

CHAPITRE

10



COMBAT DE

CHASSE

Le module Combat de chasse vous permet d'affronter d'autres avions en face-à-face. Jusqu'à quatre équipes (pilotes humains ou pilotes contrôlés par l'ordinateur, dans n'importe quelle combinaison) peuvent participer à l'action. Pour accéder au module Combat de chasse, cliquez sur Combat de chasse dans le menu principal.

DEMARRAGE

1. Pour jouer seul en mode Combat de chasse, cliquez sur l'onglet Enregistré.
2. Cliquez sur Furball, Match en équipe ou Furball en équipe ou choisissez une configuration que vous avez préalablement créée. Reportez-vous aux paragraphes qui suivent pour de plus amples informations.
3. Cliquez sur le bouton Engager en bas à droite pour continuer.

Si vous voulez faire une partie Combat de chasse en mode multijoueurs, consultez le **Manuel des communications** pour plus d'informations.



**BOUTON
ENGAGER**

CONFIGURATION D'UN COMBAT DE CHASSE

Il existe trois types de combat de chasse : Furball, Furball en équipe et Match en équipe. Sous chacune de ces options sont affichés les avions et les équipes prenant part au combat. Chaque icône d'avion est identifiée par un nom de patrouille, au-dessous duquel sont indiqués son numéro et son type. Cliquez sur le symbole « + » pour afficher chaque avion qui compose la patrouille, l'insigne du pilote et une évaluation.



FURBALL

En mode Furball, vous êtes seul contre tous. Votre score dépend du nombre d'avions que vous abattez. Vous obtenez un point pour chaque avion que vous descendez, mais vous perdez un point à chaque fois que vous vous écrasez au sol ou que vous vous éjectez sans avoir subi de dégâts. Pour configurer une partie en mode Furball, définissez le nombre de points nécessaires pour l'emporter à l'aide de la barre coulissante Points. Lorsqu'un joueur atteint ce nombre, il est déclaré vainqueur du Furball. Si la barre coulissante est réglée sur Illimité (extrême-droite), le Furball ne se terminera que lorsque tous les participants auront quitté la partie.

Lorsque vous entamez une partie Furball, les avions sont tous espacés et déployés près de la position de départ. Si vous vous faites tuer ou si vous vous éjectez, vous êtes automatiquement « ressuscité » et vous réintégrez le combat avec une nouvelle cargaison d'armes, et ce, jusqu'à ce que vous atteigniez le nombre de points requis ou que vous appuyiez sur ECHAP puis sur [E] pour quitter le combat de chasse.

Une fois qu'un joueur humain ou un pilote contrôlé par l'ordinateur atteint le nombre de points requis pour remporter le Furball, vous retournez à l'écran Combat de chasse. La liste des événements répertorie tous les événements qui se sont déroulés au cours de l'action et les scores des différents joueurs. Le tableau de marque comprend le nom du pilote, son score, le nombre d'avions qu'il a abattus et le nombre de fois qu'il a été tué.

Configuration d'une partie en mode Furball

Pour configurer des pilotes contrôlés par l'ordinateur en mode Furball, cliquez sur l'icône Ajouter avion pour afficher la boîte de dialogue Ajouter patrouille.

Sélectionnez le type d'avion, le niveau technique du pilote et les insignes (couleurs) de la nouvelle patrouille. Vous pouvez aussi ajouter un avion en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la zone vierge de la liste des pilotes (vous affichez ainsi un menu contextuel contenant les options insigne, niveau technique et type d'avion). Vous pouvez enfin modifier le type d'appareil d'une patrouille en cliquant directement avec le bouton droit de la souris sur l'icône de l'avion.

Remarque : en mode Furball, chaque patrouille ne comporte qu'un seul appareil.



Pour supprimer un avion contrôlé par l'ordinateur, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le signe « + » situé à gauche de l'avion et choisissez Supprimer dans le menu.

En mode Furball, vous pouvez modifier les insignes (la couleur) de votre avion. Cliquez sur l'icône de votre avion, puis sur l'un des boutons de couleur situés à droite. Vous avez le choix entre : Crimson, Shark, USA et Tiger. En mode Furball, les insignes n'ont aucune incidence sur le jeu puisque vous jouez seul.

FURBALL EN EQUIPE

En mode Furball en équipe, vous jouez en équipe mais votre objectif est toujours d'atteindre le nombre de points fixés. Cependant, votre équipe remporte la partie si le nombre d'avions qu'elle abat égale le nombre de points fixés. En d'autres termes, la première équipe dont le score (calculé en ajoutant les points marqués par chaque pilote) atteint le nombre de points requis l'emporte. Si le nombre de points est illimité, la partie ne s'achève que lorsque tous les joueurs ont déclaré forfait. Vous obtenez un point pour chaque avion que vous abattez, mais vous en perdez un à chaque fois que vous vous écrasez au sol ou que vous vous éjectez sans avoir subi de dégâts. De plus, votre équipe perd un point à chaque fois que vous abattez l'un de vos coéquipiers.

Vos coéquipiers et vous occupez tous la même position au début d'un combat en mode Furball en équipe. Lorsque vous mourez ou que vous vous éjectez dans ce mode, vous êtes automatiquement ressuscité, comme dans le mode Furball.

Dès qu'une équipe atteint le nombre de points requis, la partie prend fin et l'écran Combat de chasse s'affiche. La liste des événements et des scores, dont celui de votre équipe, s'affiche également.

MATCH EN EQUIPE

En mode Match en équipe, vous participez à un ou plusieurs engagements qui débutent tous dans des conditions identiques. Vos coéquipiers et vous occupez tous la même position au début d'un combat en mode Match en équipe. Pour remporter un match, votre équipe doit atteindre le nombre de manches indiqués par la barre coulissante.

Si ce nombre est réglé sur Illimité, le match ne se termine que lorsque tous les joueurs ont abandonné la partie.

A chaque fois qu'une équipe descend tous les avions des autres équipes, elle marque un point et toutes les équipes regagnent leur position de départ. Leurs avions sont réarmés, prêts à commencer un nouveau combat. Si vous vous faites tuer au cours d'un engagement, vous ne pouvez réintégrer la partie qu'au début d'un nouvel engagement. Une fois un combat de chasse en mode Match en équipe entamé, aucun nouveau pilote ne peut s'y joindre (contrairement au mode Furball ou Furball en équipe). Si vous quittez la simulation, vous ne pouvez plus rejoindre le combat.

A la fin d'un match, vous retournez tous à l'écran Combat de chasse et à la liste des événements.



Configuration en modes Furball en équipe et Match en équipe

En Furball par équipe et Match par équipe, le côté gauche de l'écran est divisé en quatre parties, chaque partie représentant une équipe ainsi que son point de départ. Cliquez sur le bouton Joindre pour choisir votre équipe. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris dans la zone de l'écran correspondant à l'équipe de votre choix et sélectionner « Joindre » dans le menu contextuel qui s'affiche.



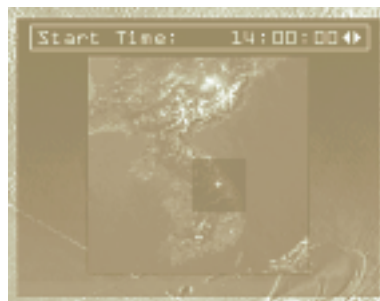
Cliquez sur le signe « + » en regard de l'icône d'avion de votre patrouille pour afficher votre insigne et votre évaluation. L'insigne de votre patrouille est distinct de votre insigne personnel.

Pour ajouter des pilotes contrôlés par l'ordinateur à une équipe, cliquez sur l'icône Ajouter avion de cette équipe pour afficher la boîte de dialogue Ajouter patrouille. Choisissez un type d'avion et le niveau technique du pilote. Si l'icône d'un avion est déjà sélectionnée lorsque vous cliquez sur l'icône Ajouter avion, un nouvel appareil est ajouté à la patrouille sélectionnée. Vous pouvez aussi ajouter un avion en cliquant avec le bouton droit de la souris dans la partie de l'écran réservée à une équipe. Vous affichez ainsi un menu contextuel renfermant les niveaux techniques des pilotes et les types d'avions. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une patrouille pour y ajouter un avion. Vous pouvez également changer de type d'avion ou de niveau technique en cliquant directement sur l'icône de l'avion avec le bouton droit de la souris.

Pour supprimer un pilote contrôlé par l'ordinateur, cliquez sur le signe « + » situé à gauche de l'avion puis sur le niveau technique du pilote, et enfin sur le bouton Supprimer.

CARTE

La carte vous permet de choisir la région où se déroulera votre combat de chasse. Pour ce faire, il vous suffit de tirer la case grise et de la placer sur un endroit de la carte de la péninsule coréenne. Vous pouvez aussi sélectionner l'heure à laquelle vous voulez commencer la bataille. Cliquez sur le champ des heures, minutes ou secondes de l'horloge et utilisez les flèches avant et arrière pour modifier l'heure. (Si vous choisissez un combat de nuit, vous devez vous fier presque entièrement à vos instruments).



OPTIONS DE JEU

Sélectionnez les options qui vous intéressent pour configurer votre combat de chasse. Une fois le combat entamé, vous ne pourrez plus modifier ces options.



Partie

Choisissez un type de combat : Furball, Furball en équipe ou Match en équipe.

Missiles IR orientation arrière

Sélectionnez le nombre de missiles IR orientation arrière à emporter au départ. L'AIM-9P Sidewinder est un missile IR orientation arrière.

Missiles IR orientation multiple

Sélectionnez le nombre de missiles IR orientation multiple à emporter au départ. L'AIM-9M Sidewinder est un missile IR orientation multiple.

Missiles radar

Sélectionnez le nombre de missiles à guidage radar à emporter au départ. L'AIM-120 AMRAAM est un missile radar.

Canons illimités

Sélectionnez Canons illimités si vous ne voulez pas tomber à cours de balles. Autrement, votre M61A1 Vulcan sera limité à 510 balles, et les canons des avions contrôlés par l'ordinateur seront limités à leur charge normale.

ECM

Sélectionnez ECM pour équiper tous les participants au combat de chasse d'un pod d'ECM pour contre-mesures.

Distance

La barre coulissante détermine la distance séparant chaque groupe d'appareils de la position de départ. Les chasseurs démarreront à partir d'un point central. Choisissez une distance entre 5 et 60 nm.

Altitude

La barre coulissante d'altitude détermine l'altitude à laquelle le combat de chasse commence. Choisissez une altitude entre 2 000 et 60 000 pieds.



Points

La barre coulissante des points détermine le nombre de points nécessaires pour l'emporter. Sélectionnez un nombre de points situé entre 1 et illimité.

ENREGISTREMENT D'UNE CONFIGURATION

Après avoir défini un combat de chasse, vous pouvez enregistrer votre configuration. Cliquez sur l'option Enregistrer du menu gauche et entrez le nom de la configuration dans la boîte de dialogue qui s'affiche.

VOL EN COMBAT DE CHASSE

Pour commencer le combat, cliquez sur l'icône Voler en bas à droite de l'écran.

QUITTER LE COMBAT

Pour quitter le combat à tout moment, appuyez sur la touche **ÉCHAP** puis sur la touche **[E]** « Terminer mission ». En Match en équipe, vous ne pouvez rejoindre le combat qu'à la fin du match en cours.

REVOIR LE COMBAT

Pendant le combat, vous pouvez enregistrer l'action en activant votre enregistreur de vol. Si vous voulez revoir le combat après l'avoir quitté, cliquez sur IMCA dans le menu principal.

