

*CHAPITRE*

16



***CONFIGURATION***

Vu que *Falcon 4.0* est un simulateur de vol militaire complexe et très détaillé, il comprend une large gamme d'options de configuration.

Pour accéder à l'écran de configuration, cliquez sur Configuration dans le menu principal. La fenêtre de configuration contient quatre onglets : Simulation, Graphiques, Son et Contrôleurs. En bas de cette fenêtre se trouvent trois boutons et le nom du pilote auquel s'appliquent ces paramètres. Le journal pouvant contenir plusieurs pilotes, chacun d'eux peut posséder des paramètres qui lui sont propres. Cliquez sur le nom situé après « Paramètres pour : » pour afficher le journal et sélectionner le pilote de votre choix.

Cliquez sur Appliquer pour enregistrer les paramètres définis pour le pilote sélectionné dans la fenêtre de configuration. Cliquez sur Annuler pour fermer la fenêtre de configuration et ignorer les modifications apportées (si vous n'avez pas cliqué sur le bouton Appliquer). Cliquez sur OK pour valider tous les changements et fermer la fenêtre de configuration.

## SIMULATION



## NIVEAU DE DIFFICULTE

Sélectionnez le niveau de difficulté dans la liste déroulante. Les options disponibles sont : As, Vétéran, Bleu, Cadet et Recrue. Lorsque vous sélectionnez un niveau de difficulté, les paramètres de jeu correspondant à ce niveau sont automatiquement sélectionnés. D'autres paramètres changent également en fonction du niveau de difficulté sélectionné. Vous pourrez les modifier ultérieurement.



## REALISME

Le paramètre Réalisme définit le niveau de réalisme de la simulation. Ce paramètre peut être réglé sur une valeur comprise entre 100 (niveau le plus élevé) et 0 (niveau le plus bas). Cette valeur est calculée automatiquement en fonction des autres paramètres de la simulation. Le Réalisme est utilisé comme multiplicateur pour le calcul de votre score dans Action instantanée. Il permet également de calculer votre Evaluation qui figure dans le journal.

Si vous modifiez les paramètres énumérés ci-dessous (à l'exception de Désactiver nuages et Mire), vous modifiez également le niveau de réalisme de la simulation.

## MODELE DE VOL

Vous avez le choix entre deux modèles de vol : Précis ou Simplifié. Le paramètre Précis simule le vrai modèle de vol du F-16, y compris les décrochages et les vrilles à plat. L'option Simplifié réduit les forces de traînée et vous accorde une plus grande marge d'erreur à faible vitesse. De plus, votre avion perd moins d'énergie durant les virages, ce qui vous permet de mieux accélérer. Enfin, l'atterrissage est plus facile en mode Simplifié.

## AVIONIQUE

Les trois modes disponibles sont : Facile, Simplifié et Réaliste. Le paramètre Avionique s'applique essentiellement au radar, mais il influe également sur la VTH et les écrans multifonctions. Lorsque l'option Facile est sélectionnée, le radar indique en permanence tous les avions qui se trouvent à sa portée. En mode Simplifié, le radar n'affiche que les avions se trouvant en face de vous, presque comme le vrai radar. En mode Réaliste, le radar simule le vrai radar AN/APG-68 et ses sous-modes. Pour plus de détails concernant l'avionique du F-16, consultez le **Chapitre 18 : La VTH** et le **Chapitre 21 : Radar**.

## EFFETS ARMES

Trois options sont à votre disposition : Précis, Amélioré ou Exagéré. Lorsque l'option Exagéré est sélectionnée, votre tir n'a pas besoin d'être très précis car le rayon de destruction des armes et l'ampleur des dégâts occasionnés sont exagérés. En mode Amélioré, vous devez faire preuve de plus de précision. Le rayon de destruction augmente mais pas autant qu'en mode Exagéré. En mode Précis, vous devez viser la cible avec précision pour l'abattre. Le rayon de destruction et les dégâts occasionnés sont réalistes quelle que soit l'arme utilisée.

## PILOTE AUTOMATIQUE

Sélectionnez l'un des trois paramètres disponibles : 3 axes, Pt. de passage ou Combat. Si vous choisissez 3 axes,

le pilote automatique se charge de maintenir l'appareil en vol droit et en palier, quels que soient le cap et l'altitude de votre avion au moment où vous activez le pilote automatique. Cette option est la plus réaliste. En mode Pt. de passage, votre F-16 rejoint automatiquement le point de passage courant. Si vous modifiez votre point de passage durant le vol en mode Pt. de passage, le pilote automatique dirige votre avion vers le nouveau point de passage. Si le pilote automatique est

réglé sur Combat, le F-16 exécutera des manœuvres de combat tout seul. Il évite les attaquants et vous place en position de tir pour abattre les avions ennemis. En mode Combat, le F-16 fera feu automatiquement s'il pense pouvoir atteindre une cible. De plus, le pilote automatique se chargera lui-même de faire le plein dès que vous en faites la demande au ravitailleur.

## RAVITAILLEMENT EN VOL

Pour effectuer un ravitaillement en vol, il est nécessaire de contrôler avec précision la vitesse et la direction. Le degré de précision pouvant varier considérablement en fonction du joystick utilisé, vous disposez de trois options : Réaliste, Simplifié et Facile.

En mode Réaliste, vous devez manœuvrer vous-même pour vous mettre en position, et le ravitaillement prend beaucoup de temps (environ une minute). Une fois reliée à l'avion-ravitailleur, la perche de ravitaillement stabilise l'avion dans la position adéquate.

En mode Simplifié, votre position par rapport à la perche requiert moins de précision. Il vous suffit de vous placer à environ 50 pieds au-dessous de l'avion-ravitailleur à une vitesse d'approche inférieure à 5 nœuds, en respectant une direction, une inclinaison longitudinale et une attitude adéquates. Le ravitaillement prend moins de temps (environ 30 secondes).

En mode Facile, la perche de ravitaillement ne vous pose pratiquement aucun problème. Il vous suffit de vous placer à 100 pieds et à une vitesse d'approche de 75 nœuds pour que la perche vous agrippe. Le délai de manœuvre n'est que de 15 secondes environ.

## VERROUILLAGE

En mode Verrouillage, votre vue change automatiquement pendant que vous poursuivez une cible. Cette option s'applique aux modes Vue verrouillée et Champ de vision élargi. Trois options de verrouillage sont à votre disposition : Réaliste, Amélioré et Désactivé.

En mode verrouillage Réaliste, vous ne pouvez verrouiller que les cibles à portée visuelles se trouvant dans votre champ de vision actuel de 60°. Lorsque vous appuyez sur la touche de verrouillage ou de champ de vision élargi (touche [4] ou [5]), une zone de désignation de cible jaune apparaît autour de la cible dans la vue courante. Une seconde après que vous avez appuyé sur la touche, la vue actuelle verrouille la dernière cible sélectionnée et la zone de désignation de cible devient rouge. Le verrouillage est perdu si la vue de la cible est gênée par le cockpit et que la cible ne réapparaît pas au bout de quatre secondes ou si elle sort de la portée visuelle (environ 8 nm).

En mode Amélioré, vous pouvez verrouiller toutes les cibles évoluant autour de votre avion. A chaque fois que vous appuyez sur [4] or [5], la zone de désignation de cible passe à la menace suivante. Cependant, les menaces peuvent provenir de n'importe quelle direction et non pas uniquement de votre champ de vision actuel.

Si vous préférez ne pas utiliser l'option de verrouillage, sélectionnez « Désactivé ».

Pour de plus amples informations sur le verrouillage, consultez le **Chapitre 22 : Vues**.



## INVULNERABILITE

Cette option vous rend invulnérable quels que soient les dommages subis et même si votre avion s'écrase. Lorsque cette option est activée, le degré de réalisme est considérablement réduit.

## CARBURANT ILLIMITE

Lorsque la case Carburant illimité est cochée, vous n'êtes jamais à court de carburant. Si cette option est désactivée, vous disposez d'une réserve de carburant standard.

## PAILLETES ET LEURRES THERMIQUES ILLIMITES

Lorsque l'option Paillettes et leurres thermiques illimités est activée, vous disposez d'une réserve illimitée de paillettes et de leurres thermiques. Lorsque cette option n'est pas cochée, vous disposez d'une charge spécifique de 60 paquets de paillettes et 30 leurres thermiques.

## PAS DE COLLISIONS

Lorsque cette option est cochée, vous pouvez percuter n'importe quel obstacle (mis à part le sol), sans y laisser votre peau. Dans le cas contraire, la détection des collisions est activée et vous vous écrasez si vous entrez en collision avec d'autres avions, des bâtiments, des pilotes parachutés, etc...

## PAS DE VOILE NOIR

Si l'option Pas de voile noir est désactivée, vous subissez les effets de la force d'accélération lorsque vous tirez ou poussez le manche. Si vous produisez des forces g, votre champ de vision rétrécit jusqu'à ce que vous succombiez à la GLOC (perte de conscience due à la gravité). Si vous produisez des forces g négatives, vous faites éclater les minuscules vaisseaux sanguins de vos yeux et votre vue se brouille. Si l'option Pas de voile noir est activée, la force d'accélération ne produit aucun effet sur votre vision, mais ses effets sur votre avion restent inchangés. Pour plus d'informations sur le voile noir, consultez le **Chapitre 25 : Aérodynamique et facteurs de charge**.

## ETIQUETTES

Lorsque cette option est cochée, chaque objet militaire (avions, unité au sol, navires) est accompagné d'une étiquette. Cette dernière flotte juste au-dessus de l'objet, ce qui vous permet de l'identifier. Lorsque cette option est désactivée, les étiquettes n'apparaissent pas. Pour plus d'informations sur les étiquettes, consultez le **Chapitre 22 : Vues**.

## DESACTIVER NUAGES

Cochez la case Désactiver nuages, pour faire disparaître les nuages. Nous vous recommandons de désactiver les nuages, à moins que votre accélérateur graphique 3D n'ait au moins 4 Mo de mémoire pour les textures.

## APPELS RADIO AVEC MIRE

Lorsque cette option est activée, toutes les informations radio que vous recevez sont situées par rapport à une position prédéfinie appelée mire. La mire est située à Kaesong, en Corée du Nord. Ces informations apparaissent sur votre radar et sur votre HSI. Si cette case n'est pas cochée, les appels radio calculent la position de la mire par rapport à votre avion. Pour de plus amples informations sur la notion de mire, consultez le **Chapitre 21 : Radar**.

## TAILLE DU FICHIER IMCA

Cette option indique la taille maximale en méga-octets de votre enregistrement IMCA. L'IMCA permet d'enregistrer toutes les informations de vol au cours d'une mission. Lorsque la taille du fichier est excédée, l'IMCA commence à enregistrer sur une nouvelle bande. Vous pouvez définir la taille maximale en méga-octets du fichier IMCA. Ce dernier utilise environ 200 Ko par minute.

## GRAPHIQUES

La section Graphiques vous permet de configurer votre carte vidéo et de contrôler le niveau de détail des graphiques de la simulation. Ce paramètre influe essentiellement sur les performances générales de votre ordinateur. Plus le niveau de détail est élevé, plus les graphismes sont nets, mais plus la performance du jeu risque d'en souffrir. Réglez le niveau de détail afin de trouver un juste équilibre entre réalisme visuel et performances.



En regard des cases à cocher se trouvent plusieurs barres coulissantes qui permettent de contrôler le niveau de détail des graphiques. Si vous déplacez une barre coulissante vers la gauche, vous obtenez un bon débit de trames mais des graphismes moins détaillés ; si vous la déplacez vers la droite, vous obtenez de meilleurs graphismes mais un débit de trames plus faible.

Pour obtenir un aperçu des résultats de vos sélections, cochez la case Aperçu. Pour modifier l'affichage de la fenêtre Aperçu, maintenez le bouton de votre joystick enfoncé et déplacez le manche.



## PILOTE VIDEO

Les pilotes vidéo correspondant à la carte vidéo dont vous disposez sont affichés dans la liste. Par exemple, si vous êtes équipé d'un accélérateur graphique 3D Voodoo, les options disponibles dans la liste sont Direct3D, Glide, Software, etc. Si vous n'êtes pas équipé d'une carte d'accélération de ce type, seule l'option Software s'affiche. Assurez-vous que vos pilotes vidéo sont récents en consultant le site Web du fabricant de votre carte. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous au fichier Readme.

## CARTE VIDEO

Cette liste déroulante affiche la carte vidéo utilisée par votre système. Si vous êtes équipé d'un accélérateur graphique 3D, sélectionnez-le dans la liste. Dans le cas contraire, sélectionnez Afficher. Pour de plus amples informations sur la compatibilité de cartes vidéo spécifiques, consultez le fichier Readme.

## RESOLUTION

Choisissez une résolution graphique pour la simulation.

## OBJETS TEXTURES

Dans *Falcon 4.0*, chaque objet possède une texture détaillée, « peinte » sur l'objet lorsqu'il s'affiche. Si vous désactivez l'option Objets texturés, cette texture n'apparaît pas. Le niveau de détail des objets sera inférieur, mais les performances seront supérieures.

## LISSAGE DES TEXTURES

L'option Lissage des textures lisse la texture du sol, ce qui lui donne une apparence plus réaliste. Nous vous recommandons de n'utiliser cette option que si vous disposez d'une carte d'accélération graphique 3D ou d'un Pentium MMX ; dans le cas contraire, les performances risquent d'être considérablement réduites.

## TRANSPARENCE

L'option Transparence fait apparaître une fumée transparente lorsque vous lancez un missile ou abattez un avion. Pour l'utiliser, un accélérateur graphique n'est pas indispensable mais reste toutefois fortement recommandé.

## OMBRES DE GOURAUD

Cette option projette une ombre sur les couleurs du terrain et sur l'eau. Si la barre coulissante Textures du terrain est réglée sur l'extrémité droite, cette option est désactivée.

## BRUME

L'option Brume ajoute une ligne de brume à l'horizon, créant ainsi un effet de profondeur réaliste. Cette option contrôle également le brouillard au sol.



## TEXTURES DU TERRAIN

Lorsque vous faites glisser cette barre vers la droite, vous activez l'option Textures du terrain. Plus vous déplacez la barre vers la droite, plus la texture du terrain est étalée. Lorsque vous faites glisser la barre vers la gauche, la texture du terrain rétrécit. Lorsque la barre se trouve à l'extrême gauche, la texture est désactivée.

## DETAILS DU TERRAIN

La barre coulissante Détails du terrain contrôle l'étendue du terrain affiché et le niveau de détail de la surface la plus proche. Lorsque vous faites glisser la barre vers la droite, le terrain affiché est plus étendu. Vous évitez ainsi d'être surpris par des montagnes « surgissant » soudain sur l'écran. Le niveau de détail du terrain le plus proche est également accru.

## DETAILS DES OBJETS

Le niveau de détail des objets qui apparaissent à l'écran dépend de leur distance par rapport à votre appareil. Lorsque vous faites glisser la barre vers la gauche, vous ne distinguez nettement les détails d'un objet que s'il est très proche de vous. Lorsque vous déplacez la barre coulissante vers la droite, même les objets lointains ont un niveau de détail élevé.

## DENSITE DES OBJETS

Lorsque vous déplacez la barre Densité des objets vers la droite, vous augmentez le nombre d'objets au sol. Ceci s'applique notamment aux zones d'habitation. Lorsque vous déplacez la barre vers la gauche, le nombre d'objets au sol diminue. Lorsque la barre coulissante est placée à l'extrême gauche, seuls les bâtiments les plus importants apparaissent. Cette option influe considérablement sur le débit trame, en particulier en Campagne.

## BULLE DU JOUEUR

La bulle du joueur est la zone qui vous entoure et dans laquelle des objets groupés sont séparés sous la forme d'objets individuels. En dehors de cette zone, les objets (une division de chars, par exemple) sont groupés et vous pouvez agir sur eux comme s'il s'agissait d'un seul objet. Plus la bulle du joueur est grande, plus le nombre d'objets individuels sur lesquels vous pouvez agir est important, mais plus la mémoire de votre ordinateur est sollicitée. Cette option influe considérablement sur le débit trame, en particulier en Campagne.

## TAILLE DES VEHICULES

Lorsque la barre coulissante Taille des véhicules est placée à l'extrême gauche, les objets s'affichent en taille réelle. Lorsque vous déplacez la barre vers la droite, la taille des objets augmente. Certains véhicules étant difficiles à identifier au sol lorsque vous survolez une zone, vous pouvez utiliser cette option pour augmenter leur taille, ce qui vous permettra de les détecter plus facilement. Cette option s'applique également aux avions et aux missiles en vol. Lorsque vous augmentez la taille des véhicules, ils semblent se déplacer plus lentement.





## EFFETS SPECIAUX

La barre coulissante Effets spéciaux contrôle certains aspects des effets graphiques de la simulation : leur nombre, leur niveau de détail et leur durée d'affichage à l'écran. Les effets spéciaux disponibles sont le feu, les explosions, la fumée, les nuages de poussière, etc.

## AUXILIAIRES DE VERRIERE

La liste Auxiliaires de verrière regroupe quatre options. Si vous sélectionnez Ligne de vol, vous verrez des flèches sur votre cockpit lorsque vous êtes en vue Cockpit 2-D, Cockpit virtuel ou Verrouillée. Cette option vous donne un cadre de référence lorsque vous regardez à travers la VTH. Les flèches sont dirigées vers l'avant du cockpit (trois flèches à l'arrière, deux au milieu et une à l'avant). Ainsi, vous savez toujours où se trouve le nez de votre F-16. Sans ces flèches, vous ne verriez que le ciel sans pouvoir vous orienter.

Lorsque vous sélectionnez l'option Réflexion, votre cockpit reflète la lumière de manière réaliste, créant ainsi une interférence visuelle. Nous vous recommandons de n'utiliser cette option que si vous êtes équipé d'une carte d'accélération 3D.

Lorsque vous sélectionnez les deux options ci-dessus, la ligne de vol et la réflexion sont activées simultanément. Si vous n'en sélectionnez aucune, ces deux éléments restent invisibles.

Si votre accélérateur graphique 3D ne dispose que de 4 Mo de mémoire pour les textures, nous vous recommandons de choisir soit réflexions de verrière soit ligne de vol, mais pas les deux.

## DEFAUTS

Le bouton Défauts, situé sous la fenêtre Aperçu règle les graphismes par défaut. Si vous effectuez des modifications et que, par la suite, vous cliquez sur ce bouton, vous restaurez les paramètres par défaut des graphismes.

## PARAMETRES GRAPHIQUES RECOMMANDES

En dessous, vous verrez deux tableaux affichant les paramètres que nous recommandons pour la configuration de votre système. Ces paramètres vous permettront d'obtenir un bon équilibre entre le débit de trames et la qualité graphique. Le débit de trames dépend non seulement de votre processeur mais aussi de la quantité de RAM dont vous disposez ainsi que de votre carte vidéo (qui, elle-même, dépend du chipset vidéo et de la mémoire).

Le premier tableau vous concerne si vous ne disposez pas d'un accélérateur graphique 3D. Si vous avez un accélérateur graphique 3D (du type Direct3D ou Voodoo), consultez le second tableau.

## SANS CARTE ACCELERATRICE 3-D

Unité centrale	Pentium 16 MHz	Pentium 200 MHz	Pentium 233 MHz	Pentium II 266 MHz	Pentium II 333 MHz	Pentium II 450 MHz
Résolution	640 x 480	640 x 480	640 x 480	640 x 480	800 x 600	800 x 600
Désactiver les nuages	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Objets texturés	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Lissage des textures*	Non	Non	Non	Non	Non	Off
Transparence	Non	Non	Non	Non	Non	Non
Ombres de Gouraud	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui
Brume	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui
Textures du terrain	1	1	1	2	2	4
Détails du terrain	1	2	2	4	4	6
Détails des objets	1	2	2	4	4	5
Densité des objets	1	2	3	3	3	5
Bulle du joueur	1	1	1	3	3	4
Effets spéciaux	1	2	2	4	4	5
Auxiliaires de verrière	Ligne de vol	Ligne de vol	Ligne de vol	Les deux	Les deux	Les deux

\*Compatible avec les systèmes Pentium MMX

## SANS CARTE ACCELERATRICE 3-D

Unité centrale	Pentium 16 MHz	Pentium 200 MHz	Pentium 233 MHz	Pentium II 266 MHz	Pentium II 333 MHz	Pentium II 450 MHz
Résolution	640 x 480	640 x 480	640 x 480	640 x 480	800 x 600	800 x 600
Désactiver les nuages	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Objets texturés	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Lissage des textures*	Non	Non	Non	Non	Non	Off
Transparence	Non	Non	Non	Non	Non	Non
Ombres de Gouraud	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui
Brume	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui
Textures du terrain	1	1	1	2	2	4
Détails du terrain	1	2	2	4	4	6
Détails des objets	1	2	2	4	4	5
Densité des objets	1	2	3	3	3	5
Bulle du joueur	1	1	1	3	3	4
Effets spéciaux	1	2	2	4	4	5
Auxiliaires de verrière	Ligne de vol	Ligne de vol	Ligne de vol	Les deux	Les deux	Les deux

## SON

Le pilote du F-16 est soumis à un véritable bombardement de sons et de bruits. Utilisez le paramètre Son pour en régler le volume.

Une barre de réglage du volume et un bouton de test sont associés à chacun des éléments suivants. Cliquez sur le bouton de test pour entendre le son, puis réglez le volume à votre convenance à l'aide de la barre coulissante. Vous pouvez activer plusieurs sons simultanément.



<b>Moteur</b>	Bruit du moteur de l'avion.
<b>Sidewinder</b>	Le « grondement » du missile lorsqu'il se verrouille à une source de chaleur.
<b>RWR</b>	Sons émis par le détecteur d'émissions radar qui vous signalent que votre appareil a été verrouillé par une unité radar ennemie. Vous pouvez écouter les sons émis par les radars dans la section Référence tactique de <i>Falcon 4.0</i> .
<b>Cockpit</b>	Sons du système de messagerie vocale, signaux d'alerte, etc.
<b>Autres comms</b>	Autres communications externes à votre patrouille.
<b>Comms patrouille</b>	Communications de et vers votre patrouille.
<b>Effets sonores</b>	Effets sonores de base tels que les explosions de missiles et d'avions s'écrasant au sol.

Aucun bouton de test n'est disponible pour les deux options ci-après.

**Sons de l'interface** Réactions de l'interface utilisateur du jeu.

**Musique** Musique du jeu.

Vous pouvez enfin contrôler le volume d'ensemble du jeu à l'aide de la barre coulissante principale.

## CONTROLEURS

Cette section vous permet de configurer votre joystick et de modifier la correspondance des touches du clavier.

### CONTROLEURS DE JEU

#### Joystick

Avant de commencer à jouer, vous devez calibrer votre joystick, la manette des gaz et les pédales de la gouverne dans la fenêtre Contrôleurs de jeu du Panneau de configuration de Windows 95. Ces éléments doivent être installés et reconnus par

Windows 95 pour être utilisés dans *Falcon 4.0*. Reportez-vous au **Manuel du cadet** pour de plus



amples informations. Si plusieurs joysticks sont connectés à votre ordinateur, sélectionnez celui que vous souhaitez utiliser dans *Falcon 4.0* depuis la liste déroulante de cet écran.

Pour vérifier que votre joystick, la manette des gaz et les pédales de la gouverne fonctionnent, déplacez-les et observez les graphiques de cet écran. Lorsque vous bougez le joystick, la balle située à l'intérieur du carré se déplace en conséquence. Les deux barres situées à droite du carré du joystick indiquent les mouvements de la manette des gaz et des pédales. La manette des gaz se trouve à gauche et les pédales de la gouverne à droite. Si l'une des barres apparaît en gris, cela indique que le programme n'a pas détecté le contrôleur correspondant (manette des gaz ou pédales de la gouverne).

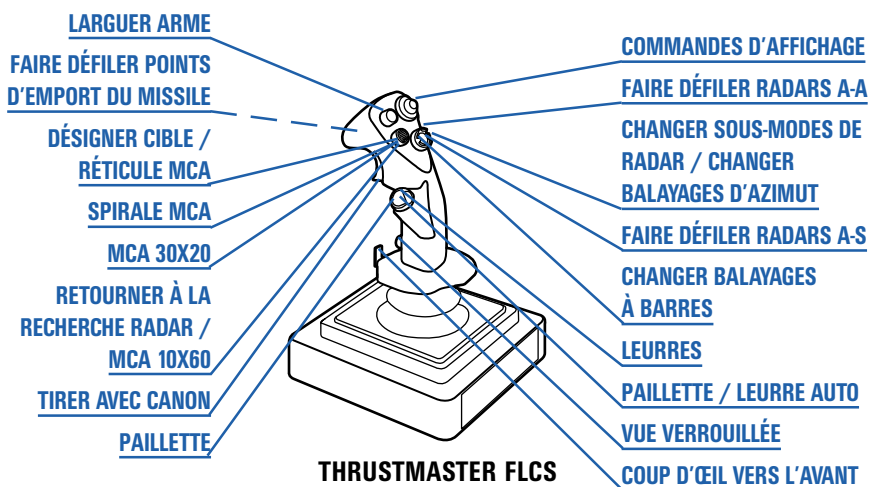
Si votre joystick est équipé d'un champignon numérique, un graphique apparaît au-dessus des barres de la manette et des pédales. Ce graphique vous permet de vérifier les mouvements du champignon. Windows 95 ne reconnaît pas le champignon de certains joysticks de modèle ancien (ThrustMaster FLCS, par exemple). Par conséquent, celui-ci n'apparaîtra pas sur l'écran des contrôleurs.

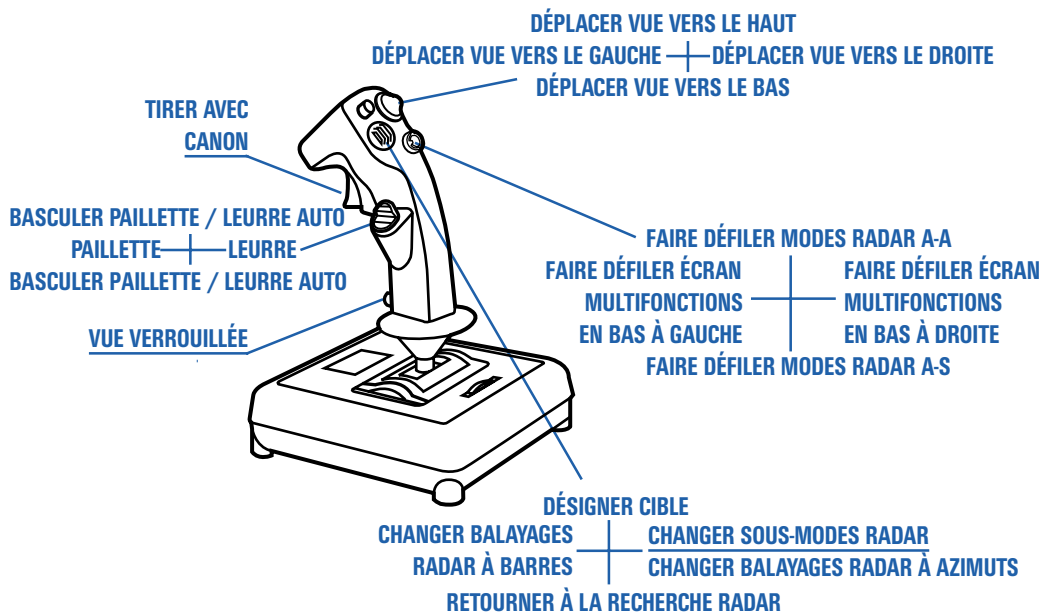
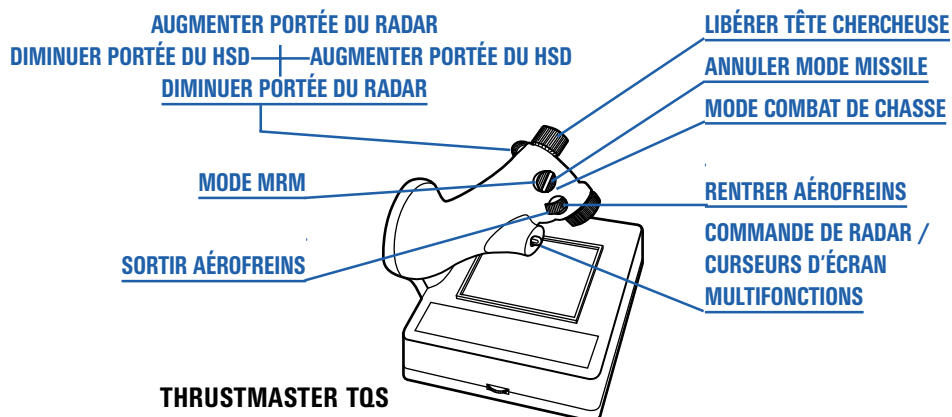
Pour centrer votre joystick, relâchez le manche et appuyez sur le bouton Centrer.

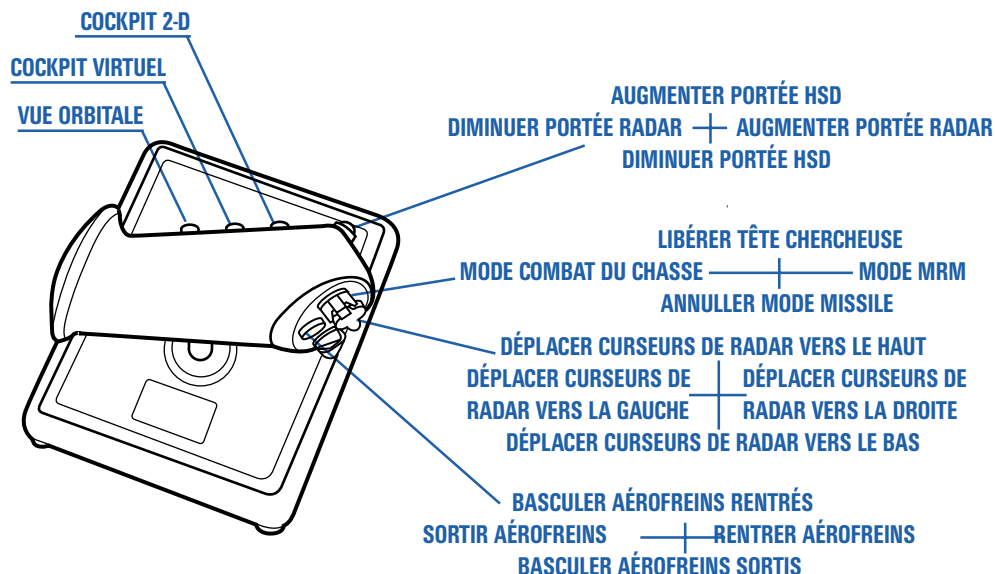
Vous pouvez également tester les boutons de votre joystick en appuyant dessus lorsque l'écran Contrôleurs est affiché. Les voyants de la zone des boutons du joystick s'allument. Les boutons de certains joysticks ne sont pas tous associés à des signaux. Certains sont parfois associés à des touches. Dans ce cas, les voyants des boutons ne s'allument pas tous. La touche associée au bouton apparaît dans la zone de correspondance des touches du clavier (décrite ci-après).

## CONFIGURATIONS JOYSTICK

Nous fournissons des configurations pour des joysticks spécifiques. Les fichiers joystick se trouvent dans le répertoire \JOYSTICK de *Falcon 4.0*.







### CH PRO THROTTLE

Si votre joystick ne fait pas partie de la liste, consultez le fichier Readme et [www.falcon4.com](http://www.falcon4.com).

## CORRESPONDANCE DES TOUCHES DU CLAVIER

Dans *Falcon 4.0*, vous utilisez énormément de touches. Bien que chaque fonction corresponde, par défaut, à une touche spécifique, vous pouvez modifier cette correspondance, si vous le souhaitez.

La zone de correspondance des touches du clavier comporte deux colonnes de texte. La colonne de gauche indique la touche associée à la commande et la colonne de droite contient la description de la fonction remplie par cette touche. Utilisez les deux boutons du bas pour enregistrer et charger les fichiers de correspondance de touches. Par ailleurs, depuis l'écran de configuration des contrôleurs, vous pouvez appuyer sur n'importe quelle touche ou bouton du joystick pour afficher la touche de commande correspondante et sa description. En appuyant sur une touche, vous passez également à cette commande dans la liste des correspondances.

Les touches de la liste sont classées d'après leur fonction. Les touches blanches sont les touches individuelles (**MAJ**, **Ctrl** et **Alt**, par exemple). La correspondance des touches blanches peut être modifiée. Les touches sur fond bleu clair (telles que **A** pour l'AWACS) ne peuvent être modifiées.

Pour modifier une correspondance, sélectionnez la fonction à laquelle vous voulez associer la touche et cliquez sur la touche actuellement associée à cette fonction. Le nom de la touche apparaît en bleu. Appuyez ensuite sur la touche du clavier que vous souhaitez associer à cette fonction et elle remplacera l'ancienne.



Par exemple, si vous souhaitez modifier la touche associée à la vue Orbite de [0] à [5] (qui est la touche correspondant à la vue Champ de vision élargi), appuyez sur [0] pour sélectionner la touche de commande de la vue Orbite. Cliquez sur « 0 ». La touche apparaît en bleu. Appuyez ensuite sur [5]. Le [5] remplace le [0] et la correspondance de la vue Champ de vision élargi ([5] auparavant) devient « Aucune fonction désignée ». Une fonction ne peut être associée qu'à une seule touche. Vous pouvez de même modifier les fonctions associées aux boutons du joystick ou à la manette des gaz (y compris le champignon).

Une fois les modifications terminées, vous pouvez les enregistrer dans un fichier. Pour ce faire, utilisez le bouton Enregistrer situé sous la zone de configuration des touches.

Pour charger un fichier de correspondance de touches précédemment enregistré, cliquez sur Charger. La liste des fichiers de correspondance de touches précédemment enregistrés apparaît. Sélectionnez celui qui vous intéresse et cliquez sur Charger.

Appuyez sur OK pour enregistrer les modifications apportées. Le fichier ouvert est mis à jour en conséquence. Si vous enregistrez et créez un nouveau fichier, ce nouveau fichier sera associé au pilote courant.