

CHAPITRE

11



ENGAGEMENT TACTIQUE

La **Carte des théâtres** n'apparaît que si vous avez sélectionné une mission. Cette carte affiche les puissances en présence dans l'engagement sélectionné. Chaque équipe impliquée dans l'engagement y est représentée par une couleur différente. Les équipes apparaissent à gauche de la Carte des théâtres. Cette dernière vous permet de choisir l'équipe à laquelle vous souhaitez vous joindre lorsque vous créez un nouvel engagement.



La **description de la mission** n'apparaît que si vous avez sélectionné une mission. Elle vous fournit un résumé de la mission ou de l'engagement.

MISSIONS D'ENTRAÎNEMENT

Falcon 4.0 comprend 31 missions d'entraînement créées par Pete « Boomer » Bonanni, un pilote instructeur de F-16. Pour vous lancer dans une mission d'entraînement, sélectionnez simplement l'onglet Entraînement, puis la mission souhaitée. Prenez connaissance des objectifs de la mission d'entraînement dans la zone Description de la mission avant de cliquer sur le bouton Engager en bas à droite. La fenêtre Planification de mission apparaît alors. Commencez la mission d'entraînement en cliquant sur l'icône Voler en bas à droite. Pour plus d'informations, reportez-vous au **Chapitre 1 : Apprendre à voler**.



JOUER EN MODE ENGAGEMENT TACTIQUE

Vous prendrez autant de plaisir à jouer une mission d'Engagement tactique qu'à en créer une. Testez vos talents de pilotage en téléchargeant les missions que d'autres pilotes de *Falcon 4.0* ont créées à l'adresse **www.falcon4.com**.

Si vous ne faites que jouer une mission d'Engagement tactique (au lieu d'en créer ou d'en modifier une), vous ne pourrez pas accéder aux outils d'édition d'Engagement tactique décrits ci-dessous.

Lorsque vous jouez une mission, vous pouvez créer et préparer des formations, et donner des ordres aux unités au sol (mais vous ne pouvez pas ajouter de nouvelles unités ou de nouveaux escadrons, ni déplacer les unités). De plus, les Equipes et les Conditions de victoire ne peuvent être modifiées qu'au cours de la construction de la mission.

Vous remarquerez peut-être que le jeu en Engagement tactique est assez semblable au jeu en Campagne. En mode Campagne, un personnel impressionnant travaille d'arrache-pied pour déterminer quelles cibles sont stratégiquement importantes et comment répartir les ordres entre les avions et les unités au sol de votre équipe. En mode Engagement tactique, vous jouez le rôle du personnel et celui du pilote (en fait, la personne ayant conçu la mission a peut-être déjà prévu des ordres de mission à votre attention). En mode Campagne, vous ne pouvez jouer que les missions assignées à l'escadron que vous avez choisi. En mode Engagement tactique, vous pouvez jouer toutes les missions, et si aucune d'entre elles ne vous tente, vous pouvez en prévoir une nouvelle (s'il y a des avions disponibles). Enfin, en mode Campagne, la victoire dépend autant

de votre capacité à saper les intentions belliqueuses de l'ennemi que de votre capacité à remplir des objectifs militaires bien précis. Il n'existe pas de liste de conditions de victoire bien définie. En revanche, en mode Engagement tactique, les objectifs militaires à accomplir sont clairement énoncés et on leur a accordé une valeur en points.

CHARGEMENT D'UN ENGAGEMENT TACTIQUE

Pour charger un engagement tactique et vous lancer dans une nouvelle sortie ou une nouvelle mini-campagne, il vous suffit de quelques clics de souris. Suivez ces instructions :

1. Cliquez sur Engagement tactique dans le menu principal.
2. Dans la fenêtre d'introduction, cliquez sur l'onglet Enregistré.
3. Cliquez sur le nom de fichier de l'Engagement tactique que vous souhaitez jouer.

Le côté droit de l'écran affiche la Carte des théâtres et la description de la mission. Cliquez sur l'équipe que souhaitez joindre sur la Carte des théâtres, puis prenez connaissance de la mission. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton Engager en bas à droite.

La fenêtre de Planification de mission s'ouvre alors. Cliquez sur la mission que vous souhaitez jouer dans la liste de Planification de mission, prenez connaissance du plan de vol et des instructions, et cliquez enfin sur le bouton Voler en bas à droite de l'écran !

PLANIFICATION DE MISSION



BOUTON VOLER

Si vous oubliez d'arrêter l'horloge et que vous vous attardez sur les instructions ou l'équipement de votre avion, la formation que vous souhaitez joindre pourrait bien décoller sans vous. Cependant, vous pouvez toujours rejoindre la mission après son départ en cliquant sur l'icône Voler. *Falcon 4.0* vous emmènera à l'endroit où se trouve l'avion, à condition que la formation n'ait pas atteint son dernier point de passage (appelé le PI ou Point Initial) avant la cible.



DEMARRAGE RAPIDE : CREER UNE MISSION SIMPLE

La façon la plus rapide de créer une mission avec l'éditeur d'Engagement tactique est d'accepter la plupart des paramètres par défaut. Cette section vous explique comment créer une simple mission air-air qui comprend une interception ennemie à proximité du point cible.



1. Sélectionnez Engagement tactique dans le menu principal.
2. Cliquez sur l'onglet Enregistré, puis sur le bouton Nouveau. L'écran de Construction de mission s'affiche alors.

AJOUTER UNE FRAPPE AU SOL

Lorsque vous commencez un nouvel engagement, vous faites partie de l'armée américaine par défaut.


1. Cliquez sur la carte à l'aide du bouton droit et sélectionnez Installations, puis Production de guerre. Cliquez sur la carte pour fermer le menu contextuel. Les cibles au sol apparaissent alors sur la carte.



AJOUTER FORMATION

ZOOM AVANT

2. Effectuez un zoom sur une zone frontière entre les forces bleues et rouges en appuyant sur le bouton « + » en bas à droite. Pour déplacer la carte après avoir effectué un zoom, faites-la glisser en cliquant dessus et en maintenant le bouton de la souris enfoncé pendant que vous la déplacez.

3. Cliquez sur le bouton Ajouter formation à droite de la carte.
4. Cliquez sur la centrale nucléaire de P'yongsan, qui est indiquée par le signe  et qui est située près de la frontière (pour trouver la centrale nucléaire de P'yongsan sur la carte, activez les noms ou laissez la souris immobile sur l'icône jusqu'à ce qu'une étiquette apparaisse). Lorsque vous cliquez sur l'icône de la centrale nucléaire, la fenêtre Ajouter formation s'affiche.



ICÔNE DE
VERROUILLAGE FERMÉE

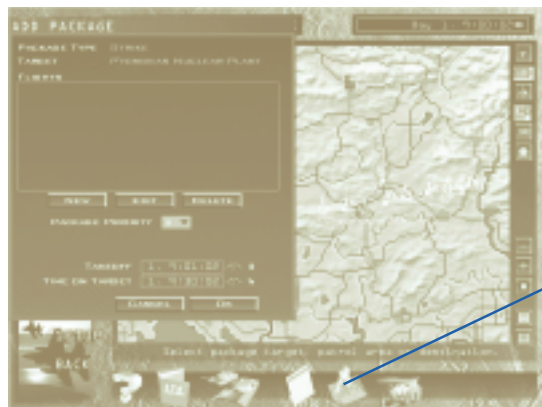


5. Verrouillez l'heure de décollage en cliquant sur l'icône de verrouillage jusqu'à ce qu'elle soit verte et en position (verrouillée).



6. Cliquez sur le bouton Nouveau pour afficher la fenêtre Ajouter patrouille.
7. Prenez connaissance des paramètres par défaut fixés par *Falcon 4.0*. Assurez-vous que le type d'avion est « F-16C » et que le type de Rôle est « Frappe aérienne ». Cliquez sur le bouton OK pour fermer la fenêtre Ajouter patrouille. La patrouille apparaît alors dans la fenêtre Ajouter formation.

L'heure de décollage apparaît dans la fenêtre formation. Le planificateur de mission ajoute automatiquement un point de passage sur la cible et affiche le plan de vol sur la carte.

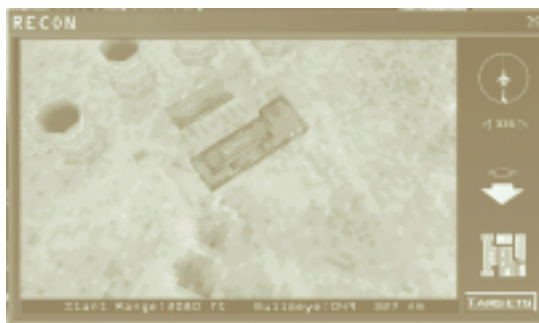


PLAN DE VOL

8. Cliquez sur le bouton OK de la fenêtre Ajouter formation.
9. Cliquez sur l'icône Plan de vol en bas de l'écran.
10. Faites défiler les points de passage en cliquant sur la flèche de droite, à côté de la mention STPT (Steerpoint - Point de passage) jusqu'à ce que la mention CBL (Cible) s'affiche. Cliquez ensuite sur le bouton Assigner en bas de la fenêtre.
11. Après avoir cliqué sur le bouton Assigner, la fenêtre Liste des cibles apparaît. Faites défiler toutes les cibles se trouvant à proximité du point de passage. Développez la liste des cibles de la centrale nucléaire en cliquant sur le signe « + ». Sélectionnez la cible que vous souhaitez détruire. Son nom devient vert.



12. Cliquez ensuite sur le bouton Recon pour afficher une image satellite de la cible en noir et blanc. Assurez-vous qu'il s'agit bien de la cible souhaitée. Fermez la fenêtre en cliquant sur le signe « X » en haut à droite.



13. Cliquez sur le bouton Assigner en bas de la fenêtre Liste de cibles pour assigner cette cible à votre patrouille. Fermez ensuite la fenêtre Liste des cibles.
14. Vérifiez que la cible souhaitée est correctement indiquée sur le Plan de vol. Lorsque vous avez terminé, fermez la fenêtre Plan de vol.



INSTRUCTIONS

15. Cliquez sur l'icône Instructions en bas de l'écran. Cette fenêtre est remplie automatiquement une fois que vous avez sélectionné un plan de vol et une cible. Faites défiler les instructions pour prendre connaissance des objectifs de la mission et de l'armement de vos alliés. Les munitions sont configurées automatiquement. Lorsque vous avez terminé votre lecture, fermez la fenêtre d'Instructions.
16. Si le bouton Ajouter formation est vert, cliquez dessus pour le désélectionner.



RENFORCER L'OPPOSITION

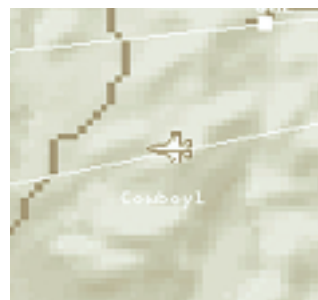
Une opération de bombardement est difficile à mener à bien, mais elle devient un véritable défi si vous avez deux MiG au-dessus de vous, les canons pointés dans votre direction. Pour ajouter une interception à votre nouvelle sortie, suivez les instructions ci-dessous :

1. Cliquez sur le bouton Ajuster au plan de vol pour afficher l'itinéraire dans son intégralité, du décollage à la cible.
2. Activez les icônes correspondant aux avions de chasse en cliquant sur la carte à l'aide du bouton droit et en sélectionnant Unités aériennes, puis Chasseur dans le menu contextuel.
3. Cliquez sur le champ des minutes, puis sur la flèche de droite pour avancer l'horloge en haut de la carte. Au fur et à mesure que vous avancez l'horloge, l'icône représentant votre patrouille de F-16 apparaît et commence à se déplacer le long du plan de vol. Continuez à avancer l'horloge jusqu'à ce que l'icône de votre patrouille se retrouve au milieu de l'itinéraire reliant la base aérienne à la cible.



Vous allez maintenant ajouter une formation pour intercepter votre patrouille.

4. Choisissez une autre équipe en appuyant sur le bouton Sélecteur d'équipe en haut à droite. Les Etats-Unis (en bleu) sont sélectionnés par défaut. Cliquez sur le Sélecteur d'équipe pour sélectionner la Corée du Nord (l'autre drapeau).
5. Activez les étiquettes de la carte en cliquant sur la carte à l'aide du bouton droit et en sélectionnant Noms.
6. Effectuez un zoom avant sur le F-16 bleu en appuyant sur le bouton « + » jusqu'à ce que les étiquettes soient lisibles.



7. Cliquez sur le bouton Ajouter patrouille, puis sur l'icône de F-16 représentant votre patrouille qui se trouve le long de l'itinéraire.
8. La fenêtre Ajouter patrouille s'affiche à nouveau. Choisissez MiG-29 dans la liste déroulante Avion.



9. Assurez-vous que Rôle est bien réglé sur Intercepter. La cible sera automatiquement l'avion le plus proche qui peut être intercepté. Assurez-vous que la cible est bien votre patrouille (affichée sur la carte).

Certains avions ne peuvent pas exécuter certaines missions. Si, par exemple, vous choisissez un avion d'attaque, tel que le Su-25, Intercepter ne sera pas disponible dans la liste déroulante Rôle.

10. Cliquez sur le bouton OK dans la fenêtre Ajouter patrouille.



11. Cliquez sur l'icône de Plan de vol en bas de l'écran. Faites défiler les points de passage jusqu'à ce que la mention CBL s'affiche. Assurez-vous ensuite que la cible est bien votre patrouille. Cliquez sur le bouton « X » en haut à droite lorsque vous avez terminé.



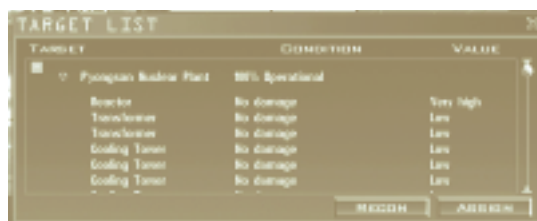
AJOUTER DES CONDITIONS DE VICTOIRE

Il est maintenant temps d'ajouter des conditions de victoire à la mission que vous venez de construire. Les conditions de victoire définissent ce que les équipes doivent faire pour réussir cette mission.

1. A gauche de l'écran, cliquez sur Conditions de victoire.
2. Effectuez un zoom avant sur la cible de votre patrouille (la centrale nucléaire de P'yongsan) en cliquant sur le bouton « + ». Déplacez la carte pour centrer la cible. Cliquez à l'aide du bouton droit sur l'icône de la centrale nucléaire.
3. Sélectionnez « Ajouter condition de victoire » dans le menu contextuel. La condition de victoire apparaît dans la fenêtre en bas.
4. Assurez-vous que la condition de victoire est assignée à votre équipe, les Etats-Unis. Si ce n'est pas le cas, sélectionnez la bonne équipe dans la liste déroulante.



5. La condition de victoire est automatiquement configurée sur Détruire ou Dégrader. Sélectionnez « Détruire » dans la liste déroulante. Lorsque la fenêtre Liste des cibles apparaît, cliquez sur le signe « + » pour développer la liste des cibles, puis sur le réacteur de la centrale nucléaire que vous avez désigné comme cible. Il se met en surbrillance en vert.



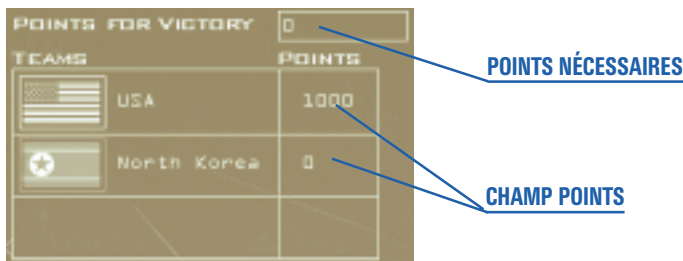
6. Cliquez sur le bouton Assigner et fermez la fenêtre Liste des cibles. Vous verrez cette cible secondaire apparaître dans la liste, à la suite de la cible principale.



7. Cliquez à l'aide du bouton droit sur la carte et sélectionnez Afficher les conditions de victoire dans le menu contextuel. Vous verrez un losange bleu, de la couleur de votre équipe, entourer la cible. Vous verrez également la mention « Condition de victoire 1 » s'afficher sous la cible.



8. Il nous faut maintenant définir une valeur en points pour la destruction de cette cible. Cliquez dans le champ Points et entrez une valeur de 1 000 points, puis appuyez sur ENTRÉE.



9. Définissons maintenant une condition de victoire pour l'équipe adverse. Cliquez sur le bouton Nouveau pour créer une condition de victoire supplémentaire.
10. Assignez cette condition de victoire à la Corée du Nord.



11. Cliquez sur la mention « Assigner » sur la droite. Placez votre curseur sur l'icône de votre patrouille (le F-16 bleu) et attendez que le nom de votre patrouille s'affiche. Cliquez ensuite sur l'icône de votre patrouille pour la sélectionner comme nouvelle cible pour la condition de victoire de l'autre équipe.

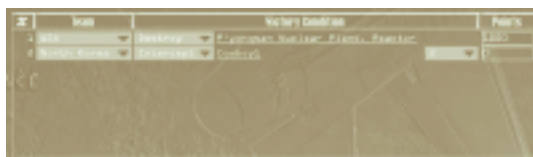
NOM DE L'ÉQUIPE **ASSIGNER**



12. Assurez-vous que le Type de victoire est réglé sur Intercepter et que le nom de votre patrouille apparaît dans le champ Condition de victoire.



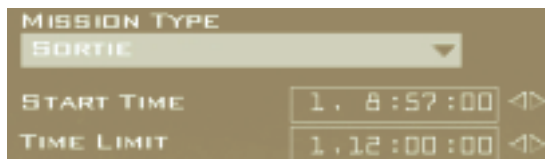
13. Pour configurer le nombre minimum d'avions détruits nécessaire à la victoire, sélectionnez « 1 ».



14. Entrez 1 000 pour définir le nombre de points attribués lorsque la condition de victoire est remplie et appuyez sur **ENTRÉE**.



15. Cliquez sur Points nécessaires en haut de la fenêtre Conditions de victoire et entrez le nombre de points requis pour la victoire d'une équipe. Entrez 1 000 pour permettre à chaque équipe de remporter la mission.
16. Sélectionnez Sortie (et non Engagement) dans le champ Type de mission, en haut de l'écran.
17. Réglez l'heure de départ sur « 1, 8:57:00 » (Jour 1, 8:57).



18. Réglez la Limite de temps sur « 1, 12:00:00 »
19. Réglez l'horloge de l'Engagement tactique sur « 1, 8:57:00 ». Si vous ne le faites pas, la mission risque de démarrer sans vous.
20. Cliquez sur le bouton Enregistrer à gauche de l'écran pour enregistrer votre engagement tactique. Entrez un nom pour la mission dans le champ de texte en bas de la boîte de dialogue. Cliquez sur le bouton Enregistrer.

Et voilà, vous venez de créer votre premier engagement tactique... Il temps maintenant de le jouer !

CHARGER ET JOUER LA MISSION

1. A gauche de l'écran, cliquez sur Retour pour revenir à la fenêtre Charger un engagement.
2. Cliquez sur l'onglet Enregistré. Votre Engagement tactique devrait s'y trouver. Cliquez sur son nom de fichier pour le sélectionner.



NOM DE L'ÉQUIPE

BOUTON ENGAGER



3. Choisissez votre équipe (les Etats-Unis) en cliquant dessus dans la Carte des théâtres.
4. Cliquez sur le bouton Engager en bas à droite de l'écran.
5. Choisissez la mission dans la liste de Planification de mission.
6. Cliquez sur l'icône d'un avion pour en prendre les commandes. « 1 » indique le leader de la patrouille et « 2 » indique l'ailier.
7. Sautez dans votre avion en appuyant sur le bouton Voler ! Et prenez garde aux MiG-29 lorsque vous approchez de la centrale nucléaire. Ils vous attendent avec impatience !

Souvenez-vous que vous ne pouvez piloter que des F-16. Vous ne pouvez pas utiliser d'autres avions. Vous ne pouvez donc pas jouer la mission d'interception, puisqu'elle est prévue pour une patrouille de MiG-29. En revanche, si la même mission utilisait des F-16, vous pourriez la choisir et la jouer.

CONSTRUIRE UN ENGAGEMENT TACTIQUE

L'éditeur d'engagement tactique vous permet de créer des missions très facilement, ce qui ne veut pas dire qu'il fait tout le travail pour vous. En effet, vous ne disposez pas de personnel pour planifier les missions selon les objectifs de l'engagement. Vous êtes entièrement responsable de la planification de vos missions. Si vous créez une mission prévue pour un seul joueur, vous devez planifier les actions de l'équipe ennemie pendant toute la durée de l'engagement. Sinon, le joueur peut éviter la meilleure des défenses en attendant que les avions ennemis atterrissent. En tant que constructeur de la mission, vous devez également vous assurer que la mission peut être remportée en remplissant les conditions de victoire, qu'elle est équitable pour les deux équipes, que la difficulté est bien dosée et qu'elle est intéressante à jouer.

Il est également important de préciser ce que vous ne pouvez pas faire avec l'éditeur d'engagement tactique. Vous ne pouvez pas forcer le joueur à suivre un itinéraire plutôt qu'un autre ou à utiliser un armement particulier. Cela signifie que les défenses antiaériennes ennemies devraient pouvoir couvrir les différents accès aux cibles que vous assignez. Vous ne pouvez pas placer les systèmes de DCA (Défense Contre Avion) ou les véhicules individuellement. Les unités au sol engageront dans leur zone selon le terrain, leurs méthodes d'entraînement et leurs ordres de mission. Enfin, vous ne pouvez pas ajouter de navires dans un engagement, bien que les avions de la marine et ses unités terrestres puissent être basés au sol.

LA TERMINOLOGIE DE L'ENGAGEMENT TACTIQUE

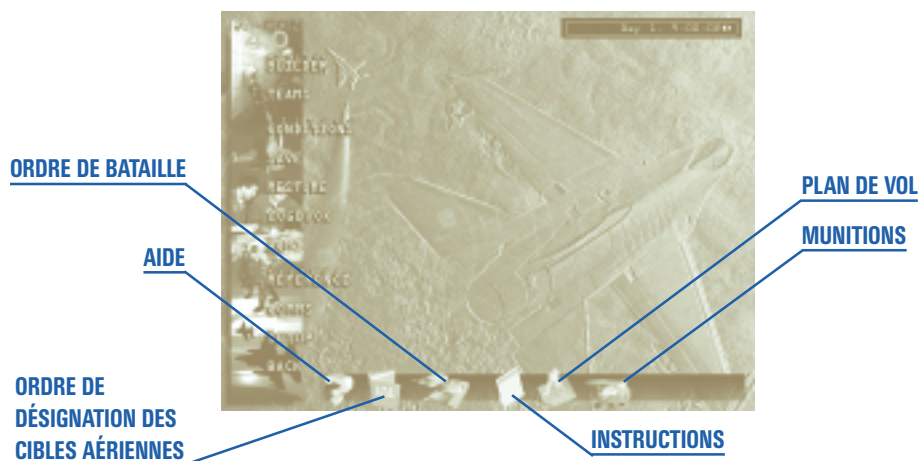
Avant de commencer à modifier des engagements tactiques, il est important de connaître les termes utilisés au combat et dans ce chapitre.

Patrouille Un groupe de un à quatre avions.

Tâche/Rôle	La tâche ou le rôle assigné à une patrouille. Pour des informations plus détaillées, reportez-vous à la section « Rôles des avions », plus loin dans ce chapitre.
Formation	Un groupe de patrouilles volant ensemble pour remplir un objectif tactique défini. La destruction d'un pont, par exemple, est un objectif tactique. Pour remplir cet objectif, des patrouilles d'attaque, d'escorte et de SEAD seront peut-être nécessaires. Toutes ces patrouilles feront alors partie de la même formation.
Mission	L'objectif principal d'une formation.
Sortie	Une seule mission allant du décollage à l'atterrissage. Dans Falcon 4.0, les sorties sont de petits engagements basés sur une mission ou un objectif tactique.
Engagement	Le combat avec l'ennemi. Dans Falcon 4.0, il s'agit d'une mini-campagne à long terme comprenant des formations responsables de plusieurs objectifs tactiques.
Condition de victoire	Un objectif militaire défini.
Points de victoire	Points donnés lorsque les conditions de victoire sont respectées.
Equipe	L'une des forces en jeu dans un engagement tactique.

L'ÉDITEUR D'ENGAGEMENT TACTIQUE

Dans l'écran Engagement tactique, cliquez sur l'onglet Enregistré, puis sur Nouveau pour créer un nouvel engagement tactique. L'éditeur d'engagement tactique s'ouvre alors. L'éditeur d'engagement tactique de *Falcon 4.0* vous offre bien plus que les traditionnels éditeurs de mission des autres simulateurs de vol. Il vous permet de créer des mini-campagnes. Ces mini-campagnes, appelées « engagements » dans *Falcon 4.0*, peuvent contenir des déplacements de troupes aériennes ou au sol, ayant chacune des objectifs divers. Si vous préférez construire des missions simples, l'éditeur d'engagement tactique peut également créer des « sorties » indépendantes.



L'éditeur d'engagement tactique dispose des outils suivants, situés sur le côté gauche de l'écran :

Constructeur de mission

Il s'agit de l'outil le plus utilisé pour la mise en place des forces impliquées dans un engagement et pour la planification des missions et des patrouilles.

Equipes

Vous pouvez diviser la péninsule coréenne entre plusieurs équipes (jusqu'à sept équipes). Vous pouvez également assigner différents niveaux de difficulté à ces équipes.

Conditions de victoire

Vous pouvez définir des conditions de victoire et des points pour la réalisation de certains objectifs militaires, ainsi que le nombre de points nécessaires pour gagner un engagement. C'est également dans cet écran que vous pouvez régler l'heure de départ et la limite de temps.

Enregistrer

Cliquez sur ce bouton pour enregistrer l'engagement tactique en cours.

Restaurer

Cliquez sur ce bouton pour charger l'engagement tactique tel qu'il était lors de son dernier enregistrement.

Des outils supplémentaires sont disponibles en bas de l'écran d'Engagement tactique : ATO (ordre de désignation des cibles aériennes), OOB (ordre de bataille), Instructions, Plan de vol et Munitions.



bouton pour passer à l'équipe suivante. Lorsque vous ouvrez l'éditeur d'engagement tactique pour la première fois, deux équipes sont disponibles : les Etats-Unis (en bleu) et la Corée du Nord (en rouge).

Ajouter patrouille

Cliquez d'abord sur le bouton Ajouter patrouille, puis sur un emplacement ou une cible de la carte pour afficher la fenêtre Ajouter patrouille. Ajoutez le nombre de patrouilles souhaité, puis cliquez de nouveau sur ce bouton pour désactiver la fonction Ajouter patrouille. Vous pouvez également ajouter une patrouille en cliquant sur la cible de votre choix à l'aide du bouton droit de la souris et en sélectionnant « Ajouter patrouille ».

Ajouter formation

Cliquez d'abord sur le bouton Ajouter formation, puis sur un emplacement ou une cible de la carte pour afficher la fenêtre Ajouter formation. Ajoutez le nombre de formations souhaité, puis cliquez de nouveau sur ce bouton pour désactiver la fonction Ajouter formation. Vous pouvez également ajouter une formation en cliquant sur une cible à l'aide du bouton droit de la souris et en sélectionnant « Ajouter formation ».

Ajouter bataillon

Cliquez d'abord sur le bouton Ajouter bataillon, puis sur un emplacement ou une cible de la carte pour afficher la fenêtre Ajouter bataillon. Ajoutez le nombre de bataillons (unités militaires) souhaité, puis cliquez de nouveau sur ce bouton pour désactiver la fonction Ajouter bataillon. Vous pouvez également ajouter un bataillon en cliquant sur une cible à l'aide du bouton droit de la souris et en sélectionnant « Ajouter bataillon ».

Ajouter escadron

Cliquez sur ce bouton pour ajouter des escadrons sur une base aérienne. Pour afficher les terrains d'aviation sur la carte, cliquez dessus à l'aide du bouton droit de la souris et sélectionnez Installations, puis Terrains d'aviation. Lorsque les icônes des bases aériennes apparaissent, cliquez sur le bouton Ajouter escadron. Cliquez ensuite sur la base aérienne (mais pas sur une piste d'atterrissage ou un bout de route) choisie pour cet escadron. Cliquez de nouveau sur le bouton Ajouter escadron pour le désactiver. Vous pouvez également ajouter un escadron en cliquant sur la base aérienne à l'aide du bouton droit de la souris et en sélectionnant « Ajouter escadron ».

Zoom arrière

Cliquez sur ce bouton pour effectuer un zoom arrière sur la carte et obtenir une vue d'ensemble. Si vous avez activé les étiquettes et que vous trouvez la carte illisible, désactivez-les en cliquant sur la carte à l'aide du bouton droit et en désélectionnant Noms dans le menu des options de la carte.

Zoom avant

Cliquez sur ce bouton pour effectuer un zoom avant sur la carte pour obtenir une image plus détaillée. Utilisez cette fonction pour sélectionner une cible, un point de passage, etc.

- Ajuster au plan de vol** Cliquez sur ce bouton pour redimensionner la carte de façon à ce que le plan de vol soit placé au centre.
- Echelle d'altitude linéaire** Cliquez sur ce bouton pour afficher une vue de côté de l'altitude de la patrouille sélectionnée entre les points de passage. Utilisez cette vue linéaire pour les patrouilles gardant une altitude stable tout au long du vol.
- Echelle d'altitude logarithmique** Cliquez sur ce bouton pour afficher une vue de côté proportionnelle de l'altitude de la patrouille sélectionnée entre les points de passage. Utilisez cette vue pour les patrouilles ayant un intervalle d'altitude important entre les points de passage.

Horloge

L'horloge indique l'heure de l'engagement tactique. Lorsque vous modifiez un engagement, vous pouvez utiliser l'horloge pour vous aider à planifier en simulant le déroulement de la bataille. Au fur et à mesure que vous avancez l'horloge, les avions, les véhicules et les troupes se déplaceront vers leurs positions prévues.



LES MENUS DE LA CARTE

La carte de construction de mission comprend plusieurs menus différents permettant d'ajouter des éléments et de définir des options d'affichage. Vous pouvez accéder à ces menus en cliquant sur la carte à l'aide du bouton droit de la souris ou, dans certains cas, en cliquant directement sur une icône.

Menu des options de la carte

Pour afficher le menu des options de la carte, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur un point de la carte ne comportant pas d'icône.

- Recon** Affiche les fenêtres Recon et Liste des cibles. La fenêtre Recon fournit une photographie aérienne du site de la cible. La fenêtre Liste des cibles vous permet de sélectionner l'une des cibles de ce site.





Ajouter patrouille	Ajoute une patrouille à l'équipe sélectionnée. Choisissez cette option pour afficher la fenêtre Ajouter patrouille.
Ajouter formation	Ajoute une formation à l'équipe sélectionnée. Choisissez cette option pour afficher la fenêtre Ajouter formation.
Ajouter bataillon	Ajoute un bataillon (unités au sol) à l'équipe sélectionnée. Choisissez cette option pour afficher la fenêtre Ajouter bataillon.
Installations	Affiche les éléments fixes par type. Vous pouvez sélectionner Terrains d'aviation, Défenses aériennes, Armée, CCC (Commandes, Contrôle et Communications), Politique (villes), Infrastructure (ponts), Logistique (entrepôts et ports), Production de guerre (usines et centrales) et Autre (autoroutes, frontières et passages). Sélectionnez Bas, Moyen ou Important dans le sous-menu pour afficher les installations par niveau de priorité.
Unités aériennes	Affiche les unités aériennes par type. Vous pouvez choisir entre Escadron, Chasseur, Attaque, Bombardier, Soutien et Hélicoptère.
Unités terrestres	Affiche les unités terrestres par type. Vous pouvez sélectionner Combat (chars, infanterie et artillerie), Défense aérienne (SAM et DCA) et Soutien (approvisionnement, ingénierie et quartiers généraux).
Afficher formations	Affiche les formations de toutes les équipes.
Afficher victoire	Affiche toutes les icônes correspondant aux conditions de victoire. L'icône est entourée d'un losange de la couleur de l'équipe correspondante.
Cercles de menace	Affiche la couverture radar. SAM/DCA affiche la couverture des SAM et de la DCA et Radar affiche la couverture des radars de recherche.
Noms	Active les étiquettes sur la carte. Cette option très pratique affiche le nom de chaque patrouille, unité au sol, terrain d'aviation, installation ou de toute autre icône sur la carte.
Mire	Active la mire, une référence utilisée pour définir les différents emplacements. Pour plus d'informations, reportez à la section « Mire » du Chapitre 21 : Radar .

Autres menus

Lorsque vous cliquez directement sur une icône à l'aide du bouton droit de la souris, vous verrez s'afficher un menu contextuel comprenant diverses options :

Installation Recon, Statut, Ajouter patrouille, Ajouter formation, Ajouter bataillon, Ajouter condition de victoire et Déterminer propriétaire



Escadron Recon, Statut et Supprimer

Patrouille Recon, Ajouter patrouille, Ajouter formation, Ajouter condition de victoire, Statut et Supprimer

Formation Recon, Afficher patrouilles et Supprimer

Bataillon Recon, Ajouter patrouille, Ajouter formation, Ajouter condition de victoire, Statut et Supprimer

Si vous choisissez d'ajouter une patrouille, une formation ou un bataillon, l'unité correspondante sera créée et aura comme objectif l'icône sélectionnée. Si vous ajoutez une condition de victoire, elle sera créée sur l'icône sélectionnée. Si vous sélectionnez Statut, une fenêtre de statut correspondant à l'icône s'affiche.

OUTILS DE CONSTRUCTION DE MISSION

Les outils situés en bas de l'écran donnent accès aux options de renseignements, à la configuration des armes, aux rapports de statut, etc.

Aide

Si vous avez besoin d'aide à propos de l'Engagement tactique, cliquez sur l'icône d'aide (en forme de point d'interrogation).



ATO (ordre de désignation des cibles aériennes)

L'ATO (Air Tasking Order - Ordre de désignation des cibles aériennes) affiche toutes les formations et les patrouilles prévues pour l'engagement par équipe et par type de mission. L'ATO peut être utilisé pour afficher, trouver, modifier et supprimer des plans de mission.

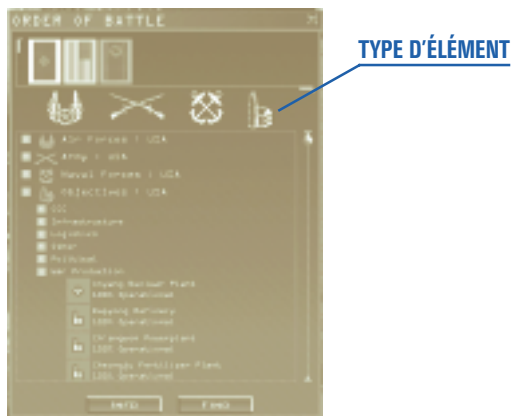


[AFFICHER PLAN DE VOL](#)

Equipe	Dresse la liste de toutes les équipes de la mission. Cliquez sur le signe « + » à côté du nom de l'équipe pour afficher la mission qui lui est confiée.
Type de mission	Classe les formations prévues par type. Cliquez sur le signe « + » à côté du type de mission pour afficher la liste des formations.
Formation	Cliquez sur le signe « + » à côté du type de mission pour afficher les formations et leurs missions. Vous y trouverez l'identifiant des formations et leurs types ou leurs rôles.
Patrouille	Affiche le rôle de la mission, l'indicatif de la patrouille, le nombre et le type d'avions, le nom de l'escadron et sa base aérienne d'origine.
Plan de vol	Pour afficher un plan de vol, cochez la case située à côté du nom de la formation, puis sélectionnez une patrouille.
Afficher toutes les formations	Si vous modifiez un engagement tactique, cliquez sur cette case en bas de la fenêtre pour afficher les formations de toutes les équipes pour cet engagement. Si vous jouez un engagement tactique (mais que vous ne le modifiez pas), vous ne verrez que les formations de votre équipe. Cependant, si la case n'est pas cochée, vous ne verrez que les patrouilles de votre formation.

OOB

L'OOB (Order of Battle - Ordre de bataille) est une liste des forces armées et des installations de chaque équipe présente dans l'engagement tactique. Cliquez sur le drapeau d'une équipe (en haut de la fenêtre) pour afficher les éléments s'y rapportant. Sous les drapeaux, vous trouverez des boutons correspondant au type d'élément de chaque équipe. De gauche à droite, ces éléments sont les forces aériennes, les armées, la marine et les installations.



Pour parcourir les informations de l'ordre de bataille, cliquez sur le signe « + » pour développer une liste et sur le signe « - » pour la fermer. Les unités assignées à une installation spécifique seront classées dans cette installation (les escadrons, par exemple, seront classés dans leur base aérienne de départ).

Cliquez sur le bouton Statut pour ouvrir la fenêtre de statut de l'élément sélectionné.

Cliquez sur le bouton Rechercher pour mettre l'élément sélectionné en surbrillance sur la carte.

Instructions de la mission

Cliquez sur l'icône Instructions (le bloc-notes en bas de l'écran) pour afficher les instructions de la mission. Vous devez d'abord cliquer sur l'icône d'une patrouille, sinon la fenêtre Instructions affichera les instructions de la dernière patrouille sélectionnée.



BRIEFING						
MISSION: Strike Thompson Nuclear Plant						
YOUR TASK: Drop Bomb						
Time on Target: 08:15:00						
PASSAGE ELEMENTS:						
Contact: Bomb Drop, 2.7 NM, Destroy Reactor and return home immediately						
STEERPOINTS:						
#	Type	Time	Lat	Long	Alt	Comments
1	Takeoff	08:01:00				Takeoff
2	Drop Pt	08:10:25	45.1	250	250	Drop bombs with package
3	Fire Pt	08:17:12	45.0	268	300	
4	Alt	08:18:25	45.1	250	400	3.0A
5	Circle	08:19:40	44.8	250	400	3.0A
6	Turn Pt	08:20:51	45.0	200	400	3.0A
7	Spk	08:24:30	45.0	184	400	3.0A
8	Land	08:41:04	46.0	100	200	Land
9	Land					Alternate landing strip
REMARKS:						
Contingency 1: Cat. Bunker			Contingency 2: Lt. Scud			
500 x 20mm cannon			500 x 20mm cannon			
2 x AIM-120			2 x AIM-120			
2 x AIM-90			2 x AIM-90			
2 x AGM-129			2 x AGM-129			
1 x ALQ-119			1 x ALQ-119			
WEATHER:						
Wind: 5 kts @ 10 km						
Temp: 20 deg C						
Cloud: 1000 ft						

Le document contient des informations détaillées à propos de la mission. Selon le type de mission, il contiendra la plupart des sections suivantes :

Vue d'ensemble de la mission

Spécifie l'objectif de la mission, votre tâche (votre rôle de mission) et la HDC (Heure De Contact).

Éléments de formation

Dresse une liste de toutes les patrouilles en fonction de leur indicatif, du nombre et du type d'avions, ainsi que la tâche de la patrouille dans la mission. Si vous jouez en Engagement tactique, votre patrouille est mise en surbrillance pour la distinguer des autres.

Points de passage

Permet de revoir l'intégralité du plan de vol. Chaque point de passage est classé par numéro et indique l'action pour ce point de passage, l'heure d'arrivée, le cap, la vitesse, l'altitude et les instructions en route.

Munitions

Affiche le chargement de chaque avion de votre formation.

Météo

Affiche les conditions météorologiques prévues au moment de votre mission : la direction et la vitesse du vent, la température, la couverture nuageuse et la traînée de condensation.

Procédures d'urgence

Dresse la liste des plans d'urgence en cas de problèmes durant la mission. Souvent, vous disposerez de la position d'une autre base aérienne, au cas où vous vous retrouveriez à court de carburant ou si votre avion est endommagé.

Fenêtre Plan de vol

Cliquez sur l'icône Plan de vol en bas de l'écran pour afficher la fenêtre Plan de vol. Vous pouvez également ouvrir cette fenêtre en cliquant sur un point de passage sur la carte de construction de mission.



La fenêtre Plan de vol contient le numéro de votre formation dans son titre, ainsi que les informations suivantes :

- Patrouille** Sélectionne la patrouille que vous souhaitez modifier. Si plusieurs patrouilles font partie de votre formation, vous pouvez les sélectionner et modifier les paramètres de leur itinéraire.

- STPT** Steerpoint (Point de passage). Utilisez les flèches pour faire défiler les points de passage. Pour chaque point de passage, vous pouvez modifier l'HSPP, la vitesse au point de passage, l'altitude, le degré d'ascension, la formation, l'action en route et l'action générale.

- HSPP** Heure Sur Point de Passage. L'HSPP vous permet de coordonner les divers éléments de votre formation en vous assurant qu'ils seront au bon endroit au bon moment. Pour régler l'HSPP, vous pouvez cliquer sur les champs jours, heures, minutes ou secondes pour les mettre en surbrillance, puis sur les flèches pour modifier le temps. Si vous réglez l'HSPP, elle se verrouille automatiquement et l'icône de verrouillage devient verte. Pour la déverrouiller ou la reverrouiller, cliquez sur l'icône de verrouillage de l'HSPP. Lorsqu'elle verte et fermée, l'HSPP est verrouillée. Lorsqu'elle est bleue et ouverte, l'HSPP est déverrouillée.

- Vitesse** Vous pouvez définir une vitesse pour chaque point de passage en cliquant sur les flèches à côté de la mention Vitesse. La vitesse peut être modifiée par incréments de 5 nœuds. Si vous réglez la vitesse, elle se verrouille automatiquement.



Le **chapitre 27 : Planification de mission et exécution** comporte plus d'informations à propos du réglage de l'HSPP et de la vitesse de toute une formation. Si aucune des variables ne peut être modifiée, la ligne correspondante et l'itinéraire apparaissent en rouge.

Ascension/Descente Permet de décider si le changement d'altitude entre les points de passage doit être instantané ou retardé. Sélectionnez Retardée dans la liste déroulante Ascension pour que l'avion reste à la même altitude que celle du dernier point de passage jusqu'à ce qu'il arrive à proximité du prochain. Sélectionnez Instantanée pour changer d'altitude immédiatement après avoir quitté le point de passage précédent.

Formation Permet de sélectionner le type de formation souhaité pour la patrouille en question. Choisissez entre Dispersée, En V, En échelle, En pile, En colonne, Res Cell, En carré ou En flèche. Pour plus de détails à propos des formations, reportez-vous au **Chapitre 23 : Commandes RADIO**.

En route Permet de définir les actions d'une patrouille en route vers un point de passage. Seules les actions réalisables dans le cadre du rôle de la patrouille seront disponibles.

Action Permet de définir les actions effectuées par une patrouille lorsqu'elle atteint un point de passage. Les codes d'action générale représentent la coordination de base de la mission, alors que les codes d'actions de mission s'affichent en fonction du rôle de la patrouille. Reportez-vous au tableau suivant.

Point de passage Fournit des informations à propos d'un point de passage particulier. Par exemple, si le point de passage est réglé sur Décollage ou Atterrissage, le nom de la base aérienne s'affichera dans cette zone. Vous pouvez supprimer un point de passage en cliquant sur le bouton Supr situé sur sa droite.

Codes d'action générale	Description
Nav	Navigue jusqu'au prochain point de passage
Décollage	Base aérienne de départ
Pt de rassemblement	L'endroit où vous rejoignez la formation
Division	Quitte la formation
Ravitail.	Point de ravitaillement en vol
Atterriss.	Atterrissage de l'avion
PI prévu	Point de planification avant le PI
PI	Point initial – le point de passage antérieur à la cible à partir duquel la patrouille commence sa phase d'attaque
Pt de virage	Point de virage en sortant de la zone de la cible

Codes d'action de mission	Description
Largage	Largue des troupes, de l'équipement ou des fournitures
Attaque	Attaque les troupes au sol
Bombard.	Bombardement en palier
CAP	Combat Air Patrol (patrouille de combat aérien)– défend la zone contre les forces aériennes ennemies
Cible	Attend des instructions
ELINT	Intelligence électronique
Escorte	Protège les autres éléments aériens des forces ennemies
CA	Contrôle avant – coordonne les attaques au sol situées près des troupes alliées
Carburant	Ravitaille les éléments aériens alliés
Interceptor	Intercepte et détruit les patrouilles ennemies désignées
Brouillage	Brouille les radars ennemis
Ramassage	Ramasse les troupes
Recon	Reconnaissance – prend des photos de surveillance aérienne du point de passage
Sauvetage	Part à la rescousse d'un pilote abattu
R&D	Recherche et Destruction
SEAD	Suppression of Enemy Air Defenses (Suppression des défenses antiaériennes ennemies)
Frappe	Attaque une cible fixe
Sweep	Poursuit les appareils ennemis pour les détruire

Fenêtre Munitions

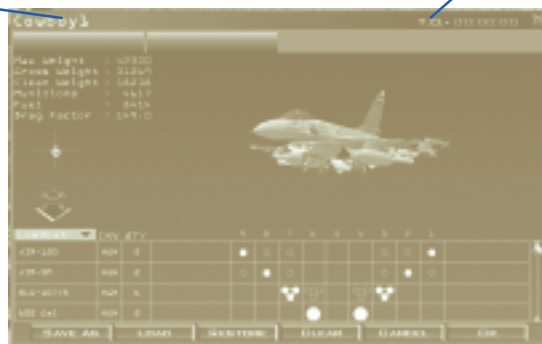
Falcon 4.0 assigne automatiquement des munitions aux patrouilles créées selon le type de mission à effectuer. Pour prendre connaissance des munitions par défaut ou pour les modifier, sélectionnez une patrouille, puis cliquez sur le bouton Munitions. Les sections suivantes détaillent chaque partie de la fenêtre.



En haut à gauche de la fenêtre, vous trouverez l'indicatif de la patrouille qui s'équipe. Une horloge à droite de l'indicatif affiche le temps restant avant le départ de la patrouille (lorsque vous jouez un engagement, vous ne pouvez pas recharger votre avion une fois qu'il a décollé, mais cette restriction ne s'applique pas à la construction d'une mission).

INDICATIF DE LA PATROUILLE

TEMPS JUSQU'AU DÉCOLLAGE



ONGLETS AVIONS

En haut de la fenêtre Munitions, vous trouverez des onglets représentant tous les avions de la patrouille. Vous pouvez modifier un avion ou tous les avions en même temps. Au départ, tous les avions sont sélectionnés. Si vous ne souhaitez pas modifier le chargement de l'un des avions, cliquez sur son onglet pour le désélectionner. Vous pouvez le sélectionner de nouveau en cliquant une seconde fois. Les modifications ne s'appliquent qu'aux avions sélectionnés.

MODELE 3-D

Dans la moitié supérieure de la fenêtre, vous trouverez une représentation en 3-D de l'avion en cours de chargement. Vous pouvez effectuer un zoom sur ce modèle ou le faire pivoter grâce aux commandes à droite de la fenêtre.

STATISTIQUES DE L'AVION

Falcon 4.0 calcule de façon dynamique le poids du chargement actuel et la traînée des munitions attachées à l'avion. Le poids et la traînée sont des facteurs très importants, car ils modifient le modèle de vol et la capacité de virage de l'avion. Ces informations vous permettent de déterminer les caractéristiques de vol de l'avion. Faites attention au poids brut, car les distances de décollage et d'atterrissage, ainsi que les limites du facteur de charge augmentent considérablement lorsque vous atteignez ou dépassez le poids maximum de l'avion.

Poids max. Le poids maximum supporté par l'avion

Poids brut Le poids total actuel de l'avion

Poids à vide Le poids de l'avion sans munitions, ni carburant

Munitions Le poids total des munitions chargées

Carburant	Le poids total du carburant (en livres)
Traînée	Un chiffre indiquant le facteur de traînée produit par la configuration actuelle

Poids et traînée des munitions

Les munitions ont une influence sur la traînée, le poids et l'équilibre d'un avion. Chaque arme dispose d'un coefficient de traînée. La traînée augmente la consommation en carburant, influence l'accélération et réduit les capacités de manœuvre. Un avion à vide a une traînée de 1.0.

Le poids des munitions limite les performances de vol et peut également limiter le facteur de charge supporté par l'avion.

Les chargements lourds ou asymétriques sont appelés des chargements CAT III (par opposition aux chargements CAT I). Le facteur de charge maximum recommandé pour un chargement CAT III est de 7,5 g. Les patrouilles équipées de réservoirs de carburant et d'un chargement air-air ne devraient pas excéder 7,5 g de facteur de charge. Les munitions air-sol réduisent le facteur de charge maximum à 6 g.

Les armes peuvent également influencer l'équilibre de l'avion. Si vous choisissez des chargements asymétriques, votre avion ne sera pas « lisse ». Si, par exemple, vous avez chargé 6 Mk-84 sur l'aile droite et seulement 2 Sidewinder sur l'aile gauche, votre avion risquent de connaître des difficultés durant les manœuvres à cause du poids et de la traînée des bombes. C'est pourquoi vous devez essayer d'ajouter la même quantité et le même type de munitions de chaque côté de l'avion pour que l'ensemble reste symétrique.

Pour plus d'informations à propos de l'aérodynamique, reportez-vous au **Chapitre 25 : Aérodynamique et facteur de charge**. Pour en savoir plus sur les différentes armes, reportez-vous au menu **Référence tactique** dans le jeu.

LISTE DE CHARGEMENT ET INVENTAIRE

L'écran de munitions comprend des options permettant de sélectionner, d'enregistrer, de charger et de restaurer des chargements.

Cliquez sur la liste déroulante Chargement (juste au-dessus de la colonne armes) pour afficher les options suivantes :













Chargement	Le chargement actuel
Air-air	L'ensemble des armes air-air disponibles pour l'avion sélectionné
Air-sol	L'ensemble des armes air-sol disponibles pour l'avion sélectionné
Autre	Les réservoirs de carburant, les pods de reconnaissance et les pods de brouillage



Tous L'inventaire de toutes les armes disponibles pour les points d'attache de l'avion

Lorsque vous sélectionnez l'une de ces options, une liste des armes pouvant être chargées sur l'avion s'affiche. Les colonnes numérotées du tableau de chargement représentent les points d'attache de l'avion. Les lignes du tableau de chargement affichent des symboles représentant les munitions. Si aucun symbole n'apparaît dans une colonne, cela signifie que l'arme ne peut pas être chargée sur ce point d'attache.

Pour charger un arme, cliquez sur le symbole de munitions sous un point d'attache. Si le symbole indique que vous pouvez charger plusieurs armes sur un point d'attache, continuez à cliquer jusqu'à ce que la quantité d'armes souhaitée soit chargée. Le tableau ci-dessus fournit des explications sur les divers symboles de munitions.

Symbole de munition	Libre	Chargé	Quantité de munitions
Munitions simples			1
MER (poutre multi-bombes)			2
TER (poutre tri-bombes)			3
Double TER			6
Grandes munitions			1
Munitions internes			variable

Bleu L'arme dans cette colonne peut être chargée sur ce point d'attache, qui est actuellement libre.

Vert clair L'arme dans cette colonne est chargée sur ce point d'attache.

Vert foncé L'arme dans cette colonne peut être chargée sur ce point d'attache, mais il est actuellement occupé par une arme différente.

Bleu/Vert rayé L'avion dispose de différents types d'armes chargées sur ce point d'attache.

Pour sélectionner des munitions dans l'inventaire, il vous suffit de cliquer sur les cercles creux sous les points d'attache en question. Le cercle se remplit et devient vert, et la quantité de munitions pour ce type d'arme apparaît dans la colonne des quantités. L'objet apparaît également sur le modèle 3-D. Le nombre d'armes de chaque type que vous pouvez charger sur un point d'attache est indiqué par le nombre de cercles.

Vous remarquerez qu'il n'y a pas de restrictions d'approvisionnement en mode Engagement tactique. Par conséquent, la colonne Inventaire indiquera toujours « PLN » (Plein).

BOUTONS MUNITIONS

Les boutons situés en bas de la fenêtre Munitions sont :

Enregistrer sous	Cliquez sur « Enreg. sous » pour enregistrer le chargement d'armes actuel. Vous pouvez enregistrer autant de chargements que vous le souhaitez et vous pouvez leur donner des noms.
Charger	Cliquez sur Charger pour équiper tous les avions de la patrouille avec un chargement précédemment enregistré. Si un avion ne peut pas charger de munitions sur le point d'attache spécifié, aucune arme ne sera chargée.
Restaurer	Cliquez sur Restaurer pour annuler toutes vos modifications tout en gardant la fenêtre Munitions ouverte.
Effacer	Cliquez sur Effacer pour retirer toutes les armes de l'avion sélectionné.
Annuler	Cliquez sur Annuler pour annuler toutes vos modifications en fermant la fenêtre Munitions.
OK	Cliquez sur OK pour accepter le chargement apparaissant à l'écran.

Exemple de modification de chargement

L'éditeur d'engagement tactique configure automatiquement des chargements pour chaque patrouille créée. Pour les modifier manuellement, conformez-vous aux étapes suivantes :

1. Sélectionnez la patrouille sur la carte ou sur l'écran ATO.
2. Cliquez sur le bouton Munitions en bas de l'écran.
3. Lorsque la fenêtre Munitions apparaît, tous les avions de la patrouille sont sélectionnés, ce qui signifie que les modifications de chargement que vous allez effectuer vont s'appliquer pour tous les avions.
4. Désélectionnez l'avion que vous ne souhaitez pas modifier en cliquant sur l'onglet de son nom en haut de la fenêtre (les avions désélectionnés ont des onglets noirs, alors que les avions sélectionnés ont des onglets bleus).
5. Ouvrez la liste déroulante Chargement et sélectionnez Tous.
6. Toutes les munitions disponibles apparaîtront sur la liste des armes. Utilisez la barre de défilement à droite de la liste pour la faire défiler.
7. Dans les cases correspondant aux points d'attache, cliquez sur les armes que vous voulez emporter pour la mission.

Ce chargement peut être modifié à nouveau au moment où la mission va être jouée. Si vous voulez jouer la mission et procéder à quelques ajustements, souvenez-vous que vous ne pourrez pas le faire une fois que la patrouille a décollé.

Cette section énumère par ordre d'importance les fenêtres à utiliser lors de la création d'un engagement tactique.

La fenêtre Ajouter patrouille est l'endroit où toutes les patrouilles sont créées. Vous pouvez ouvrir cette fenêtre de plusieurs façons. Vous pouvez cliquer sur le bouton Ajouter patrouille à droite de la carte de construction de mission ou vous pouvez cliquer sur le bouton Nouveau dans la fenêtre Ajouter formation, ou encore vous pouvez sélectionner l'option Ajouter patrouille dans le menu contextuel de la carte.



Avion Sélectionne l'un des avions ou des hélicoptères disponibles dans *Falcon 4.0*. Le F-16C peut être utilisé par toutes les équipes, ce qui signifie que vous pouvez assigner des F-16 à la Corée du Nord et aux Etats-Unis (et à toute autre équipe) en même temps. Sélectionnez le F-16C lorsque vous créez une mission que vous aimeriez jouer ou faire jouer. Vous ne pouvez jouer que les missions prévues pour un F-16C. Si vous choisissez un autre avion dans la liste lors de la création d'une patrouille, il sera piloté par un aviateur à intelligence artificielle.

Rôle Assigne un rôle ou une tâche à la mission. Reportez-vous à la section « Rôles de mission des avions » plus bas dans ce chapitre pour obtenir une description de chacun de ces rôles.

Taille Définit le nombre d'avions (de 1 à 4) assignés à cette patrouille.

Escadron	Définit l'escadron d'origine des avions de la patrouille. Si l'escadron est réglé sur « Nouveau », un nouvel escadron sera créé à la base aérienne choisie.
-----------------	---

Base aérienne Si un escadron existant est sélectionné, ce champ affichera sa base aérienne d'origine. Si un escadron est « Nouveau », il sera créé à la base aérienne choisie ici.

Cible Sélectionne la cible que vous souhaitez attaquer. Les types de cible indiquées dans la liste dépendent du rôle choisi plus haut. Lorsque vous ajoutez une patrouille à l'engagement, le point sur lequel vous cliquez devient la cible.

Rôles de mission des avions

Le champ Rôle dans la fenêtre Ajouter patrouille dresse une liste des missions que la patrouille sélectionnée peut remplir. Le tableau ci-dessous détaille les missions que vous pouvez choisir lors de la construction de formations ou de patrouilles.

Type	Objectif	Pour réussir
DCA	Défense Contre Avion. Une mission de défense aérienne conçue pour protéger les éléments alliés dans et autour de la zone.	Restez dans la zone (à moins d'une indication contraire de la part de l'AWACS) et assurez-vous que toutes les cibles non alliées dans la zone sont détruites.
BARCAP	Barrier Combat Air Patrol : une mission de combat prévue pour protéger une zone pendant un certain temps. Les missions de DCA visent un objectif précis, alors que les missions BARCAP servent à protéger un certain espace aérien d'une approche ennemie.	Restez dans la zone (à moins d'une indication contraire de la part de l'AWACS) et ne laissez personne s'en approcher.
HAVCAP	High Value Asset protection Combat Air Patrol : une mission air-air prévue pour la protection d'un élément important tel qu'un avion AWACS ou un ravitailleur.	Assurez-vous que l'élément en question n'est pas détruit pendant le temps qu'il passe dans la zone.
TARCAP	Target Combat Air Patrol : une mission air-air conçue pour la protection d'avions alliés dans une zone cible.	Protégez les avions alliés dans la zone cible.
RESCAP	Rescue Combat Air Patrol (Patrouille de secours).	Protégez les hélicoptères de secours.
Cap embuscade	Une mission CAP dans une zone protégée des radars ennemis. Les avions assignés à cette mission éviteront la détection aussi longtemps que possible pour attaquer à courte portée.	Restez dans la zone pendant le temps imparti (à moins d'une indication contraire de la part de l'AWACS) et empêchez tout avion ennemi de passer.
Sweep	Offensive CAP en territoire ennemi.	Tuez autant d'ennemis que possible sans subir de pertes.
Interception	Interception air-air d'un avion ennemi.	Détruisez la cible assignée ou forcez-la à abandonner sa mission.
Escorte	Protection d'une formation de frappe.	Assurez-vous que la formation atteint la cible sans subir de pertes.



Type	Objectif	Pour réussir
Frappe SEAD	Suppression des défenses antiaériennes ennemies.	Réduisez les capacités de défense antiaérienne de l'ennemi en détruisant ses radars ou ses véhicules de lancement.
Escorte SEAD	Suppression des défenses antiaériennes ennemies. Protection d'une formation de frappe des défenses antiaériennes ennemies.	Assurez-vous que la formation atteint la cible sans subir de pertes.
Frappe OCA	Une mission contre des éléments ennemis (tels que des bases aériennes ou des systèmes de recherche radar) dont le but est d'assurer une supériorité aérienne.	Assurez-vous que vous touchez la cible désignée ou que vous réduisez le statut opérationnel de l'installation d'au moins 30 %.
Frappe	Mission air-sol contre une multitude de cibles ennemies.	Assurez-vous que vous touchez la cible désignée ou que vous réduisez son statut opérationnel d'au moins 30 %.
Frappe avancée	Mission air-sol contre une multitude de cibles ennemies en territoire ennemi.	Assurez-vous que vous touchez la cible désignée ou que vous réduisez son statut opérationnel d'au moins 30 %.
CA	Contrôleur avant. Intégré dans une formation CAS à la demande, l'avion CA repère les cibles ennemies et les assigne aux avions CAS.	Aidez la formation à détruire le plus de véhicules ennemis possible.
CAS à la demande	Close Air Support (Soutien aérien rapproché). Les missions CAS contre des unités militaires ennemies sont effectuées à proximité des forces alliées. Les cibles CAS sont en général désignées par un CA.	Détruisez autant de véhicules ennemis que possible.
CAS planifié	Soutien aérien rapproché planifié. Les missions CAS planifiées sont effectuées contre des cibles connues, en général sans l'aide d'un CA.	Détruisez autant de véhicules ennemis que possible.
CAS	Soutien aérien rapproché.	Détruisez autant de véhicules ennemis que possible.
Interdiction	Attaques aériennes contre la logistique ennemie et les renforts se déplaçant vers le front.	Endommagez la cible au maximum.
Recon	Reconnaissance. Mission consistant à photographier le site d'une cible pour les renseignements.	Photographiez la cible à une distance oblique de moins de 2 milles.
BDA	Evaluation des dommages du bombardement. Les missions BDA sont après l'attaque identiques aux missions de reconnaissance, mais les photographies sont prises après la frappe.	Photographiez la cible à une distance oblique de moins de 2 milles. Vous devez photographier la cible après l'attaque.

Antinavires	Frappe contre les forces navales ennemies.	Endommagez la cible au maximum.
Entraînement	Mission d'entraînement avant la bataille.	Une sortie destinée à mettre en application des principes théoriques .

La disponibilité de ces missions dépend du type d'avion.

Ajouter formation

Pour afficher les formations sur la carte de construction de mission, cliquez sur la carte à l'aide du bouton droit de la souris et sélectionnez Afficher formations. Les icônes des formations apparaissent sur les formations cibles.

Ouvrez la fenêtre Ajouter formation pour créer des formations. Cliquez sur l'icône Ajouter formation à droite de la carte de construction de mission, puis sur une cible ou un emplacement sur la carte pour afficher la fenêtre Ajouter formation.



Type de formation	Objectif tactique de la formation. Le type de formation dépend du rôle assigné à la première patrouille créée dans cette formation (la mention « Aucun » sera affiché jusqu'à ce qu'une patrouille soit créée).
Cible	L'emplacement choisi sur la carte lors de la création de la formation. Si vous souhaitez modifier la cible de la première patrouille de la formation, la cible de la formation sera également modifiée.
Patrouilles	La liste des patrouilles de la formation.
Nouveau	Pour ajouter une patrouille, cliquez sur le bouton Nouveau. La fenêtre Ajouter patrouille apparaît alors (pour plus de détails, reportez-vous à la section « Ajouter patrouille »). Pour ajouter une deuxième patrouille à la formation, cliquez une deuxième fois sur le bouton Nouveau et créez une deuxième mission.
Modifier	Modifie une patrouille existante dans la liste de la fenêtre Patrouilles. Cliquez sur la patrouille pour la sélectionner, puis sur le bouton Modifier. La fenêtre Ajouter patrouille s'ouvrira. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Ajouter patrouille » ci-dessus.
Supprimer	Supprime une patrouille de la formation. Si vous supprimez toutes les patrouilles d'une formation et cliquez sur OK, la formation disparaît. Une formation doit contenir au moins une patrouille.



Priorité de la formation

Fournit une priorité pour chaque formation indiquée par des lettres. La mention « A » représente la priorité la plus élevée. Les patrouilles peuvent aussi être classées par ordre de priorité dans la fenêtre Planification de la mission avant de charger un engagement.

Décollage

Affiche l'heure de décollage souhaitée des patrouilles de la formation. Vous pouvez verrouiller l'heure de décollage (en cliquant sur l'icône de verrouillage) pour forcer le planificateur à assigner la même heure de décollage à toutes les patrouilles de la formation. Cela peut modifier l'arrivée des patrouilles sur la cible (si elles décollent d'une base aérienne différente ou si elles comportent des types d'avions différents).

Heure de contact

Affiche l'heure à laquelle la première patrouille devrait atteindre la cible. Lorsque l'heure de contact est verrouillée, le planificateur ajuste les heures de décollage pour que chaque élément de la formation arrive au moment prévu.

Ajouter escadron

La fenêtre Ajouter escadron vous permet de régler les attributs d'un nouvel escadron. Pour ouvrir cette fenêtre, cliquez sur le bouton Ajouter escadron, puis sur la base aérienne d'origine sur la carte de construction de mission.



Avion

Affiche la liste des avions disponibles dans *Falcon 4.0*.

Base aérienne

Affiche la base aérienne assignée à l'escadron.

Statut de l'escadron



Une fois l'escadron créé, des informations sont disponibles dans la fenêtre Statut de l'escadron. Pour ouvrir cette fenêtre, sélectionnez l'escadron dans fenêtre OOB et cliquez sur le bouton Statut. Vous pouvez aussi cliquer sur l'icône de l'escadron à l'aide du bouton droit de la souris et sélectionner « Statut » dans le menu contextuel.

La fenêtre Statut de l'escadron peut être utilisée pour vérifier combien d'avions et de pilotes un escadron contient, ainsi que ses performances au cours de la mission. Il n'y a pas de réapprovisionnement au cours d'un engagement tactique et, par conséquent, si un escadron subit trop de pertes, il cesse d'être une unité opérationnelle. En revanche, les armes et le carburant sont disponibles en quantité illimitée.

Ajouter bataillon

L'engagement tactique permet d'ajouter une gamme complète de forces terrestres. Pour ajouter des bataillons, cliquez sur le bouton Ajouter bataillon à droite de la carte de préparation ou cliquez sur la carte à l'aide du bouton droit de la souris et sélectionnez Ajouter bataillon pour ouvrir la fenêtre Ajouter bataillon.

Equipement Les types de forces terrestres. Les différents pays organisent tous leurs armées à leur manière, et *Falcon 4.0* dresse la liste de ces pays.

Type d'unité Les types d'unité disponibles pour le pays sélectionné dans Equipement.

Tableau de service Les hommes, les armes et les véhicules assignés à la nouvelle unité.

Une fois un bataillon créé, vous pouvez l'envoyer au combat en cliquant dessus et en faisant glisser son point de passage vers l'emplacement souhaité. Le bataillon se déplacera vers l'emplacement, en le prenant d'assaut si nécessaire, puis gardera une position défensive jusqu'à ce que de nouveaux ordres lui soient donnés.

Lorsque vous placez des missiles sol-air et des défenses antiaériennes, il seront peut-être un peu décalés par rapport au point de la carte sur lequel vous avez cliqué. *Falcon 4.0* détermine le meilleur emplacement pour vos SAM et votre défense antiaérienne selon la topographie de la zone sur laquelle vous avez cliqué. Si vous placez un SAM mobile et un point de passage, le SAM ne pourra pas tirer pendant son déplacement.

Tous les bataillons apparaîtront sous la forme d'une icône sur la carte (si l'affichage des unités terrestres est activé) et dans l'OOB. Bien que vous puissiez ajouter autant de bataillons que vous le souhaitez, souvenez-vous que si une petite zone est encombrée d'objets au sol, le débit de trame diminue considérablement.



Statut du bataillon

Une fois le bataillon créé, des informations sont disponibles dans la fenêtre Statut du bataillon. Pour ouvrir cette fenêtre, sélectionnez le bataillon dans fenêtre OOB et cliquez sur le bouton Statut. Vous pouvez aussi cliquer sur l'icône du bataillon à l'aide du bouton droit de la souris et sélectionner « Statut » dans le menu contextuel.

La fenêtre Statut du bataillon peut être utilisée pour vérifier les ordres et l'équipement du bataillon. Si ce dernier a reçu l'ordre de se déplacer, la fenêtre affichera également l'heure à laquelle le



bataillon devrait arriver à destination. Les ordres sont définis selon la nature du bataillon et sa destination.

EQUIPES

Cliquez sur le menu Equipes à gauche de l'écran pour ouvrir la fenêtre Equipes. Cette fenêtre vous permet de créer des équipes et de définir le territoire contrôlé par chacune d'entre elles.



Les drapeaux en haut de l'écran représentent les équipes qui participent à l'engagement. Vous pouvez modifier et planifier la mission de chaque équipe, mais vous ne pouvez en jouer qu'une lors d'un engagement tactique. Aucune alliance n'est possible entre les équipes. Elles se battent toutes les unes contre les autres.

Lorsque vous créez une nouvelle mission, deux pays sont ajoutés par défaut : les Etats-Unis en bleu et la Corée-du-Nord en rouge. Vous pouvez ajouter une nouvelle équipe en cliquant sur le bouton nouveau en bas de l'écran ou en supprimer une en cliquant sur le bouton Supprimer. Les attributs suivants peuvent être définis pour une équipe :

Nom	Le nom de l'équipe. Cliquez dans ce champ et tapez un nouveau nom.
Drapeau	Le drapeau de l'équipe. Utilisez les flèches pour sélectionner votre drapeau.
Couleurs	La couleur de l'équipe. Cette couleur est utilisée pour l'affichage des icônes sur la carte de construction de mission et pour la couleur des étiquettes pendant la simulation.
Niveau pilote	Représente le niveau moyen de tout le personnel de l'équipe, y compris les forces terrestres. La répartition des niveaux est une courbe en forme de cloche dont le centre est basé sur le niveau moyen choisi. Ce paramètre influence l'intelligence artificielle et le réalisme de la véritable sortie ou engagement que vous créez dans l'éditeur d'engagement tactique.
Niveau DCA	Définit le niveau moyen des opérateurs de l'artillerie de défense antiaérienne de l'équipe. Ce paramètre influence la précision de la défense antiaérienne, contrôlée par l'intelligence artificielle de l'ordinateur.
Résumé de la mission	Tapez dans cette zone l'objectif général de la mission pour l'équipe en question. Ce résumé est affiché dans la zone de description de la mission.

Modification de la Carte des théâtres

Pour attribuer une région de la carte à une équipe, sélectionnez l'équipe et coloriez la carte avec l'outil pinceau. Toutes les installations de la zone coloriée seront attribuées à l'équipe en question (vous pouvez également attribuer les installations individuellement en cliquant à l'aide du bouton droit de la souris sur l'installation dans l'OOB ou la carte de construction de mission, ou encore en sélectionnant « Déterminer propriétaire »).

Peinture	Attribue la zone coloriée à l'équipe sélectionnée. Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris pour remplir toute une zone.
Gomme	Efface le coloriage de la carte de façon à ce que la zone ne soit attribuée à aucune équipe. Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris pour effacer toute une région.
Nettoyage	Efface l'intégralité de la carte.
Annuler	Annule la dernière action effectuée sur la carte.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les conditions de victoire déterminent le vainqueur. Pour remporter une mission ou un engagement, une équipe doit avoir obtenu le nombre de points requis en remplissant les objectifs tactiques se trouvant dans la liste de la fenêtre des Conditions de victoire. Ces objectifs peuvent être la prise d'assaut d'installations, la destruction de structures et d'unités ou encore l'interception d'un appareil ennemi défini. Le constructeur de la mission est responsable de la création des conditions de victoire et de l'attribution des points requis pour la victoire d'une équipe.

Chaque condition doit avoir une valeur en points, qui sera la récompense de l'équipe spécifiée si elle remplit cette condition. Lorsqu'une équipe dépasse le total de Points nécessaires, la victoire est déclarée (si plusieurs équipes dépassent ce total, l'équipe ayant obtenu le score le plus élevé remporte la partie).

La fenêtre Conditions de victoire comporte également trois autres éléments importants : le type de mission, l'heure de départ et la limite de temps.



Type de mission

Cliquez sur la liste déroulante Type de mission pour sélectionner Sortie ou Engagement. La plus grande différence entre ces deux types de missions est le temps de la mission.



Sorties

Les sorties sont des missions à court terme. L'horloge de la mission commence à tourner lorsque le joueur est prêt et toutes les conditions de victoire doivent être remplies avant que le joueur ne termine sa sortie.

Engagements

Les engagements sont en général plus complexes que les sorties. Dans certains cas, le joueur doit effectuer plusieurs missions pour remplir les conditions de victoire. Le scénario peut durer plusieurs jours et ne se terminer que lorsque l'une des équipes obtient suffisamment de points de victoire pour gagner la mission ou lorsque la limite de temps est écoulée.

Heure de départ

Pour régler l'heure de départ de la sortie ou de l'engagement, cliquez sur l'heure, puis sur les flèches. En réalité, l'heure de départ contrôle l'intégralité de la sortie ou de l'engagement. Lorsque, par exemple, vous réglez l'heure de départ sur 1100 (11:00), cette heure apparaît dans la fenêtre Planification de mission quand vous chargez l'engagement enregistré et décidez de jouer une mission. L'engagement tactique tout entier commencera à 1100. Si vous réglez l'heure de départ sur 2300, l'engagement commencera à cette heure (et la mention 2300 apparaîtra sur l'horloge lorsque vous chargez l'engagement).

Limite de temps

Le paramètre Limite de temps contrôle la fin de l'engagement ou de la sortie. Si souhaitez limiter le temps donné à un joueur pour effectuer une sortie ou limiter la durée d'un engagement, réglez le temps dans cette fenêtre. Si, par exemple, aucune équipe ne remplit ses conditions de victoire dans le temps imparti, l'engagement tactique se soldera par un match nul. Souvenez-vous que le premier chiffre de la limite de temps ou de l'heure de départ représente le jour de l'engagement. Ainsi, « 2, 11:00:00 » signifie Jour 2 à 11:00.

Points nécessaires

Vous devez définir un total de points nécessaires pour remporter un engagement. Supposons, par exemple, que vous créiez quatre conditions de victoire pour une mission et que chaque condition de victoire vaille 100 points. Si vous tapez « 300 » dans le champ Points nécessaires, le joueur peut remporter la mission en ne réussissant que trois des quatre conditions de victoire.

Equipes

La liste des équipes indique le total des points possibles pour chaque équipe pendant la phase de conception de l'engagement. Si, par exemple, trois conditions de victoire ont été créées pour l'équipe nord-coréenne et que chacune de ces conditions vaut 100 points, le nombre maximum de points que l'équipe en question peut obtenir est de 300 (lorsque vous jouez une mission, la colonne des points indiquera les points déjà obtenus par l'équipe).

Carte des conditions de victoire

Cette carte est similaire à la carte de construction de mission. Pour déplacer la carte, cliquez sur une zone libre et maintenez le bouton de la souris enfoncé pendant le déplacement. Cette carte est utilisée pour attribuer des cibles aux conditions de victoire.

Liste des conditions de victoire

Utilisez les boutons Nouveau et Supprimer dans la fenêtre Conditions de victoire pour ajouter de nouvelles conditions de victoire et pour supprimer celles qui existent déjà. Les conditions de victoire sont attribuées par équipe et seule l'équipe concernée peut obtenir des points pour l'accomplissement d'une mission.

Pour créer une condition de victoire :

1. Cliquez sur le bouton Nouveau dans la fenêtre Conditions de victoire.
2. Sélectionnez l'équipe qui obtiendra (ou perdra) des points si elle remplit la condition.
3. Cliquez sur le mot souligné « Assigner » qui apparaît sous la colonne Condition de victoire pour attribuer une cible.
4. Sélectionnez la cible souhaitée pour cette condition de victoire sur la carte (déplacez, agrandissez et ajustez l'affichage de la carte si nécessaire).
5. Définissez le type de condition de victoire. La liste n'affichera que celle qui s'applique à la cible sélectionnée sur la carte.

Occuper ne s'applique qu'aux installations. L'équipe désignée gagne des points lorsqu'elle occupe une installation pendant un certain temps, même si, plus tard, cette installation est reprise par l'ennemi. Seules les unités terrestres peuvent occuper une installation. Pour obliger une équipe à occuper une installation pendant toute la durée de l'engagement, réglez l'intervalle de temps sur la même valeur que la limite de temps de la mission.

Détruire s'applique à des bâtiments spécifiques ou aux structures d'une installation. Une fois l'installation définie comme cible, sélectionnez la structure qui doit être détruite.

Dégrader ne s'applique qu'aux installations et comprend une spécification de pourcentage opérationnel. Pour obtenir les points, l'équipe doit détruire suffisamment de cibles sur cette installation pour réduire sa capacité opérationnelle à un pourcentage plus bas que celui indiqué.



Attrit s'applique aux unités terrestres. Pour obtenir les points, l'équipe doit détruire un certain pourcentage du nombre de véhicules et de personnel de l'unité.

Intercepter ne s'applique qu'à une patrouille spécifique. Pour obtenir les points, le nombre d'avions spécifié doit être abattu.

6. Entrez le nombre de points à attribuer lorsque la condition de victoire est remplie. Si la valeur est négative, l'équipe perd des points.

Vous pouvez également ajouter des conditions de victoire en cliquant directement sur les cibles de la carte à l'aide du bouton droit de la souris et en sélectionnant « Ajouter condition de victoire » dans le menu contextuel.

ENREGISTRER ET RESTAURER

Pour enregistrer un engagement, cliquez sur l'option Enregistrer à gauche de l'écran. Vous pouvez enregistrer votre engagement à tout moment. Les sorties et les engagements de l'Engagement tactique sont enregistrés dans le dossier \CAMPAIGN\SAVE du dossier par défaut de *Falcon 4.0* et portent l'extension .TAC.

Cliquez sur le bouton Restaurer à gauche de l'écran pour charger le dernier enregistrement de l'engagement tactique que vous modifiez.

QUITTER UN ENGAGEMENT TACTIQUE

Vous disposez des mêmes choix lorsque vous jouez une mission en Engagement tactique que lorsqu'il s'agit d'une mission Campagne. Appuyez sur **ECHAP**, puis sélectionnez l'une des trois options ci-dessous :

Terminer mission Sélectionnez Terminer mission pour quitter la patrouille et revenir à l'écran de Planification de mission. Vos succès et vos échecs seront comptés pour votre équipe.

Abandonner mission Sélectionnez Abandonner mission pour quitter la mission et revenir à l'engagement tactique comme si vous ne l'aviez jamais jouée.

Reprendre mission Sélectionnez Reprendre mission pour reprendre la mission.

