

CHAPITRE

12



***CAMPAGNE***

La section Campagne de *Falcon 4.0* permet d'apprécier les vraies valeurs du combattant. Toutes vos qualités seront mises à l'épreuve au cours de la campagne. Une fois en pleine action militaire, votre expérience, vos compétences, votre instinct aussi, vous seront très utiles. En campagne, une tâche spécifique vous est assignée ; c'est l'occasion de vous révéler au combat.

La péninsule coréenne, lieu d'intense activité militaire s'il en est, est le terrain d'action. Depuis la « fin » de la guerre en 1953, les tensions entre la Corée du Nord et la Corée du Sud n'ont guère cessé. Ces deux pays sont techniquement, jusqu'à aujourd'hui, en état de guerre. Dans *Falcon 4.0*, ces tensions ont atteint leur point de rupture... Cette fois-ci, point de rhétorique, c'est pour de vrai !

## COMPRENDRE LA CAMPAGNE

La campagne se compose de trois scénarios différents. Tous trois se déroulent dans la péninsule coréenne. Chaque scénario correspond à une condition militaire spécifique. Vous vous retrouvez au milieu d'une action militaire d'envergure impliquant à la fois les unités terrestres, maritimes et aériennes. Les forces en présence sont les Etats-Unis, la Corée du Nord, la Corée du Sud et éventuellement la Chine, la Russie et le Japon.

Vous jouez le rôle d'un pilote de chasse de la U.S. Air force. Vous devez choisir votre escadron puis votre mission dans la liste des sorties quotidiennes établie par les quartiers généraux. Dans *Falcon 4.0*, les quartiers généraux sont appelés commandement aérien (raccourci pour commandant des forces aériennes). Le commandant des forces aériennes et son personnel travaillent directement pour le CINC (Commandant en chef) présent sur le théâtre des opérations (au cours de la guerre du Golfe, le Général de l'armée Norman Swartzkopf était le CINC et le Lt Général de la U.S. Air Force Chuck Horner était le commandant des forces aériennes). La campagne dans *Falcon 4.0* respecte cette structure hiérarchique.

L'ATO (Air Tasking Order) est appelé frag (pour « fragment »). Cet énorme document couvre chaque avion de l'armée de l'air ou de la Marine sur un théâtre de guerre. Le frag détermine le rôle de votre escadron dans la guerre aérienne. La planification de mission correspond au « fragment » de l'ATO attribué à votre escadron. Vous pouvez faire plusieurs sorties par jour et la campagne peut durer plusieurs jours. Vous ne représentez qu'un seul pilote parmi des centaines d'autres, pourtant l'issue de situations stratégiques d'envergure dépend de votre succès ou de votre échec. Il est temps de prendre vos vols au sérieux et de mettre en pratique la formation que vous avez reçue.

Il est enfin important de noter que la Campagne a lieu en temps réel. Les mouvements aériens et au sol sont simultanés et la campagne se poursuit même quand vous n'êtes pas dans votre avion. Pendant que vous étudiez les renseignements ou que vous reconfigurez les points de passage de votre mission, d'autres missions ont lieu et la configuration de la guerre change continuellement.



## SE LANÇER DANS LA CAMPAGNE

Si vous êtes prêt à rejoindre la bataille et à voler, vous pouvez accepter les paramètres par défaut de la campagne et entrer dans l'action. Pour rejoindre rapidement la bataille, procédez comme suit :

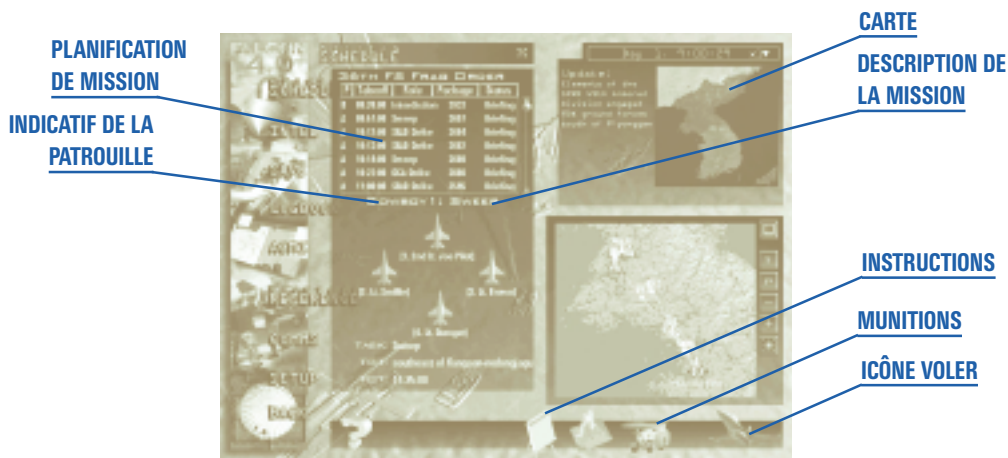
1. Cliquez sur Campagne dans le menu principal.
2. Cliquez sur l'un des trois scénarios : Tiger Spirit, Rolling Fire ou Iron Fortress. Regardez la vidéo correspondant à chaque situation militaire.
3. Cliquez sur l'icône Engager dans le coin inférieur droit de l'écran (l'icône représentant le F-16).



SCÉNARIOS DE CAMPAGNE

ICÔNE ENGAGER

Les missions auxquelles vous pouvez participer apparaissent dans l'écran Planification de mission. Choisissez votre mission. Vous ne pouvez en entreprendre qu'une à la fois : celles que vous ne pourrez pas mener à bien seront effectuées par l'ordinateur.



4. L'une des premières missions sera sélectionnée et vous serez automatiquement placé dans l'avion de tête. Pour choisir vous-même votre mission, cliquez sur une mission dans Planification de mission et choisissez votre avion. Vous pouvez choisir une mission air-air, air-sol, de reconnaissance ou tout autre type de mission proposé. Pour connaître la liste détaillée des missions disponibles pour le F-16 et comprendre les acronymes de la U.S. Air Force utilisés dans les missions, consultez la section « Rôles de mission des avions » du **Chapitre 11 : Engagement tactique**.
5. Pour déterminer votre place dans l'escadron, cliquez sur l'avion de votre choix sous la liste des missions. L'avion n° 1 est toujours le leader de la patrouille. Notez l'insigne de votre patrouille. Il apparaît à gauche des deux points précédant la description de la mission, au-dessus de l'avion. Les patrouilles se composent en général de deux ou quatre avions. La position n° 2 correspond à l'ailier du leader de la patrouille. La position n° 3 correspond au leader du second élément, et la position n° 4 correspond à l'ailier du n° 3. Le n° 1 est toujours le leader de la patrouille.
6. Cliquez sur l'icône Instructions en bas de l'écran pour passer en revue votre mission. L'objectif de la mission est désigné par « Votre tâche ». Ensuite, déroulez les instructions de mission et notez votre charge militaire et les informations relatives à vos points de passage. Lorsque vous avez terminé, fermez cette fenêtre en cliquant sur le « X » dans le coin supérieur droit.



7. Examinez votre zone de vol dans la Carte de mission dans le coin inférieur droit. Passez en revue votre armement et celui de la patrouille en cliquant sur l'icône Munitions. Si votre patrouille s'est déjà envolée, vous ne pourrez ni modifier vos munitions ni modifier votre plan de vol.



8. Cliquez sur l'icône Voler dans le coin inférieur droit. Si votre vol a déjà décollé, vous pouvez sauter dans votre avion n'importe où le long de la route vers la cible du moment que le vol n'a pas encore atteint le point d'approche. Consultez la carte Planification de mission afin de voir où se trouve votre patrouille. Tant qu'elle n'a pas dépassé le point initial, vous pouvez la rejoindre. Le point initial est représenté par un marqueur de point de passage carré.



POINT INITIAL

9. Si le vol sélectionné n'a pas encore décollé, un compte à rebours apparaît quand vous cliquez sur l'icône Voler. Deux alternatives de départ s'offrent à vous : soit Taxier soit Décollage.
10. Cliquez sur Taxier si vous souhaitez être sur la piste de roulement ou si vous avez besoin d'un peu plus de temps pour vous installer. Sélectionnez Décollage si vous préférez être prêt à décoller dès que vous entrez dans le cockpit.



Une fois sur l'écran Compte à rebours, *Falcon 4.0* accélère le décompte jusqu'à l'heure de départ de votre mission. En attendant, vous entendrez les communications entre les pilotes, les contrôleurs aériens et le personnel AWACS sur différents canaux et les sorties, alors que *Falcon 4.0* conduit la guerre. Des centaines de sorties, de mouvements de troupes au sol et d'escarmouches ont lieu alors que l'heure de décollage approche.

11. Lorsque le compte à rebours atteint zéro, le chargement de la simulation se met en route. Lors de son chargement, un écran d'avant-vol apparaît. Suivant votre sélection, vous apparaissez soit sur la piste de roulement soit sur la piste de décollage. Votre mission a commencé. Ne décevez pas Maman !

## ENREGISTRER VOTRE CAMPAGNE

Une fois votre campagne choisie et que vous êtes sur la fenêtre Planification de mission, vous pouvez enregistrer la campagne en cliquant sur Enregistrer à gauche de l'écran. Donnez un nom à la campagne en cours puis cliquez sur Enregistrer.

La fonction d'enregistrement automatique de la campagne enregistre l'état de la campagne en trois points :

- ✦ Lorsque vous cliquez sur l'icône Voler pour entrer dans la simulation
- ✦ Lorsque vous appuyez sur ECHAP dans la simulation et que vous sélectionnez « Terminer mission »
- ✦ Lorsque vous cliquez sur Retour pour retourner au menu principal

*Falcon 4.0* crée un fichier d'enregistrement automatique nommé « Auto Save ». Vous pouvez renommer ce fichier en cliquant sur le bouton Enregistrer.

Si vous appuyez sur ECHAP et que vous abandonnez la mission, vous vous retrouvez au point où la campagne était lorsque vous avez cliqué sur l'icône Voler. Dans ce cas, la campagne ne sera pas enregistrée.





Le démarrage rapide de la campagne prend en compte les paramètres par défaut de *Falcon 4.0*. Les écrans Campagne proposent de nombreuses options modifiables. Ces options vous permettront d'influencer les scénarios et les missions sur le champ de bataille, de configurer les escadrons, d'adapter votre chargement en munitions, de tracer de nouveaux points de passage et de fixer de nouveaux objectifs avant de rejoindre le champ de bataille virtuel.

## CREATION D'UNE NOUVELLE CAMPAGNE

*Falcon 4.0* propose différents écrans destinés à vous aider lors de la création d'une campagne et à ajuster les paramètres d'une mission.

**L'écran Campagne** préliminaire vous permet de commencer une nouvelle campagne, charger une campagne enregistrée, définir le niveau des compétences de l'ennemi, ajuster les rapports de force entre l'armée nord-coréenne et l'armée sud-coréenne et jouer une campagne en mode multi-joueurs.

**L'écran Planification de mission** vous permet de sélectionner et configurer les missions, définir des priorités de missions, modifier vos chargements en munitions et réunir les renseignements.

**L'écran Rens.** vous permet d'étudier tous les renseignements des forces ennemies et alliées tels que les renseignements fournis par les JSTARS, l'importance des troupes engagées, les formations, l'ordre de désignation de cibles aériennes et l'ordre de bataille.



Vous utiliserez chacun de ces écrans avant de partir en mission de campagne. Les sections suivantes décrivent les différentes options disponibles qui vous aideront à créer de nouvelles missions de campagne ou à modifier des missions existantes.

## ECRAN CAMPAGNE PRELIMINAIRE

Cliquez sur Campagne dans le menu principal. L'écran Campagne préliminaire apparaît. Il constitue la première étape de création et de configuration d'une campagne *Falcon 4.0*. Dans cet écran, vous pouvez :

- ✦ Sélectionner, charger ou rejoindre un scénario de campagne
- ✦ Choisir votre escadron
- ✦ Définir le niveau de compétition et déterminer les rapports de force entre les armées en présence

Dans l'écran Campagne, trois zones permettent de régler ces paramètres : la zone de sélection de campagne, la carte géographique de la base aérienne et l'écran des détails du scénario.

### Sélection de campagne

La zone Sélection de campagne se situe dans la partie supérieure gauche de l'écran. Elle vous permet de : commencer l'un des trois scénarios, charger une campagne enregistrée ou de rejoindre une campagne en ligne.

### LES SCENARIOS

*Falcon 4.0* propose trois scénarios ayant tous comme point commun le conflit coréen :

#### Tiger Spirit

La Corée du Nord, affaiblie par des années d'isolation et par une économie chancelante, lance une attaque mal préparée sur la Corée du Sud et se retrouve très vite en difficulté. L'assaut est en effet très vite repoussé. La pression demeure car les forces alliées ont décidé de repousser la Corée du Nord plus au nord et de l'empêcher de reconstituer ses troupes.

#### Rolling Fire

Avec une économie défaillante et plus d'un million de soldats postés à la frontière et prêts pour le combat, la Corée du Nord a soif de conquête. Les tensions sont fortes et la guerre vient juste de commencer. Les deux Corée sont de forces égales et inévitablement, la bulle finit par éclater.





**Iron Fortress**

La Corée du Nord lance une attaque éclair contre la Corée du Sud acculant cette dernière et ses alliés à des positions défensives. La Corée du Nord est en mesure de percer le périmètre de Pusan en quelques jours. La situation est désespérée. Les alliés, et plus particulièrement la force aérienne des Etats-Unis, doivent tenir ferme et ralentir le violent assaut nord coréen.

Cliquez sur l'image correspondant au conflit que vous voulez choisir. Vous pouvez charger un conflit enregistré ou rejoindre une campagne en ligne.

**CHARGEMENT DES CAMPAGNES ENREGISTREES**

Si vous voulez reprendre une campagne enregistrée, chargez-la en cliquant sur l'onglet Enregistré et en sélectionnant la campagne à charger. Puis, cliquez sur l'icône Engager dans le coin inférieur droit.

Si votre campagne a été enregistrée par la fonction d'enregistrement automatique, cliquez sur Enregistrement automatique dans la fenêtre Enregistré, puis cliquez sur l'icône Voler. La campagne reprend là où vous étiez lorsque vous avez quitté la fenêtre Planification de mission.

Pour plus d'informations sur la manière de rejoindre ou d'organiser une campagne en ligne, voir le manuel des communications.

**Carte des théâtres**

La carte des théâtres se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran Campagne préliminaire. Elle indique les positions relatives des forces terrestres ennemies dans la péninsule coréenne, les bases aériennes F-16

disponibles, le jour et l'heure actuels, et les escadrons de chaque base aérienne.

Sélectionnez la base aérienne à partir de laquelle vous voulez voler en cliquant sur l'icône base aérienne. Puis, choisissez un escadron à gauche de la carte des théâtres.

**BASES  
AÉRIENNES**



Si vous ne sélectionnez aucune base, *Falcon 4.0* vous en attribuera une automatiquement. Si, dans la fenêtre Campagne principale, vous vous retrouvez sur une base différente de celle que vous avez sélectionnée, cela signifie que cette dernière est victime d'une attaque, que votre escadron a perdu tous ses appareils ou que votre base est trop proche des lignes du front. Ce changement vous sera signalé par une fenêtre contextuelle affichée sur l'écran Campagne principale.

## Aperçu général du scénario

La partie Aperçu général du scénario dans la fenêtre Campagne préliminaire donne une vue globale du scénario auquel vous allez participer. Quatre zones différentes vous donnent les renseignements suivants :

**Situation** donne l'état général de la situation. Elle peut être : très mauvaise, mauvaise, fluide, bonne, excellente.

**Niveau de difficulté** donne quatre paramètres influençant la force de l'ennemi au cours de la campagne.

L'estimation de la difficulté varie en fonction des forces attribuées à chaque adversaire (Corée du Nord et Corée du Sud). Pour régler les rapports de force, cliquez sur Niveau de difficulté. Dans la fenêtre qui apparaît, utilisez les barres coulissantes. Le drapeau à gauche représente la Corée du Nord (R.P.D.C.) et celui de droite les forces alliées sud-coréennes. Vous pouvez modifier le rapport de force en déplaçant les barres coulissantes d'un côté ou de l'autre. Suivant votre réglage, il vous faudra être un pilote excellent ou au contraire vous vous accordez un peu de répit. Vous ne réduisez jamais les forces à zéro mais vous accordez plus de forces à l'ennemi et donc augmentez le degré de difficulté. Vous pouvez aussi définir les capacités du pilote et de la défense aérienne (ADA) : ces paramètres déterminent la qualité de l'ennemi. Une fois la campagne commencée, les rapports de force sont verrouillés et ne peuvent plus être modifiés.



**Spécialité de l'escadron** décrit la constitution des missions F-16 dans la campagne. Certains escadrons sont principalement affectés à des missions air-air ou à des missions air-sol. Si vous préférez les missions de bombardement, sélectionnez un escadron spécialisé dans les missions air-sol.

**Force de l'escadron** affiche le nombre d'avions dans l'escadron. La situation en cours est décrite sous la force de l'escadron.

**Numéro de l'escadron et insigne** affiche l'escadron sélectionné pour la campagne (et non pas l'escadron sélectionné dans le journal).

Une fois ces niveaux réglés, cliquez sur l'icône Voler dans le coin inférieur droit pour passer à l'écran principal Campagne.

## ECRAN PLANIFICATION DE MISSION

Lors du chargement de l'écran Planification de mission, un certain nombre de missions disponibles pour votre escadron sont créées. Quand elles apparaissent, la campagne commence et l'horloge se met en route. De nouvelles commandes et options de menu apparaissent à l'extrême gauche de l'écran et dans différentes fenêtres.

L'écran Planification de mission se compose de trois zones différentes :

**Planification de mission** répertorie toutes les missions que vous pouvez sélectionner pour votre escadron. Vous pouvez organiser les missions par priorité, heure de décollage, numéro, état et type de formation. Pour définir l'ordre de priorité, cliquez sur l'un des onglets en haut de Planification de mission. Cliquez sur la mission à laquelle vous voulez participer.

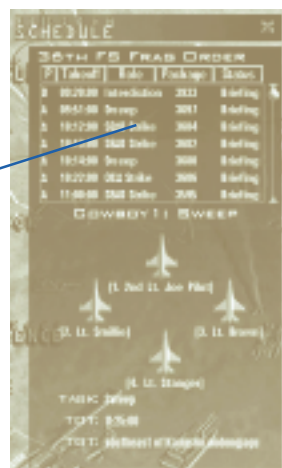
**Carte des événements** présente la carte de la péninsule coréenne et la situation actuelle de la bataille. Les foyers d'activité récents et les communiqués y sont représentés. L'heure et le nombre de jours écoulés depuis le début de la campagne sont indiqués en haut de la carte.

**Carte de planification** fournit une vue stratégique complète du conflit coréen. Déplacez votre souris sur la carte. Quand le curseur apparaît, vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris sur la carte afin d'afficher les bases aériennes, les objectifs, les plans de vol, les troupes au sol, les défenses aériennes et d'autres informations stratégiques importantes.

## Planification de mission

La première étape pour entrer dans la campagne consiste à sélectionner une mission. L'Ordre Frag de votre escadron répertorie toutes les missions que votre escadron de F-16 va réaliser dans les prochaines heures. Par défaut, les missions apparaissent chronologiquement. Cependant, vous pouvez les réorganiser par ordre de priorité (P) ou de décollage, par type de mission, de formation et par état de mission. Pour cela, il vous suffit de cliquer sur l'un de ces onglets. Au début d'une nouvelle campagne, et chaque fois que vous revenez sur cet écran, *Falcon 4.0* sélectionne par défaut l'une des premières missions de la liste et vous place dans l'avion de tête.

### ORDRE FRAG



Faites défiler l'Ordre Frag et sélectionnez une mission dans la liste. Les informations relatives à cette mission apparaissent sous l'Ordre Frag et le plan de vol de votre mission apparaît dans la Carte de planification. N'oubliez pas que vous ne pouvez rejoindre que les missions en cours d'instruction ou en route. A mesure que la guerre progresse, toutes les missions décolleront à l'heure mentionnée. Ainsi, certaines missions ne sont pas disponibles car l'IA est en cours de mission ou approche de la cible.

## SELECTION D'UN AVION

Votre escadron se compose de un à quatre F-16. Sous l'insigne de votre patrouille sont affichées des icônes représentant les avions participant à la mission, ainsi que le nom et le grade de chaque pilote. Choisissez votre avion en cliquant dessus. Votre nom (celui figurant dans le journal) apparaît sous l'avion. Si vous sélectionnez l'avion n° 1, vous serez en position de tête. Un récapitulatif de la tâche, de la cible et de l'heure apparaît sous le descriptif de votre formation.

(Remarque : pour ajouter votre nom au journal, cliquez sur le bouton Journal sur le côté gauche. Vous pouvez ensuite entrer vos références afin de créer votre pilote.)

## Carte des événements



La carte des événements affiche les « points chauds » de la péninsule coréenne. Dès qu'un accrochage survient ou se termine, des communiqués des JSTARS (Joint Surveillance Target Attack Radar System) et des QG (Quartiers Généraux) apparaissent dans la zone de texte près de la carte. Vous pouvez faire varier la vitesse de défilement du temps (de l'arrêt total à 64 fois le cours normal du temps) en cliquant sur l'horloge en haut de la carte des événements. La guerre fait rage continuellement à moins que l'un des

adversaires ait un avantage écrasant ou que par des moyens politiques, les deux camps acceptent le statu quo. Ce délai peut varier d'un jour à plusieurs semaines.

## Bulletins d'information

Dès qu'un événement important marque le déroulement de la campagne, il fait l'objet d'un bulletin d'information vidéo. Lorsque l'un de ces bulletins est diffusé, un bouton d'information apparaît sur la carte des événements. Cliquez sur ce bouton pour accéder à tous les bulletins d'information de la campagne. Ces bulletins sont classés d'après la date et l'heure.



## Réglage de l'horloge de la campagne

Toutes les campagnes commencent au Jour 1. L'horloge avance normalement au fur et à mesure que la campagne progresse. Si vous n'êtes pas prêt à passer à l'attaque et que vous préférez voir comment se développe une campagne, vous pouvez accélérer l'horloge 2, 4, 8, 16, 32 ou 64 fois. Si vous accélérez l'horloge, les missions décolleront rapidement. Surveillez donc l'horloge de près afin de ne pas rater votre propre mission.

Si vous avez besoin de temps pour vérifier les derniers renseignements sur l'ennemi, passer en revue vos instructions ou modifier votre chargement de munitions, vous pouvez arrêter complètement le temps en sélectionnant « Stop » dans la liste déroulante de l'horloge.

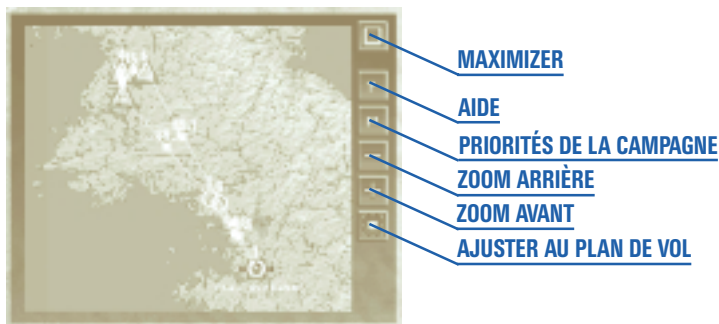
Un moyen de voir le développement rapide de la guerre consiste à accélérer l'horloge et à consulter les informations fournies par les JSTARS dans la section RENS. Cela vous permet de voir les mouvements de troupes tout au long de la campagne.

Vous pouvez agir sur l'horloge. Pour accélérer le temps, appuyez sur **[Tab]**. Le message « x2 » clignote en rouge sur l'écran. Pour accélérer l'horloge au maximum, appuyez sur **VERR. MAJ.** « x4 » clignote alors sur l'écran. Vous pouvez également appuyer sur **[P]** (pause) pour interrompre momentanément la simulation ou sur **MAJ [P]** pour « geler » la simulation.

## Carte de planification

Une fois que vous avez choisi votre mission, son plan de vol apparaît sur la Carte de planification. Cet outil est très important lors de la planification et du réglage de votre mission. La carte de planification comprend beaucoup d'informations et d'outils vous permettant d'afficher votre plan de vol et de modifier votre mission.

Les boutons situés à droite de la Carte de planification sont décrits à droite.



## MAXIMISER

Appuyez sur le bouton Maximiser pour afficher la carte de planification sur l'écran entier. Deux nouveaux boutons apparaissent :



### Echelle d'altitude linéaire

Affiche une coupe du plan de vol de la mission sélectionnée. Cette vue affiche l'altitude à laquelle votre avion volera entre chaque point de passage.

### Echelle d'altitude logarithmique

Cette coupe est une version à plus grande échelle de la vue linéaire et est un autre moyen d'adapter les modifications d'altitude du plan de vol.

## AIDE

Appuyez sur ce bouton pour accéder à l'aide en ligne.

## PRIORITES DE CAMPAGNE

Ce bouton vous permet d'influencer les types de missions créées pour l'ATO (ordre de désignation de cibles aériennes) de votre escadron. Vous ne pouvez pas modifier l'ATO en modifiant ces priorités de mission, mais vous pouvez demander que plus d'un type de missions soit affecté à votre escadron (si ces missions sont disponibles). Les missions à venir en tiendront compte, mais votre Ordre Frag actuel restera le même. Le commandement aérien cherche toujours les meilleurs éléments pour atteindre ses objectifs ; votre escadron fait peut-être partie de ces éléments.





Si le bouton « Etabli par le QG », dans la boîte de dialogue Priorités, est en vert, le moteur Campagne définit automatiquement les priorités de votre escadron. Dès que vous utilisez les barres de défilement pour modifier les priorités, ce bouton est désélectionné. Si vous souhaitez rétablir les paramètres d'origine, cliquez sur le bouton « Etabli par le QG ».

L'onglet PAK dans la boîte de dialogue Priorités vous permet de demander plus de missions à effectuer dans le PAK (route des formations) sélectionné. Cliquez sur le PAK et montez ou baissez la barre coulissante. Plus le rouge est foncé et plus le degré de priorité est élevé et vice versa. Remarque : si toutes les priorités sont au maximum, cela revient à dire que toutes les priorités sont d'importance égale. Si vous voulez vous concentrer sur une zone, vous devez donc céder des avantages dans d'autres zones.

## ZOOM ARRIERE

Appuyez sur le bouton Zoom arrière pour avoir une vue plus globale de la carte.

## ZOOM AVANT

Appuyez sur le bouton Zoom avant pour agrandir la carte.

## AJUSTER AU PLAN DE VOL

Appuyez sur le bouton Ajuster au plan de vol pour centrer et agrandir la zone correspondant à la mission choisie.

## LE MENU CARTE DE PLANIFICATION

Agrandissez la carte de planification et cliquez avec le bouton droit de la souris sur la carte. Un menu contextuel apparaît. Il contient des options qui vous permettent d'afficher un grand nombre d'informations. Celles-ci vous donnent une vision globale de la situation tactique au moment de votre vol. N'oubliez pas que les renseignements de l'ennemi se fondent sur des informations imparfaites. Le caractère incertain des renseignements en tant de guerre s'applique aussi bien aux campagnes de *Falcon 4.0* qu'aux conflits réels.



Options d'affichage :

**Recon.** propose des informations stratégiques et une vue 3-D d'une cible spécifique ou de son emplacement sur le terrain. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la zone qui vous intéresse et choisissez Recon. dans le menu déroulant. La fenêtre Recon. affiche des boutons vous permettant d'agrandir, de pivoter et de faire un panoramique sur la zone ou la cible sélectionnée. Une fenêtre répertoriant les cibles proches, ainsi que leur valeur et leur état, apparaît également. Cliquez sur le signe « + » pour développer la liste des cibles.



**Installations** affiche les terrains d'aviation, les défenses aériennes, les installations géostratégiques (villes, ponts), etc. Cliquez sur les options pour examiner les installations (celles de la Corée du Nord et de la Corée du Sud).

**Unités aériennes** localise sur la carte les escadrons, les chasseurs, les avions d'attaque, les bombardiers, les avions de soutien (transport de troupes, avions cargos) et les hélicoptères.

**Unités au sol** affiche les unités au sol : divisions, brigades, bataillons, divisions de combat, défenses aériennes et les unités de soutien des deux camps.

**Unités navales** affiche les navires de combat et d'approvisionnement.

**Afficher formations** localise toutes les formations en route vers leurs cibles respectives.

**Cercles de menaces** localise les zones de menaces radar et de la DCA. Vous savez ainsi si votre plan de vol passe par des zones SAM ou DCA (basse ou haute altitude) connues ou si vous passez dans une zone de couverture radar basse ou haute altitude. Une couverture radar basse altitude correspond à signaux radar pris à environ 5 000 pieds ; un radar haute altitude couvre, quant à lui, une altitude de 20 000 pieds.

**Noms** affiche des noms d'objets sur la carte. Les noms d'objets sélectionnés avec d'autres menus peuvent aussi être affichés. Quand cette option n'est pas activée, placez votre curseur au-dessus des éléments affichés sur la carte pour voir leur nom.

**Mire** affiche ou masque la mire sur la carte. La mire constitue un point de référence commun permettant de définir les positions. Pour de plus amples informations, consultez la section consacrée à la mire du **Chapitre 21 : Radar**.

## UTILISATION DES RENSEIGNEMENTS

La fenêtre Instructions de mission dans l'écran Planification de mission et la fenêtre Rens. vous permettent de vérifier vos instructions de mission et vous informe des renseignements de l'ennemi. Cette fenêtre constitue l'étape logique après le passage en revue de la carte de planification de votre mission.

### Instructions de mission

Pour accéder aux instructions de mission, cliquez sur l'icône Instructions. Ce document contient des informations détaillées sur la mission :

#### Vue générale de la mission

répertorie le nom de la mission, la tâche assignée (par exemple : frappe SEAD) et la HDC (heure de contact avec la cible).

#### Situation

illustre la situation actuelle du champ de bataille.

#### Éléments de formation

répertorie toutes les patrouilles de votre formation et leurs indicatifs d'appel. Ces informations vous aident à saisir tous les éléments impliqués dans la mission. Votre patrouille est mise en surbrillance, afin de la distinguer des autres.

#### Evaluation de la menace

signale les menaces que vous risquez de rencontrer. Cette analyse se fonde sur les renseignements les plus récents.

#### Points de passage

vous permet d'un seul coup d'œil de passer en revue votre plan de vol. A chaque point de passage correspond un numéro, une heure d'arrivée, un cap, une vitesse, une altitude et des instructions en cours de route.

#### Munitions

affiche la charge militaire de chaque avion faisant partie de votre formation. Vous pouvez passer en revue les charges de chaque avion et déterminer votre propre charge militaire. La fenêtre Munitions permet de modifier les charges de munitions de votre patrouille uniquement (voir le chapitre « Fenêtre Munitions », plus loin).

#### Météo

indique les prévisions météo (vent, température, couverture nuageuse) pour votre mission et la traînée de condensation.

#### Règles d'engagement

décrit les règles strictes auxquelles vous devez obéir lors de tout engagement avec l'ennemi pour protéger vos alliés et vous-même.

#### Procédures d'urgence

répertorie les mesures à adopter lorsque les choses se corsent. Normalement, vous devez connaître l'emplacement d'une autre base aérienne, dans le cas où vous vous retrouveriez à court de carburant ou que vous endommageriez votre appareil.



## Ecran Rens.

Lorsque vous cliquez sur Rens. à gauche, l'écran Planification de mission est remplacé par l'écran Rens. Cet écran fournit une vue générale de la situation ainsi que des détails concernant les forces relatives des deux Corée.



Deux drapeaux représentant la Corée du Nord et la Corée du Sud se trouvent de part et d'autre de quatre barres décrivant les forces relatives de différents types d'éléments. Les barres bleues représentent les ressources (en quantité) de la Corée du Sud et les barres rouges celles de la Corée du Nord. Pour obtenir un aperçu général de l'état de la guerre, sélectionnez un élément pour chaque groupe de barres. Cliquez sur les titres de chaque groupe et choisissez l'élément au sujet duquel vous voulez des informations.

En bas de l'écran Rens., une liste des événements de la guerre vous informe des évolutions récentes alors que vous préparez votre prochaine mission. La liste est actualisée en temps réel et les derniers événements apparaissent en haut de la liste.

Une fois que vous avez choisi Rens., de nouveaux boutons apparaissent en bas de la fenêtre.



## ATO

Dans la fenêtre ATO, vous pouvez voir tous les avions en mission sur l'ensemble du théâtre des opérations. Sur la carte de planification, votre route apparaît en blanc. Cliquez sur « Afficher toutes les formations » pour voir les formations alliées de la campagne aérienne. Cliquez sur le signe « + » à côté de la mission que vous voulez voir ou à côté du numéro de formation. Toutes les patrouilles apparaîtront et les icônes d'avions, les

indicatifs, les numéros d'unités et les bases sont répertoriés. Cliquez sur le bouton de droite pour voir la route de la formation sélectionnée. Les points de passage du plan de vol apparaissent en bleu. Vous pouvez vous rendre compte sur cet écran de l'ampleur des moyens mis à la disposition de la guerre aérienne dans *Falcon 4.0*.



**AFFICHER  
ROUTE DE LA  
PATROUILLE**

## OOB

L'ordre de bataille (OOB) est une liste organisée par type, force et situation des forces armées des Etats-Unis, de la Corée du Nord (R.P.D.C.), de la Corée du Sud (RDC), de la Chine (RPC), de la Russie (CEI) et du Japon. Cliquez sur le drapeau du pays de votre choix, en haut de la fenêtre, pour voir ses caractéristiques.

Lorsque les informations ne sont pas disponibles, les icônes sont en bleu. Les icônes sélectionnées apparaissent en vert. Cliquez sur le signe « + » à côté d'une catégorie pour afficher tous les escadrons et bases aériennes des différentes branches militaires. Vous pouvez examiner le niveau des forces de l'armée de l'air, de terre ou de la marine, de même que les objectifs du pays en question.

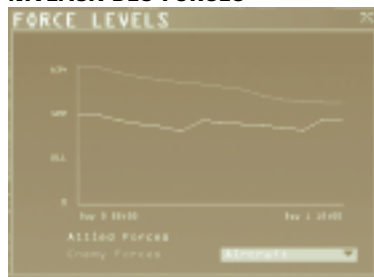


Vous pouvez cliquer à l'aide du bouton droit de la souris sur une unité pour afficher la fenêtre Recon. ou le statut de l'unité. Cliquez sur une unité, puis sur le bouton Rechercher pour centrer l'icône de l'unité sur la carte et la mettre en surbrillance. Le bouton Statut permet d'afficher des informations sur les escadrons et des informations sur tous les autres éléments apparaissant sur la carte.

Chaque pays possède son propre drapeau et, par conséquent, son propre marquage pour identifier ses appareils.

Pays	Drapeau	Insigne
Corée du Nord		
Chine		
Russie		
Corée du Sud		
Etats-Unis		

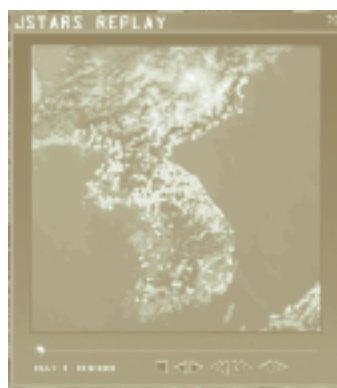
## NIVEAUX DES FORCES



La fenêtre Niveaux des forces permet d'évaluer les forces respectives des adversaires pour les données suivantes : défenses aériennes, puissance navale, approvisionnement, carburant, avions et véhicules terrestres. Les forces en présence sont regroupées selon leur camp. D'un côté, on trouve les camp nord-coréen (R.P.D.C., R.P.C. et C.E.I.), de l'autre le camp sud-coréen (R.D.C. et U.S.). Les niveaux des forces et les équipements sont comparés sous forme de graphique. La courbe en rouge correspond au niveau des forces de la Corée du Nord, la courbe en bleu, à celui de la Corée du Sud. Remarque : les mesures présentées sont quantitatives et non qualitatives.

## REVOIR JSTARS

Cliquez sur l'icône JSTARS et utilisez la fenêtre de lecture en forme de magnétoscope pour afficher l'évolution des mouvements des véhicules au sol dans la guerre. Le JSTARS (Joint Surveillance Target Attack Radar System) est un avion E-8 qui surveille la situation au sol pendant une guerre. Il permet de détecter les cibles et de suivre l'évolution des mouvements des cibles au sol. Les informations fournies par le JSTARS sont donc très importantes pour le commandement aérien. Le JSTARS est à la guerre terrestre ce que l'AWACS est à la guerre aérienne.



Le JSTARS affiche un agrandissement de la Péninsule coréenne. Les batailles importantes sont représentées par des points. Les points bleus représentent les forces de la Corée du Sud et les points rouges, celles de la Corée du Nord. Vous pouvez repasser le film de la guerre en utilisant les commandes du magnétoscope. Cette fonction permet de récapituler tout ce qui s'est passé jusqu'à présent dans la guerre.



Pour afficher les dossiers de votre escadron, appuyez sur ce bouton. La partie supérieure de la fenêtre répertorie le type et le nom de l'escadron. Elle indique également sa base et son rôle. La partie inférieure de la fenêtre affiche les informations détaillées de l'escadron et des pilotes.

Cliquez sur le bouton Escadron pour afficher les informations sur l'escadron. Cette fenêtre affiche les statistiques de bataille et le moral des pilotes de votre escadron. Cliquez sur le bouton Pilotes pour accéder au résumé de carrière de chaque pilote de l'escadron (nombre d'avions et de cibles abattus, les évaluations de mission).

[illegible]

Le Sierra Hotel est une sorte de Panthéon de la gloire réservé aux super pilotes. Le meilleur pilote (l'as de la base) apparaît en haut de la liste. Les autres sont classés dans la liste déroulante, en fonction du nombre d'avions qu'ils ont abattus.

Après avoir passé en revue votre mission et vos instructions, vous devrez éventuellement modifier votre plan de vol. Pour ce faire, utilisez les outils de la carte de planification et de la fenêtre Plan de vol. Lorsque vous sélectionnez une mission, votre plan de vol apparaît sur la carte de planification. Tous les paramètres de route et de vol sont calculés automatiquement. Pour les modifier, utilisez les commandes décrites ci-dessous.

Retournez sur l'écran Planification de mission en cliquant sur Planification de mission dans le menu principal (à gauche de l'écran). Agrandissez la carte de planification et cliquez avec le bouton droit de la souris sur un point de passage : un nouveau menu apparaît. Celui-ci vous permet de modifier votre plan de vol.



Utilisez la carte de planification pour modifier ou verrouiller les différents éléments d'un point de passage :

<b>Recon.</b>	propose des informations stratégiques et une vue 3-D d'une cible spécifique ou de son emplacement sur le terrain. Permet également d'afficher la fenêtre contenant la liste des cibles.
<b>Verrouiller heure</b>	permet de conserver la même heure d'arrivée à un point de passage lorsque vous modifiez la position d'un point de passage ou la vitesse d'approche. Si l'heure d'arrivée à un point de passage est verrouillée et que vous modifiez la position du point de passage, la vitesse sera ajustée de sorte que l'heure d'arrivée ou le point de passage verrouillé reste le même.
<b>Verrouiller vitesse</b>	permet de conserver la même vitesse lorsque vous modifiez la position ou l'heure du point de passage. Si la vitesse est verrouillée et que vous modifiez la position du point de passage, l'heure d'arrivée au point de passage sera ajustée en conséquence.
<b>Mode Ascension</b>	vous permet de sélectionner une ascension instantanée ou une ascension retardée. La première option vous permet d'atteindre immédiatement l'altitude prévue pour le point de passage. Si vous choisissez la seconde option, vous attendrez la dernière minute avant d'amorcer une ascension (ou une descente).
<b>Formation</b>	concerne principalement les ailiers commandés par l'ordinateur. Choisissez votre type de formation : Dispersée, En V, En échelle, En pile, En colonne, Res Cell, En carré ou En flèche. Pour plus d'informations sur les formations, reportez-vous au <b>Chapitre 23 : Commandes Radio</b> .
<b>Actions en route</b>	correspond aux actions que vous pouvez spécifier en cours de route pour le point de passage sélectionné. Pour plus de détails, reportez-vous à « Paramétrage des actions en cours de route » dans la section Plan de vol ci-dessous.
<b>Action</b>	permet de paramétrer l'action au point de passage sélectionné. Pour plus de détails, reportez-vous à « Paramétrage des actions » dans la section Plan de vol ci-dessous.
<b>Supprimer</b>	supprime le point de passage sélectionné.

## PLAN DE VOL

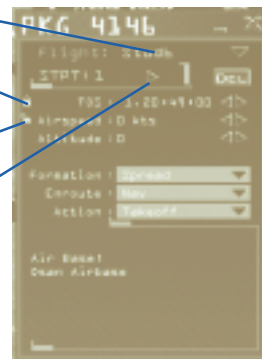
Cliquez sur l'icône Plan de vol en bas de l'écran Planification de mission pour accéder à la fenêtre Plan de vol. Vous pouvez aussi afficher cette fenêtre en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur un des points de passage de la carte de planification. La fenêtre Plan de vol inscrit le numéro de votre formation de vol et contient les options suivantes :

### LISTE DES PATROUILLES

### VERROUILLÉ

### DÉVERROUILLÉ

### POINT DE PASSAGE



**Liste des patrouilles** sélectionne la patrouille que vous voulez modifier. Choisissez les patrouilles dont vous voulez modifier les paramètres de route.

**Paramètres des points de passage** vous permet de modifier un point de passage. Utilisez les flèches pour passer d'un point de passage à un autre. Pour chaque point de passage, il est possible de modifier les valeurs liées à l'heure d'arrivée au point de passage, à la vitesse, à l'altitude, à la formation et autres paramètres.

**Paramètres HSPP** (Heure sur point de passage) vous aide à coordonner les différents composants de votre formation et à vous assurer ainsi que toutes les pièces importantes seront au bon endroit au bon moment. Pour paramétrer la HSPP, cliquez sur le champ heure, minutes ou secondes (le champ sélectionné apparaît en vert). Les flèches vous permettent de régler l'heure. Une fois la HSPP réglée, elle est automatiquement verrouillée et l'icône apparaît alors en vert. Pour déverrouiller ou verrouiller de nouveau la HSPP, cliquez sur le cadenas de la HSPP. Lorsque le cadenas est vert et fermé, la HSPP est verrouillée ; lorsqu'il est bleu et ouvert, elle est déverrouillée.

**Paramètres de la vitesse** vous permet de régler la vitesse d'approche de chaque point de passage. Utilisez les flèches pour modifier la vitesse (les changements de vitesse se font de cinq nœuds en cinq nœuds). Une fois la vitesse fixée, elle est automatiquement verrouillée. Pour plus d'informations sur le réglage de la HSPP et de la vitesse de la formation entière, reportez-vous au **Chapitre 27 : Préparation et exécution d'une mission**.

**Paramètres de l'altitude** vous permet de régler l'altitude par rapport au point de passage.

**Paramètres de l'ascension/descente** vous permet de choisir le mode d'ascension vers le point de passage suivant. Si vous sélectionnez Retardée, vous vous maintiendrez à l'altitude du dernier point de passage jusqu'à ce que vous soyez sur le point d'atteindre le point de passage suivant. Si vous sélectionnez Immédiate, vous atteindrez immédiatement l'altitude du prochain point de passage.

**Paramètres de la formation** informe vos ailiers du type de formation à adopter. Vous avez le choix entre : Dispersée, En V, En échelle, En pile, En colonne, Res Cell, En carré ou En flèche. Pour plus d'informations sur les formations, reportez-vous au **Chapitre 23 : Commandes radio**.

**Paramètres de l'action en route** paramètre les actions de vos ailiers ou des autres patrouilles de votre formation alors que vous vous dirigez vers un point de passage spécifique. Seules les actions disponibles apparaissent dans la liste. Des actions supplémentaires sont possibles pour d'autres formations et missions selon le type d'avion et de mission.

**Paramètres de l'action** paramètre l'action de vos ailiers ou des autres patrouilles de votre formation lorsqu'ils arrivent sur un point de passage. Seules les actions disponibles apparaissent dans la liste. Des actions supplémentaires sont possibles pour d'autres formations et missions selon le type d'avion et de mission.

**Informations point de passage** affiche des informations sur un point de passage spécifique. Par exemple, si le point de passage est un point de décollage ou d'atterrissage, le nom de la base aérienne apparaîtra dans cette zone. Lorsque vous affichez un point de passage cible, la fenêtre Plan de vol affiche en bas un nouveau bouton appelé Assigner. Cliquez sur ce bouton pour attribuer des cibles à la patrouille sélectionnée. La fenêtre de la liste des cibles comprend des cibles individuelles que vous pouvez étudier en utilisant la fonction Recon. décrite précédemment.

## FENETRE MUNITIONS

Si vous avez déjà créé une formation ou une patrouille, cliquez sur l'icône Munitions dans le coin inférieur droit. Les options disponibles dans cette fenêtre sont décrites ci-après.

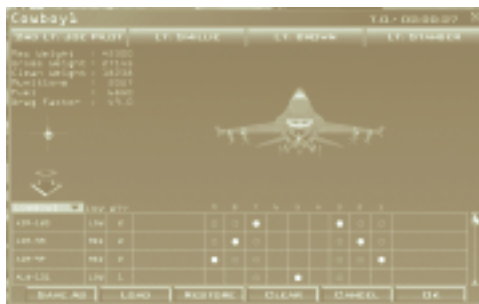
### Onglets avions

Il peut y avoir jusqu'à quatre onglets en haut de la fenêtre Munitions.

Chacun d'entre eux représente un avion de votre patrouille. Vous pouvez modifier un ou plusieurs avions à la fois. Par défaut, tous les avions sont sélectionnés. Si vous ne voulez pas modifier la charge militaire d'un avion, cliquez sur son onglet pour le désélectionner. Une ligne sous l'onglet signifie que cet avion n'est pas sélectionné. Pour le sélectionner de nouveau, il vous suffit de cliquer sur l'onglet. Les modifications effectuées ne concernent que les avions sélectionnés.

### Modèle 3-D

Une représentation en 3-D de l'avion apparaît dans la partie supérieure de la fenêtre. Les commandes à gauche vous permettent de visualiser l'avion « sous toutes ses coutures » et d'agrandir sa représentation.





**Statistiques de l'avion** La fenêtre Munitions calcule le poids de charge et l'indice de manœuvre de l'avion équipé de ses munitions. Le poids et la manœuvre sont des facteurs très importants car ils influencent considérablement le comportement de vol et la capacité de virage du F-16. Les statistiques informent du poids maximum, du poids brut, du poids net, des munitions, du carburant et du facteur manœuvre.

Pour plus d'informations sur la fenêtre Munitions, reportez-vous au **Chapitre 11 : Engagement tactique**. Pour plus de détails sur les différentes armes, reportez-vous à **Référence tactique** dans le jeu.

## Options et boutons Munitions

L'écran Munitions comprend des fonctions de sélection, d'enregistrement, de chargement et de restauration des différentes charges militaires. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas modifier la charge d'un avion en cours de vol.

**Liste et inventaire du chargement** vous permet de sélectionner l'une des listes de munitions suivantes : Chargement, Air-air, Air-sol, Autre (réservoirs carburant et caméras) et Tout (inventaire complet des armes disponibles pour les points d'empot de votre avion). Les paramètres d'inventaire sont Important, Moyen, Bas et Arrière.

**Barre de défilement des munitions** vous permet de faire défiler les munitions disponibles pour votre escadron. Choisissez d'abord la catégorie de munitions que vous souhaitez dans la liste de Munitions.

**Enregistrer sous** enregistre la charge militaire actuelle. Utilisez ce bouton pour enregistrer une charge personnalisée. Vous pouvez enregistrer autant d'options que vous le souhaitez et les nommer.

**Charger** une charge militaire enregistrée. Lorsque la boîte de dialogue apparaît, cliquez sur la charge voulue. Puis, cliquez sur Charger. Pour charger une charge spécifique pour chaque pilote d'escadron, vérifiez que seul l'onglet correspondant au pilote en question est sélectionné en haut de la fenêtre avant de cliquer sur le bouton Charger.

**Restaurer** une charge modifiée. Si après modification vous décidez de rétablir la charge par défaut, cliquez sur Restaurer. Remarque : une fois que vous avez modifié une charge et que vous avez cliqué sur OK, la fonction Restaurer n'a plus aucun effet.

**Recommencer** supprime toute la charge militaire d'un avion. Vous pouvez établir vous-même l'armement de l'avion.

**Annuler** annule tous les changements effectués sur votre charge militaire ou celle de votre escadron dans la fenêtre Charge militaire.

**OK** accepte la charge militaire telle qu'elle apparaît à l'écran. Cela inclut les modifications apportées à la charge par défaut.

Remarque : n'oubliez pas d'enregistrer la charge d'origine avant d'apporter des modifications en cliquant sur le bouton Enregistrer sous. Cela vous sera utile si vous souhaitez utiliser de nouveau une charge configurée par l'ordinateur.

## LANCEMENT DE LA MISSION

La campagne de *Falcon 4.0* se déroule en temps réel. La carte des événements sur l'écran Planification de mission comprend une horloge qui vous indique l'heure de la mission et le nombre de jours écoulés depuis son début. Chaque mission commence le Jour 1, puis le temps défile en temps réel. Vous pouvez mettre à profit le temps restant jusqu'à votre heure de décollage pour étudier les instructions de mission, votre plan de vol et la situation sur le terrain.

Si vous êtes prêt à voler, vous pouvez accélérer le temps pour arriver jusqu'à votre heure de décollage. Pour ce faire, deux méthodes :

- ✦ Cliquez sur la liste déroulante de l'horloge et choisissez d'accélérer le temps de 2 fois à 64 fois son cours normal. Vous pouvez également « arrêter » le cours du temps si vous voulez plus de temps pour préparer votre mission.
- ✦ Cliquez sur le bouton Engager dans la partie inférieure droite de l'écran. Si l'heure de la campagne ne correspond pas à l'heure de votre vol, le simulateur accélérera le temps jusqu'à l'heure de votre départ.

## PISTE DE ROULEMENT OU PISTE DE DECOLLAGE

Si vous cliquez sur l'icône Voler avant votre heure de décollage, vous pouvez choisir de commencer la partie soit de la piste de roulement, soit de la piste de décollage.

Si vous avez choisi Taxier lors du chargement de la mission, vous devez attendre que l'on vous donne l'autorisation de taxier. Appuyez sur **[T]** (Tour de contrôle) puis appuyez sur **[4]** pour demander l'autorisation de taxier.

Si vous avez choisi Décollage, votre avion apparaît directement sur la piste de décollage, prêt à décoller.

## DECOLLAGE SUR ALERTE

Si un avion d'attaque s'approche de votre base, une boîte de dialogue spéciale vous demande si vous acceptez cette mission d'urgence. Si vous acceptez, cliquez sur le bouton Interceptor pour retourner à la fenêtre Planification de mission et vous serez placé automatiquement dans l'avion de tête de la patrouille d'interception.

Ne perdez pas de temps, vous avez moins d'une minute pour décoller et sauver votre base aérienne des avions bombardiers !







## ENREGISTREMENT D'UNE CAMPAGNE

Une fois que vous avez choisi une campagne et que vous êtes dans la fenêtre Planification de mission, vous pouvez enregistrer la campagne en cliquant sur Enregistrer dans la partie gauche de l'écran. Donnez un nom à cette campagne, puis cliquez sur Enregistrer.

Pour accéder à une campagne enregistrée, cliquez sur l'onglet Enregistré en haut de la fenêtre Campagne préliminaire puis cliquez sur la campagne que vous souhaitez charger. Appuyez sur l'icône Engager en bas à droite pour charger la campagne enregistrée.

## ENREGISTREMENT AUTOMATIQUE

Une fonction d'enregistrement automatique de la campagne est également disponible. Elle permet d'enregistrer la campagne en trois points différents :

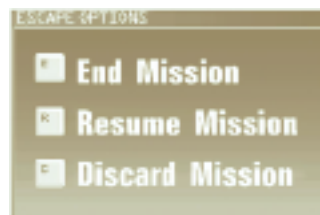
- ✦ Lorsque vous cliquez sur l'icône Voler pour entrer dans la simulation,
- ✦ Lorsque vous appuyez sur ECHAP dans la simulation et sélectionnez « Terminer mission »
- ✦ Lorsque vous cliquez sur Retour pour retourner au menu principal

*Falcon 4.0* crée un fichier d'enregistrement automatique nommé « Auto Save ». Vous pouvez renommer ce fichier en cliquant sur le bouton Enregistrer.

Si vous appuyez sur ECHAP et que vous effacez la mission, vous revenez au point où en était la campagne lorsque vous avez cliqué sur l'icône Voler. Dans ce cas, la campagne ne sera pas enregistrée.

## ABANDON D'UNE MISSION

Appuyez sur ECHAP pour abandonner une mission en cours de vol, puis sélectionnez soit Terminer ou Abandonner mission. Lorsque vous choisissez l'option Abandonner mission, une fenêtre de compte-rendu apparaît et présente les informations relatives à votre vol. Les performances réalisées au cours de votre mission (succès ou échec) seront enregistrées lorsque vous décider de quitter.



Si vous n'êtes pas très fier de vos performances et que vous préférez ne pas garder de traces de votre mission, choisissez l'option Abandonner. La mission prend fin et la fenêtre Planification de mission apparaît. L'ordinateur de la campagne vous ramène au point où en était la campagne avant le chargement de la mission que vous venez de quitter. Si vous voulez quitter complètement la campagne, vous pouvez soit enregistrer votre mission en utilisant l'option Enregistrer du menu, soit revenir en arrière en cliquant sur le bouton Retour et utiliser la fonction d'enregistrement automatique *Falcon 4.0*.

## FIN D'UNE MISSION

Lorsque vous terminez une mission (soit parce que vous avez été tué soit parce que vous avez accompli cette mission), l'écran Compte-rendu apparaît. Il répertorie vos résultats et vous évalue.

### COMPTE-RENDU

La fenêtre compte-rendu apparaît une fois que vous avez quitté la mission. La fenêtre compte-rendu donne des informations objectives sur les sujets suivants :

**Tâche et Evaluation** déterminent si votre mission a été accomplie, à moitié accomplie ou si elle s'est soldée par un échec total. Cette section répertorie également les pertes subies par votre patrouille et évalue vos qualités de pilote.

**Statistiques de formation** répertorie les noms des patrouilles, les avions utilisés ainsi que des commentaires sur les événements importants qui se sont déroulés durant la mission.

**Statistiques de vol** donne les détails de l'armement utilisé par chaque indicatif. Cette section répertorie aussi les résultats de l'armement utilisé (par pourcentage de cibles touchées).

**Statistiques du pilote** répertorie les statistiques de chaque pilote (indicatif, type d'avion, nom du pilote, état actuel, nombre d'avions abattus, nombre de cibles au sol abattues et évaluation du pilote). Les nombres entre parenthèses sont attribués à l'IA (avant que vous ne grimpez à bord de l'avion).

Résultats vous indique si la mission est considérée comme terminée ou non.

## VICTOIRE ET MORT EN CAMPAGNE

Pour gagner une campagne, l'une des trois conditions suivantes doit être remplie :

- ✦ Prise des villes clés
- ✦ Destruction de forces
- ✦ Solution diplomatique

A la fin d'une campagne, un film vous explique laquelle de ces conditions s'est réalisée.

Lorsque vous mourez dans *Falcon 4.0*, votre carrière de pilote n'est pas terminée. Vous renaissiez, mais avec une mort à votre actif dans le journal, ce qui affectera l'évaluation de vos qualités de pilote.