

PACIFIC FIGHTERS EDITEUR DE MISSIONS

NOTIONS DE BASE



© FRANCE SIMULATION

EDITEUR DE MISSION PF « Notions de base »

Nous vous proposons de découvrir l'éditeur de mission de Pacific Fighters, (valable aussi pour toute la série FB/AEP/PF) Ceci en deux parties.

La première concerne les notions de base, créer un vol, une attaque simple une base etc..
La seconde abordera les trucs astuces et notions plus complexes de l'éditeur.

1) CARTES

Vous serez à même de charger une carte en utilisant la fonction <Fichier> <Charger Carte>

a. Choix

Le choix de la carte devra se faire en fonction de la mission que vous souhaitez créer. Certaines cartes sont très grandes et peuvent poser problème pour les missions coopératives on-line. Toutefois on peut créer une mission coop-on line sur n'importe quelle carte c'est une question de choix personnel.

b. Cartes Spéciales

Certaines cartes sont spécialement dédiées aux missions on line. Le plus souvent dédiées au Dog-Fight car leur exiguïté les rendent le plus souvent impropre à des missions coopératives.

2) AVIONS

Créer un vol

Pour créer un vol il faut utiliser la fonction <objet>, une fois la boîte de dialogue <objet> ouverte avec l'onglet du haut vous pourrez choisir la catégorie (avions, navires, tanks..), l'onglet inférieur permet de choisir l'objet dans la catégorie, la fenêtre située en dessous permet de voir l'objet choisi.

a. Insertions des points tournants

Insérer un point : clic droit à l'endroit où vous désirez placer l'objet puis utilisez la touche [inser] un disque de couleur (bleu ou rouge) apparaît. Une bulle apparaît si on laisse le pointeur de souris sur ce point, elle contient le N° du point, le type et date de l'appareil, le code et l'heure de passage à ce point (si c'est le premier l'heure sera celle du démarrage de mission).

b. Réglages du trajet

Par défaut un point inséré aura 500m comme altitude et 300km/h comme vitesse. Chaque point du trajet peut être réglé en altitude et en vitesse, il faut cependant ne pas être incohérent. Vouloir passer de 500m à 8000m entre 2 points trop rapproché sera impossible car le taux de montée des appareils sera incapable de réaliser cette ascension. De même une trop faible ou trop grande vitesse sera corrigée par l'éditeur, vous interdisant de dépasser la Vmax de l'appareil ou d'avoir une vitesse de décrochage. Attention si vous avez réglé l'altitude d'un point ou sa vitesse le prochain point inséré aura automatiquement les mêmes paramètres

c. Réglages décollage

Les derniers waypoint peuvent être transformés en point d'atterrissage ou de décollage. Il faut pour cela dans le menu <Objet> utiliser sous l'onglet «<Waypoint> le réglage <type> Il est par défaut à Vol Normal. Vous pouvez choisir Décollage, Atterrissage, Attaque sol.

Le fait de choisir Décollage ou Atterrissage transforme le point en une icône indiquant soit le décollage (silhouette avion nez en haut) ou l'atterrissage (silhouette d'avion nez en bas). Quand vous affectez l'un ou l'autre le point ira se placer automatiquement sur la piste disponible la plus proche. Si ce point ne vous convient pas vous pourrez le déplacer en le faisant glisser avec la souris.

d. Réglage atterrissage

Si les points décollage et atterrissage se placent eux même sur une extrémité de piste. Ce n'est pas forcément la bonne. En effet on peut se retrouver avec soit 2 groupes d'appareils décollant de la même piste en partant chacun d'une extrémité, ou bien un décollage impossible (pour les IA) car le circuit est obstrué par des collines environnant le terrain. Ces deux opérations créent un circuit que vous ne maîtrisez pas, il est visible sur la carte quand vous volez et que vous êtes près du

terrain. L'utilisation de la piste dans l'une ou l'autre de ses orientations peut changer les données du problème. Le plus sage est de faire des tests.

e. Armement

Sous l'onglet <Propriété> vous avez un réglage <armement> c'est à partir de là que vous pourrez affecter une configuration de charges adaptées à la mission que vous allez assigner à ce vol d'appareils. Il n'est pas possible d'affecter une configuration différente à 2 appareils faisant partie du même vol.

f. Attaque

L'attaque peut être obtenue de diverses manières.

- Un affrontement Air Air sera obtenu sans affectation particulière des points de navigation. A partir de l'instant où les appareils seront en contact visuel avec un ennemi il y aura attaque. Un affrontement air/air nécessitera simplement le réglage des waypoints de manière à ce que les points de navigation rouge/bleu soient dans le même espace au même moment. Des tests successifs permettent de régler les conditions de l'affrontement
- Une interception de bombardier peut être réalisée de la manière précédente uniquement si le vol ennemi est uniquement composé de bombardiers. Si le vol est escorté les chasseurs seront ciblés en premier, puis seulement ensuite les bombardiers, ce n'est sans doute pas l'effet recherché. Il faudra donc utiliser dans l'onglet waypoint, le bouton [régler] qui vous permettra d'indiquer quelle cible vous affectez (un tracé vert avec un viseur à son extrémité permet de désigner l'objectif.) Attention : prenez la précaution de désigner votre objectif sur le point précédent (voir le premier point de navigation du vol) votre point d'interception, car vous risquez de voir vos chasseurs ne pas attaquer si vos bombardiers n'ont pas encore atteint le point désigné. En prenant un point plus éloigné vous éviterez cette surprise. Notez que le réglage fin de ces affrontements ne peut se faire que par des tests successifs et que l'IA ne réagit pas toujours comme on le souhaiterait.
- Bombardement en ligne de vol : Ce bombardement à plat est très facile à réaliser. Il faut dans l'onglet waypoint régler <Type> à attaque sol, une icône triangulaire avec une bombe apparaît. Placer ce point sur la cible à bombarder. Quand votre vol de bombardiers arrivera à ce point ils larguera ses bombes.. Il faut simplement laisser une course rectiligne avant et après le point d'attaque d'une longueur suffisante pour que la visée puisse être efficace. Pensez aussi à bien positionner votre point d'attaque légèrement en avant de la cible sous peine de voir tomber les bombes trop loin.
- Bombardement en piqué : Certains appareils en sont capables. Pour obtenir un bombardement en piqué il faut que l'altitude soit supérieure à 1500m et que le point d'attaque soit au dessus de la cible . Si cela n'est pas respecté le bombardement sera horizontal ou non effectué
- Attaque au sol/attaque de navires , l'attaque au sol ou de navire est réalisable avec la majorité des appareils. Il faut savoir que l'attaque de navire ne pourra avoir lieu que si les appareils emportent des charges (bombes/roquettes) , pour l'instant il est impossible de faire attaquer un navire avec l'armement de bord. Pour L'attaque au sol l'armement de bord sera utilisé. Il suffit dans les 2 cas d'indiquer quelle cible on désire atteindre en utilisant dans l'onglet <waypoint> le bouton [régler]
- Torpillage Pour réaliser une attaque à la torpille il suffit d'uti-

liser bien sur un avion torpilleur, et de lui indiquer sa cible. Contrairement à ce qui était possible dans AEP avec PF on peut torpiller indifféremment les navires par bâbord ou tribord. Il est également possible d'apporter une touche réaliste en affectant une altitude plus conforme au torpillage 100m voir moins

- Kamikaze : Possible désormais, il suffit que le point [attaque sol] soit le dernier point du vol concerné pour que les appareils effectuent une attaque kamikaze

g. Escortes

Pour réaliser l'escorte d'un groupe d'appareils il suffit de créer un groupe possédant le même cheminement. Il faut ensuite dans l'onglet <waypoint> utiliser le bouton [régler] et désigner le groupe à escorter. Les chasseurs se placeront à quelques centaines de mètres au dessus des appareils à escorter et chemineront en effectuant des cercles autour du vol à protéger.

h. Skins/Pilotes/NoseArts/Carburant et réglages divers

Dans le menu objet onglet propriétés vous avez divers réglages :

- Armée Rouge/Bleu .. facile dans quel camp est l'appareil ou l'objet (on peut utiliser un avions US sous les couleurs japonaise.. avion capturé par exemple)
- Unité, vous serez à même d'affecter la nationalité et l'unité à laquelle appartient le groupe d'appareils. Par défaut les appareils alliés ont la nationalité russe, et ceux de l'axe la nationalité allemande.
- Escadron/Escadrille cela permet de numéroter les appareils et de leur affecter une position. 1 escadron comporte 4 escadrilles de 4 appareils- en numérotation on aura des groupes de 4 de 1-4 première escadrille et ainsi de suite. Ce n'est pas extrêmement important. Retenez surtout que c'est le vol inséré en premier qui sera le premier à décoller (la numérotation des escadrons ne changera rien)
- Carburant : vous pouvez décider de partir avec un pourcentage plus ou moins important de carburant. Cela peut être important pour les décollage à partir de porte-avions
- Aptitude : c'est l'intelligence des pilotes IA. Plus ils seront expérimentés plus ils seront efficaces.
- IA seulement permet d'affecter les appareils uniquement à l'IA ce qui les masque lors de l'entrée dans la salle de briefing de la mission
- Parachute Certains pilotes japonais volaient sans parachutes cette option permet de reproduire le phénomène

Menu Objet Onglet Waypoint

- Heure : permet d'obliger un passage à une heure donnée à ce waypoint, cela influera sur la vitesse
- Silence Radio : Permet d'obliger les ailiers au silence à partir de ce point

Menu Objet Onglet Avion

- Coche Joueur : cela permet d'obliger le joueur à utiliser l'avion coché, c'est utile pour les missions solo, pour les missions coopérative il faut ne pas cocher cette case
- On retrouve un réglage aptitude car dans un vol on peut mixer les pilotes, Un as 2 veterans un bleu par exemple..
- Livrée : Chaque appareil peut avoir une livrée (skin) différente.
- Déco du nez : Sur certains appareils c'est la possibilité d'ajouter une décoration sur le côté du nez (vous pouvez créer ces logos vous même)
- Pilote : comme l'appareil votre pilote peut avoir une tenue différente (c'est tout l'équipage qui portera la même tenue) avec votre visage par exemple.

3) NAVIRES

Il y a peu d'action possible sur les navires qui sont plus du domaine de l'environnement que de l'objet actif.

a. Créer une Route

La procédure est exactement la même que pour un vol d'avions, toutefois certains lieux sont interdits. Si vous tentez d'insérer un point de cheminement d'un navire sur la terre ou si les fonds marins sont trop peu profonds. Il faut donc utiliser la touche [inser] Attention la vitesse moindre et la taille des cartes peut causer des surprise sur les temps nécessaires pour aller d'un point A à un point B surveillez les heures d'arrivée au waypoint.

b. Réglage divers

- Inactivité dans propriétés : en Mn et Sec si vous indiquez ici une inactivité le tir des armes de défense AA du navire ne se déclenchera qu'au terme de cette inactivité.
- Inactivité dans waypoint : On peut ainsi soit arrêter temporairement un cheminement soit le faire commencer avec un délai (si on affecte l'inactivité au premier point)
- Vitesse : important dans le cas des porte avions, une vitesse plus grande rend l'appontage plus facile.

c. Combat naval

Il ne peut intervenir que si les navires sont a portée suffisante, il n'y a aucun autre moyen de le régler

d. Porte Avions opération aéronavales

Le porte-avion est une unité majeure dans Pacific Fighters. Il sert de base a vos appareils. Pour décoller à partir d'un porte avions il faut créer de manière classique un point de navigation que l'on affecte au décollage (si vous êtes près d'une piste ce point va s'y placer automatiquement mais il ne se place pas automatiquement sur un P.A Il faut lui indiquer que ce vol doit utiliser un P.A pour cela utiliser le bouton [régler] et désigner le PA d'ou vous comptez décoller. On pratique de la même manière pour l'appontage.

4) VEHICULES MOBILES

Convois, tanks, camions ou voitures isolés

a. Créer une route

Même procédure, choix à la souris puis touche [inser] – Par défaut les convois et véhicules tenterons d'utiliser les routes/pistes pour faciliter leur mouvement . Attention au traversées de villes/village.. les véhicules son souvent piégés par les batiments, pour traverser une ville affecter autant de point passant par les rues, carrefours pour que le cheminement soit sur.

b. Réglages

Très succincts, on peut affecter un camp (bleu/rouge) – On peut aussi affecter une période d'inactivité à un waypoint. Départ différé ou arrêt

c. Combat au sol

Pas d'action sur les combats, ils ont lieu quand les objets sont a portée d'armes le combat est automatique.

5) ARTILLERIE

a. Positionnement

Pour insérer il suffit de sélectionner l'objet désiré et après un clic de souris a l'endroit ou l'on désire poser l'objet utiliser la touche [inser]

b. Réglages

Sont possible une temps d'inactivité. En Min et Sec une nouvelle fonction a été ajoutée très intéressante c'est la portée : par défaut réglée a zero la pièce tire a sa portée maximum. Si on lui indique un chiffre en mètres, elle tirera quand l'ennemi sera a la distance requise.. Pratique pour monter des pièges à DCA

6) OBJETS FIXES

a. Utilisation

Les objets fixes par définitions sont là pour agrémenter le décor . C'est une question de goût ou d'imagination personnelle. On peut réussir a faire des environnement extrêmement fouillés et crédibles.

b. Population des missions

Surcharger une mission peut être préjudiciable à la fluidité. Des astuces simples permettent de créer un environnement peuplé mais non pénalisant.

- Ne pas poser beaucoup d'objets dans un même lieu car la multiplication dans le même champ de vision fait chuter les FPS
- Ne pas abuser de la DCA, trop de DCA concentrée fera chuter les FPS
- Ne pas abuser des objets mobiles inutilement les ressources pour les contrôler sont importantes si on les multiplie
- Attention aux arbres, ils sont assez gourmands
- Les grosses explosions et les parachutes sont aussi générateurs de chute de FPS (bombes Parafrag par ex)

7) CIBLES

Il est possible d'indiquer plusieurs type de cibles, ces cibles seront les critères sur lesquels on base la réussite ou l'échec d'une mission.

a. **Détruire**

Il faut que l'objet soit détruit pour réussir la mission si on a des objets multiples la réussite de la mission est liée a la destruction de tous les objets

b. **Détruire Sol**

Délimite une zone dans laquelle les cibles doivent être détruites a 25/50/75/100%. Pour que le système fonctionne il faut Placer les cibles ensuite placer le marqueur Cible détruire sol régler le diamètre. Il faut que le vol d'appareil dispose d'un point d'attaque qui sera réglé sur un des objets du périmètre. Ce point d'attaque devra être lui même dans le périmètre

c. **Détruire Pont**

Idem détruire mais appliqué uniquement à un pont.

d. **Reconnaissance**

Il faut avoir survolé cet objectif, avec une option atterrissage . on peut ainsi obligé un appareil a devoir se poser pour réussir une mission

e. **Escorte**

Même principe on doit avoir un pourcentage d'appareils survivants pour que l'escorte soit considérée comme une réussite

f. **Défendre Pont**

Le pont doit rester intact pour que la mission soit un succès

g. **Défendre Sol**

Idem Détruire sol mais cette fois c'est la préservation d'un certain pourcentage d'objets qui donnera la victoire. Même contraintes que pour l'attaque

h. **Défendre**

Les objets portant la mention défendre doivent survivre à la fin de la mission.

8) METEO /CONDITIONS

Cette option permet de régler l'heure de la journée, la météo clair, bon mauvais etc.. et l'altitude du plafond nuageux.

Dans les conditions on trouve 2 nouveau réglage. Temps Statique l'heure ne change pas en fait les conditions d'éclairément ne changeront pas.

Et plus intéressant modification des emports impossibles.. cela oblige les joueurs a ne pas modifier l'armement des appareils.

9) Sauvegarde

Pensez a bien sauvegarder vos missions.

Attention..Selon le répertoire où vous allez les sauvegarder vous aurez des missions solo ou coopérative.

PACIFIC FIGHTERS EDITEUR DE MISSIONS

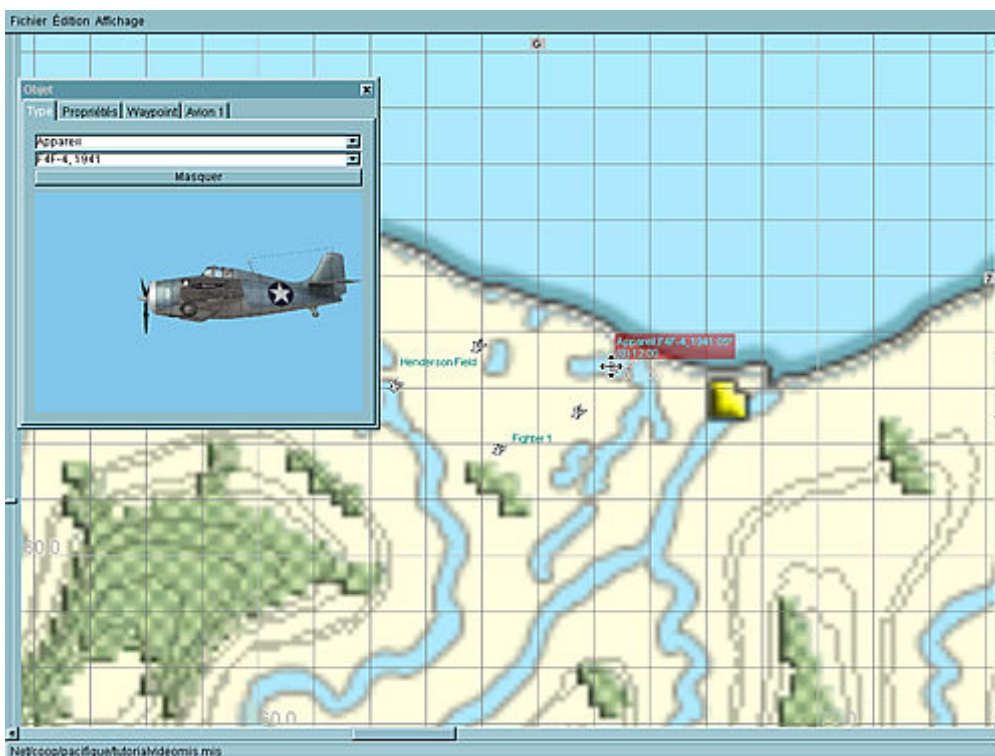
MISSION PAS À PAS



MISSION PAS A PAS



Ouvrir le menu Objet et insérer le premier point avec la souris cliquer a l'endroit voulu puis touche [Insert] on aura alors un point qui sera par la suite transformé en point de décollage.



Menu Objet les réglages

The screenshot shows the 'Objet' menu with the 'Propriétés' tab selected. The menu contains several settings for an aircraft object. Red text annotations are placed to the right of the menu, pointing to specific fields. The annotations are: 'Camp' pointing to the 'Armée' dropdown; 'Unité et nationalité' pointing to the 'VMF-512, USMC' dropdown; 'N° Escadron et d'Escadrille' and 'Numerotation des appareils' pointing to the 'Escadron' and 'Escadrille' dropdowns; 'Réglage de l'armement' pointing to the 'Armes' dropdown; 'Quantité de carburant' pointing to the 'Carburant' text input; 'Nbre D'appareils dans le vol' pointing to the 'Avions' dropdown; 'Qualification du vol' pointing to the 'Aptitude' dropdown; 'Si coché n'apparaît pas dans les appareils disponibles' pointing to the 'IA seulement' checkbox; and 'Si décoché le pilote n'a pas de parachute' pointing to the 'Parachute' checkbox. The background shows a map with 'Henderson Field' labeled.

Field	Value	Annotation
Armée	Rouge	Camp
VMF-512, USMC	VMF-512, USMC	Unité et nationalité
Escadron	1	N° Escadron et d'Escadrille
Escadrille	2	Numerotation des appareils
Armes	Par défaut	Réglage de l'armement
Carburant	100	Quantité de carburant
Avions	1	Nbre D'appareils dans le vol
Aptitude	Moyen	Qualification du vol
IA seulement	<input type="checkbox"/>	Si coché n'apparaît pas dans les appareils disponibles
Parachute	<input checked="" type="checkbox"/>	Si décoché le pilote n'a pas de parachute

Le menu propriétés est surtout intéressant pour tout ce qui concerne la composition des vols, nation, armement, nbre d'appareils, valeur des pilotes

The screenshot shows the 'Objet' menu with the 'Waypoint' tab selected. The menu contains settings for a waypoint. Red text annotations are placed to the right of the menu, pointing to specific fields. The annotations are: 'Déplacement entre les waypoint' pointing to the 'Suivant' button; 'Altitude à partir de ce point' pointing to the 'Hauteur' input; 'Vitesse à partir de ce point' pointing to the 'Vitesse' input; 'Heure de passage a ce point' pointing to the 'Heure' input; 'Type d'action' pointing to the 'Type' dropdown; 'Silence radio a partir de ce point' pointing to the 'Silence radio' checkbox; and 'Réglage ou effacement cible' pointing to the 'Régler' and 'Effacer' buttons. The background shows a map with 'Henderson Field' labeled.

Field	Value	Annotation
Précédent	Précédent	
Suivant	Suivant	Déplacement entre les waypoint
0(1)	0(1)	
Hauteur	500 [m]	Altitude à partir de ce point
Vitesse	300 [km/h]	Vitesse à partir de ce point
Heure	12 : 0	Heure de passage a ce point
Type	VolNorm	Type d'action
Silence radio	<input type="checkbox"/>	Silence radio a partir de ce point
Cible		
Régler	Régler	Réglage ou effacement cible
Effacer	Effacer	Réglage ou effacement cible

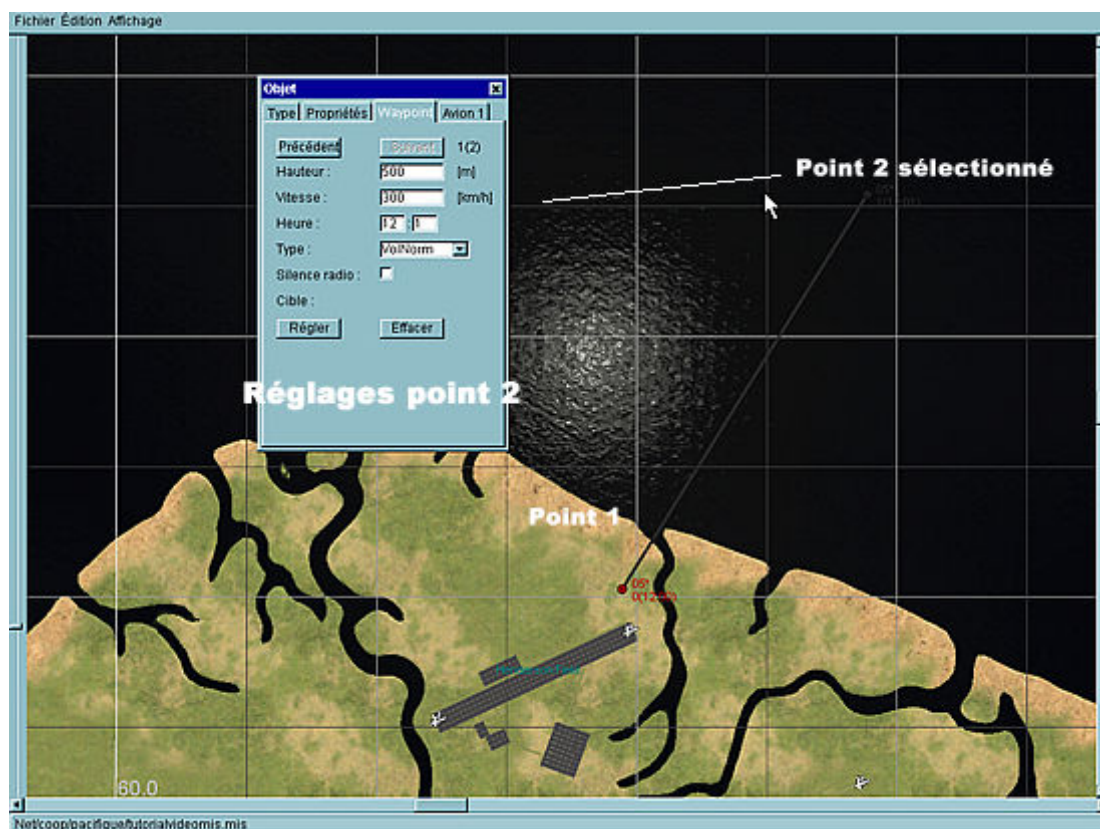
Le menu Waypoint permet d'affecter l'altitude, la vitesse, l'heure d'arrivée au point de passage. Dans ce cas si on modifie l'heure on modifiera la vitesse entre ce point et le précédent. C'est également dans ce menu qu'on affecte le type d'action, vol, décollage atterrissage ou attaque. On y trouve aussi le bouton permettant d'affecter une cible (bouton régler)



Ci dessus le menu Avion.

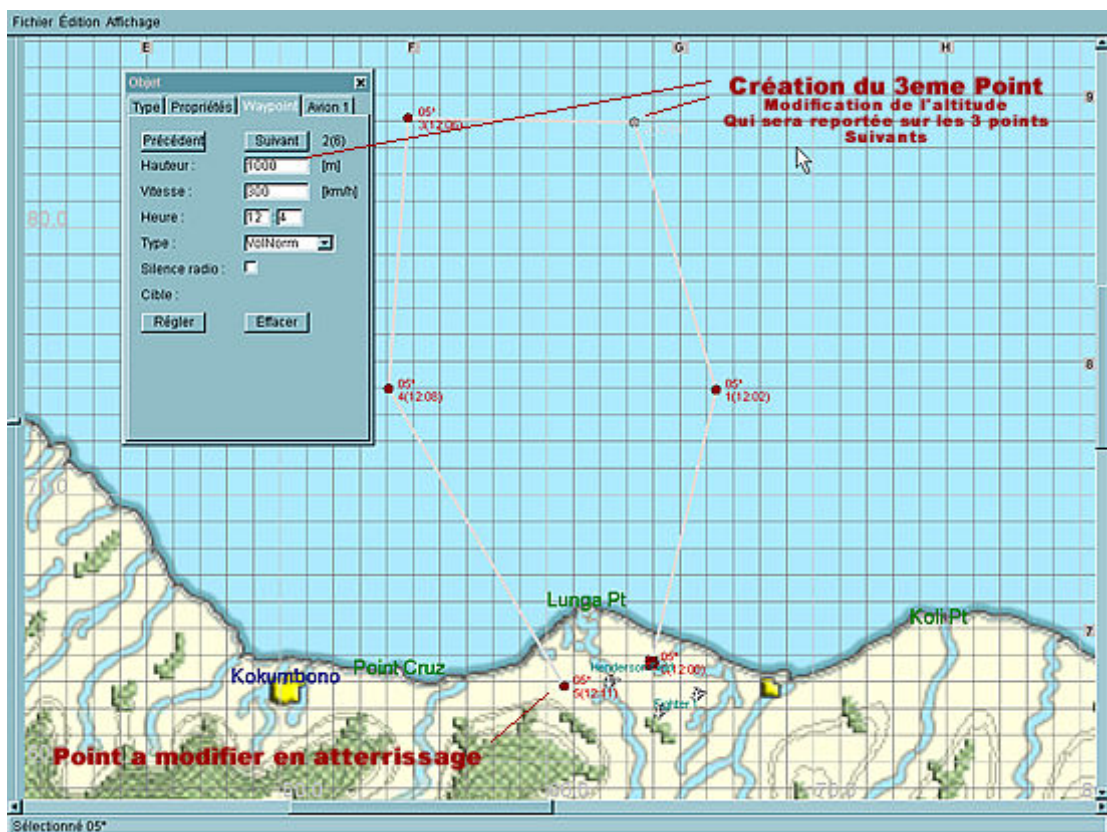
Plaçons maintenant 2 points pour ce premier vol de F4F Wildcat

Ensuite nous allons transformer le 1er Point en point de décollage: le point 1 est placé près d'une extrémité de piste. Le point 2 est placé en mer. Le Menu Waypoint indique les valeurs du point sélectionné. Dans notre exemple. Altitude 500m Vitesse 300 heure 12h01—Vol Normal



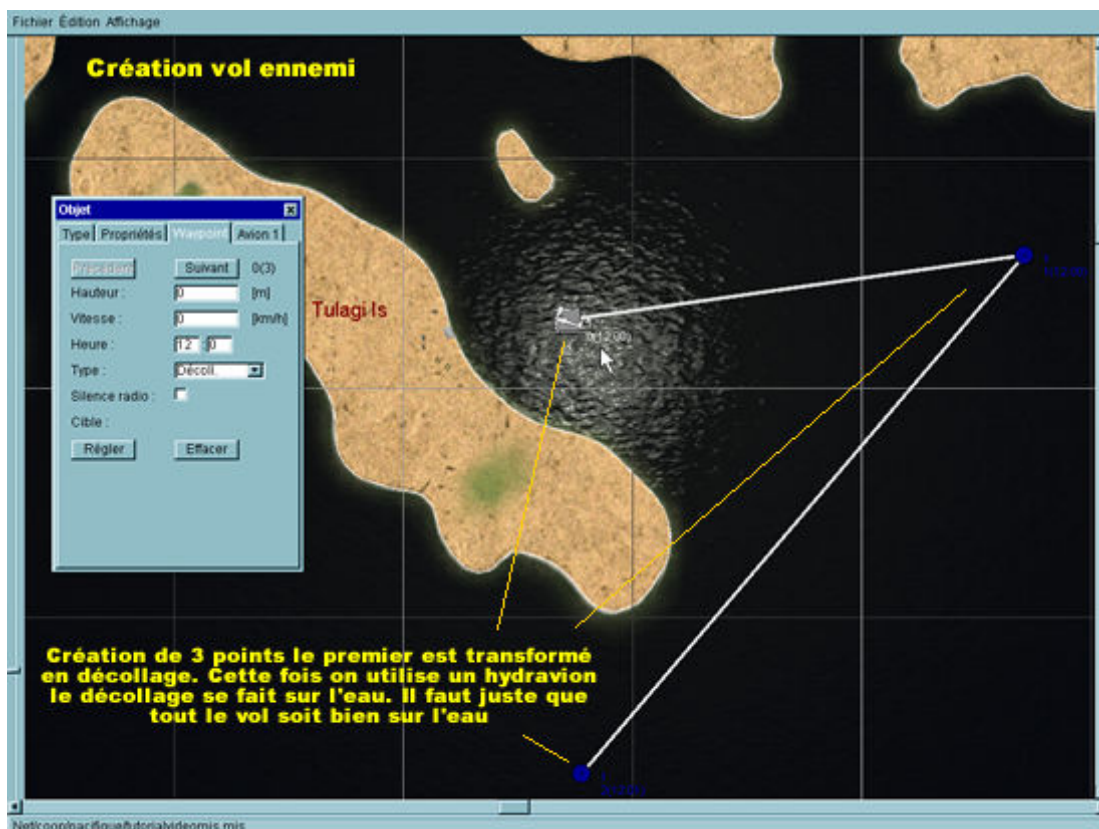


Nous sélectionnons maintenant le point 1 pour en faire un point de décollage, il suffit de placer le type à « Décoll. » Automatiquement l'altitude et la vitesse passent à 0 et le point est automatiquement placé sur une extrémité de piste (la plus proche). Vous pouvez modifier cette extrémité en utilisant la souris. On peut maintenant créer les autres points de navigation et modifier leurs réglages comme ci-dessous. Le 3e point indique 1000 m en altitude, tous les autres points créés après auront cette même altitude. On ferme le circuit par un point proche de la piste qui sera transformé ensuite en point d'atterrissage.





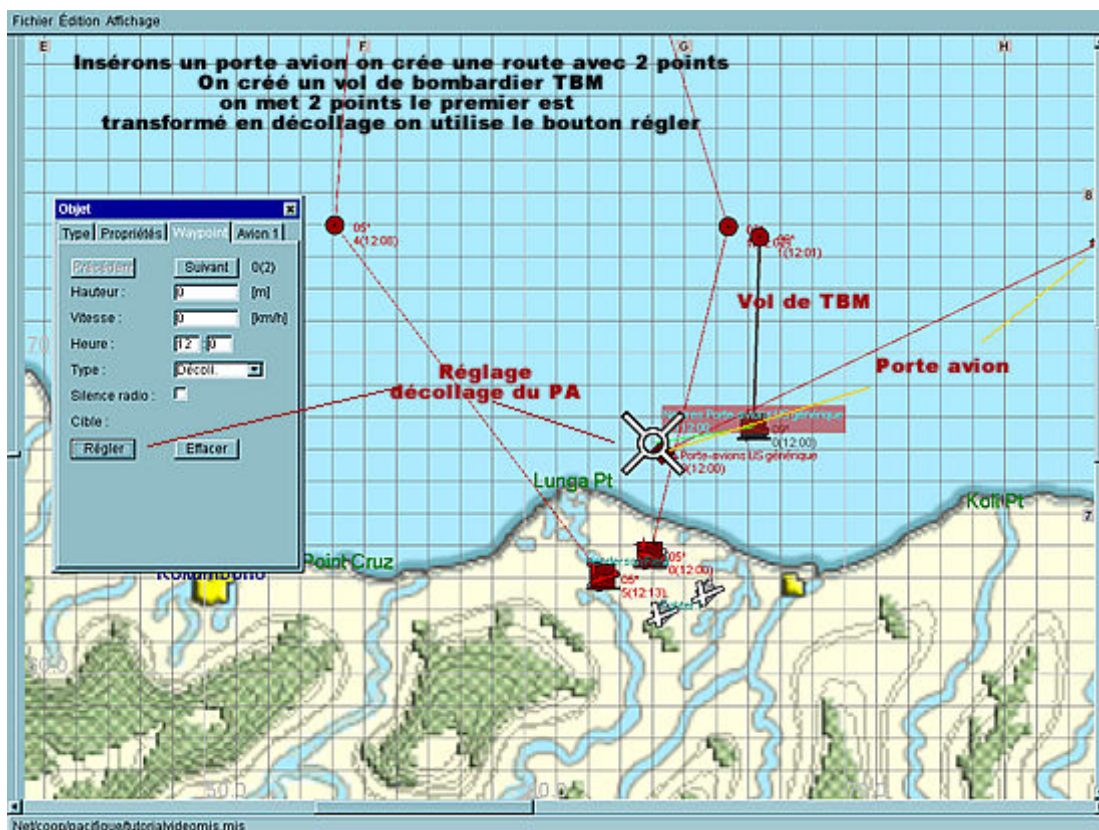
Nous avons maintenant un vol de F4F avec départ et retour sur la piste. Il faut créer un vol ennemi. Cette fois nous allons utiliser un hydravion, la procédure est la même que pour le vol précédent. Mais cette fois nos appareils partent de la mer. Il faut comme précédemment transformer le premier point en décollage.. Il faut juste se méfier, sur une surface plane les appareils démarrent en échelon refusé, il se peut donc que l'on ai des appareils posés sur le sable si on est trop près de la côte.

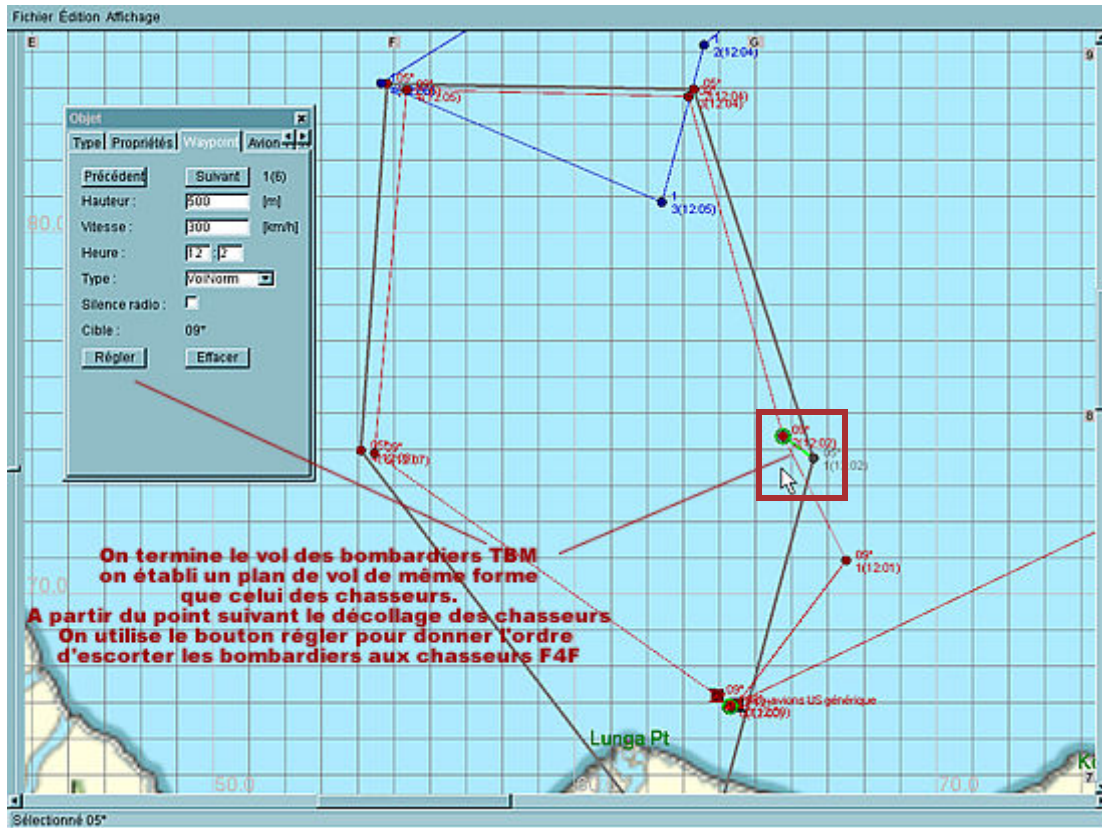




Construisons notre vol japonais affectons d'autres point et un dernier pour l'amerrissage. Au centre de la carte dans le rectangle se trouvent 2 points de vol , un rouge un bleu , ils sont proches et leur horaire est le même. Dans ces conditions les appareils seront a portée visuelle et automatiquement ils engageront le combat sans autre action de notre part. En quelques coups de souris vous avez créé votre première mission..

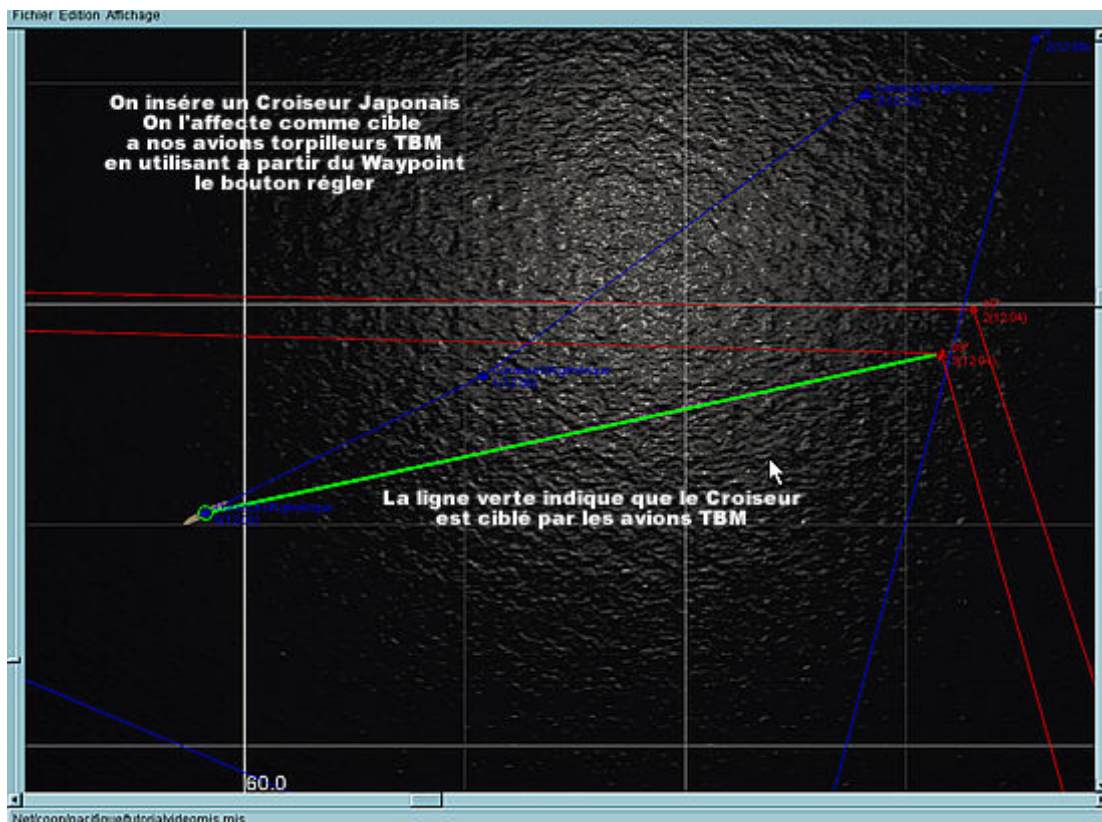
Compliquons un peu les choses. Insérons un porte avion, il suffit de sélectionner dans le menu objet, un porte avion et de placer 2 points de route avec la touche inser. Votre porte avion est placé. Maintenant créons un vol de TBM, >menu Objet >appareils,>TBM comme pour nos autres vols on commence par 2 points. Maintenant je désire que mes TBM partent du porte avions. Il faut transformer le premier point en décollage(vous savez le faire maintenant) Le point se place sur la piste la plus proche.. Et non sur mon P-A . Sur le point de décollage créé, je dois maintenant utiliser la fonction Régler pour indiquer au vol qu'il part du Porte Avion. (pour plus de clarté déplacez le point de décollage a coté du Porte Avions.

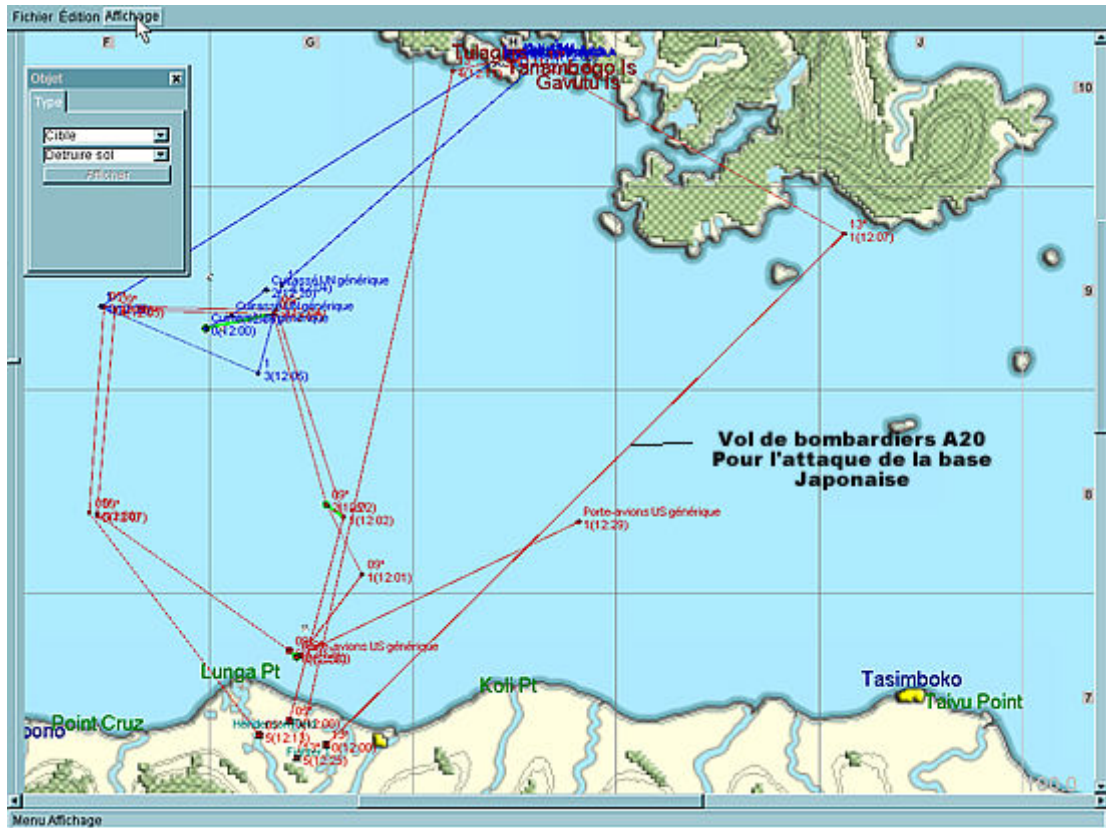




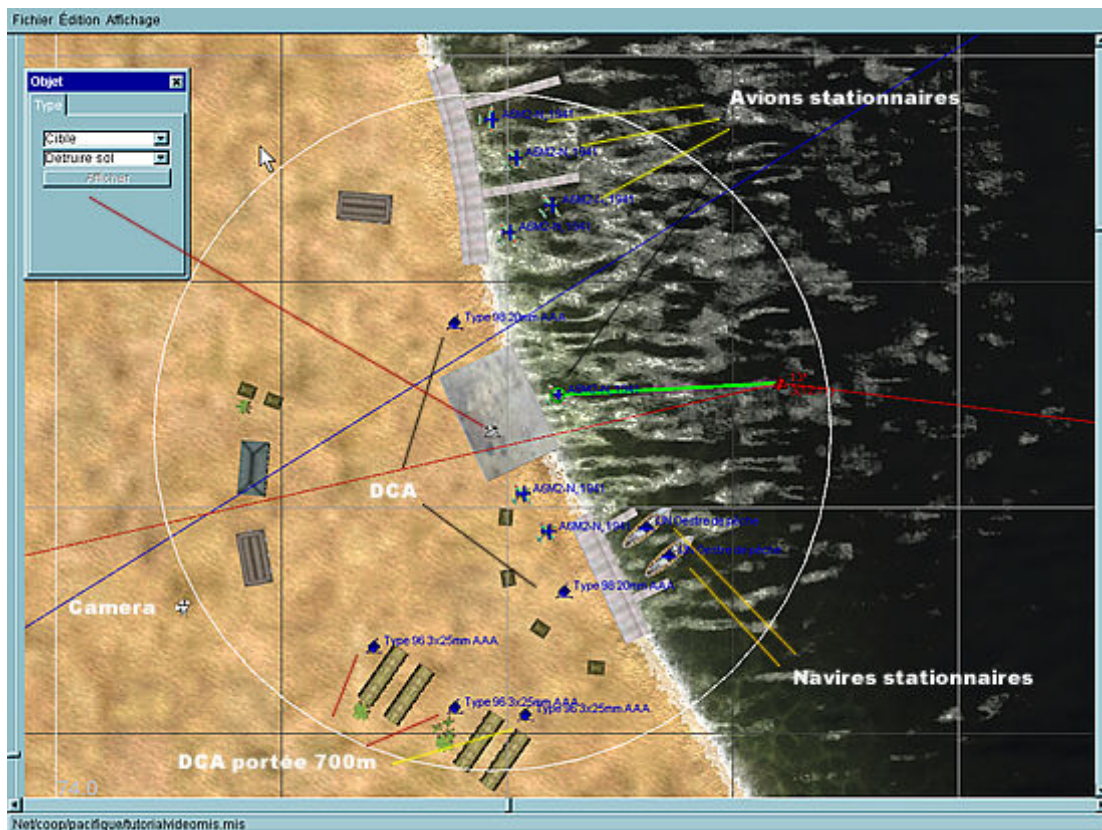
On crée notre 2eme Vol US. Nous suivons exactement la même route que nos F4F a partir du point n°2. On termine notre plan de vol par un atterrissage, exactement comme le décollage il faut affecter le P.A comme piste d'atterrissage. Dans le rectangle 2 points le N°1 des F4F le N°2 des TBM on utilise a partir du point 1 des F4F la fonction régler pour assigner les chasseurs a l'escorte des bombardiers.

Comme nous avons inséré un Porte Avion insérons un croiseur Japonais, a partir du waypoint 3 des TBM en utilisant le bouton régler du waypoint on assigne le croiseur comme Cible. Nos bombardier attaquerons le croiseur.





Créons un vol de bombardier A20G suivant la même méthode que précédemment. Nous aménageons ensuite la base de départ de nos hydravions, en plaçant des appareils statiques, des navires statiques à partir du menu objet sélectionner appareil statique/navires statiques faites votre choix. Ensuite plaçons des DCA. Et pour finir une zone à partir de objet-cible « Détruire Sol » Cette cible englobe les objets à détruire (tout ou partie selon le pourcentage que nous affectons) .On crée un point d'attaque pour nos bombardiers A20 qui sera réglé sur l'un des objets le point d'attaque sera placé dans le cercle délimité par la zone « détruire sol. »



PACIFIC FIGHTERS ÉDITEUR DE MISSIONS

**Maintenant à vous de vous exercer
Utilisez la mission livrée dans le ZIP
Pour regarder comment elle est faite.**

Modifiez améliorez ce sera le meilleur moyen de vous familiariser.

***Nota: Cette mission est uniquement destinée à la démonstration des fonctions de base de l'éditeur.**

**BIENTÔT
ÉDITEUR DE MISSIONS
FONCTIONS ÉVOLUÉES
TRUCS & ASTUCES**

© FRANCE SIMULATION