

CHAPITRE

23



COMMANDES ***RADIO***

Falcon 4.0 regroupe des milliers de commandes radio numériques différentes. Ce chapitre se consacre exclusivement à la fonction d'émission / réception radio de la simulation. Dans *Falcon 4.0*, vous pouvez émettre ou recevoir des appels radio depuis les sources suivantes :

- ✦ AWACS (touche [A])
- ✦ Patrouille (touche [R])
- ✦ Ailier (touche [Z])
- ✦ Tour de contrôle (touche [T])
- ✦ Élément (touche [E])
- ✦ Ravitailleur (touche [Y])

Des communications radio peuvent être effectuées avec chacun de ces éléments. Vous pouvez également recevoir les appels radio d'autres avions, mais vous ne pouvez envoyer des appels directs à aucun élément autre que ceux répertoriés ci-dessus.

Pour envoyer un appel radio, appuyez sur la touche portant le numéro correspondant à la commande radio souhaitée. Les menus de certaines commandes radio font plus d'une page. Pour passer à la page suivante, appuyez de nouveau sur la touche correspondant à la commande ([A] pour l'AWACS). Pour revenir à la page précédente, appuyez sur MAJ, puis sur la touche correspondant à la commande (MAJ [A] pour l'AWACS). Pour quitter le menu des commandes radio, appuyez sur la touche [A]. Lorsqu'une commande radio apparaît en grisé, cela signifie qu'elle n'est pas disponible. Pour plus d'informations à propos des appels radio, reportez-vous à l'**Annexe B : Glossaire**.

COMMANDES RADIO DE L'AWACS

Les commandes radio de l'AWACS sont utilisées pour interroger ou répondre à l'AWACS (système d'alerte et de surveillance aéroporté). L'avion AWACS contrôle les engagements aériens et vous fournit des informations radar supplémentaires, ainsi qu'une vue d'ensemble de l'évolution de la situation lors d'une bataille. Cette image peut se révéler extrêmement utile pour un pilote, mais, tout comme un vrai AWACS, l'AWACS de *Falcon 4.0* ne dispose pas toujours d'une image exhaustive du combat. En d'autres termes, il ne vous indique pas toujours le danger qui vous menace. Si vous faites entièrement confiance à l'AWACS, vous risquez d'y laisser votre peau.

PAGE AWACS

Les commandes radio de l'AWACS se divisent en deux pages. Appuyez sur [A] pour afficher la première page de commandes radio de l'AWACS. Passez d'une page à l'autre en appuyant sur [A] ou sur MAJ [A].

Demande image réclame une « image » à l'AWACS, c'est-à-dire la position de l'appareil ennemi le plus proche.

L'AWACS répond alors en vous indiquant un cap ou vous transmet le message « Etat clair » si aucun ennemi ne se trouve dans les environs.

AWACS COMMANDS

AWACS PAGE

- 1 REQUEST PICTURE
- 2 DECLARE
- 3 REQUEST HELP
- 4 WILCO
- 5 UNABLE TO COMPLY
- 6 CHECK IN
- 7 CHECK OUT
- 8 REQUEST RELIEF
- 9 REQUEST RESCUE CHOPPER



Classification est l'un des appels radio les plus utilisés lors d'un combat aérien. Il vous permet de demander à l'AWACS d'identifier la nature d'une cible radar (alliée ou ennemie). Tout d'abord, verrouillez une cible en utilisant votre radar. Demandez ensuite à l'AWACS d'identifier la cible. Celui-ci tente alors de déterminer s'il s'agit d'un ennemi, d'un allié ou d'un appareil inconnu.

Demande aide est utilisé lorsque vous-même ou votre patrouille êtes en difficulté, c'est-à-dire généralement lorsque les avions ennemis prennent le dessus. Lorsque vous demandez de l'aide, l'AWACS essaie, dans la mesure du possible, de radioguider les avions à proximité pour vous aider.

Compris, j'exécute indique à l'AWACS que vous pouvez exécuter la tâche demandée. Si, par exemple, l'AWACS vous demande d'opérer une diversion pour aider une patrouille en difficulté, répondez « Compris j'exécute » pour l'informer que vous pouvez accomplir cette mission. Vous pouvez également répondre « Compris, j'exécute » en appuyant sur la touche MAJ Y.

A l'inverse, **Compris, incapable d'exécuter** indique à l'AWACS que vous ne pouvez pas exécuter la mission demandée. Vous pouvez également utiliser la touche MAJ U.

Entrée de zone est utilisé dans le cadre des missions de soutien aérien rapproché (CAS). Lorsque vous approchez du point initial (IP), vous devez signaler votre entrée dans la zone pour que l'AWACS vous indique une cible CAS.

Sortie de zone indique à l'AWACS que vous allez mettre fin à votre mission CAS (car vous êtes à court de munitions, par exemple).

Demande autorisation de quitter est un appel AWACS très important. Certaines missions BARCAP (Barrier Combat Air Patrol) ou DCA (Defensive Counter Air) vous oblige à rester « déployé » pendant une durée déterminée. Si vous quittez votre position avant que ce délai ne se soit écoulé, sans autorisation de l'AWACS, votre mission échoue. « Demande autorisation de quitter » demande à l'AWACS si vous pouvez quitter votre position BARCAP ou DCA pour rentrer à la base.

Demande hélico de secours envoie un hélico de sauvetage là où vous vous trouvez lorsqu'un avion allié a été abattu. L'AWACS prend note de votre position et tente de vous envoyer un hélico pour récupérer le pilote abattu.

PAGE DIRECTION

Les appels de transmission de caps vous donnent les coordonnées d'un point spécifique. Lorsque vous utilisez une commande radio de ce type, l'AWACS répond en vous indiquant le cap et la distance par rapport à la position demandée, par exemple « Ravitailleur à 1208 et 25 milles ».

Les positions et les entités dont l'AWACS peut vous fournir les coordonnées sont décrits ci-après :

Menace la plus proche est un appel AWACS extrêmement utile du même type que « Donner état de la menace ». Toutefois, cette commande est plus spécifique et l'AWACS doit vous indiquer en retour l'orientation et la distance de l'avion ennemi le plus proche.

Cible désigne votre cible air-sol. Cette commande peut vous aider à localiser votre cible air-sol si vos appareils ne fonctionnent pas correctement ou si vous êtes totalement désorienté.

Formation désigne un groupe de patrouilles suivant la même trajectoire de vol vers une destination cible. En général, vous faites partie d'une formation ou groupe de patrouilles de grande envergure. Pour obtenir les coordonnées de ce groupe ou de cette formation, demandez à l'AWACS.

Avion-ravitailleur désigne un appareil aéroporté en orbite. Dans *Falcon 4.0*, cet appareil ne regagne presque jamais le sol. Demandez à l'AWACS les coordonnées de l'avion-ravitailleur pour connaître le cap et la distance par rapport à sa position.

Piste secondaire désigne la piste que vous utilisez lorsque vous ne pouvez pas regagner la base depuis laquelle vous avez décollé, à savoir votre « base de décollage ». Il est important de connaître les coordonnées de la piste de déroutage lorsque vous êtes à court de carburant et que votre base de décollage est attaquée ou a été détruite.

Piste de décollage désigne la piste depuis laquelle vous avez décollé.



COMMANDES RADIO DE PATROUILLE

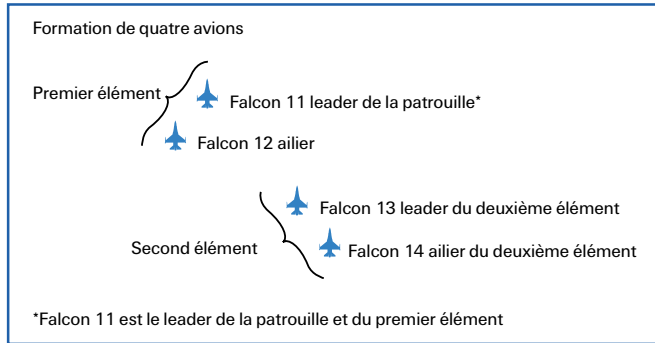
Les appels radio répertoriés ci-après sont utilisés pour communiquer avec votre patrouille. *Falcon 4.0* comprend deux types de formation principaux : à deux ou quatre appareils. Si vous visez au sein d'une formation à quatre appareils, vous disposez en principe d'un ailier et d'un autre élément. La figure ci-dessous représente une formation à quatre appareils où le joueur est le pilote n81.

Une formation à quatre appareils est composée de deux éléments. Le pilote n81 dirige l'ensemble de la formation, ainsi que le premier élément. Le pilote n83 dirige le second élément mais doit suivre les instructions du pilote n81 ou leader de la patrouille. *Falcon 4.0* décompose les appels

radio en trois : ailier, élément et patrouille. Les appels de l'ailier sont transmis à un seul appareil. Les appels de l'élément sont transmis au second élément ou aux deux autres appareils de la patrouille. Les appels de patrouille sont transmis à l'ensemble de la patrouille : à votre ailier et au second élément. Dans *Falcon 4.0*, les

menus des appels radio sont identiques pour l'ailier, l'élément et la patrouille, même si certains appels sont propres aux formations à quatre appareils. Si vous transmettez un ordre destiné à une formation à quatre appareils alors que vous volez au sein d'une formation de deux appareils, votre ailier adopte la position qu'il doit occuper normalement dans la formation à quatre appareils. Par exemple, une formation en carré est une formation à quatre appareils où chacun se place à un angle du carré. Si vous transmettez cet appel radio uniquement à votre ailier ou à une formation à deux appareils, votre ailier adopte la position qu'il devrait occuper au sein de la formation en carré, même s'il est seul au sein de la formation.

Appuyez sur [Z] pour afficher les commandes radio ailier, sur [E] pour les commandes radio élément et sur [R] pour les commandes radio patrouille. Passez d'une page à l'autre en appuyant de nouveau sur la touche correspondante ou sur MAJ et la touche correspondante.



PAGE GESTION DE COMBAT

Attaque ma cible ordonne aux membres de la patrouille d'attaquer une cible déterminée. L'essentiel est de savoir comment identifier la cible qui correspond à « ma » cible. La position des curseurs du radar sert à déterminer la cible que votre ailier (ou élément, ou patrouille) doit attaquer. Une autre méthode permettant de déterminer la cible à attaquer est de verrouiller le radar sur cette cible. Si la cible est verrouillée et que vous envoyez le message « Attaque ma cible » à l'un des membres de la patrouille, il attaquera la cible verrouillée.



Appareil allié (Buddy Spike) indique à un appareil que vous n'êtes pas un ennemi. Cette commande est particulièrement utile en mode multijoueurs. Si votre ailier verrouille son radar sur vous, vous entendez un signal d'alerte bien distinct. Lorsque vous entendez ce signal, vous pouvez lui transmettre le message « Appareil allié » pour lui indiquer qu'il a pris pour cible un appareil allié. Admettons, par exemple, que vous êtes séparé de votre ailier au cours d'un combat multijoueurs. Il vous cherche sur son radar et détecte alors une cible. Il verrouille cette cible et transmet le message « Fury 12, Ray Gun mire 320, 100 milles ». Cela signifie qu'il a verrouillé une cible à 3208 et 100 milles de la mire. Si vous êtes verrouillé

par le radar d'un F-16 à peu près au moment de l'appel « Ray Gun » et que votre position correspond à celle indiquée, répondez « Appareil allié ». Vous pouvez utiliser cette commande à chaque fois qu'un F-16 (contrôlé par l'ordinateur ou non) vous prend pour cible.

Raygun envoie un message spécifiant que vous avez verrouillé une cible air-air inconnue et que vous voulez savoir si cette cible est alliée (par exemple, « Fury 12, Raygun, mire 320 et 100 milles »). La réponse attendue si vous vous trouvez dans cette position est « Appareil allié ».

Tir libre « déclenche » le tir ou indique aux membres de la patrouille contrôlés par l'ordinateur de tirer lorsqu'ils sont à portée de tir. Les pilotes contrôlés par l'ordinateur sont en mode « tir interdit » jusqu'à ce qu'ils reçoivent ce message ou un appel radio d'attaque tel que « Attaque ma cible ».

Tir interdit empêche les membres de votre patrouille de tirer. Par défaut, les pilotes contrôlés par l'ordinateur sont toujours en mode Tir interdit. Utilisez cette commande pour leur ordonner de cesser le tir ou les bombardements, après leur avoir transmis un ordre d'attaque ou le message « Tir libre ».

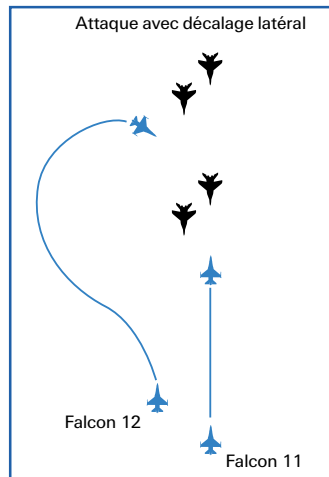
Vérifie tes six heures demande à votre ailier d'effectuer une série de virages pour vérifier ses six heures.

Dégage mes six heures demande à votre ailier d'effectuer un virage derrière votre jet pour protéger vos 6 heures. Cet appel radio est très utile lorsqu'un ennemi vous pourchasse. Lorsqu'il reçoit cet appel, votre ailier doit localiser l'attaquant et le prendre en chasse.



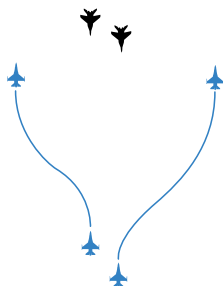
Rejoindre ordonne au membre de la patrouille désigné de regagner sa place au sein de la formation. En général, vous utilisez cette commande après avoir ordonné à un membre de la patrouille d'attaquer ou de dégager vos 6 heures.

Décalage latéral désigne une attaque air-air de conversion. L'objectif de cette attaque est le suivant : le membre de la patrouille désigné doit intercepter l'avion ennemi et se mettre à six heures de lui.





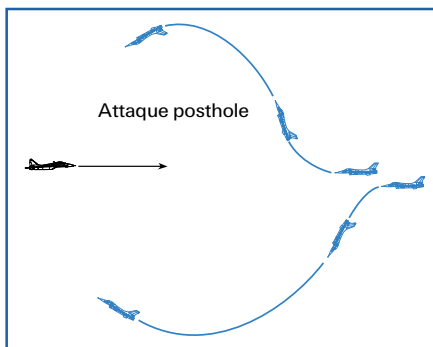
Attaque tenaille



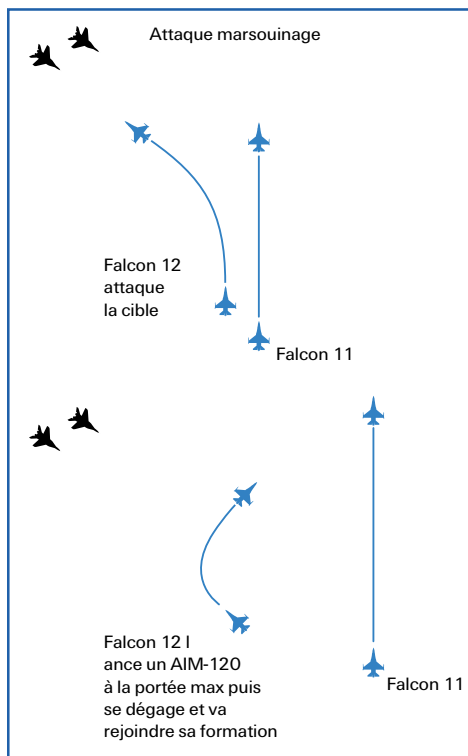
Tenaille est un ordre d'attaque utilisé pour demander à votre ailier, élément ou patrouille de prendre en tenaille ou d'encadrer la cible. L'attaque est alors lancée contre la cible air-air ou air-sol verrouillée, quelle qu'elle soit. Si aucune cible n'est verrouillée lorsque vous transmettez l'appel, l'ordre est appliqué à la cible encadrée par les curseurs du radar.

L'attaque **Posthole** est identique à la tenaille, mais elle se déroule sur le plan vertical et non horizontal. De plus, ce type d'attaque est utilisé exclusivement pour attaquer des avions. Cette attaque est menée par un membre de la patrouille contre la cible verrouillée par le radar ou encadrée par les curseurs.

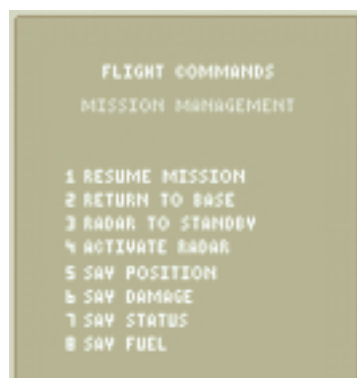
Attaque posthole



Marsouinage désigne une attaque spécifique à l'aide d'un missile AIM-120 AMRAAM. Cette attaque est lancée contre la cible verrouillée par le radar ou encadrée par les curseurs. Dans ce type d'attaque, les membres de la patrouille rejoignent la cible désignée et lancent un missile AMRAAM. Dès que le missile devient actif ou peut atteindre la cible seul en utilisant son propre radar, le membre de la patrouille fait demi-tour et rejoint le reste de la patrouille. Le marsouinage est une attaque simple de type « tire et oublie » qui utilise un missile AMRAAM.



PAGE GESTION DE MISSION



Reprendre la mission demande aux membres de votre patrouille de se concentrer de nouveau sur l'objectif premier de la mission. Si vous faites route vers une cible pour la bombarder et que vous envoyez votre ailier attaquer un appareil ennemi en approche, « Reprendre la mission » lui ordonne de regagner la formation et de poursuivre la mission initiale.

Retour à la base ordonne à un membre de la patrouille de regagner la base d'où il a décollé.

Radar sur stand-by ordonne aux membres de votre patrouille de mettre leurs radars en stand-by. Cette commande s'avère utile lorsque vous mettez votre radar en

stand-by pour éviter d'être détecté et que vous souhaitez que votre ailier fasse de même.

Activer radar annule simplement l'ordre « Radar sur stand-by ». Tous les radars des appareils contrôlés par l'ordinateur restent activés tant que vous ne leur aurez pas demandé de les mettre en stand-by. Une fois en stand-by, ils attendront que vous leur transmettiez l'appel « Activer radar ».



Indiquer position demande à un membre de la patrouille de communiquer sa position par rapport à votre avion ou à votre mire. Le format utilisé pour communiquer une position dépend des paramètres sélectionnés lors de la configuration de la simulation. Si l'option mire n'est pas sélectionnée, le membre de la patrouille contrôlé par l'ordinateur répond à cet appel en vous communiquant des coordonnées magnétiques.

Indiquer dégâts demande à un ailier contrôlé par l'ordinateur d'évaluer l'ampleur et la nature des dommages subis.

Indiquer statut demande aux membres de votre patrouille ce qu'ils font actuellement. Par exemple, « Offensive engagée », « Défense engagée » et « Poursuis la cible 040 sur 5 milles ».

Indiquer carburant demande à l'ailier contrôlé par l'ordinateur de préciser ses réserves en carburant. La réponse est exprimée en livres. Un ailier peut, par exemple, répondre « Cobra 12 dispose de 2 700 livres ».

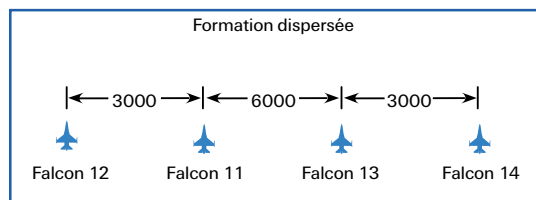
PAGE GESTION DE LA FORMATION

Formation éloignée demande à un membre de la patrouille de s'éloigner légèrement. Cet appel ne change pas la nature de la formation, simplement l'espace qui sépare les membres qui la composent. Par exemple, si les membres de votre patrouille sont déployés à environ 6 000 pieds et que vous souhaitez augmenter l'écart qui les sépare, transmettez le message « Formation éloignée ».

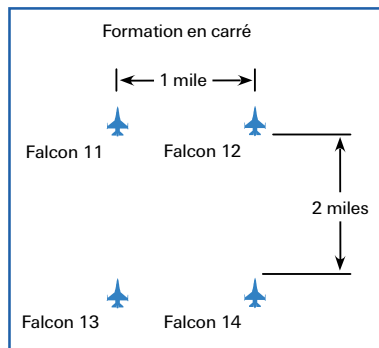
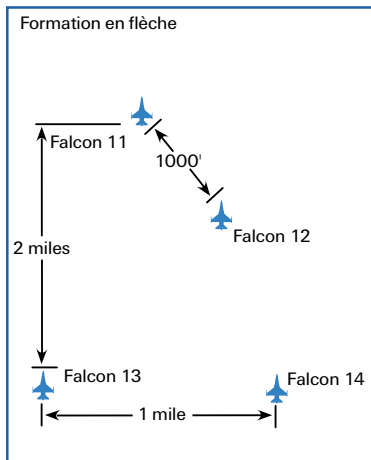
Formation rapprochée a l'effet inverse de « Formation éloignée ». Lorsque vous demandez aux membres de votre patrouille de se rapprocher, ils réduisent l'écart qui les sépare, quelle que soit la nature de leur formation.



Formation dispersée ordonne aux membres de la patrouille de se placer en formation dispersée comme le montre la figure ci-dessous. Cette formation est idéale pour pénétrer dans une zone à haut risque, car les membres de la patrouille entrent dans la zone au même moment, ce qui oblige l'ennemi à se concentrer sur une seule cible. La formation dispersée est également utile lorsque les membres de votre patrouille contrôlés par l'ordinateur doivent lancer des missiles air-air ou air-sol. Ceci permet en effet de les tenir éloignés de votre avion.

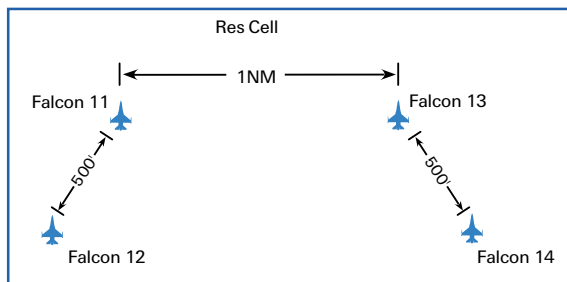


Formation en flèche ordonne à la patrouille de se placer en formation en flèche. Cette formation est une variante de la formation en carré (elle était autrefois appelée formation en box « Joe Bob », du nom du pilote légendaire de F-4/F-16 qui l'a mise au point). La formation en flèche est idéale en mode multijoueurs avec un ailier humain, car l'élément de queue peut dégager vos six heures tandis que votre ailier reste à proximité immédiate de votre avion. Cette formation est adaptée aussi bien aux missions air-air que air-sol et à toute altitude.



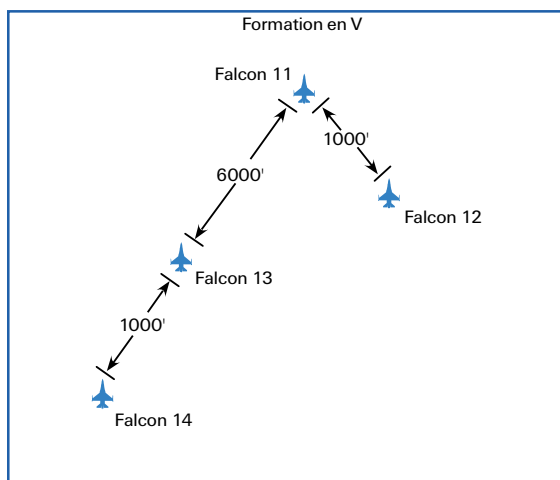
Formation en carré ordonne à la patrouille de se placer en formation en carré, comme le montre la figure ci-dessous. La formation en carré est idéale lorsque vous pénétrez dans un espace aérien à basse altitude. Elle facilite les manœuvres et offre une bonne couverture des six heures de la patrouille. De plus, l'élément en queue peut facilement assurer la protection de l'élément de tête si celui-ci est attaqué. La formation en carré est également une bonne formation d'attaque air-sol, les éléments qui la composent étant bien espacés.

Formation Res Cell ordonne à la patrouille de se placer en formation Res Cell, comme le montre la figure ci-dessous. Lors d'un combat air-air, ce type de formation empêche l'ennemi de distinguer le nombre d'appareils qui composent votre formation. Elle est très utile lorsque vous vous trouvez en dehors d'un rayon d'environ 20 milles de l'ennemi. Toutefois, cette formation est à éviter lors d'un combat tournoyant, car un trop grand nombre de jets sont « empilés ».

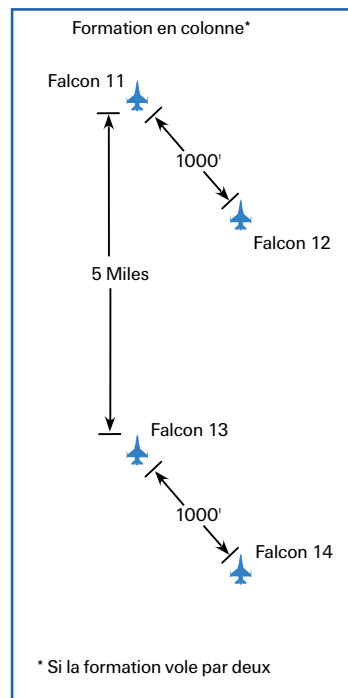




Formation en V indique à la patrouille de se placer en formation en V, comme le montre la figure ci-dessous. Utilisez la formation en V lorsque vous vous attendez à exécuter beaucoup de manœuvres sous haut facteur de charge. Cette formation empêche les différents membres de la patrouille d'entrer en conflit les uns avec les autres. Elle est également idéale pour les attaques air-air, au cours desquelles vous envisagez de séparer une formation à quatre appareils. Toutefois, ce type de formation n'est pas propice au lancement de missiles radar à haute altitude, car le second élément est placé en queue et vous vous trouvez dans sa ligne de tir.



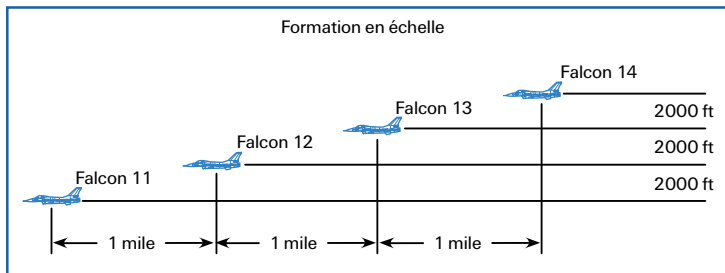
Formation en colonne ordonne à la patrouille de se placer en formation en colonne, comme le montre la figure ci-dessous. Cette formation n'est utilisée que lors des attaques air-sol. Le problème de la formation en colonne lors d'un combat air-air est que l'appareil en queue n'est couvert par aucun autre jet de la formation. Il est, par conséquent, à la merci des appareils ennemis.



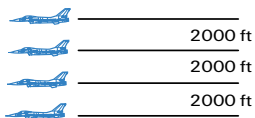
Formation en échelle

ordonne à la patrouille de se placer en formation en échelle, comme le montre la figure ci-dessous. La formation en échelle ressemble beaucoup à la

formation en colonne. Cette formation doit être utilisée essentiellement pour attaquer des cibles au sol. Les membres de la patrouille étant tous positionnés à une altitude différente, cette formation complique le travail de la défense aérienne.



Formation en pile



Formation en pile ordonne aux avions de la patrouille de se mettre l'un au-dessus de l'autre, comme le montre la figure ci-dessous. Elle gêne les chasseurs ennemis qui tentent de séparer et d'attaquer votre patrouille. Ce type de formation présente toutefois un inconvénient : elle est très difficile à manœuvrer. De plus, les chasseurs placés en formation en pile ont du mal à se protéger les uns les autres car ils se trouvent tous à une altitude différente.

PAGE DE GESTION D'IDENTIFICATION

Activer la fumée ordonne à votre ailier d'expulser des traînées de fumée pour vous permettre de l'identifier plus facilement.

Arrêter la fumée ordonne à votre ailier de désactiver les traînées de fumée.



COMMANDES RADIO DE LA TOUR

Falcon 4.0 comprend un système perfectionné de contrôle du trafic aérien géré par les commandes radio de la tour. Appuyez sur **T** pour afficher les commandes radio de la tour.



Approche informe la tour que vous vous approchez de la base. Lorsque vous vous trouvez à environ 30 milles de la base, utilisez cette commande pour informer la tour de votre approche. La tour vous guide alors jusqu'à la piste. Rappelez-vous, toutefois, que la tour doit également guider les autres appareils. Par conséquent, essayez de suivre les instructions à la lettre. Si vous utilisez cette commande, vous faites la queue avec les autres appareils pour atterrir.



Demande autorisation d'atterrir demande à la tour de contrôle si vous pouvez atterrir. Si vous atterrissez sans avoir obtenu l'autorisation préalable de la tour de contrôle, vous risquez de percuter un autre avion en phase d'atterrissage ou de décollage. Rappelez-vous, toutefois, que la tour de contrôle prévoit parfois votre atterrissage automatique (généralement lorsque vous êtes guidé par la tour). Dans ce cas, vous n'avez pas besoin de demander l'autorisation pour atterrir. Si vous êtes en approche finale et que vous n'avez pas reçu l'autorisation d'atterrir, utilisez cette commande pour demander l'autorisation.

Déclarer un atterrissage en urgence est identique à l'appel « Demande autorisation d'atterrir » à l'exception près que vous avez priorité sur tous les autres appareils pour atterrir. Utilisez cette commande pour atterrir rapidement si vous êtes à court de carburant ou que votre jet a un problème.

Demande autorisation de taxier est utilisé lorsque que vous commencez une mission au sol. Si vous vous trouvez sur la piste parallèle, demandez à la tour l'autorisation de taxier jusqu'à la piste principale. La tour vous répond alors « Patientez » si vous ne pouvez pas encore accéder à la piste principale ou « Taxiez jusqu'à la piste et attendez » si vous pouvez y accéder. Une fois sur la piste, la tour vous donne automatiquement l'autorisation de décoller.

COMMANDES RADIO DE L'AVION-RAVITAILLEUR

Vous transmettez des appels à l'avion-ravitailleur lorsque vous avez besoin de carburant. Appuyez sur **[Y]** pour afficher les commandes radio de l'avion-ravitailleur.

Demande carburant indique à l'avion-ravitailleur qu'un appareil a besoin de se ravitailler. L'avion-ravitailleur volera à une vitesse constante, limitera ses manœuvres et suivra un circuit de vol large. Toute tentative de ravitaillement en vol doit être précédée de cet appel. L'avion-ravitailleur vous confirme qu'il a bien reçu votre appel et vous autorise à vous placer en position de « pré-contact », à savoir à quelques mètres derrière la perche de ravitaillement.

Prêt pour le ravitaillement est utilisé lorsque vous êtes en position derrière la perche de ravitaillement. Une fois cet appel transmis et votre appareil en position, l'avion-ravitailleur tente de s'accrocher à votre jet et de le ravitailler en carburant.

Ravitaillement terminé indique à l'avion-ravitailleur que vous quittez la zone de ravitaillement en vol. Une fois cet appel transmis, l'avion-ravitailleur est libre de modifier sa vitesse et son altitude.



