

# PACIFIC FIGHTERS EDITEUR DE MISSIONS N° II

## NOTIONS AVANCEES



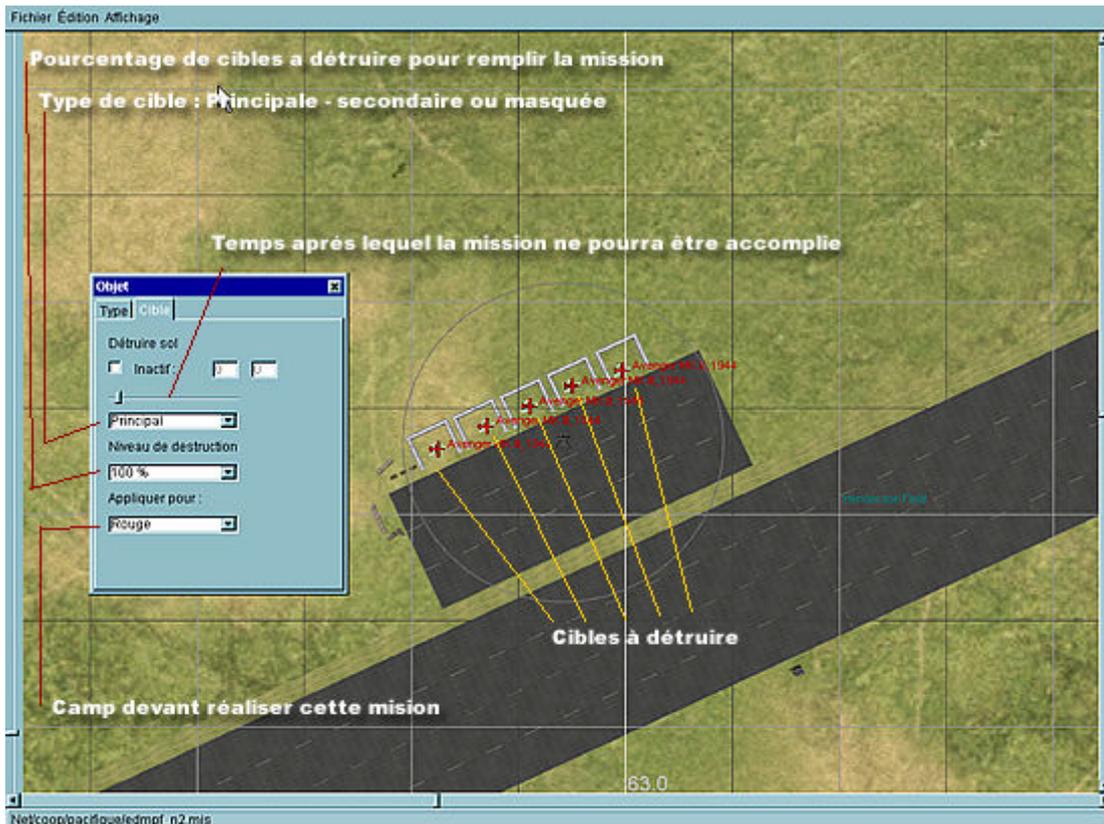
© SIMULATION FRANCE MAGAZINE

## CIBLES

Les cibles servent à déterminer la victoire ou la défaite, le succès ou l'échec des mission. Elle permettent aussi de visualiser les objectifs dans les briefings.

### DETRUIRE SOL :

Une des principales fonction « cibles » utilisées pour la résolution d'objectifs au sol. Elle circonscrit une zone donc la superficie est réglable grâce au curseur de la boîte de menu.. a l'intérieur de laquelle un pourcentage des objets ennemis doivent être détruits, la zone circulaire indique que les objets à frapper sont dans cette zone. Ce pourcentage est compris entre 25% et 100% par pas de 25. Une case à cocher « inactif » suivit de case horaires « min et sec » permet d'indiquer qu'au delà de xx minutes la mission ne peut plus être remplie. La cible peut être : Principale, Secondaire ou masquée.



La cible détruire sol est parfois assez difficile à manier. En effet les appareils eux même ont une influence sur leur comportement quand on leur demande une telle mission, un avion d'attaque comme le HS129 s'en acquittera sans problème, un chasseur non pourvu de bombes risque de s'en désintéresser. Il faut de nombreux tests pour arriver au résultat final. Ce n'est qu'à cette condition que l'on obtient des missions homogènes et intéressantes.

### DEFENDRE SOL

C'est le pendant de la précédente commande, en fait son rôle est de définir une zone dans laquelle les objets circonscrits doivent survivre à un taux de 25,50 ou 75%. Il n'est pas envisagé que 100% des objets doivent survivre

### DETRUIRE

C'est la cible la plus simple, elle est attachée à 1 objet (appareil, véhicule, navire, colonne de char etc) c'est l'indication potentielle d'une cible à détruire qui participera au succès de la mission.

### DEFENDRE

Comme la précédente mais à l'inverse l'objet devra survivre pour la réussite de la mission.

### ESCORTE

Le vol ainsi marqué sera escorté par la chasse et devra ne pas subir plus de 25,50 ou 75% de pertes pour que le succès soit assuré

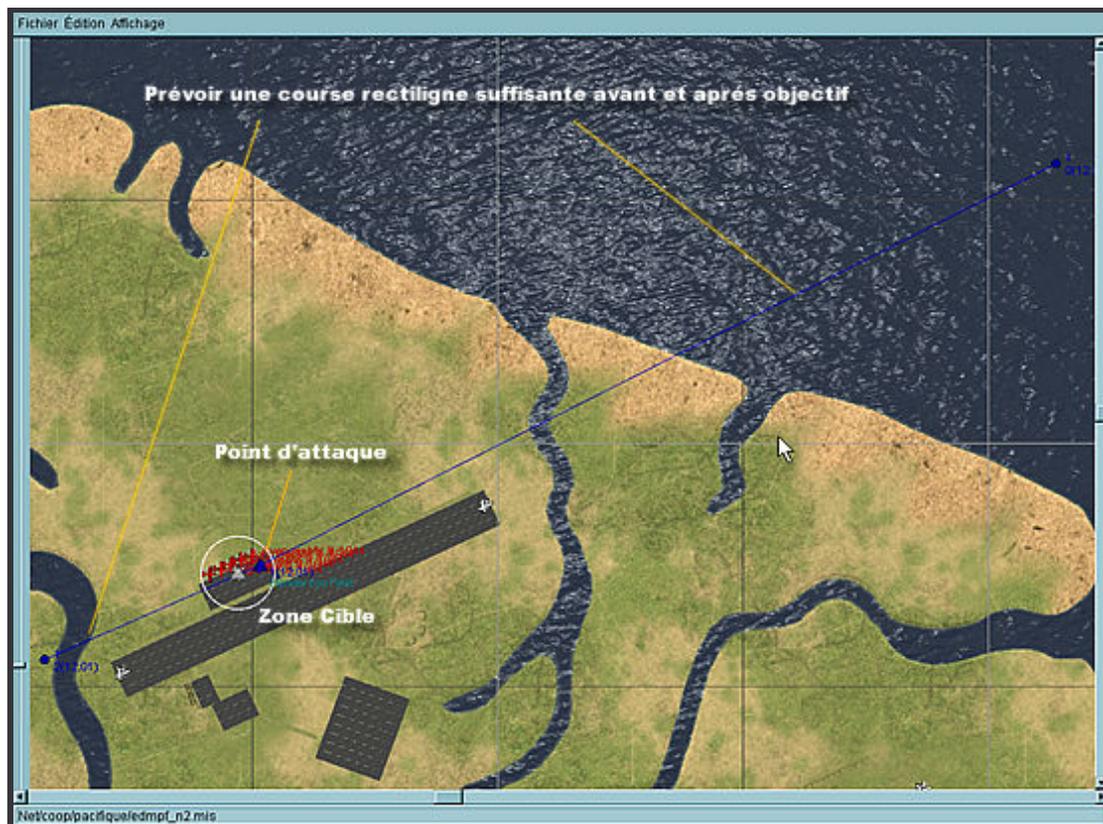
## LES VOLS D'ASSAUT

Le vol d'attaque doit disposer d'une course rectiligne avant et après le point d'attaque au sol.

Le point d'attaque au sol doit être réglé, avec le bouton [régler] du menu waypoint sur la cible détruire sol.

Le point d'attaque au sol doit se trouver à l'intérieur du cercle cible sinon les appareils d'attaque passeront leur chemin.

L'attaque se fera en premier avec les charges disponibles, bombes roquettes, puis au canon jusqu'à éradication des cibles ou suppression des agresseurs. Notez que si nous avons la présence de cibles non englobées dans la zone d'attaque tel que DCA véhicules porteurs de DCA ils seront aussi engagés par les agresseurs.



Le point d'attaque est déterminant dans la suite des opérations, si vous sélectionnez votre cible détruire sol grâce au bouton target du menu waypoint il faudra que votre point attaque au sol se trouve dans le cercle de la zone cible. Si il est en dehors les appareils peuvent très bien passer leur chemin.

Vous devez penser que de précautions.. Hé bien oui car malheureusement les réactions de l'éditeur sont parfois troublantes et erratiques.. Ce qui marche a un moment ne fonctionne plus forcément de la même manière.. Cela vient souvent d'un non respect de l'ordre des choses.

Pour les cibles.. Il faut placer les objets et ensuite les désigner comme cible ainsi ils seront pris en compte. Si vous faites l'inverse vos bombardiers passeront leur chemin..

Pensez toujours pratique.. Il faut à un avion une trajectoire relativement rectiligne avant et après une attaque pour pouvoir l'effectuer avec succès. De même pensez qu'en cas d'attaque sur des chars la meilleure approche est par l'arrière.. Donc il se peut que vos chasseurs/bombardiers fassent un tour avant de se lancer à l'assaut selon le bon angle.

Pensez que si vos appareils ont des bombes de 1000 kg ils devront voler plus haut et larguer plus haut pour éviter les effets de souffle.. Utilisez les appareils dans leur rôle.. Pas de chasse avec un bombardier et pour l'attaque au sol utilisez seulement les chasseurs disposant de charges le permettant..

Nous avons déjà un vol d'appareils qui doivent réduire à néant les TBM au sol.

## VEHICULES MOBILES COMME CIBLE

Nous insérons un véhicule mobile, ici de la DCA, ce véhicule peut être remplacé par une colonne constituée ou tout autre véhicule mobile.

Nous devons ajouter un vol qui aura pour cible ce véhicule de DCA.

Créons un vol comprenant 2 appareils, et affectons le 2eme Waypoint à l'attaque de la cible « DCA mobile »

Pour cela on utilise la fonction régler du menu waypoint et on désigne le premier waypoint de la DCA Mobile. Pourquoi le premier waypoint ?

Dans l'exemple le déplacement est court, mais dans le cas de déplacement plus longs l'arrivée en visuel de la cible et de l'attaquant peuvent varier, et si le point d'attaque est réglé sur le dernier point de cheminement de la cible, et que la cible n'y est pas encore parvenue l'attaquant peut ignorer cette cible puisque sa désignation en tant que cible ne sera effective qu'au dernier waypoint de son cheminement.



La méthode d'attaque et l'angle selon lequel ce groupe effectuera son attaque est déterminé par l'ia.. Vous ne pouvez pas le faire attaquer directement en ligne droite.. L'IA chef de patrouille dans notre cas fait décrire un cercle autour de la cible pour piquer vers l'arrière de cette cible blindée.. là où est son point faible. Ce qui dénote une certaine intelligence à cette IA si décriée parfois.

Pour agrémenter notre mission partons du principe qu'un vol de B17 est de retour vers la base.. Pas de chance dans les mêmes heures que l'attaque.. Nous créons donc un vol de Ki43.. Qui sera chargé d'intercepter les B17.. Dans le scénario de votre mission ils auront peut être à la base une fonction d'escorte de la force d'attaque.

Encore une fois il faut penser à cibler l'un des points les plus éloigné pour éviter que les chasseurs ne dédaignent pour proie tant qu'elle n'est pas arrivée au point désigné.. Avec des chasseurs l'engagement se fait systématiquement. Mais avec des bombardiers ils peuvent être ignorés. Ils le sont totalement si un groupe de chasseur avec mission d'escorter une autre formation croise des bombardiers ils ne s'en occuperont même pas.



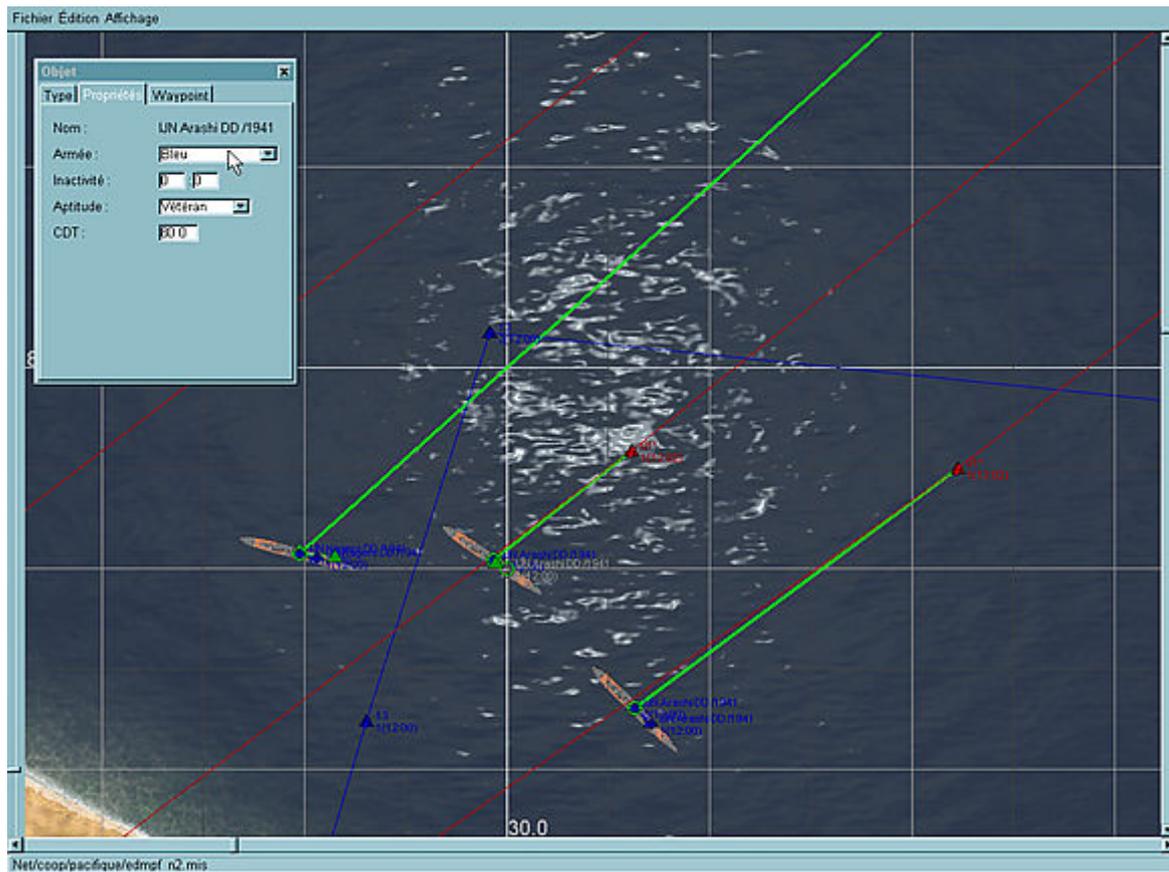
Dans notre cas nos Ki43 vont se mettre à chasser le B17 jusqu'à destruction complète du vol de B17.. Au cas ou nos Ki43 ne viendrais pas à bout des B17 comme nous n'avons pas demandé à nos vols de Zero de rentrer ils orbitent autour du terrain de Guadalcanal..

Donc dès qu'un B17 arrivera a portée les Zero se lanceront également à sa poursuite. Lors de la destructions des appareils comme le vol a été affecté d'un marqueur cible cachée, objectif secret atteint. Cet objectif n'est nullement porté sur les cartes

Les chasseurs attaquent toujours leurs homologues en priorité sauf si l'on à indiqué une cible. Donc pensez bien que si vous n'indiquez aucune cible (bouton régler de l'onglet waypoint) ils attaqueront les chasseurs d'escorte en premier.. Donc dans ce cas pensez simplement à indiquer à une partie de vos chasseurs l'escorte comme cible et aux autres les bombardiers ainsi les appareils tenteront d'exécuter la tâche qui leur est imposée

**Le bombardement** s'effectue de plusieurs manières..  
Soit on utilise un waypoint Attaque au sol qui indique quel point est la cible.. ( hangar, zone construite etc) le largage sera effectué à ce point sans visée particulière  
Soit on indique un objectif en le désignant (bouton régler de l'onglet waypoint) l'objet sera visé  
Soit on indique un objectif en le désignant (bouton régler de l'onglet waypoint) et en plaçant le waypoint attaque au dessus de lui l'objet sera visé par les bombardiers capable de piqué si l'altitude est suffisante.

## L'ATTAQUE DES NAVIRES



Nous avons envoyé au suicide, 3 destroyers japonais embossés le long de la côte. Uniquement pour la démonstration bien sur.. dans une vraie mission.. nous n'appliquerions pas ces méthodes.

Ces destroyers sont considérés comme des cibles secondaires (marqueur triangle vert). Nous utiliserons donc le marqueur Cible qui indiquera seulement que cet objet est une cible cela permettra aussi qu'il soit porté sur la carte de briefing. A chaque destroyer coulé on aura le message « Cible Secondaire détruite » Pour défendre ces destroyers nous comptons sur la DCA.. mais qui pour l'occasion a été réduite. Depuis peu dans l'éditeur de mission et c'est une excellente idée on peut donner une cadence de tir.. comprise entre 0.5 et 100 , 1 étant une cadence de tir normale, 0.5 cadence double.. de 2 à 100 on réduit considérablement la cadence de tir.. Ajoutons à cela le délai d'inactivité que l'on peut imposer a une pièce et on a des tonnes de possibilités qui s'offrent à nous. Cela permet de construire des flottes conséquentes, attaquables , et qui ne pénalisent pas trop le frame rate. Car la DCA est grosse consommatrice de FPS. De plus une mission contre des navires ou pas même le 1/5eme de vos forces arrivent à au moins proximité de l'ennemi n'est pas amusant.. Même si les pertes lors d'attaques contre des navires étaient dans la réalité extrêmement élevées. Nous devons dans la création de mission toujours avoir en tête la réalité historique mais il faut la plier au côté ludique ( ce n'est qu'un jeu) et à nos possibilités techniques réelles.

## Nos forces d'attaques seront divisées en 3 groupes..

- 4 TBM torpilleurs pour le 1<sup>er</sup> destroyer..
- 3 SBD Dauntless pour le second à 2500m d'altitude
- 3 SBD Dauntless pour le troisième à 1500m d'altitude..

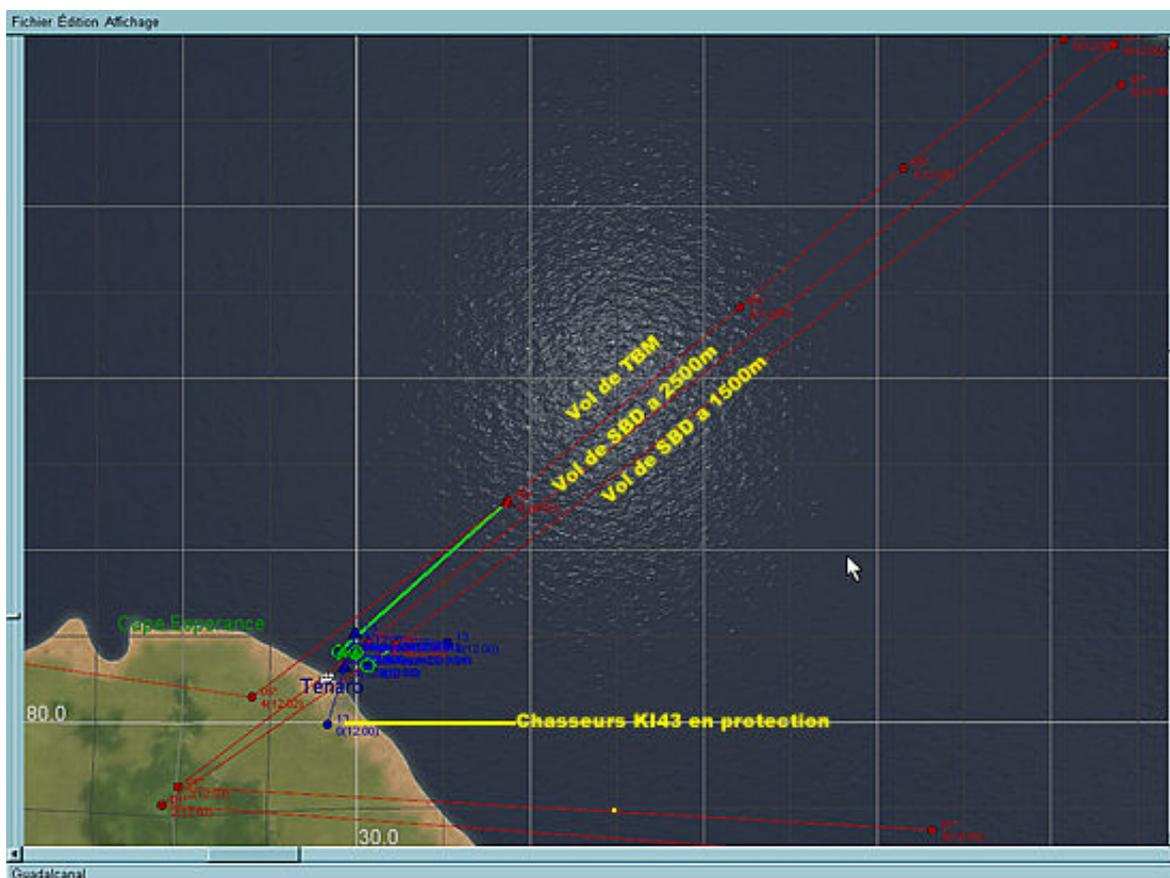
Pour les TBM le plus dur est de les faire arriver a une altitude conforme a celle du torpillage.. hélas cent fois hélas.. l'IA a horreur de voler bas.. même si elle c'est améliorée quand même un peu sur ce point.. La meilleur solution est de donner divers points de plus en plus bas sur notre route pour éviter les phénomènes de YoYo. On arrive a faire torpiller d'une hauteur entre 100 et 200 m ..

Une solution permet de descendre plus bas mais elle empêche la constitution de groupes d'attaque chaque appareil doit être seul.. Et là il peut voler très bas.

Dans notre exemple j'ai mis un cargo au sud ouest de Savo Island et il est attaqué par 5 B5N2. 4 sont en patrouille

Un est seul.. altitude de tous les points 100m c'est la limite inférieure. Souvent le groupe effectue un virage descendant vers la mer pour s'aligner.. Si ils sont trop bas au départ ils percutent . En groupe restez autour de 500m

Vous constatez donc que le torpillage demandera beaucoup de doigté dans la préparation des assauts. Heureusement et contrairement à ce qui existait dans FB/AEP les navires peuvent être torpillés à bâbord et tribord.



Les Dauntless attaquent en piqué et il leur faut une marge d'altitude importante pour réaliser leur attaque ( cela est vrai pour tout bombardement en piqué et tous les appareils utilisant ce mode d'attaque). Des 2 groupes celui volant le plus haut place ses bombes le plus près des navires.

Celui volant à 1500m laisse tomber ses bombes sur la terre, alors que le groupe plongeant de 3500m met des coups ou but. Un piqué efficace sera fait depuis une altitude de au moins 3000m. Et pour une véritable attaque en piqué placer l'icône « attaque au sol » au dessus de la cible.

Sur la droite de la carte un G4M Betty équipé du MX7 bombe volante Kamikaze attaque un porte avion escorté. La procédure est la suivante: Un G4M avec son plan de vol. Un MX7 avec 2 waypoints très courts, le second ayant pour cible le G4M permet l'accrochage de la bombe. Pour le largage, il faut prévoir un point avant l'icône « d'attaque au sol », ce point sera le point de largage. L'utilisation simultanée de plusieurs MX7 et G4M semble poser problème.. Si tout marche bien avec 1 seul couple.. Plusieurs couples ne donnent pas forcément satisfaction.. Sans que l'on puisse mettre le doigt sur le problème.. ( question d'IA.. Troublée je pense)



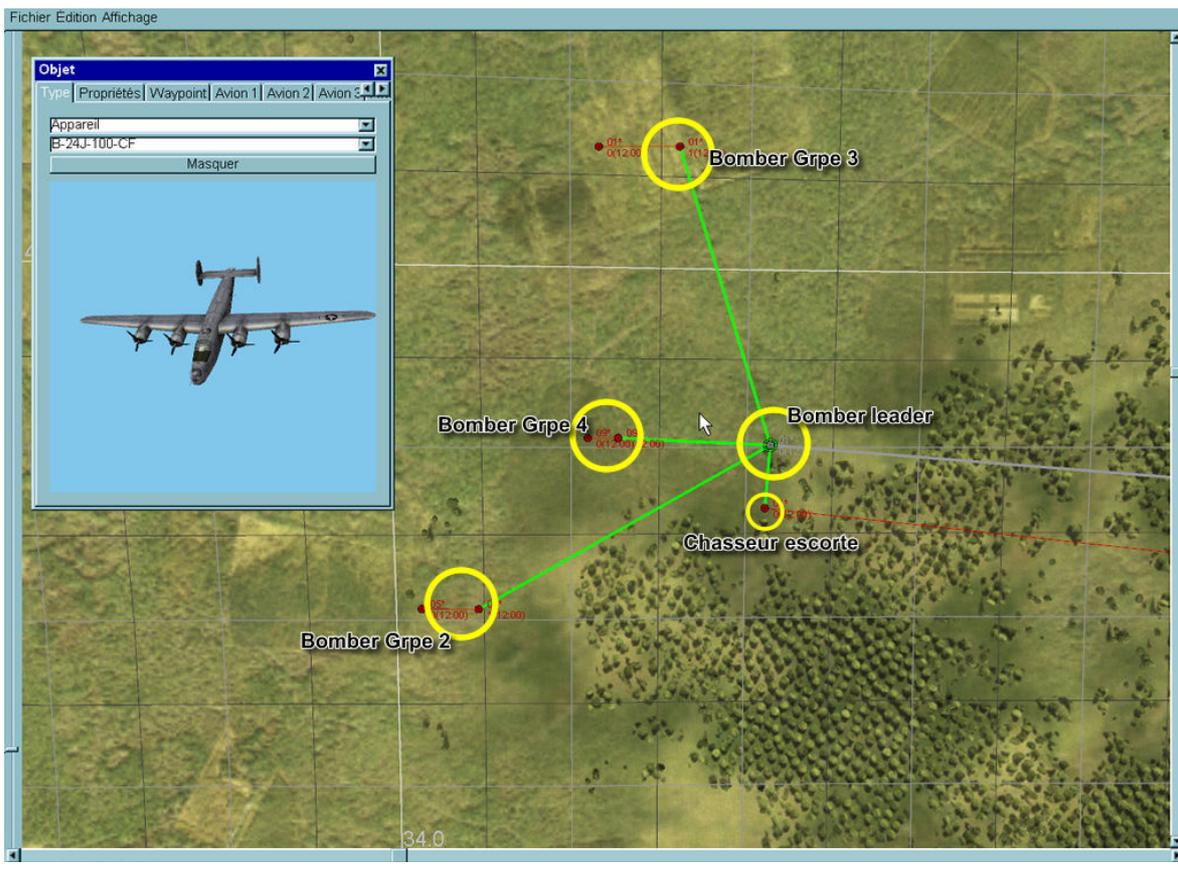
## Vols en formation

Faire voler en formation des groupes important et nombreux sans collision n'est pas forcément des plus aisés. Nous allons donc trouver le moyen de réussir sans avoir des collisions en chaîne..

Le principe est simple, le second groupe est lié en utilisant la fonction régler du second waypoint. Dans ce cas vous n'aurez que le cheminement du leader à réaliser.. Les autres appareils suivront. Toutefois ne dépassez pas 4 groupes liés, sinon on observe des difficulté pour l'IA a placer les appareils en ordre de vol.. Si vous désirez plus de 16 appareils en groupe, Recréez un leader et 3 groupes ailiers, et calquez leur route au plus près de celle du premier. Attention aux virages en groupe, c'est le risque de perte de formation ou pire de collisions.. Préférez des virages faibles mais successifs, plutôt qu'un 90° brutal.



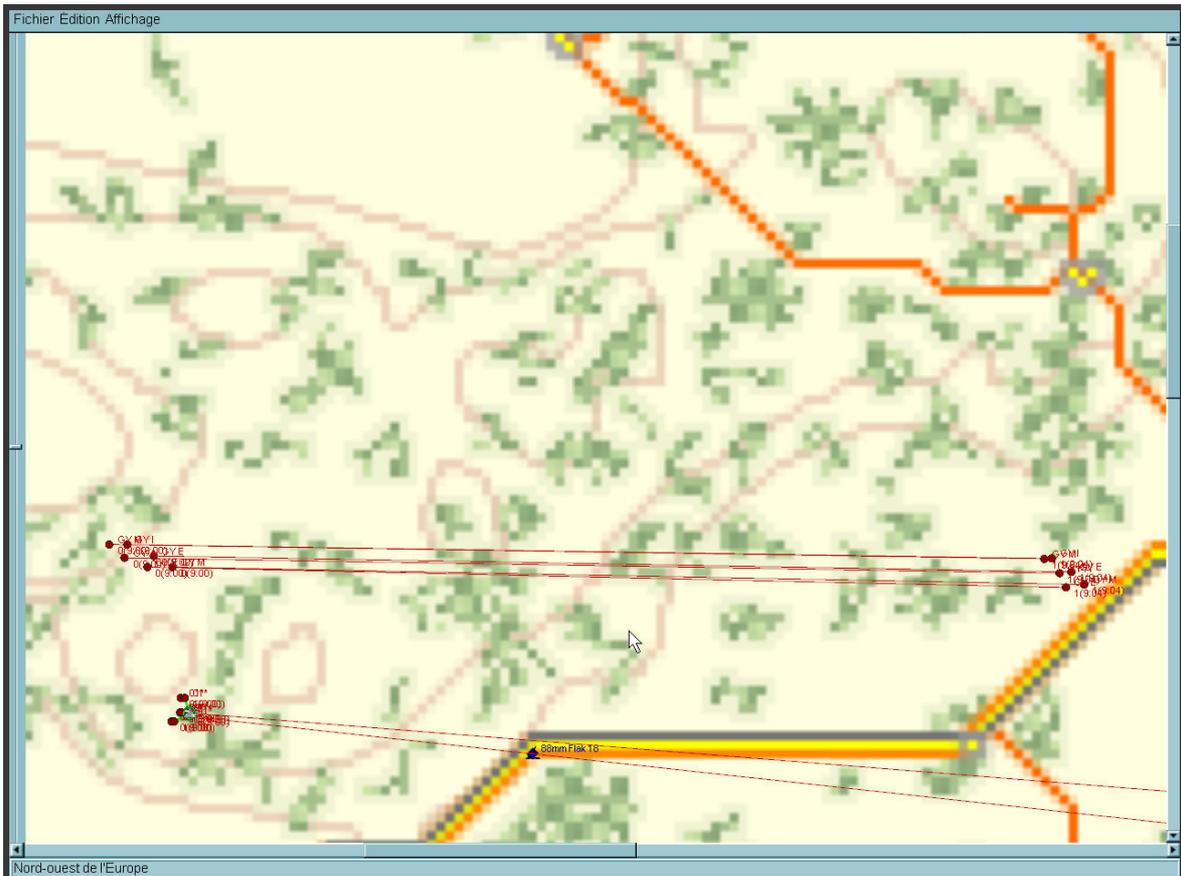
L'escorte des vols procède du même système, placez les avions escorteurs proches des escortés, ils grimperont en altitude (+ 500 m de l'altitude bomber)et cerclerons pour protéger les bombardiers. Ils engageront automatiquement des chasseurs ennemis. Pour l'escorte il est préférable de retracer une route , cela permet de faire éviter aux chasseurs d'escorte les zones cibles fortement dotées en DCA.



On peut multiplier les escortes mais attention à bien vérifier que les différentes patrouilles ne risquent pas de se télescoper durant les manœuvres de couverture.

Penser également que plus on va multiplier les vols de groupes plus on sollicitera les machines et plus on prendra le risque d'avoir des problèmes de lag dans les missions en ligne. Il faut trouver le bon équilibre.

Une autre solution plus efficace encore est de constituer les box d'appareils uniques et chacun dotés de leur propre navigation. Cette dernière solution est peut être la plus efficace, mais aussi la plus longue et compli-



quée à mettre en œuvre. Elle procure l'avantage d'avoir la possibilité d'étagé facilement en altitude les appareils par paliers de taille réduite, d'avoir des appareils qui sont autonomes et donc réagissant plus vite se protégeant mieux.. On évite aussi les problèmes avec la perte d'un leader qui induit une errance des 3 appareils suivants..



Naturellement il faut une patience d'ange pour tout régler dans des plans de vols un peu compliqués il faudra penser a tout pour éviter les rapprochements, croisements d'appareils qui peuvent aboutir à une percussioin.

Et il faut procéder par tâtonnements successifs pour arriver a réaliser une formation qui puisse nous satisfaire.

Cette façon de procéder est à manier avec précaution en ce qui concerne la fluidité des missions. Toujours penser que plus on multiplie les chemins actifs plus on consomme des ressources.

Mais c'est la solution de luxe pour avoir une formation dont les réactions peuvent surprendre les joueurs.. On peut bien sur varier les niveaux des équipages et aussi pour éviter la formation tueuse n'armer qu'une partie des appareils si on désire préserver le joueur.

## Vol en groupe spéciaux

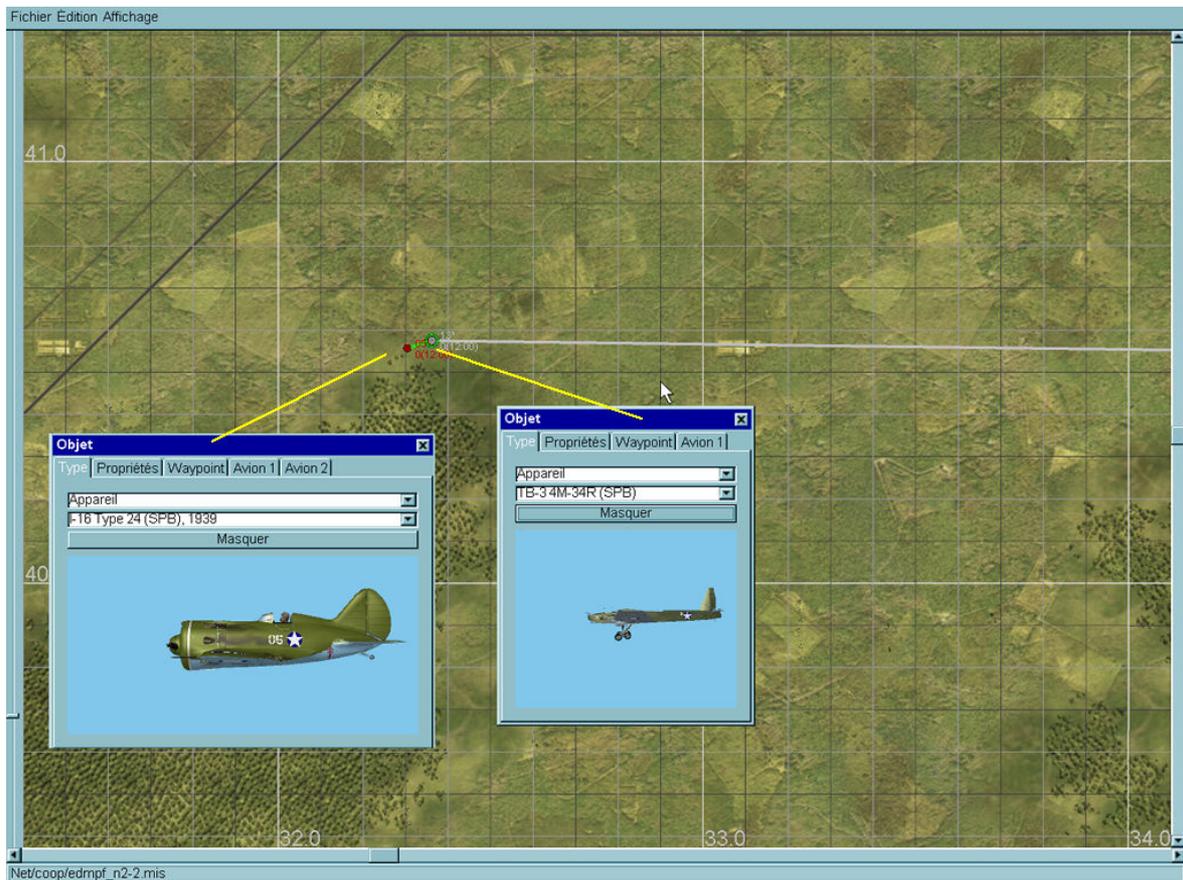
### LE TB3 ZVENO

C'est un assemblage très particulier, un TB3 et 2 chasseurs I16 portés sous les ailes. Pour réaliser cet assemblage qui historiquement connu le feu des combats.. Environ trente missions de guerre furent effectuées.

Il faut donc utiliser uniquement les appareils dotés de la mention SPB. Soit le TB3 4M-34R SPB et le chasseur I16 Typ 24 SPB. Noter que l'armement des I16 était constitué de 2 FAB 250 avec lesquelles il auraient été incapables de décoller, mais portés par le TB3 ils effectuaient des bombardements en semi piqué avec quelques succès.

Pour constituer le Zveno. Donner une route au TB3, avec un point d'attaque au sol, qui devra être précédé d'un point de navigation qui sera en fait le point de largage des I16.

Pour relier les I16 placer un de ces appareils près du TB3 le relier via le bouton régler dans l'onglet waypoint et choisir le TB3 comme cible (même procédure que pour le vol de groupe ou l'escorte..) attention ici il y a 1 I16 sous chaque aile du TB3, inutile de recréer un autre I16, ouvrir l'objet I16 déjà raccordé au TB3 et indiquer 2 chasseurs dans le groupe automatiquement le second se placer sous le TB3.



### LE MISTEL

Avec les divers patch le Mistel qui n'a jamais bien fonctionné ne fonctionne cette fois plus du tout, (si un de vous a trouvé une combine je suis preneur) En vol il part systématiquement en vrille, et au sol sans doute depuis la fragilisation des trains.. Le train du JU88 porteur s'écrase..sous le poids du FW posé sur son dos..

### Cibles.. Comment intéresser la partie..

Tous les bâtiment et objets peuvent être détruits, mais ils ne sont pas vraiment reconnus comme cibles à par entière. Il faut donc trouver des astuces pour rendre intéressante en terme de point mais aussi si l'on veut utiliser les résultats de missions. Rien de plus désagréable que de détruire un bâtiment pour ne rien récolter.. LA solution est simple.. Il faut « fourrer » vos bâtiments cibles avec des objets apportant des points..

Pour les hangars cela tombe sous le sens, mais il est aussi possible de réaliser la même chose avec des bâtiments, maison etc.. L'objet apportant des points sera caché et souvent détruit en même temps que le bâtiment. Toutefois lors de l'utilisation de bombes légères on peut avoir destruction du bâtiment sans destruction de l'objet inclus.

L'inclusion d'objet peut également aider à diriger l'attaque sur un objectif de grande taille.. Exemple les ponts.. Souvent les IA attaquent les ponts à leur extrémités et non dans leur partie centrale. Pour obliger une IA à attaque des piles de pont il suffit d'y noyer un objet tel qu'un camion statique et le désigner comme cible.



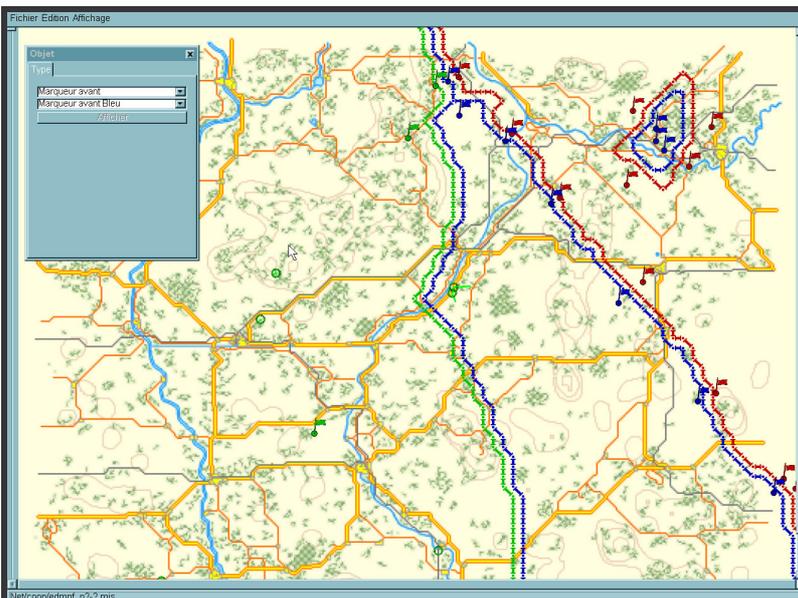
On voit ci-contre la bombe arriver en direction du camion caché sous la pile de pont. Naturellement pour un effet esthétique, cherchez un pont avec des piles pleines et un objet de petite taille pour qu'il ne soit pas discernable.(J'ai fait l'inverse pour le besoin de la démonstration)

Une autre petite astuce est intéressante pour cette fois assurer des destructions et aussi faire dans l'impressionnant le sensationnel.. Si vous désirez des explosions imposantes.. Cachez de bidons d'essence, des citernes, dans vos bâtiments cela donnera plus de couleur aux explosions..

Toutes ces petites choses feront des missions autre chose que 4 appareils contre 4 et une malheureuse cible au sol..

De même sur une carte, n'oubliez pas de tracer un front grâce aux marqueurs. Outre le fait de délimiter la zone des combats vous aurez ainsi des pilotes capturés tombés en zone ennemie.. Cette ligne de front obligera les pilotes dont l'appareil est touché à rejoindre les lignes plutôt que de s'éjecter sans chercher plus loin.

De même on peut ainsi délimiter des poches de résistance, avoir un front multiple, exemple zone US, zone Russe et zone allemande sur des missions de fin de guerre ( voir la carte des missions jointes au tutorial)



Sur la carte ci contre, on observe la zone US derrière les marqueurs verts,

La zone Allemande marqueurs bleus,

La zone Russe marqueurs rouges..

En haut a droite une poche allemande en territoire occupé par les russes.

## Artillerie AA Projecteurs & Ballons



Dans FB on nous propose outre les avions nombre d'objets au sol et dans ceux ci la Flak très importante.. Lors de création de mission.. Comment utiliser tout cela?

Il faut bien sur avoir quelques notions sur la véritable manière d'utiliser l'artillerie anti-aérienne.. Aussi une idée de la portée des armes AA..



Pour cela il faudra faire quelques recherches sur le net.

Dans les grandes lignes, les points sensibles, bases aériennes, ponts, usines, ports, étaient en général défendus par des positions de DCA, il faut considérer la dca lourde, Flak 88, 75 AA la dca Moyenne 40mm 37mm et la dca légère 20mm mais aussi 12,7mm et 7,62mm. A ceci on peut ajouter les véhicules de DCA qui seront plus utilisés pour la défense des unités de blindés ou les bases sommaires..



Nous avons tout cela dans IL2.. Reste à l'utiliser.. Soit cette DCA est utilitaire uniquement et sera posée à côté d'un point à défendre.. Ou bien elle a une fonction à la fois utilitaire et décorative.. Dans ce dernier cas on va tenter de recréer une batterie de DCA.. Ne jamais perdre de vue que plus on ajoute des éléments actifs plus on charge la mission.. Donc il faut rester raisonnable.. Pour créer un emplacement DCA on considérera que 2 à 4 canons de gros calibre et 4 à 6 armes de moyen et petit calibres sont suffisants.. 4 ou 6 projecteurs également et un nombre à peu près équivalent de ballons ( sauf sur

les bases aériennes ou les ballons sont un handicap.. Pour les avions alliés.. )

Pensez à régler les distances de tir pour ménager des surprises.. Exemple ne faire tirer qu'une faible partie de votre artillerie à la distance maxi et déchaînez le maximum quand la portée est optimum autour de 1000 m par exemple.

Pour les projecteurs installez les au moins par 3 c'est ce qu'il faut pour prendre un appareil en chasse.

Les ballons sont des obstacles physiques, leurs câbles empêche les attaques au dessous de leur altitude sans prendre le risque de heurter les câbles. Et dans ce cas on y laisse une aile et tout l'appareil en fait.



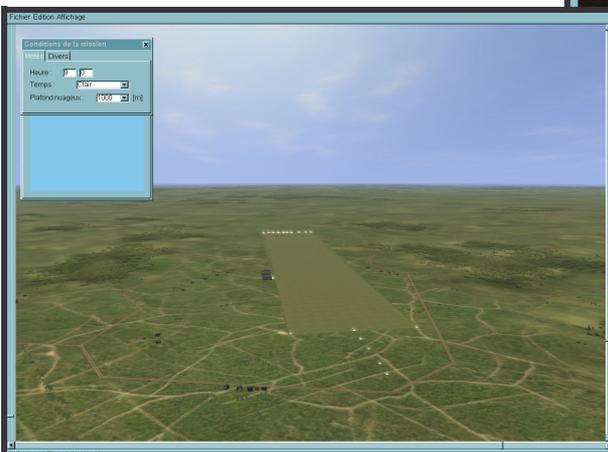
## Incendies et fumées



Disponibles sous diverses formes, flammes et fumées peuvent crédibiliser l'environnement de missions. Il suffit de bien utiliser les divers types de feu plus ou moins importants et les fumées plus ou moins noires. Les feux hydrocarbure, citernes, raffineries usines seront fortement marqués avec des flammes importantes et des fumées noires. Les feux de bâtiments seront plus discrets et utiliseront les fumées grises et blanches. Le résultat final sera fonction de votre inspiration et de votre coup de patte personnel.

## Lumières de balisage

Elles sont utiles pour le balisage de piste mais elle peuvent également de nuit donner vie à des villages ou des camps. Certes en temps de guerre le black-out est de rigueur mais quelques lumignons par ci par là donnent de la vie de même qu'un



groupe de mécanos sous un avion en bord de piste avec quelques lumières donnent un excellent effet.

N'oubliez surtout pas le feu de camp d'aérodrome qui lui éclaire réellement la scène d'une lumière mouvante c'est un vrai plus dans les éclairages et effets divers.



### Habillage des décors

Dans IL2 les décors des bases ou villes ou endroit marquants sont beaux mais assez sommaires parfois ou tout au moins perfectibles. Cet habillage peut contribuer à une meilleure immersion et ressenti des missions que vous créez. Naturellement il faut adapter nos envies aux contraintes techniques. Plus on peuplera le décor plus on risque d'avoir des missions lourdes et difficilement supportables par des machines moyennes.. Mais notez que les objets fixes sont moins consommateurs de ressources que tout objet devant faire appel à un mouvement ou à l'IA. De même beaucoup d'objets saupoudrés sur une grande surface seront moins pénalisants que réunis sur un lieu exigu, ceci est valable pour les

Objets mobiles également.

Les quelques images ici proviennent d'une base japonaise créée pour un Skinner Greg Boyington qui désirait présenter ses skins dans un environnement plus évolué.

La première image montre des équipes au sol installant des MXX7 sous le ventre des G4M2, alors qu'une équipe semble occupée à décharger un MXX7 d'un camion.

La seconde image est une vue du centre administratif/PC de la base.. Quelques bâtiments, des barrières, une tour de contrôle des véhicules un feu de camp un peu de fumée et on donne vie.. La réussite de ce peuplement est question de goût d'idée et d'habitude.. Je ne peux que montrer comment je fais mais pas donner de recette miracle.



### Les pistes de substitution

Parfois les bases qui sont mises a notre disposition dans le jeu ne sont pas forcément de notre goût ou ne correspondent pas à ce que nous voulons faire.. Si le FMB de IL2 est assez évolué il lui manque cruellement certains objets.. Pistes en herbe, parking, taxiway et routes que nous pourrions disposer comme bon nous semble.. Il paraît peu probable que nous voyons cela arriver, mais qui sait avec l'équipe Maddox à quoi s'attendre.. Toutefois il existe des solutions..

Dans les objets sous l'appellation « Navires Stationnaires ». On trouve 4 pistes.. La 1 est une piste béton, la 2 et 3 sont des pistes métalliques.. La 4 est transparente.. Avec ces pistes on peu réaliser des choses intéressantes..

- 1) retrouver la faculté de partir des parkings pour ensuite aller se placer sur la piste.; c'était possible jusqu'à l'arrivée de PF, mais les portes avions ont modifié cette possibilité.
- 2) Possibilité de créer en plein champ des aérodromes montés de toute pièces.



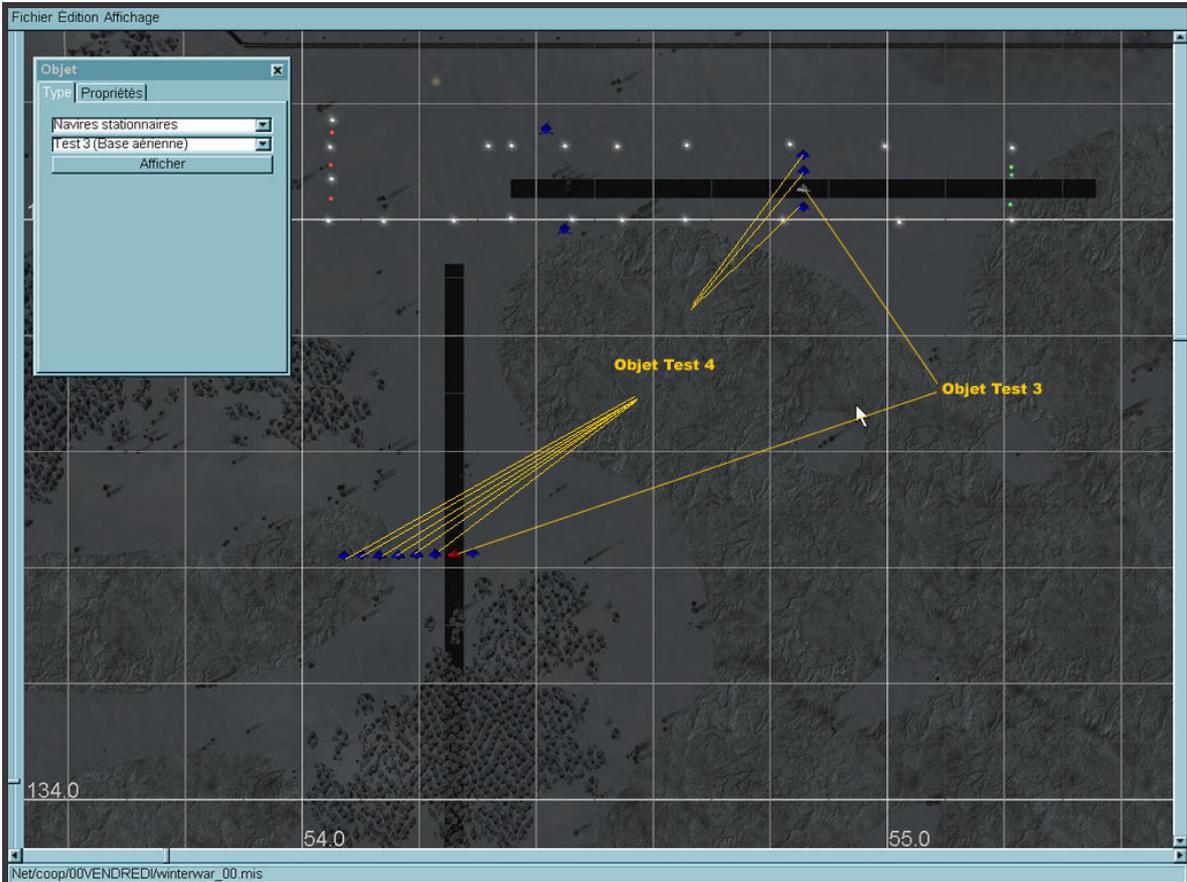
Ci dessus une base finlandaise totalement réalisée de cette manière, en forme de L inversé à gauche les hangars et batiments techniques, la piste est large, 5 ou 6 appareils décollent de front. Balisage lumineux.. Les appareils au départ sont prés des hangars, il faut aller s'aligner sur la piste..

### Comment réaliser cette base?

Il faut trouver un terrain plat.. Et ce n'est pas aussi facile qu'il y paraît, car dans IL2 le terrain plat est assez peu courant.. Pour le détecter, utiliser par exemple dans « Navire Stationnaire » l'objet Test 3 (base aérienne) promenez la base sur la carte dans les endroits a priori plats, et observez bien, votre piste disparaîtra a certaines extrémités, preuve que le terrain est en pente, la piste étant elle un ruban rigide. Trouvez une zone ou elle apparaîtra dans sont intégralité. Pour avoir une piste large vous pouvez accoler plusieurs objets pistes.. C'est aussi l'astuce qui nous permettra le départ depuis des parkings latéraux..

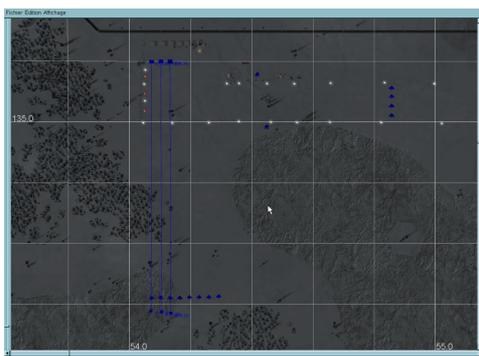
En effet une fois qu'on a créé une large piste constituée de 4 ou 5 objets test 3 , il suffit de placer perpendiculairement a notre piste et dans une de ces extrémités par exemple, 6 objets Test 3 dont la seule fonction sera de servir de point de départ à nos avions.. Chaque avion aura sa piste en fait.. Mais qui sert uniquement de parking.. Attention à l'orientation, car les appareils utilisent toujours la même extrémité d'une piste pour décoller, vous serez sans doute obligé de faire faire un 180° à votre piste pour avoir le bon point de départ

Dans l'image ci dessous, les pistes (objet Test 3) sont visibles, et servent à créer l'espace de la base aérienne. Une fois que l'on a positionné les pistes et les éléments qui serviront de parking (ici les 8 pistes verticales) Il faut baliser le pourtour de notre base.. Lumières, feux de camps ou barrières diverses. Une fois cela



fait on remplace les objets Test 3 par les Objets Test 4 qui sont transparents et on obtient une base dotée de parkings et de pistes sur fond de terrain naturel . Naturellement il restera à agrémenter de hangars baraques etc.. Attention.. Les objets Test 3 et Test 4 n'ont pas la même longueur. Il faut donc régler le positionnement des bouts de pistes à partir de test fait avec un appareil au décollage. Observez sa position avec l'objet test 4 et faites glisser en conséquence pour avoir un placement conforme a ce que vous recherchez.

Pour placer vos appareils sur les pistes au décollage, placer les waypoints de l'appareil de part et d'autre de l'icône piste (objet Test 4) et dans l'alignement de la piste, le point de décollage sera aligné sur cette piste.



Répétez l'opération pour la piste contiguë.. Il faut autant de piste que d'appareils à faire décoller.

Le plus dur sera de trouver un endroit plat, et on se rend compte ici que le terrain de il2 souvent décrit comme les grandes plaines de Russie.. Est loin d'être plat.. Il faudra aussi trouver un coin sans arbres qui viennent se planter au milieu de vos pistes.. ( il ne sont gênants que visuellement car il ne génèrent pas de collision).

Ces quelques astuces permettent de créer une base.. Il nous manque des objets parking, taxiway route, équipes de mécanos mais ne soyons pas trop exigeants. IL2 FB est un must et le restera sans doute longtemps.

**PACIFIC FIGHTERS  
EDITEUR DE MISSIONS**

**FONCTIONS EVOLUEES**

**© SIMULATION FRANCE MAGAZINE**

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

**Modifiez améliorez ce sera le meilleur moyen de vous familiariser.**

**© SIMULATION FRANCE MAGAZINE**