

2^{EME} PARTIE : **MODULES PRINCIPAUX**

CHAPITRE 9 : ACTION INSTANTANÉE
CHAPITRE 10 : COMBAT DE CHASSE
CHAPITRE 11 : ENGAGEMENT TACTIQUE
CHAPITRE 12 : CAMPAGNE
CHAPITRE 13 : JOURNAL
CHAPITRE 14 : IMCA
CHAPITRE 15 : REFERENCE TACTIQUE
CHAPITRE 16 : CONFIGURATION

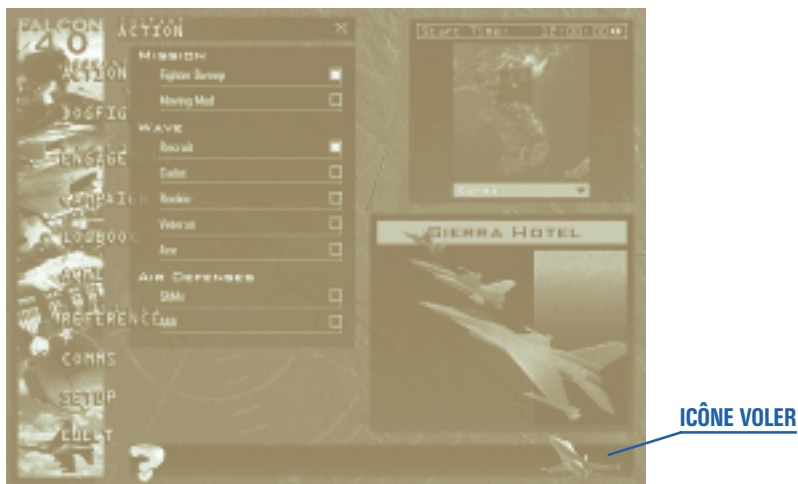
CHAPITRE

9



ACTION INSTANTANÉE

Action instantanée est l'option à utiliser lorsque vous souhaitez commencer à voler et à vous battre sans attendre. Pour y accéder, cliquez sur Action Instantanée dans le menu à gauche de l'écran. L'écran d'Action instantanée est divisé en trois parties : la zone des options, la carte et l'écran Sierra Hotel. Après avoir choisi vos options, cliquez sur l'icône Voler, en bas et à droite de l'écran, pour décoller.



OPTIONS D'ACTION INSTANTANEE

Utilisez la zone des options d'Action instantanée pour personnaliser le jeu. Vous pouvez aussi utiliser les options de réglage principales pour le personnaliser.



MISSION

Les options de mission vous permettent de choisir entre une mission principalement air-air ou avec des cibles au sol. Sélectionnez « Sweep de chasseurs » pour affronter de nombreuses menaces aériennes. Choisissez Terre mouvante si vous souhaitez avoir plus de cibles au sol. La nature de l'armement que votre appareil emportera dépendra de la mission que vous sélectionnerez.

VAGUE

Les paramètres de cette option (Recrue, Cadet, Bleu, Vétéran or As) déterminent le niveau de l'opposition. Plus le niveau de l'ennemi est élevé, plus il sera intelligent, rapide et efficace. Ces paramètres s'appliquent aux cibles aériennes et au sol. Aux niveaux les plus faciles, les avions de transport sont relativement plus nombreux et les chasseurs rares, tandis qu'aux niveaux les plus difficiles, les avions de chasse prédominent et vous rencontrerez moins d'appareils à armement léger.

DEFENSES ANTI-AERIENNES

La plupart des pays n'aiment pas que les avions hostiles violent leur espace aérien. C'est pourquoi, ils prévoient un comité d'accueil. Action instantanée regroupe deux types de menaces sol-air : les SAM (missiles sol-air) et l'AAA (artillerie antiaérienne).

CARTE

Vous pouvez choisir n'importe quelle zone de la péninsule coréenne pour votre combat en Action instantanée. Cliquez à l'intérieur de la case grise et placez-la sur un endroit de la carte. Votre avion sera ainsi placé à cet endroit au début du combat. Vous pouvez fixer l'heure de départ en cliquant sur l'horloge puis en utilisant les icônes flèches. Vous pouvez choisir de décoller le jour ou la nuit.

FIN DE LA MISSION

Dans Action instantanée, vous pilotez et combattez jusqu'à ce que vous décidiez d'abandonner, d'atterrir, de vous éjecter ou que vous soyez abattu. Vos ennemis sont impitoyables et en nombre illimité. Si vous êtes abattu, la mission d'action instantanée s'arrête automatiquement. Vous pouvez aussi y mettre un terme à tout moment en appuyant sur la touche **ECHAP.**

Lorsque la mission d'Action instantanée est terminée, vous retournez automatiquement à l'écran principal d'Action instantanée. Si vous avez la chance d'avoir marqué suffisamment de points pour aller à l'écran Sierra Hotel (le fin du fin), votre nom sera ajouté à la liste.



La fenêtre compte-rendu s'affiche alors. La liste des événements répertorie toutes les armes qui ont été utilisées par votre avion et par l'ennemi, ainsi que leur effet et le nombre de fois que vous vous êtes écrasé au sol.

A côté de la liste des événements se trouve la liste des scores. Votre score dépend du nombre de cibles abattues ou détruites, avec un coefficient multiplicateur déterminé par votre réglage de réalisme. Des points sont soustraits de votre score lorsque vous épuisez vos munitions (sauf les canons dont le nombre est illimité). Votre score diminue chaque fois que vous larguez une bombe ou lancez un missile qui n'atteint pas sa cible. Si vous ratez trop de cibles, vous risquez même d'avoir un score négatif. Les objectifs ennemis que vous avez détruits sont affichés dans la boîte supérieure droite. Au-dessous de cette boîte sont répertoriées toutes les munitions que vous avez utilisées.

