	FARP	
HEADING		
	72	
HIDDEN	DEAD	
CALLSIGN	Vetka 👻	
FREQUENCY	127.5	

NOM. Dans le champ NOM, vous avez la possibilité de rentrer un nom unique pour l'objet statique. Si vous n'en entrez pas, un nom par défaut sera généré. Le nom que vous définissez sera utilisé lors de l'assignation de certains déclencheurs comme par exemple la condition "Unité Détruite". Soyez toujours attentifs à ne pas donner le même nom à plus d'un groupe.

PAYS. Le menu des pays affiche une liste de tous les pays assignés aux côtés ROUGE ou BLEU lors de la création de la mission (à l'aide du bouton CREER NOUVELLE MISSION).

CATEGORIE. Les objets statiques sont divisés en 6 catégories principales :

- Véhicules terrestres qui incluent les véhicules appropriés au pays sélectionné.
- Hélicoptères qui appartiennent au pays sélectionné.
- Des Héliports qui permettent le placement de Points avancés de réarmement et ravitaillement (FARP). Lors de la création d'un FARP, vous pouvez choisir le callsign du FARP pour les communications radio en utilisant le menu déroulant et vous pouvez régler la fréquence en Mhz dans le champ FREQUENCE.
- Les appareils qui appartiennent au pays sélectionné.
- Les navires qui appartiennent au pays sélectionné.
- Les structures qui incluent tous types de structures (militaires et civiles).

TYPE. En fonction de la catégorie choisie, une liste d'unités est affichée dans ce menu déroulant.

CAP. Vous pouvez utiliser ce control pour régler le cap de l'unité dans le monde. Vous pouvez le faire soit en utilisant les flèches gauche et droite, soit en entrant directement la valeur, ou encore en cliquant sur le bouton du cap.

MASQUE. Si vous souhaitez cacher un objet statique sur la carte et le rendre invisible aux autres joueurs, cochez cette case.

MORT. En plus des objets statiques normaux, vous pouvez remplir le monde de la version détruite de chacun des objets en cochant la case MORT.

Note : L'éditeur de mission accepte le copier/coller de groupes. Pour copier un groupe, sélectionnez-le et pressez CTRL+C. Pour coller le groupe avec les mêmes propriétés, positionnez la souris sur la carte à l'endroit désiré et pressez CTRL+V.

Placer un Point Initial (Initial Point)



Le bouton de Point Initial (IP) ouvre une fenêtre utilisée pour placer un IP sur la carte. Ce point sera stockée dans le système de navigation ABRIS du Ka-50 du joueur. Il est considéré comme un point de navigation indépendant.

NAV POINT	×
Coalition	BLUE
	DODGE
4	×
SCALE	ENROUTE
	то то 🔻
	3D 👻
VANGLE	COMPUTED
ANGLE	0

La Fenêtre IP permet de définir les options suivantes :

- **COALITION.** Réglez la coalition à laquelle appartient le point de navigation.
- **CALLSIGN.** Sélectionnez l'identifiant du point IP parmi une liste de huit choix possibles.

• **COMMENTAIRE.** Commentaire optionnel qui sera indiqué sur la carte de mission. En dessous du champ de commentaire, vous pouvez établir les propriétés propres au système de navigation de l'appareil. Ces paramètres n'ont aucune fonction pour le Ka-50.

- **ECHELLE.** Le mode de facteur d'échelle pour ce point de cheminement.
- **VIRAGE.** Le mode de virage pour ce point de cheminement.
- **VNAV** (navigation verticale). Le mode de navigation verticale pour ce point de cheminement.
- **VANGLE** (angle vertical). Lorsque VNAV est réglé sur 3D, cette option défini le mode de calcul de l'angle.
- **ANGLE.** Lorsque VNAV est réglé sur 3D et VANGLE sur ENTERED, cette option permet d'entrer la valeur de l'angle.

Placer un Bullseye



Le bouton Bullseye ouvre la fenêtre Bullseye qui est utilisée pour placer un point Bullseye sur la carte. Le Bullseye est un point de référence utilisé par les forces alliées pour communiquer leurs positions. Chaque coalition se voit attribuée un unique point de Bullseye. Pour déplacer ce point sur la carte, cliquez dessus et glissez-le simplement à l'emplacement désiré.

La fenêtre de Bullseye vous permet de sélectionner le point de la coalition à modifier et d'indiquer les coordonnées du Bullseye sélectionné.

BULLSEYE LOCATION X			
COALITION	RED	T	
LONG	38°59'27"E		
LAT	45°4′52″N		

Créer une Zone de Déclenchement



Les zones de déclenchement (area trigger zone) sont de puissants outils qui vous permettent de définir des conditions de déclenchement liées à l'entrée ou la sortie d'unités spécifiques dans une zone définie de la carte. Ces zones de déclenchement peuvent être placées n'importe où sur la carte, peuvent avoir n'importe quelle taille ou couleur. Vous pouvez également créer une zone de déclenchement et la lier à une unité mobile dans la mission.

Une fois que vous avez ouvert l'outil de zone de déclenchement, faites un clic gauche sur la carte à l'emplacement où vous souhaitez placer le centre de la zone (toutes les zones sont circulaires). Une fois cela fait, une zone de déclenchement sera affichée sur la carte avec un nom par défaut.



Dans la partie droite de la fenêtre zone de déclenchement, vous disposez des options suivantes :

NOM. Entrez le nom à donner à la zone dans ce champ. Si aucun nom n'est entré, un nom par défaut sera utilisé. Ce nom est celui que vous utiliserez lorsque vous établirez une condition de déclenchement.

RAYON. La dimension de la zone de déclenchement peut être modifiée en ajustant cette valeur. Cette valeur peut être changée soit en cliquant sur les flèches à droite et à gauche, soit en entrant le rayon directement dans le champ. Le rayon est défini en mètres.

COULEUR. Pour faciliter la distinction des zones de déclenchement les unes des autres, vous pouvez utiliser les couleurs par défaut ou en créer une. Pour sélectionner une couleur par défaut, cliquez sur l'une des 24 couleurs. Pour créer une couleur personnalisée, utilisez les flèches de gauche et de droite pour régler les proportions de couleurs R (rouge), G (vert), B (bleu). La valeur A (alpha) ajuste la transparence. La couleur codée en valeurs RGB est affichée.

MASQUER. Lorsque la mission est lancée par d'autres utilisateurs, vous ne souhaitez peutêtre pas que les zones de déclenchement soient visibles sur la carte. Pour les cacher, cochez cette case.

Créer un Template d'Unité



Puisqu'il est possible de créer des groupe de véhicules terrestres composés de plusieurs types de véhicules, il peut être utile de sauvegarder la composition d'un groupe pour la réutiliser plus tard. Un bon exemple pourrait être un groupe d'artillerie composé d'unités d'artillerie, de véhicules de munitions, de camions de commande et de contrôle, d'APC de sécurité, etc. Vous pouvez placer tous ces véhicules dans un groupe unique puis utiliser l'outil de Template pour le sauvegarder et le réutiliser ultérieurement. De plus, les templates peuvent être utilisés en conjonction de l'action APPLIQUER LE TEMPLATE ET STOPPER du menu des déclencheurs.

Pour créer un nouveau template :

- 1. Créez un nouveau groupe de véhicule terrestre avec toutes les unités requises.
- 2. Positionnez les unités telles que désirées pour le template. Gardez en tête que déplacer le leader, déplacera le groupe entier.
- 3. Une fois le groupe sélectionné, cliquez sur le bouton Créer Template
- 4. Sélectionnez le pays pour le groupe dans la liste déroulante de PAYS.
- 5. Vérifiez que le groupe pour lequel vous souhaitez créer un Template est bien listé dans le champ GROUPE SELECTIONNE.
- 6. Dans le champ NOM DU TEMPLATE, entrez le nom sous lequel vous souhaitez sauver le Template.
- 7. Cliquez sur le bouton SAUVER TEMPLATE.

Les templates utilisateur sont sauvés dans le fichier :

\\Config\MissionEditor\templates-v1001.lua

Vous avez créé et sauvé un template.

Des contrôles supplémentaires sont disponibles en haut de la fenêtre de template pour gérer vos templates.

- Le champ du haut permet de sélectionner le pays pour lequel vous voulez sauver ou ouvrir des templates.
- Le champ situé en dessous du champ de sélection du pays est un menu qui liste l'ensemble des template que vous avez créés pour le pays sélectionné.
- En utilisant le champ de cap, vous pouvez orienter le template. Utilisez pour cela les flèches gauche et droite ou en cliquant directement sur la boussole. L'orientation sélectionnée est indiquée dans le champ CAP en dégrés.



Liste des Zones de Déclenchement



Lors de la création de zones de déclenchement, vous pouvez choisir de les masquer pour que les utilisateurs de votre mission ne puissent pas les voir. Cliquer sur le bouton de liste des zones de déclenchement affichera l'outil de paramétrage des zones de déclenchements sur le côté droit de la fenêtre ainsi que la liste des zones déjà créées en bas de la fenêtre.



Au-dessus de la liste de zones, trois boutons vous permettent de cacher ou non les zones de déclenchement listées.

- **Montrer tout.** Ce bouton permet de basculer toutes les zones de déclenchement à l'état visible.
- **Masquer tout.** Ce bouton permet de basculer toutes les zones de déclenchement à l'état invisible.
- **Inverser sélection.** Ce bouton permet d'inverser l'état (masqué/visible) de toutes les zones.

Dans la liste de zone de déclenchement, trois colonnes sont présentes. Chaque ligne représente une zone différente. Les colonnes sont les suivantes :

- NOM. Le nom de la zone de déclenchement tel qu'entré dans le champ NAME.
- **ETAT.** Cette colonne peut soit être vide (pour indiquer que la zone est visible) ou peut indiquer MASQUE lorsque la zone est masquée sur la carte.
- RAYON. Le rayon de la zone de déclenchement en mètres.

Pour fermer cette fenêtre, utilisez le « X » dans le coin en haut à droite de la fenêtre.

Liste des Unités

La liste des unités affiche les unités (actives et statiques) que vous avez placées dans la mission, afin de visualiser rapidement une unité et les informations associées.

Au-dessus de la liste, cinq cases à cocher permettent de filtrer le type d'unités affichées dans la liste. Le filtrage est possible pour les hélicoptères, les appareils, les véhicules, les navires et les objets statiques. Pour visualiser un type d'unité, cochez la case correspondante.



Chaque ligne de la liste représente un groupe d'unités différent ; vous pouvez utiliser la barre de défilement sur le côté lorsque la liste est trop longue. Il y a quatre colonnes qui fournissent diverses informations sur le groupe :

- NOM. Le nom du groupe tel qu'entré lors de sa création.
- Pays. Pays auquel le groupe est attribué.
- **STATUT.** Ceci peut être soit vide pour indiquer que le groupe n'est pas masqué ou indiquer MASQUE pour signaler que le groupe est actuellement caché.
- **QTE.** Les groupes peuvent être constitués de nombreuses unités (en particulier pour les appareils et les véhicules terrestres). Cette colonne indique le nombre d'unités à l'intérieur du groupe.

Lorsque vous sélectionnez un élément de la liste, la carte sera centrée sur le groupe et la fenêtre de placement de groupes sera affichée sur le côté droit de l'écran.

Note : Pour masquer/montrer rapidement un groupe, vous pouvez double-cliquer dessus.

Gestionnaire des Ressources

Le Gestionnaire de Ressources (Ressource Manager RM) est un module de l'éditeur de mission qui vous permet de déterminer la quantité d'appareils, de carburant et d'équipement disponible dans l'entrepôt de chaque aéroport ou dans les entrepôts indépendants. Chaque entrepôt peut ravitailler d'autres entrepôts selon une vitesse, une fréquence et des quantités définies à l'avance.

Le RM est un outil très utile pour limiter le nombre d'appareils, de carburant et d'armement disponible au joueur dans une mission solo ou multijoueurs. Cela ajoute en outre une dimension stratégique aux missions où il s'agit d'utiliser au mieux les ressources disponibles.

Fenêtre des Dépôts

Lorsque vous cliquez sur un aérodrome, deux éléments du RM apparaissent :

	WAREHOUS	WAREHOUSE IN AIRPORT		×
	Coalition	NEUTRAL	*	
	NAME	Senaki-Ko	lkhi	
	TOWER FRE	QUENCY	132.00 MHz	
Infos complètes				
		<u>></u>	FULL INFO	
	SUPPLIERS			
Fournisseurs				
			ADD	DEL

Info complète. Cliquer sur ce bouton affichera la fenêtre du RM pour cet base/entrepôt

Fournisseurs. Chaque entrepôt peut être lié à d'autres entrepôts créant ainsi un réseau de fournisseurs. Cette fenêtre affiche tous les entrepôts desquels l'entrepôt sélectionné est le fournisseur.

Gestion des Ressources, Infos Complètes

Après avoir clique sur le bouton "Info complète", la fenêtre complète pour la gestion des ressources est affichée. Les informations suivantes sont disponibles :



Taux de Réassortiment

Dans le coin en haut à gauche de la fenêtre, trois éléments permettent de régler la vitesse à laquelle l'entrepôt peut alimenter d'autres entrepôts. Cela inclut :

- **Vitesse.** Cette valeur détermine la vitesse à laquelle les convois virtuels circulent depuis la base sélectionné jusqu'à la base ou l'entrepôt à ravitailler.
- Fréquence. Cette valeur, en minutes, détermine à quelle fréquence un convoi quittera la base/entrepôt sélectionnée. Cela se produit uniquement après qu'une demande de ravitaillement ait été émise. Si la demande est émise par un entrepôt lié à la base sélectionnée, il sera ravitaillé selon la fréquence définie ici. Si les 2 entrepôts ne sont pas lies, le ravitaillement n'aura pas lieu.
- **Taille.** Cette valeur, en tonnes, définit la quantité de ressources qui seront transférées lors de chaque ravitaillement
- **Niveau d'opération.** Lorsque les ressources diminuent jusqu'à ce niveau, le fournisseur le plus proche commencera le ravitaillement. Lorsque ce niveau est atteint, une demande de ravitaillement est émise à un nouvel entrepôt plus éloigné.

Inventaire du Dépôt

Au centre de l'affichage, une large colonne verticale affiche l'inventaire de l'entrepôt sélectionné. On trouve sur le côté gauche de la colonne, le type de ressource et sur le côté droit de la colonne, le nombre restant de chaque élément. Au-dessus des colonnes, trois onglets sont disponibles : A/C (appareil), FUEL et EQP.

Pour régler toutes les valeurs d'une catégorie à zéro, vous pouvez utiliser le bouton Vider Col en dessous de la colonne.

Onglet des A/C

L'onglet A/C liste le type et le nombre initial d'appareils assignés à l'entrepôt. En cliquant avec le bouton gauche sur une valeur, la valeur peut être modifiée. Si vous souhaitez conserver en permanence l'entrepôt plein, cochez la case Appareils illimités sur la gauche de la colonne. Si vous souhaitez que seulement les appareils pilotables soient listés, cochez la case « Masquer non pilotables ».

Onglet Carburant

Cet onglet permet de régler la quantité initiale de carburant stockée dans l'entrepôt. Cette quantité peut être augmentée ou diminuée grâce à la case « Qté. Carb. Initial », en tonnes. Si vous souhaitez que la quantité maximale de carburant soit toujours disponible, cochez la case « Carb. Illimité » .

Onglet EQP (Equipements)

L'onglet équipement liste tous les emports disponibles pour les appareils. Cela inclut les armes, les pods, les réservoirs externes. Comme pour les appareils, le nom de l'emport est listé sur la colonne de gauche et la quantité initiale de cet emport est affichée sur la colonne de droite. Vous pouvez cliquer sur la quantité initiale pour l'ajuster, à condition que la case « Munitions illimitées » ne soit pas cochée.

Etant donné la large variété et le grand nombre d'emports, sept boutons de catégories sont disponibles à gauche des colonnes. Utilisez ces filtres pour afficher le type d'emport souhaité.

- 1. AA missiles. Missiles Air-Air
- 2. AG missiles. Missiles Air-Sol
- 3. AG Roquettes. Roquettes non guidées Air-Sol
- 4. AG Bombes. Bombes non-guidées
- 5. AG Bombes Guidées. Bombes Guidées (via laser ou GPS)
- 6. Réservoirs. Réservoirs externes de carburant
- 7. Divers. Les autres emports tels que les pods ECM, les pods de fumigène, les pods cannons, pods de guidage, etc.

Copier vers les autres Dépôts

Au centre en haut de la page, le bouton "Copier Vers" est une option qui permet de copier les réglages de l'entrepôt en cours d'édition vers un autre entrepôt. Pour cela, il faut tout d'abord sélectionner le type de ressource que l'on souhaite copier (A/C, Carburant, Equipement) en utilisant les cases à cocher puis sélectionner l'entrepôt sur lequel copier les paramètres en utilisant le menu déroulant des bases aériennes.

Ajouter un Dépôt

En complément de l'entrepôt qui est disponible sur chaque base aérienne, il est aussi possible de placer des entrepôts indépendants. Pour cela, sélectionnez un entrepôt dans la fenêtre d'ajout/modification d'objets statiques. Une fois placé, vous pouvez définir les quantités de ressources disponibles comme vous le feriez avec une base aérienne.

Note : Pour relier deux entrepôts, ils doivent appartenir à la même coalition.

Connecter les Dépôts



Plusieurs entrepôts peuvent être reliés consécutivement en une chaîne unique. De même plusieurs fournisseurs et plusieurs entrepôts clients peuvent être connectés à un seul entrepôt.

Si un entrepôt possède plusieurs fournisseurs, il enverra dans un premier temps les requêtes de ravitaillement à l'entrepôt le plus proche. Si le fournisseur le plus proche ne peut fournir la totalité du ravitaillement, la demande sera envoyée à un entrepôt plus éloigné etc.

Supprimer une Unité / un Objet



Pour supprimer complètement un groupe d'une mission, ainsi que ses waypoints, sélectionnez le groupe et pressez ensuite le bouton Supprimer.

Options de la Carte



Le panneau d'option de carte a été décrit en détail précédemment dans le chapitre Barre système du manuel.





Vous pouvez utiliser l'outil de distances pour mesurer une distance sur la carte. Une fois activé en cliquant dessus, tracez une ligne en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé pour mesurer une distance. Une ligne est alors dessinée en bleu et la distance (en mètres) et le cap (en degrés) sont indiqués en noir. Vous devez appuyer de nouveau sur le bouton d'outil de distances pour le désactiver, et retrouver le fonctionnement normal de la carte.

Quitter l'Editeur de Mission



Pour quitter l'éditeur de mission sans sauver les changements, cliquez sur le bouton Quitter.

Voir le Debriefing

Au retour d'une mission, l'écran de débriefing apparaît automatiquement à l'écran.

Attritio	n Rec	/Blue	General Debriefing Data		Log Filters		
	LANES 0/0 PTERS 3/5 SHIPS 0/0 FENCE 0/2 IICLES 0/33 SHOW: I	0/4 0/4 0/0 0/2 0/34	MISSION NAM SIDE: SCORE: TIME LOGGEI TIME: PILOT: AIRCRAFT: TASK:	IE: Fast mission Russia 0 D: 0:03:52 20/4/2012 08:4 Новый позывно Ka-50 CAS	8:14 й	OBJ WEA S EV TRGS TAR INITIA	ALL PON ALL SIDE ALL ENT ALL GET ALL GET ALL TOR ALL
me	Initiator		Country	Target	Country	Event	Details
8748.14 85.51:50 88.51:50 88.52:00 88.52:03 88.52:06 88.52:06 88.52:06 88.52:06 88.52:06 88.52:06 88.52:06 88.52:06 88.52:06 88.52:07 98.52:0	Dodge21 (A.10 Dodge21 (A.10 Dodge21 (A.10 Dodge21 (A.10 3 (Мi-24V) Dodge21 (A.10 Hoвый позывно Hовый позывно Hовый позывно Hовый позывно Hовый позывно Dodge11 (A.10 Dodge11 (A.10 Dodge11 (A.10 Dodge12 (A.10) Dodge22 (A.10)))))))) % % % % % % % % % % % % % %	USA USA USA Russia Russia Russia Russia Russia Russia Russia USA USA USA USA USA USA USA	Новый позывной	Russia	mission start shot shot shot hit failure failure failure failure failure failure failure failure shot shot shot shot shot	GBU 12 MK 82AIR GBU-38 AIM-9M 9M114 Shturm (AT-6 Spiral) AIM-9M GBU 12 MK 82AIR GBU 38 9M114 Shturm (AT-6 Spiral) GBU 12 MK 82AIR
		×	CLOSE	WATCH TRACK	SA\	GAIN	SAVE DEBRIEFING

L'écran de débriefing est partagé en trois grandes zones : statistiques, filtres de journal et le journal chronologique de la mission.

La partie de l'écran dédiée aux statistiques de la mission affiche le nombre d'unités endommagées ou détruites au cours de la mission par type et par coalition. Il est possible d'afficher les unités détruites par l'ensemble des unités ou seulement par vous en utilisant les boutons « TOUTES LES VICTOIRES » et « MES VICTOIRES ». Les unités affichées comprennent : les hélicoptères, les appareils, les navires, les défenses aériennes et les véhicules.

La grande section située au bas de l'écran liste les évènements qui se sont produit lors de la mission par ordre chronologique et suivant les filtres choisis. Le journal de mission contient sept colonnes :

- **TEMPS.** Moment auquel un évènement s'est produit pendant la mission. Indiqué pour chaque évènement au format heure :minutes :secondes.
- ACTEUR. Le nom de l'unité qui a réalisé l'action (i.e. tir, crash, atterrissage, etc.)
- PAYS. Pays auquel l'acteur était assigné

- **CIBLE.** Si l'acteur a attaqué une unité ou un objet, le nom de cette cible est listé ici.
- **PAYS.** Pays auquel appartenait la cible.
- **EVENEMENT.** Le type d'évènement qui a eu lieu. Les différents types sont : tir sur, touché, mort, etc.
- **ARME.** Nom de l'arme utilisée par l'acteur pour attaquer la cible.

Les filtre d'évènements situés en haut à droite de l'écran permettent de filtrer les évènements qui sont affichés dans le journal. Chacun de ses filtres possède un menu déroulant qui vous permet de définir les données affichées.

- **OBJETS.** Liste d'objets
- **ARME.** Liste des armes qui ont été utilisées dans la mission.
- **COTE.** Tous, Rouge ou Bleu.
- **EVENEMENT.** Tous, Morts, Touché ou Tir Sur.
- **COTE CIBLE.** Tous, Rouge ou Bleu
- **CIBLE.** Liste de toutes les unités et objets qui ont été ciblées pendant la mission.
- **ACTEUR.** Liste de toutes les unités actives de la mission.

L'écran de débriefing peut être un outil pratique pour déterminer qui a fait quoi, quand, et avec quelle arme. La plupart du temps vous utiliserez ceci pour déterminer qui vous a attaqué en mission solo ou multi joueur.

Sous la section des filtres du journal se situent deux boutons : SAUVER TRACK et SAUVER DEBRIEFING.

- SAUVER TRACK. En cliquant sur ce bouton, l'écran de sauvegarde de fichier est affiché, et dans le champ FICHIER vous pouvez entrer le nom du fichier d'enregistrement qui a été automatiquement créé pendant la mission. Notez que toutes les missions ont un fichier d'enregistrement associé. Lorsque vous rejouez la mission, le fichier d'enregistrement est écrasé à moins que vous ne le sauviez sous un nouveau nom. Le bouton SAUVER TRACK vous permet de le faire.
- **SAUVER DEBRIEFING.** Cliquez sur ce bouton pour sauver le fichier journal (.log) du débriefing de mission.

En bas de l'écran, se situent trois boutons : FERMER, VOIR TRACK et VOLER A NOUVEAU.

- **FERMER.** Cliquez sur ce bouton pour sortir de l'écran et retourner à l'éditeur de mission.
- **VOIR TRACK.** Cliquez sur ce bouton pour voir un enregistrement (track) de la mission que vous venez de finir.
- **VOLER A NOUVEAU.** Cliquez sur ce bouton pour relancer la mission. Notez que, à moins que vous n'ayez sauvé le track et le débriefing actuels, ils seront perdus une fois que vous aurez cliqué sur le bouton VOLER A NOUVEAU ou quitté le briefing.

CAMPAIGN ×

CAMPAGNE



Welcome to the Challenge Campaign. This campaign takes you through a series of missions with an ever increasing level of difficulty. The missions are wide ranging and expose you to the many facets of flying the Mustang. By the end of the campaign, you should be well versed on its operation and be able to employ it effectively as a war machine.

Campaign Description

Campaign Details

SELECT CAMPAIGN

< P-51D	A-10C	Ka-50	>
Campaign Name	Sta	tus	
₽¢s P-51D Chall	gn Ina	ctive	
10 10 M			120
Sumality of the Owner, where the Owner,		1.0	5 . 12
1000			
		121 5.	

Last Mission Flown	40° 41° Kai
Campaign Status	Inactive
Missions Flown	0
Deaths in Campaign	ALESINT Phana 0 Celeforty (ABRIDIAZ
Mission Success Rate	or O Suthum
Air to Ground Kills	0
Air to Air Kills	0

BACK

RESTART CAMPAIGN



Pour sélectionner une nouvelle campagne ou pour continuer une campagne existante, sélectionnez le menu CAMPAGNE depuis l'écran d'accueil de DCS.



L'écran de campagne est divisé en trois zones principales qui vous permettent de sélectionner des campagnes, voir des statistiques, et voir le briefing général de la campagne. L'écran est constitué des éléments suivants :

CHOISIR UNE CAMPAGNE. Le long du côté gauche de l'écran se situe une liste de nouvelles campagnes que vous pouvez débuter ainsi que les campagnes en cours déjà sauvegardées. La colonne de gauche de la liste affiche le nom de la campagne et la colonne de droite son statut. Pour sélectionner une campagne, faites un clic gauche dessus pour la mettre en surbrillance. Une fois sélectionnée, les statistiques de progression sont affichées dans la section Détails de la campagne où vous pouvez revoir également le briefing général de la campagne.

Détails de la campagne. Une fois que la campagne a été sélectionnée, des détails sur la progression de la campagne sont affichés. Ces informations comprennent :

- Dernière mission volée. Date et heure de la dernière mission effectuée.
- Statut de la campagne. Statut de la campagne (inactive, active, ou terminée).
- Missions volées. Combien de missions le joueur a effectué dans la campagne.
- Morts au combat. Combien de fois le joueur est mort pendant la campagne.
- Taux de réussite. Taux de succès des mission en pourcentage.
- Victoires Air-Sol. Nombre d'unités au sol détruites par le joueur.
- Victoires Air-Air. Nombre d'unités aériennes détruites par le joueur.
| | | By the summe
Caucasus had
Islamist move
the republics of
Balkariya and
Balkariya and
erritories beg
included a tac
military for ces | CAMPAIGN ×
Campaign Description
r of 2009, the situation in the western
become difficult. Funded by foreign
ments, underground nationalist groups in
of Karachayevo-Cherkesiya, Kabardino-
southern Krasnodarskiy and Stavropolskiy
an terrorist activities in earnest. These
ks on government authorities, interior and
in the region. Realizing the danger of |
|--------------------------|----------------------|---|--|
| SELECT CAMPAIG | iN | | Campaign Details |
| Campaign Name | Status | Last Mission Flown | |
| H Georgian Oil War | Inactive | Campaign Status | Inactive |
| H Oil War - Chapter 1 | Inactive | Missions Flown | 0 |
| H Oil War - Chapter 3 | Inactive | Deaths in Campaign | 0 |
| н Командировка | Inactive | Mission Success Rate | 0 |
| A DA | | Air to Ground Kills | 0 |
| | R. R. L. C. I | Air to Air Kills | 0 |
| | BACK | RESTART CAMPAIGN | JEXT |
| Sélectionner
Campagne | Description campagne | de la Déta
cam | ills de la
pagne |

Description de la campagne. Lorsqu'une campagne est créée dans le générateur de campagne, un briefing général est créé. Il est affiché ici.

En bas de l'écran se situent trois boutons supplémentaires :

- **RETOUR.** Cliquez sur le bouton Retour pour retourner à l'écran d'accueil de DCS. Vous pouvez aussi sortir de l'écran Campagne en cliquant sur le X jaune en haut à droite de l'écran.
- **REDEMARRER LA CAMPAGNE.** Cliquez ce bouton pour recommencer la campagne depuis le début et réinitialiser toutes les statistiques de campagne.
- **SUIVANT.** Une fois que vous avez sélectionné une campagne à lancer (nouvelle ou sauvegardée), cliquez sur le bouton SUIVANT pour lancer la mission suivante de la campagne.



EDITEUR DE CAMPAGNE

table.sort(dirs)

or l,f in base.ipairs(dirs) do

Ist:insertWidget(item, Ist:getWidgetCount

table.sort(files)

local Item = let new(tem(t)



inceon creater) window = net.centerfloader.spawnDialogFmmFilet'Scripts/n window:setTop(true)

window["6"].onGhange = onPathSele window["7"].onChange = onFileSelec

vindow["10"].onChange = function()

- net.start server(window.selecte
- window:setVisible(false)

en



EDITEUR DE CAMPAGNE

L'éditeur de campagne créé ce que l'on appelle un Système de campagne à niveaux (SCS – Staged Campaign System). Un SCS se situe entre un système de campagne dynamique qui génère automatiquement des missions, et un système linéaire, constitué d'une succession de missions scriptées toujours dans le même ordre. Un SCS est constitué d'un ou plusieurs niveaux. Chaque niveau peut être constitué d'une ou plusieurs missions. Chacune de ces missions est créée dans l'éditeur de mission de manière individuelle. C'est pourquoi chaque mission peut elle-même contenir plusieurs conditions ou paramètres aléatoires. En utilisant l'éditeur de campagne, vous pouvez créer vos propres campagnes à l'aide de plusieurs niveaux, chacun remplis de plusieurs missions (.miz) que vous avez créées.

Une fois l'EDITEUR DE CAMPAGNE sélectionné dans le menu principal, le menu de l'éditeur de campagne apparaitra.



Dans la section inférieure gauche de l'écran se situe la zone où vous définissez le nombre de niveaux qui la constitueront. En bas de la section se situent deux boutons : Ajouter et Supprimer. Pour ajouter un niveau à la campagne, cliquez sur le bouton ajouter. Pour supprimer un niveau, sélectionnez le niveau puis cliquez sur le bouton supprimer. En cliquant sur un niveau, vous pouvez aussi supprimer le texte par défaut et entrer le vôtre. Vous pouvez aussi utiliser les boutons Haut et Bas pour réorganiser l'ordre des niveaux.

CAMPAIGN EDITOR ×										
Campa	ign Detai	ils		c	amp	aign Descripti	ion			
-	SI I	lame Oil War tart Stage Ner 1	- Chapter 1 w Open re Save As	T 	The Ge ntrodu Vith th eorgia ts infra nore in	orgian Oil War ction: e ever growing dema a has taken advanta Istructure and its mi Inportant after the Ru	and for oil in ge of its oil- litary power ussian invas	world man wealth to k . This beca ion of Geo	kets, both improve ame even raia in 2008.	
Stages	;				lissi	ons				
# Na	me		<u>^</u>		#	Name			Range	- 13
*1 A1					1	ATO-A-P1.1.mi	Z 7		0 50	
3 A 3			=		3	ATO-A-11.2.mi	z		0 50	
4 A 4					4	ATO-A-P1.4.mi	z 🔺		51 100	
5 A 5										_
6 A 6 7 A 7	1		_		ATO /	Description A.01.2 y forces have launch	ned an offen	sive to cap	ture Sochie-	
innut			move Up		Adler towar	airfield. The main t d the center of the fi diately to this area a	hrust of the orward line and engage	advance a of troops. F advancing	ppears to be ly units.	- 13
51	аь-Бур	Мантра - Кале	stage Down		PVI T	arget Points:		y		-
X		Stages Ad	d Remove			mission operat	tions	Add	Remove	
		× clo	SE							
Créer des niveaux		Gestion des fic de départ	chiers et du niveau		Bi ca	riefing de la ampagne		Sélecti missio	on de la n	

A droite de la section des niveaux se situe la section des missions. C'est ici que vous ajouterez à chaque niveau les missions qui lui sont dédiées. Pour cela, sélectionnez d'abord le niveau que vous souhaitez remplir puis cliquez sur le bouton Ajouter (dans la section des missions). Suite à cette action, une fenêtre de dialogue vous sera présentée pour sélectionner le fichier mission (.miz) que vous voulez. Une fois que vous l'avez sélectionné, cliquez sur le bouton OK du navigateur de fichiers. La mission sera à présent listée comme étant intégrée au niveau sélectionné, le nom de la mission ainsi que sa plage de valeurs sont également affichés. A chaque mission est affectée une plage de valeur qui déterminera quelle mission sera sélectionnée lors d'une phase.

Lors de la création d'une mission, vous pouvez assigner une valeur à chaque élément déclenché tels que la destruction d'une unité, l'atteinte d'une zone par une unité, une durée etc. A la fin de la mission, ces valeurs sont totalisées et utilisées pour déterminer quel sera le prochain niveau de la campagne et quelle mission de ce niveau sera choisie.

Si la valeur d'une mission est 49 ou moins, le joueur descendra d'un niveau. Si la valeur est 50, il restera au même niveau. Si le total de la mission est 51 ou plus, le joueur passera au niveau suivant. En remplissant un niveau avec plusieurs mission, chacune avec des valeurs différentes, vous pouvez créer une campagne qui progresse dans un sens ou dans l'autre en fonction des résultats des missions précédentes.

Si deux missions ont une même plage de valeur dans un niveau, la mission sera choisie aléatoirement.

La plage de valeurs d'une mission à l'intérieur d'un niveau est affichée dans la colonne Plage de valeurs. En dessous de la liste des missions d'un niveau, le briefing créé pour la mission sélectionnée est affiché.

Au bas de la section des mission, à côté du bouton Ajouter se trouve le bouton Supprimer. Utilisez ce bouton pour enlever une mission d'un niveau.

Au-dessus de la zone de sélection de mission, vous pouvez entrer un briefing général pour la campagne.

En haut à gauche de la fenêtre se situent les commandes qui permettent de gérer les fichiers et de paramétrer le niveau de départ d'une campagne. D'ici vous pouvez Ouvrir une campagne existante, Sauver la campagne en cours d'édition, créer une Nouvelle Campagne ou Sauver la campagne actuelle dans un nouveau fichier. Le menu de niveau de départ vous permet de définir par quel niveau le joueur débutera la campagne. En général, vous ne devriez pas démarrer une campagne par le premier niveau ; dans le cas où le joueur perdrait la première mission, il perdrait également la campagne ! Le niveau de départ de la campagne sera marqué d'une astérisque dans la liste des niveaux.

Quelques notes supplémentaires sur la création de campagnes :

- Plus vous placez de niveaux et plus vous placez de missions dans un niveau, plus vous augmentez la rejouabilité d'une campagne.
- Lors de la création d'un niveau, du temps peut être gagné en créant une mission template pour ce niveau. Ce template pourra inclure les forces générales en présence. Il suffira alors d'ajouter ou de modifier légèrement la mission pour obtenir plusieurs variantes pour un niveau donné.
- Utilisez des paramètres et des déclencheurs aléatoires autant que possible. Les forces en présence (défenses anti-aériennes par exemple) et le niveau de l'IA peuvent être alors rendus imprévisibles.
- En plaçant des lignes de front les unes contre les autres dans les différents niveaux, vous pouvez reproduire l'évolution d'un champ de bataille dans un sens comme dans l'autre.



ENCYCLOPEDIE



Creconnormed and a second and a

CLOSE

ENCYCLOPEDIE

L'Encyclopédie est un outil inestimable pour la reconnaissance visuelle des diverses unités dans le jeu et aussi une excellente source de données techniques pour chaque unité.

Pour sélectionner l'Encyclopédie, cliquez sur le bouton Encyclopédie dans le menu principal.



L'Encyclopédie consiste en deux parties principales : une image de l'objet à gauche et les caractéristiques de l'objet à droite.

En haut de l'écran se présentent sept onglets qui correspondent à sept catégories d'objets (types d'unités) dans le jeu. Ceux-ci incluent :

- Avions. Tous les appareils à voilure fixe.
- **Hélicoptères.** Tous les appareils à voilure tournante.
- Bateaux. Tous les navires.
- Véhicules. Tous les véhicules exceptés ceux de défense antiaérienne.
- Armement. Toutes les armes air/terre/mer qui peuvent être lancées ou larguées par une unité.
- Défenses aériennes. Tous les systèmes de défense anti-aérienne.
- Bâtiments. Tous les bâtiments et structures.

Après avoir sélectionné une catégorie d'objets, utilisez la liste des unités sur le côté droit de l'écran pour voir les différentes unités de cette catégorie présentes dans le jeu. Une fois une unité sélectionnée, un clic gauche permet d'obtenir l'image de l'unité sur le côté gauche de l'écran et ses données techniques sur le côté droit.



Pour quitter l'Encyclopédie, cliquez sur le bouton FERMER en bas de l'écran ou cliquez sur le "X" jaune dans le coin supérieur droit de l'écran.

GESTIONNAIRE DES MODULES

Le Gestionnaire de modules de DCS est un outil intégré au jeu qui vous permet d'acheter de nouveaux modules DCS, de mettre à jour ceux que vous possédez déjà et de voir les modules qui sont installés. Il permet également de voir les dernières offres spéciales de DCS.

Afin que le gestionnaire de modules soit fonctionnel, vous devez être connecté à votre compte DCS comme indiqué dans le coin supérieur droit du gestionnaire de modules.

A n'importe quel moment vous pouvez actualiser vos modules et leur statut en cliquant sur le bouton ACTUALISER en bas à droite du Gestionnaire de modules.

Le Gestionnaire de module est divisé en trois parties :

- Offres Spéciales
- Add-Ons disponibles
- Installés

Volet des Offres Spéciales

Lorsqu'une offre spéciale DCS est disponible, comme lors de promotions, elle sera listé dans l'onglet Offres Spéciales.

Volet des Add-Ons Disponibles

Cette page affiche tous les modules DCS disponibles et si ils ont déjà été achetés ou non. Si un module a déjà été acheté, « Installer » sera affiché à droite du module. En appuyant sur ce bouton, l'installation (ou la réinstallation) sera lancée. Si « Acheter » est affiché, vous pouvez appuyer sur ce bouton pour lancer la procédure d'achat de ce module.

A gauche du bouton d'installation/achat, le prix du module ainsi qu'une description sont affichés.

ED [DCS USER MANUAL]

Onglet de Gestion de modu	les Description du	u module	Option de Connexion/Déconne	exion	
acs				MODULE M	ANAGER ×
SPECAL OPERS	ANILABLE ADD-ONS			Log Out	
CS: A 10	OC Warthog 1.2.4. (download version) INT monipul is NC involution of the U.S. promiting Cate Air Appendix status. A invest its monipul of the Buck Schwarth and with a low status investigation of the promote the Buck Schwarth and with a low status investigation of the air and any the included online game bases. In interface and categories of a schwarth and the Air Arrow and Schwarth in interface and categories of a schwarth and with a low and and all banch Schwarth and Schwarth and Schwarth and Schwarth and all banch Schwarth and Schwarth and Schwarth and Schwarth and all banch Schwarth and Schwarth and Schwarth and Schwarth and all banch Schwarth and Schwarth and Schwarth and Schwarth and Schwarth and all banch Schwarth and Schwarth and Schwarth and Schwarth and Schwarth and all banch Schwarth and Schwarth and Schwarth and Schwarth and Schwarth and all banch Schwarth and Schwa	vis is the second arrant in the OCS series follow works; sensors, and weapon systems; You also with new and improved intelligence. Create you CONNECTION IS REQUIRED FOR MULTPLAYER IN CONNECTION IS REQUIRED AND Phenom X3 87 This internet architak	Ing QCC Block Data, and pains the last even ingletin in the QCC states. Rhoting privage the pro- ting the state production is the Westerlage in Content must be a state game reported by the states results and a content private in the state of the states of the states of the states RCDORD LAN FLAC 20 of Instate: Record FLAC Hard disk space 7 CBL Video: Stader 3.0 or better: 86MB NVDA	st A Ind Hore \$39.99 [Install]	
RECEIVED AND ADDRESS OF ADDRESS O	ck Shark 2 Upgrade 1.2.4 (download version) INT Ban 7 is a simulation of the Aussian Ka 50 attack helicopter and the next entry above. Biological is a simulation of the Aussian Ka 50 attack helicopter that has been above a simulation of the Aussian State and the Aussian section seat as the Shard Y again externor. The Fa 50 attack helicopter that has been above a simulation of the Aussian Aussian section seat as the Shard Y agains externor. The Fa 50 attack helicopter that has been above a simulation of the Aussian Aussian and the simulation of the Aussian Aussian Aussian and the simulation of the Aussian Aussian Aussian Aussian connections is attacked for Austral-Aussian Aussian Aussian connections is attacked and a simulation of the Aussian Aussian connections at a simulation of the Aussian Aussian Aussian Aussian connections at a simulation of the Aussian Aussian Aussian Aussian connections at a simulation of the Aussian Aussian Aussian Aussian connections at a simulation of the Aussian Aussian Aussian Aussian Aussian Aussian connections at a simulation of the Aussian Aussian Aussian Aussian Aussian Aussian connections at a simulation of the Aussian A			s More \$29.99 Boy k	
DCS: P-5 DCS: P-5 The QCS: P	1D Mustang 1.2.4 (download version) INT 1D Mustang effers both hagivy detailed simulation and easy to play "gune" mis te train the C. Exployed the third effique gives an activat and easy thirty is an activat te training system pace you in the coopet with an instructor as he wakes you deep to et away to use mission effluer allows you to create your own missions and campa h built to server however that supports up to 32 players in both head to head and	Je options for both hardcore and casual gamers: weapons against a variety of ground and akbom systep of learning to flythe Mostang. Igre. A nen-click Mission Generator sito allows ys Grosperative gameplay. Fly online with other DCS	When is simulation mode, this is the most authentic simulation of the P-31D Mustling that has e support. In this tartify create battles as small or large as you with. As areasal like the Black Shark and the A-1302 Wathing.	Nore \$39.99 Notal	
Lard .	tona .			Refr	sh CLOSE
	Statut du module et Prix	R	affraîchir le statut du module		

Au démarrage du Gestionnaire de Modules, si de nouvelles mises à jour sont détectées, une fenêtre pop-up est affichée avec la liste des mises à jour disponibles. Il est alors possible de les installer ou non depuis cette fenêtre.

	Mises à jour du module			
3				MODULE MANA
SPECIAL OFFERS	AVAILABLE ADD-OHS INSTALLED	Install Mods New you can install mods:	×	Log Out
A-10C	CS: A-10C Warthog 1.2.4 (download version) INT Sci A-16C Worthog to 2C instance of the US previous Center of Capacet states access, this althe second annula in the OSA	DC5: A 10C Warbog 12.4 (download version) NT DC5: P-31D Mustang 12.4 (download version) NT DC5: P-31D Mustang 12.4 (download version) NT DC5: Combined Arms 12.2 4 (download version) NT DC5: Combined Arms 12.4 (download version) NT	the DCS series. Warthog brings the most	470 00 Install
	e Canceson regner of the Back Sequence and with a way a marry 3 and state and sectors with the and adjustment and the fixed of the sectors and the sector of the administration in Korti S and Existing to the NSTLLIFOR and To Gave Runs. An INTERNET CONTECTION IS RECORDED FOR MAL administration and the sector of the sector administration of the sector of the sector administration of the sector of the sector administration of the sector of the secto	Install Cancel	on and Campaign Editors, and ity with and ideo: Shader 3.0 or better; 896MB NVIDIA	
DCS: BLACKSHARK2	NCS: Black Shark 2 Upgrade 1.2.4 (download version) INT SCS Black Shark 2 is simulation of the Russian fa-53 attack helicopter and the next entry in the Digital Combat Simulator com any owe factors. Inter 64.9 That Shard 's a unique and decady single-sear, Russian attack helicopter that has seen combat in the Northern Cauci acteds, Dents, and a Sharm campon. The fa-50 allow unique in that it has an existion seat. Nor SCS Black Shark 2 is a single and exactly single-sear, Russian attack helicopter that has seen combat in the Northern Cauci acteds, Dents, and a Sharm campon. The fa-50 allow unique in that it has an existion seat. Nor SCS Black Shark 2 is Black Shark 1 in ATEANET COMECTION IS REQUIRED FOR MULTIPLATER INCLUDING LAN PLAY			More- \$29.99 Boy
	VCS: P-S1D Mustang 1.2.4 (download version) INT https://www.new.org/and/org	ar games. Wan in Jimulation mode, this is the most authoritic and another Largets. A second s		
-			_ 2	Refresh

Volet des Modules Installés

Cet onglet montre tous les modules DCS installés. Chaque ligne affiche un module différent et chaque colonne fournit des informations sur le module.

Nom du Module. Le nom du module DCS installé.

Développeur. Le nom du développeur du module sélectionné.

Activer/Désactiver. Décocher cette case désactivera le module sélectionné. Une case cochée indique que le module est activé.

Numéro de Série. Cette colonne affiche le numéro de série du module sélectionné. Lors d'un clic sur le champ Numéro de Série, le numéro de série est affiché et vous pouvez le copier dans le presse-papier ou le masquer à nouveau.

Supprimer Module. Si vous désirez supprimer le module de votre installation DCS, cliquez sur l'icône en forme de poubelle.



SORTIR

Quittez le jeu en cliquant sur le bouton QUITTER sur l'écran principal.



MULTIJOUEUR

Ť.	Source:	I.		
Mission Name		Players	Game Time	P
Login to DigitalCon	nbatSimulator.c	om		
LOGIN:				
PASSWD:				
🗆 Save Pa	ssword			
	Cancel	Connect		
Regi	ster account			

MULTIJOUEUR

ATTENTION ! UNE CONNEXION INTERNET EST REQUISE POUR LE MODE MULTIJOUEURS AINSI QUE POUR LES PARTIES EN LAN

Vous pouvez créer des missions multijoueurs à l'aide de l'éditeur de missions. A la création d'une mission multijoueurs, il est important de paramétrer chaque appareil destiné à un joueur avec un niveau de CLIENT au lieu de JOUEUR. Gardez également à l'esprit que seul un appareil CLIENT pour être présent dans un groupe. Par exemple, pour créer une mission pour quatre joueurs en ligne, vous devez créer quatre groupes d'appareils composés d'un seul avion paramétré sur CLIENT.

Pour accéder au menu multijoueurs, cliquez sur l'icône multijoueurs sur votre bureau ou choisissez MULTIJOUEURS dans le menu principal de DCS.



Notez que sélectionner le mode multijoueurs lancera une nouvelle interface graphique et un nouveau menu.

Fenêtre Principale du Mode Multijoueur

A l'ouverture du mode multijoueurs, vous arrivez sur l'écran principal où une fenêtre de login à DigitalCombatSimulator.com vous attend.

PY	25		MULT	IPLAYER	Andrey	Offline	Login
					Å		
100	Server List		****	Source: LAN	- Conne	ect by IP	1
	Server Name Server Name		ogin to DigitalComba	tSimulator.com	Game Time	Ping	
					Ne	w Search	
		EXIT	NEW SERVER	OPTIONS 🍸	JOIN 💿]	

Le login et le mot de passe sont ceux que vous avez enregistrés sur le site DigitalCombatSimulator.com.

Si vous n'avez pas encore enregistré de compte sur DigitalCombatSimulator.com vous pouvez le faire en cliquant sur CREER UN COMPTE sur le panneau de login. Remplissez alors les champs demandés : votre email, le mot de passe souhaité et votre clé produit.

EMAIL .	
EMAIL.	
Repeat EMAIL:	
PASSWD:	
Repeat PASS -	
PRODUCT KEY:	
	Cancel Register

Après l'enregistrement, vous pouvez créer votre propre serveur ou rejoindre un autre serveur en tant que client.

Si vous avez oublié votre mot de passe, vous pouvez utiliser le bouton REINITIALISER MOT DE PASSE.



L'écran principal est composé d'une liste de serveurs, d'un menu de sélection du type de connexion, du bouton Connexion par IP, du bouton pour actualiser et du bouton Nouvelle recherche. Quatre boutons systèmes sont aussi disponible en bas de la fenêtre pour accéder à des menus supplémentaires.

Liste des Serveurs

La liste des serveurs affiche tous les serveurs disponibles et occupe la majeure partie de l'écran. Elle est paramétrée pour montrer tous les serveurs en cours de partie que ce soit sur Internet ou en LAN. Chaque ligne de la liste des serveurs représente un serveur différent. Chaque colonne fournit une information sur chaque serveur. Les colonnes sont :

- Cadenas. Cette colonne affichera un cadenas si le serveur est protégé par mot de passe.
- Nom du Serveur. Le nom du serveur est affiché dans cette colonne.
- Nom de la mission. Le titre de la mission en cours sur le serveur.
- Joueurs. Le nombre maximum de joueurs autorisés sur le serveur et le nombre actuel de personnes sur le serveur.

- Temps de jeu. Durée depuis laquelle la mission est lancée.
- Ping. La latence de la connexion entre le joueur et le serveur. Les chiffres les plus faibles indique une meilleure connexion.

En dessous de la liste des serveurs se trouve le champ de description de la mission dans lequel une description de la mission actuellement en cours sur le serveur est affichée.

Les boutons Actualiser et Nouvelle recherche sont présents en bas de la liste des serveurs. Le bouton Actualiser mettra à jour les données pour les serveurs présents dans la liste des serveurs. Le bouton Nouvelle Recherche vérifiera la présence de nouveaux serveurs sur internet et mettra à jour la liste des serveurs existants.

Barre Inférieure

- **EXIT.** Le bouton EXIT permet de quitter le mode multijoueurs et de retourner à l'écran principal de DCS ou sur le bureau.
- **NOUVEAU SERVEUR.** Le bouton Nouveau Serveur permet d'héberger une partie à laquelle d'autres joueurs pourront se connecter.
- OPTIONS. La fenêtre d'options vous permet de créer un nom de joueur sous lequel vous apparaitrez aux autres joueurs sur la mission. La vitesse de connexion est aussi réglée dans cette fenêtre.
- **REJOINDRE.** Après avoir sélectionné un serveur dans la liste, utilisez le bouton REJOINDRE pour rejoindre la partie en cours sur le serveur.

Nouveau Serveur

Pour lancer une mission multijoueurs, il est nécessaire de paramétrer un Serveur (hôte) qui fera tourner la mission pour que d'autres joueurs (clients) puissent la rejoindre, soit via la liste des serveurs soit par une connexion IP directe.

Note : il est recommandé que l'hôte qui fait tourner la mission soit paramétré en mode fenêtré afin d'éviter des problèmes en cas de l'utilisation de la fonction ALT-TAB qui permet de basculer vers d'autres fenêtres

Pour démarrer un serveur, sélectionnez le bouton Serveur sur l'écran principal du mode multijoueurs.



L'écran de serveur est composé de trois zones principales : Options serveurs, Description de mission et Sélection de mission. Après avoir sélectionné une mission et régler les options du serveur, cliquez sur DEMARRER en bas de l'écran pour lancer le serveur et permettre aux autres joueurs de rejoindre. L'écran permettant de rejoindre la mission apparaît alors.

Options du serveur. Les options de serveur vous permettent de voir les paramètres de base du serveur. Certaines des options peuvent être modifiées et certaines sont seulement des informations et ne peuvent être modifiées. Celles-ci sont :

- Nom du serveur. Entrez le nom du serveur dans ce champ. C'est le nom qui apparaitra dans la liste des serveurs disponibles.
- Type de serveur. Indique le type de serveur détecté.
- Interface. L'IP du serveur est affiché dans ce champ. Notez que si vous êtes derrière un routeur, l'IP du routeur peut être inscrit et ceci sera une IP invalide pour les joueurs qui se connecteront. Généralement l'IP des routeurs commencent par 192.
- Port. Chaque serveur peut ici être assigné à un port unique. Par défaut, le port est 10308. Cependant, pour avoir accès au serveur derrière un pare-feu, vous pouvez avoir à changer ce numéro ou ouvrir le port par défaut dans le pare-feu.
- Nombre de joueurs. Entrez le nombre maximum de joueurs qui peuvent rejoindre la partie.
- Mot de passe. Pour éviter que les indésirables rejoignent le serveur, entrez ici un mot de passe. Tous les joueurs qui voudront rejoindre le serveur devront entrer ce mot de passe.

Description de la mission. Quand une mission est créée dans l'éditeur de mission, le concepteur de la mission a l'option d'inclure un briefing qui sera affiché à la fois aux coalitions Rouge et Bleue. Ce briefing est alors affiché dans le champ : Description de Mission.

Sélection de la mission. En utilisant l'explorateur de fichiers, choisissez le lecteur et le dossier dans lequel se trouve votre mission multijoueurs. En général, elles sont stockées dans le dossier Missions/Multiplayer. Faites un clic gauche sur la mission désirée. Elle apparaîtra alors comme sélectionnée.

En bas de l'écran se trouve le bouton RETOUR qui vous dirigera sur l'écran principal du Mode Multijoueurs sans sauvegarder les changements. En appuyant sur le Bouton DEMARRER vous permettrez aux joueurs de rejoindre le serveur et vous serez dirigés directement sur l'écran Rejoindre la mission. Vous pouvez également fermer l'écran en appuyant sur le X jaune dans le coin supérieur droit de l'écran.

Options

L'écran d'options est le premier écran à visiter lorsque vous ouvrez pour la première fois le mode multijoueurs. C'est ici que vous devez paramétrer votre nom de joueur et votre vitesse de connexion.



L'écran des options est constitué des éléments suivants :

Nom du joueur. Entrez dans ce champ le nom que vous voulez que les autres joueurs voient dans la partie. Ce nom sera visible dans les écrans de menu du serveur et aussi comme étiquette d'unité dans la simulation. Si aucun nom n'est entré, un nom par défaut sera utilisé.

Connexion internet. Les vitesses de réseau inscrit en bas vous permet de choisir la vitesse de téléchargement en fonction de votre connexion. Choisissez l'option qui se rapproche au mieux de votre connexion. Les choix incluent :

- Modem 56. Pour les modems à 56 Kb/s.
- ADSL 128. Pour les connections par câble ou modem à 128Kb/s.
- ADSL 256. Pour les connections par câble ou modem à 256Kb/s.
- ADSL 512. Pour les connections par câble ou modem à 512Kb/s.
- ADSL 1024. Pour les connections par câble ou modem à 1024Kb/s.
- LAN. Pour les connexions via réseau local.

En bas de l'écran se trouve le bouton RETOUR qui vous dirigera sur l'écran principal du Mode Multijoueurs sans sauvegarder les changements. En appuyant sur le Bouton OK, vous reviendrez à l'écran principal en sauvegardant les changements. Vous pouvez également fermer l'écran en appuyant sur le X jaune dans le coin supérieur droit de l'écran.

Rejoindre

Plutôt que d'héberger une mission en tant que serveur, vous pouvez également rejoindre une partie existante. Il y a deux façons de faire ceci :

- Rejoindre une mission via la liste des serveurs.
- Se connecter via IP Directe à un serveur en utilisant la fonction CONNEXION IP DIRECTE.

Rejoindre une Mission

A Partir d'une Liste de Serveurs

Après avoir sélectionné un serveur de la liste, appuyez sur le bouton REJOINDRE en bas de l'écran pour vous connecter au serveur.

Se Connecter sur une Adresse IP

Pour se connecter à une partie sur internet, vous pouvez utiliser l'option de connexion par IP. Pour cela, cliquez sur le bouton CONNEXION VIA IP. La fenêtre de connexion est alors affichée.



- Cette fenêtre est constituée de 2 champs :
- IP/URL : Entrez l'IP ou l'URL du serveur que vous souhaitez rejoindre.
- MDP : Si le serveur est protégé par un mot de passe, entrez le mot de passe dans ce champ. Si non, le champ peut être laissé vide.

Après avoir rempli ces champs, vous pouvez soit appuyer sur ANNULER pour quitter la fenêtre sans rejoindre le serveur, ou cliquer sur OK pour rejoindre le serveur.

Fenêtre Rejoindre

236 DCS USER MANUAL

Après avoir rejoint une mission (soit par la liste des serveurs ou par IP), vous arrivez sur l'écran pour rejoindre la mission. De cette fenêtre vous pouvez sélectionner un camp, un appareil, discuter avec les autres joueurs, voir le briefing et voir les personnes présentes sur le serveur.

Liste des Spectateurs	Fe	nêtre d'attr	ribution	ך	Fenêti discus	re de sion	Fenêtre	des jo	oueurs	
962		Andrey" joined I	RED in Ka-50.		SEL	ECT A/C	An	drey	Offline	Login
Spectators		RED Coalit	ion							
	#	A/C	Country	Group	Vame	Payload			Player	
	51	Ka-50	Russia	RUSKA	50 251	Ground Attack			Androw	
	54	Ka-50	Russia	RUS KA	-50 254	Ground Attack			Tester	
		Ka-50	Russia	RUS KA	-50 255	Ground Attack				
					-		1	17		
		RI UE Cool	ition	410						
	-	BLUE COAN	Country	Canadia	Vie en en	Developed			Disuss	
	Ŧ	A/C	Country	Group	vame	Payload		0	Player	
		-10	- XV	10		N				
Back to Spectators							Chat	_ ال	Pool	
E	хіт	(t)	DISCON	NECT			BRIEFI	IG []		
	_							_ /		
Se déconnecter du Serveu	ır	1				Descriptif de	e la Mission	1		

L'écran affiché comprend les éléments suivants.

Liste des Spectateurs. A son entrée sur le serveur, un joueur n'est pas assigné directement à une coalition ou un appareil. Ils sont automatiquement placés dans la liste des spectateurs. Les personnes de cette liste sont considérées comme neutres et peuvent voir l'ensemble des joueurs sur le serveur. Cependant, en rejoignant une coalition et en choisissant un appareil, les joueurs sont automatiquement enlevés de cette liste des spectateurs. Pour y revenir, il faut cliquer sur le bouton Retour en Spectateur.

Fenêtres d'attribution. Ces deux fenêtres affichent tous les appareils pilotables (définis comme Client dans l'éditeur de mission) assignés aux coalitions rouge et bleue. Les deux fenêtres comportent six colonnes qui fournissent diverses informations sur les appareils listés :

• *#*. Numéro de l'appareil.

- A/C. Type d'appareil.
- Pays. Pays auquel l'appareil est attribué.
- Nom du Groupe. Nom de groupe de l'appareil.
- Tâche. Tâche du vol.
- Joueur. Nom du joueur assigné à l'appareil.

Fenêtre de Discussion. Pour discuter avec les autres joueurs sur un même serveur, vous pouvez cliquer sur le bouton de Chat en dessous de la fenêtre d'attribution pour afficher la fenêtre de discussion.



Une fois active, la fenêtre de discussion est affichée en haut de l'écran.

Sur le côté gauche de la fenêtre se trouve une case A TOUS. Lorsque cochée, les messages que vous envoyez seront visibles pour l'ensemble des joueurs du serveur. Si non, seuls les joueurs de votre coalition recevront vos messages.

Pour entrer un message, cliquez avec le bouton gauche de la souris jusqu'à ce que le curseur apparaisse. Vous pouvez alors taper votre message. Une fois terminé, appuyée sur ENTREE sur votre clavier pour envoyer le message.



Liste des joueurs. Egalement en dessous de la fenêtre d'attribution se trouve le bouton de Liste des joueurs. Appuyer sur ce bouton affiche une fenêtre semi-transparente qui liste l'ensemble des joueurs sur le serveur ainsi que quelques informations de base sur chacun d'entre eux.

- Pseudo. Nom du joueur.
- Ping. La latence entre le joueur et le serveur. Plus le nombre est petit, meilleure est la connexion.
- #. Numéro de l'appareil.
- Score. Score total que le joueur a fait sur la mission.
- A/C. Type d'appareil.
- Unités. Nombre d'unités terrestres détruites.

- Navires. Nombre de navires détruits.
- Pertes. Nombre de fois où le joueur a été tué.

Le joueur qui héberge la partie (Hôte) à également accès au bouton de KICK. Après avoir sélectionner un joueur de la liste, l'hôte peut utiliser le bouton KICK pour éjecter le joueur du serveur.

Pour quitter la liste des joueurs, cliquez sur le bouton FERMER.

Briefing. Après avoir sélectionné votre coalition et votre appareil, appuyez sur le bouton BRIEFING pour voir le briefing de votre coalition. Ce briefing est composé d'une image sur le côté gauche et d'un texte sur le côté droit. Lorsque vous êtes prêt à entrer dans la mission, cliquez sur le bouton VOL en bas de l'écran.



Appuyez sur ANNULER pour retourner à l'écran d'attribution des rôles ou appuyez simplement sur le X jaune du coin en haut à droite.

Select. Mis. Si vous êtes l'hôte du serveur, vous avez également accès à l'écran de sélection de mission en bas de l'écran. En appuyant sur ce bouton, vous obtiendrez l'écran de sélection de mission qui vous permet de charger une nouvelle mission sur le serveur.

ED [DCS USER MANUAL]

972	
Mission Description	SELECT MISSION
 "CODA" During the months of August and September, the insurgent groups in the Northern Caucasus have suffered considerable losses due to carefully planned operations of the federal forces. Multiple vehicles, bases, and storage areas have been destroyed in the mountains. Many of Ibragim's partners have been either captured or eliminated. Despite all of this, Ibragim was able to gather his remaining weapons and troops and relocate to a base located 10 km west of the village of Urup. Intelligence reports that he is preparing an attack to capture the town of Ispravny, along with our ammo storage complex which is located there. HQ has prepared operation "Coda" to destroy Ibragim and his forces while they are moving towards their planned target. The attack was originally to be carried out by attack aircraft. However, these plans had to be changed due to sudden cyclone that brought low clouds and heavy rain into the area. It was then decided to parry out the attack using the new Ka-50 and Mi-28 helicopters. 	 * Capture the flag DE.miz * Capture the flag FR.miz * Capture the flag.miz Coda - coop 2.miz * Confrontation 4x4.miz * Confrontation 8x8.miz * Confrontation 8x8.miz * Near Gundelen - coop 2.miz * Near Gundelen - coop 4.miz * 3axват флага miz * На той стороне - кооп 4.miz * Под Гунделеном - кооп 2.miz
CANCEL C	DPEN

Description de la mission. Quand une mission est créée dans l'éditeur de mission, le concepteur de la mission a l'option d'inclure un briefing qui sera affiché à la fois aux coalitions Rouge et Bleue. Ce briefing est alors affiché dans le champ : Description de Mission.

Sélection Mission. En utilisant l'explorateur de fichier, sélectionnez le lecteur et le dossier dans lequel se trouve votre mission multijoueurs. Cliquez avec le bouton gauche sur la mission désirée pour la mettre en surbrillance. Cliquez ensuite sur le bouton OUVRIR pour charger la mission sur le serveur.

Déconnexion. Vous déconnecte du serveur et vous renvoie au menu principal du mode multijoueurs.

Exit. Vous déconnecte du serveur et vous renvoie au bureau.

Commandes dans la Mission

En cours de mission, trois commandes spécifiques au mode multijoueurs sont disponibles :

Discussion avec tout le monde [`] (tilde)

Discussion avec les alliés [` + RCTRL]

Fenêtre des scores [`] (apostrophe)

SORTIR

Cliquez sur le bouton rouge QUITTER pour revenir au bureau.

Crédits : traduction française

Equipe 2014

Cédric	"Cedaway"	Lemercier
Clément	"Azrayen"	Bakès
Gaëtan	"Cameleon33"	Delaporte
Gilles	"Maraudeur"	Année
Guillaume	"BadCRC"	Gaillet
Julien	"Psycho"	Gras

Equipe 2011-2012

(a traduit le manuel GUI de DCS A-10C, prédécesseur du présent document, lorsque ce simu était stand-alone)

Flavien "Shan_aya"	Virgile
Guillaume " Dimebug "	Lelevé
Guillaume " Ghostrider "	Houdayer
Julien "Firefox13"	Leuca
Nicolas " Ergo "	Dumas
Raphaël " IceBear "	Lopez
Raphaël " IceMaker "	Bodego
Romain " Dusty "	Thirion
Térence "Cript"	Annarelli
Stéphane "Highlander"	Costa
Vincent "Monsterman"	Sommi

©2014 THE FIGHTER COLLECTION. Tous droits réservés.

©2014 EAGLE DYNAMICS. Tous droits réservés.