

CHAPITRE

13



JOURNAL

Le journal renferme tous les renseignements personnels vous concernant et retrace toute votre carrière dans l'univers de *Falcon 4.0*. Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter votre photo, ainsi que l'insigne de votre escadron. Le journal vous permettra d'être identifié lorsque vous jouez en ligne ou en solo.

Pour faire apparaître la fenêtre du journal, cliquez sur Journal dans le menu principal. Vous pouvez également faire apparaître la fenêtre en cliquant sur le nom dans la séquence « Paramètres pour : [nom] » dans la fenêtre Installation.

AJOUT D'UNE NOUVELLE ENTREE DANS LE JOURNAL

Le journal peut être utilisé par plusieurs pilotes. Si vous êtes plusieurs à utiliser un exemplaire de *Falcon 4.0*, vous pouvez chacun disposer de votre propre entrée dans le journal. Pour ajouter un nouvel utilisateur dans le journal, cliquez sur le bouton Nouveau. Par défaut, l'indicatif de chaque joueur est « Viper » et son nom est « Joe Pilot ». Pour les modifier, il vous suffit d'entrer votre propre indicatif d'appel et votre nom.

Si vous souhaitez effacer tous les renseignements que contient le journal, cliquez sur le bouton Effacer. Toutes les informations sur les pilotes, y compris les données de carrière, seront alors effacées.

Si vous appuyez sur Annuler, le journal se refermera sans enregistrer les modifications que vous avez faites. Cliquez sur OK pour enregistrer les changements apportés au journal et le fermer.



RENSEIGNEMENTS SUR LE PILOTE

Chaque pilote peut entrer et modifier certains renseignements, tels que l'indicatif. Le journal contient également certains renseignements sur votre carrière que vous ne pouvez modifier manuellement. Il s'agit des renseignements retraçant les missions auxquelles vous avez participé et les succès (ou les échecs) que vous avez enregistrés.

PHOTO DU PILOTE

Dans le coin supérieur gauche du journal se trouve un emplacement réservé à votre photo. Cliquez sur la zone de photo pour sélectionner un pilote parmi un large choix de photos. Les noms de fichiers sont désignés par les lettres « M » pour masculin ou « F » pour féminin, suivies de « W » pour blanc, « B » pour noir, « A » pour Asiatique, « H » pour Latino-américain, « AI » pour Indien d'Amérique ou « ME » pour Moyen-Orient. Le chiffre suivant concerne la tranche d'âge : « 1 » pour la tranche 24 à 29 ans, « 2 » pour la tranche 30 à 32 ans et « 3 » pour la tranche 33 à 40 ans. Le dernier chiffre correspond simplement au numéro d'identification de la catégorie.

Pour utiliser votre propre photo, placez-la dans le répertoire \FALCON4\PICTURES, sur votre disque dur. La photo doit être au format Targa 16-bits (extension .TGA) ou GIF 16-bits, et ses dimensions doivent être de 144 x 110 pixels. La photo peut être plus petite que cela, mais sa largeur doit correspondre à un nombre pair de pixels. Si vous voulez qu'une partie de l'arrière-plan de votre photo soit transparent (c'est-à-dire procéder à un masquage), mettez-la en magenta (Valeurs RVB 255, 0, 255). Cette partie de la photo ne sera pas affichée sur l'arrière-plan. Lorsque vous aurez copié la photo sur le disque dur, activez la fenêtre du journal et cliquez sur la zone de photo pour la sélectionner.

INDICATIF

Le champ des indicatifs montre à qui appartient le journal actuellement ouvert. Si votre journal n'est pas ouvert, cliquez sur la liste des indicatifs et choisissez le vôtre. Si vous créez un nouveau journal, entrez votre indicatif dans ce champ.

PILOTE

Ce champ est rempli automatiquement lorsqu'un journal déjà créé est ouvert. Si vous créez un nouveau journal, entrez votre véritable nom dans ce champ.

MOT DE PASSE

Ce champ présente un mot de passe qui protège l'accès à votre journal personnel. Si vous créez un mot de passe pour votre journal, toute personne qui sélectionne votre indicatif dans la zone de liste déroulante devra entrer ce mot de passe pour activer le journal. Pour créer un mot de passe, entrez-le dans le champ. Les caractères que vous tapez sont en fait remplacés par des astérisques. Lorsque vous cliquez sur le bouton OK du journal, vous êtes invité à répéter votre mot de passe.

VOICE

Cette boîte vous permet de sélectionner la voix de votre pilote.

DONNEES PERSONNELLES

Vous pouvez utiliser cette zone pour consigner des données personnelles, telles que votre adresse e-mail, votre adresse IP, votre numéro de téléphone, etc. Vous pouvez modifier ces renseignements à tout moment. Les autres joueurs en ligne peuvent y accéder.

INSIGNE ET NOM D'ESCADRON

Dans le coin inférieur droit du journal se trouve un emplacement réservé à l'insigne et au nom de votre escadron. Cet insigne représente votre escadron virtuel, et non pas votre escadron dans la campagne.

Vous pouvez personnaliser cet insigne en suivant la même procédure que pour votre photo. L'insigne doit être au format Targa 16-bits (extension .tga) ou au format GIF 16-bits et ses dimensions doivent être de 96 x 96 pixels. La représentation de l'insigne doit être placée dans le dossier \Falcon4\Patches. Cliquez sur la zone d'insigne d'escadron pour sélectionner et charger l'insigne qui vous intéresse. Par défaut, le nom de votre escadron sera le nom de fichier de l'insigne, mais sans l'extension. Par exemple, si le nom de fichier de l'escadron est « 209th VFS.tga », le nom d'escadron qui apparaîtra sous l'insigne sera « 209th VFS ». VOUS POUVEZ MODIFIER CE NOM JUSTE APRÈS LE CHARGEMENT DE L'INSIGNE.

GRADE

Votre grade vous sera attribué lorsque vous aurez participé à des missions de campagne et dépendra de votre nombre d'heures de vol et de vos performances de missions. Chaque grade est associé à un insigne.

Sous-lieutenant	1 barre argentée
Lieutenant	1 barre dorée
Capitaine	2 barres argentées
Major	Feuille de chêne dorée
Lt. Colonel	Feuille de chêne argentée
Colonel	Aigle





STATISTIQUES DE CARRIERE

Ces statistiques s'accumulent tout au long de votre carrière.

Début de carrière

La date de création de votre journal.

Heures de vol

Le nombre d'heures que vous avez passées « dans les airs ». Ce nombre est la somme de toutes les heures que vous avez passées à voler dans *Falcon 4.0*.

Niveau d'adresse

Une évaluation numérique basée sur le combat en ligne contre des adversaires humains seulement, similaire à celle des joueurs d'échecs. Les autres pilotes en ligne peuvent afficher votre évaluation pour avoir une idée de votre niveau d'adresse. Les combats livrés contre des adversaires informatiques n'entrent pas en ligne de compte pour cette évaluation. La valeur la plus basse est de 1.0 ; si vous ne combattez jamais en ligne, votre évaluation restera à 1.0.

STATISTIQUES DE CAMPAGNE

Ces statistiques concernent vos performances dans les campagnes.

Campagnes

Les trois nombres représentent vos résultats dans les campagnes. La première valeur indique le nombre de campagnes que vous avez remportées, la seconde, le nombre de campagnes que vous avez perdues et la troisième, le nombre de campagnes qui se sont soldées par un match nul ou qui se sont terminées dans une impasse.

Missions

Le nombre de missions que vous avez effectuées. Pour qu'une mission soit portée à votre actif, vous devez y prendre part depuis le moment où un groupe d'avions se forme jusqu'au moment où ce groupe regagne un territoire allié. Ce nombre additionne toutes les missions auxquelles vous participez dans toutes les campagnes.

Evaluation

Votre évaluation sur toutes les missions pour lesquelles vous avez reçu des points. A chaque fois que vous participez à une mission, votre niveau sera évalué de 1 à 5, 5 étant la meilleure note possible. Si vous ne parvenez pas à atterrir, votre niveau en souffrira.

Taux de réussite

Votre taux de réussite en mode Campagne. Ce pourcentage représente le nombre de cibles que vous avez détruites par rapport au nombre de fois où vous avez péri. Lorsque vous êtes abattu en mission, vos archives de pilote ne disparaissent pas. Vous êtes en quelque sorte « réincarné » avec les mêmes archives (seul votre taux de réussite change).

En ligne

Votre taux de réussite en ligne. Il indique le nombre d'avions pilotés par des joueurs humains que vous avez abattus et le nombre de fois où vous avez été vous-même abattu par des pilotes humains.

Avions abattus

La somme des avions que vous avez abattus en mode Campagne.

Cibles au sol détruites

La somme des cibles au sol que vous avez détruites en mode Campagne.

Statique

Le nombre de cibles statiques (bâtiments, pistes, etc.) que vous avez détruites.

Naval

Le nombre total de navires que vous avez détruits en mode Campagne.

Morts

Le nombre de fois où vous avez péri en mode Campagne, en ligne ou hors ligne.

STATISTIQUES DE COMBAT DE CHASSE

Les statistiques de Combat de chasse mesurent vos performances dans les combats de chasse.

Parties jouées

Le nombre de combats de chasse que vous avez effectués.

Gagné/Perdu

Le nombre de combats de chasse que vous avez gagnés et perdus.

En ligne

Le nombre de combats de chasse en ligne que vous avez gagnés et perdus.

Taux de réussite

Ce pourcentage représente le nombre de cibles que vous avez détruites par rapport au nombre de fois où vous avez péri en mode Combat de chasse.

En ligne

Pourcentage représentant le nombre de cibles que vous avez détruites par rapport au nombre de fois où vous avez péri, contre des adversaires humains et en ligne.



DECORATIONS

A mesure que vous participez à des missions en mode Campagne, des médailles vous seront décernées si vous accomplissez vos missions ou si vous réalisez un exploit. Ces décorations apparaissent dans le panneau de décorations du journal.

L’Air Force Cross récompense les actes de courage extrême. Elle est accordée à tout membre de l’U.S. Air Force qui a participé à des combats contre un ennemi des Etats-Unis ou qui a servi aux côtés de forces alliées contre des forces étrangères.

La Silver Star est accordée à tout membre de l’armée américaine. C’est-à-dire ceux ayant effectué des actions d’éclat lors d’opérations menées contre des ennemis des Etats-Unis ou lors d’actions menées dans le cadre d’une coalition avec des forces alliées contre des forces étrangères.

La Distinguished Flying Cross est décernée à tout membre de l’armée américaine qui s’est distingué par des actes « héroïques exceptionnels lors d’opérations aériennes ». Il n’est pas nécessaire d’avoir affronté des forces ennemies pour recevoir cette récompense.

L’Air Medal est décernée à tout membre de l’armée américaine. C’est-à-dire ceux qui se sont distingués par des exploits remarquables lors d’une mission aérienne. Cette récompense est accordée pour des actions réalisées au combat ou en dehors du combat.

L’Air Force Longevity Service Award récompense tout pilote ayant survécu à 100 missions de combat consécutives.

La Médaille de la campagne de Corée récompense une campagne de Corée réussie.

Si vous recevez une décoration plus d'une fois, elle sera accompagnée d'une grappe ou d'une étoile. Les grappes de feuilles de chêne sont attribuées pour les exploits ou les actes de courage d'ordre personnel, tandis que les étoiles sont décernées aux pilotes qui ont reçu plusieurs médailles de la campagne de Corée. La grappe de feuilles de chêne en bronze dénote une décoration supplémentaire, tandis que la grappe de feuilles de chêne argentées indique cinq décorations supplémentaires.

