



Logiciel SE - FAQ et Explications (Version 2.0)

SEOW est un outil complémentaire "open source" à la série des jeux IL2 de Maddox Games.

Mise à jour du 4 juillet 2005

Traduction Française du 14 Août 2005 par Katana

- Présentation générale de la campagne
- Composition du système
- Conditions et recommandations d'installation
- Installation et localisation géographique "non Anglaise"
- Installations du générateur pour l'administrateur de campagne (pour les Hosts)
- Options et configurations du DCS
- Comment fabriquer un gabarit de mission ?
- Initialisation d'un gabarit de mission
- Le planificateur de mission (MP) et comment l'utiliser avec le DCS ?

Présentation générale de la campagne

"Scorched Earth Online War" (SEOW) est un système de génération de campagne dynamique en coopération. Le système est initialisé à partir d'un gabarit qui contient tous les escadrons et objets terrestres mobiles qui pourrait prendre part à un théâtre d'opérations. Le système générera des missions par tranche horaire en prenant en compte les directives de planification données par deux commandements adverses, l'un Allié et l'autre de l'Axe. Le système permettra le contrôle jusqu'à des unités individuelles. Toutes les opérations aériennes sont planifiées par l'intermédiaire d'un planificateur de mission (MP) qui est autre qu'une interface Web. Pour chaque vol, vous définissez lequel attaquera quelles cibles, et à quel moment. Vous avez aussi la possibilité d'assigner facilement et rapidement des vols d'escorte à chacun de ces vols. Le flou informatif régnant sur un champ de bataille est aussi présent à tous les niveaux, et la qualité de la reconnaissance affectera directement la somme des informations qui pourront être utilisées par les opposants pour planifier leurs missions. Celles-ci sont planifiées par chacun des opposants pour une heure donnée par cycle d'une journée et ensuite fusionnées. La mission est produite sur un ordinateur "Hôte" qui a pour tâche d'accueillir les escadrilles qui prendront part à la campagne en ligne. Le meilleur dans tout cela est que les dommages infligés ou subits sont persistants d'une mission à l'autre. Par exemple, si vous détruisez un pont en début de journée, il fera toujours détruit plusieurs heures (plusieurs missions) plus tard ! Comme vous le voyez, SEOW apporte une amélioration par rapport aux précédentes campagnes proposées en ligne, mais un des aspect majeur du système SEOW est qu'il prend en compte la persistance des dommages et ce, dans le cadre d'une application "open source". Si vous trouvez que des éléments de SEOW ne sont convient pas, vous pouvez les programmer à nouveau. Nous espérons pouvoir mettre en place un procédé permettant de

centraliser le plus possible les modifications faites au système par l'intermédiaire du site : <http://www.sourceforge.net/>

Composition du système

Le système SEOW comprend 3 composants principaux : Le DCS - "Dynamic Campaign System" (système de campagne dynamique), la DB – database (base de données), et le MP – "Mission Planner" (planificateur de mission). Le DCS est une application Windows 32 bits classique accédant à une base de données (DB) et prenant en charge les requêtes SQL. Le principe repose sur l'initialisation d'un gabarit de mission aboutissant à la génération d'une carte (.mis IL2) qui sera utilisée dans le cadre de la campagne. A terme le système permettra l'utilisation de toutes les cartes fournies avec le jeu FB+PF, mais actuellement (version **2.0beta**), seules les cartes : **Ardennes, la Crimée, Kuban, Kursk, L'vov, Moscou, la Nouvelle-Guinée, la Normandie, Prokhorovka, Smolensk, Stalingrad** et **Tunis** sont entièrement intégrées à la base de données (DB). Lorsque vous comprendriez le niveau de détail qu'il faut atteindre pour coder une carte, vous comprendrez aussi pourquoi toutes les cartes ne sont pas encore supportées. Il est aussi prévu d'intégrer les combats Pacifique, mais le dispositif actuel n'est pas prévu pour cela à l'origine : Les opérations et la planification aéronavales exigeront de nouvelles capacités du MP. Le MP lui-même est une application Web agissant en tant qu'outil de planification de mission pour les commandants participants à la campagne. Le MP manipule tous les aspects qu'on peut rencontrer dans une planification de mission, comme le vol de reconnaissance, les renforts, etc... Actuellement le MP est disponible uniquement comme application PHP se connectant à la SEDB par l'intermédiaire bibliothèque ADO complémentaire (et libre).

Conditions et recommandations d'installation

Un serveur Web supportant le PHP 4.3.10 minimum (**nécessaire au fonctionnement du MP**)

- Choix possibles : MS Internet Information Service avec [PHP](#) en plus (*uniquement fourni par Microsoft avec XP pro, serveur de Win2K Pro/Advanced, serve, mais pas avec XP Home Edition ! IIS est installé par l'intermédiaire du panneau de commande "add/remove programme". Sous windows, vérifier que vous avez bien les droits d'administration pour ajouter ou supprimer des applications*) ; [Xitami Web server](#) avec le [PHP](#), Xitami avec le [PHP](#) en supplément ; [Abyss Web Server](#) avec [PHP](#) ; un serveur [Apache](#) avec [PHP](#).

Pour faire fonctionner le DCS, il faut installer sur la machine Host :

- Microsoft .NET Framework 1.1 (**nécessaire pour DCS**) [Téléchargement](#)
- MyODBC v3.51.11 (**nécessaire pour DCS**) [Téléchargement](#)

Pour faire fonctionner la DB de SE l'un ou l'autre de ces produits :

Soit : Microsoft Access 2000 ou une version ultérieure (**pour une installation en local**)

- ACCESS est utilisé pour visualiser la base de données (.mdb) qui stock les résultats de mission et tient à jour les planification de mission programmée. Il est essentiel pour toute personne qui souhaiterait modifier le code de SE de comprendre les concepts liés à la base de données ACCESS.

Soit : MySQL 4.0 ou une version ultérieure (**pour un type d'installation distante**)

- MySQL est une application libre de droit qui fonctionne généralement sur des systèmes ISP et sur n'importe quel système d'exploitation. C'est la configuration idéale pour mettre en place du "on-line" SE publique. Vous pouvez télécharger MySQL [ici](#)

Installations et localisation géographique "non Anglaise"

L'application SE a été développée en utilisant l'Anglais (Plus précisément l'Australien et l'Américain) comme localisation linguistique. Des rapports émanant d'utilisateurs ont montré que le DCS et le MP sont stables lorsqu'ils sont installés avec ce type de localisation géographique. Par contre, il y a eu de significatives remontés d'erreurs lorsque l'installation est faite sur des systèmes réglés avec des "options régionales" Européennes (jusqu'ici, il n'y a pas d'utilisateur connu en Afrique et en Asie). Au cours de discussions avec un utilisateur (ft, aka Fred, de Suède), le MP a été mis en conformité sur ce point il y a quelques mois. Les principaux problèmes étaient en relation avec l'utilisation du caractère "," au lieu de "." comme caractère décimale. Récemment, avec la version DCSv1.0beta(H), plusieurs utilisateurs Français (Meliok, Findo) ont rapporté des erreurs générées par le DCS. Le système Français utilise également la "," comme caractère décimal, de même que quelques autres régions Européennes. Dans sa version DCSv1.0beta(I), le DCS est prévu pour fonctionner impérativement en utilisant une langue "Universelle". Les utilisateurs peuvent régler les options de localisation de leur PC en utilisant les « Options régionales » du panneau de configuration de leur machine. Jusqu'ici, changer uniquement le séparateur décimal ne permet pas éliminé les erreurs renvoyées par le DCS. Il y a aussi quelque suggestion à propos des caractères de fin de ligne qui peuvent être différents dans divers endroits du Monde. Nous restons attentif à ce problème ! Si il y a un programmeur en .NET qui souhaite s'attaquer au problème, laissez-nous un message sur scorchedearth@yahoogroups.com. Nous livrerons un package VS complet et à jour disponible au téléchargement au programmeur intéressé.

Mise à jour à propos des options régionales : Les utilisateurs Français rapportent qu'en paramétrant les "options géographiques" du PC sur "Anglais(US)" sur la version DCS1.0beta(I) ou ultérieure cela résout les problèmes liés à ce point. A moins d'une information contradictoire sur ce sujet, il n'y a pas de problème avec SE v2 utilisé avec des options de langue Européenne.

Installation du générateur pour l'administrateur de campagne (composant DCS)

Commencez par télécharger l'ensemble des composants [SEOW File Releases](#) (site de Sourceforge). Vous avez besoin des dernières versions de DB, du DCS et du MP – Il y a 3 fichiers séparés.

Installation du DCS

L'installation du DCS se fait automatiquement. Téléchargez le fichier ".msi", supprimez toute version antérieure d'un DCS précédemment installé sur votre PC, exécutez le ".msi" et voilà.

1. Précisez le répertoire d'installation pour le DCS
2. Installez le programme de DCS. Facile !

Veillez noter que l'installation crée sous-répertoire "SEDCS" dans votre répertoire "Mes Documents" et y place un fichier "DCS.ini". Normalement, si ce fichier est présent, c'est que l'installation s'est normalement bien passée, c'est presque certain... Le fichier "DCS.ini" est utilisé pour stocker l'ensemble de vos paramètres de préférence entre deux sessions de DCS. Le DCS ne pourra pas fonctionner tant que vous n'aurez pas installé le "Framework .NET 1.1" et "MyODBC v3.51.11" (voir ci-dessus). N'importe qui peut installer le DCS comme application autonome – Vous n'avez besoin d'avoir ni le jeu FB+PF, ni le MP et ni la DB pour lancer le DCS. Le DCS pourra quand même se connecter une DB à distance de type MySQL et pouvant générer de nouvelles missions SE ou analyser un fichier ".log". Cette installation autonome est une installation de type "Remote SE Campaign Host" qu'on pourrait traduire par : Accueil d'une campagne SE à distance.

Installation de la base de données (composant DB)

Pour installer une base de données SE, vous devez télécharger la dernière version du fichier DB. Vous avez le choix entre une SEDB dans le format de MS ACCESS ou une SEDB dans le format de MySQL.

SEDB au format MS Access

C'est la configuration parfaite comme support aux guerres internes au sein d'un même escadron, à des parties en réseau LAN, etc.. ou vous avez juste besoin d'une simple installation locale. Il suffit de télécharger et dézipper la SEDB au format MS Access dans le répertoire qui vous convient et que vous nommerez comme vous le souhaitez. Notez que la DB stocke toute les informations de votre campagne : Le fait de remplacer votre base actuelle par une nouvelle version supprimera toutes les campagnes déjà stockées dans cette même base. Sous XP pro, il vous faudra peut-être changer les droits d'accès du répertoire contenant la base de données (voir ci-dessous).

SEDB au format de MySQL

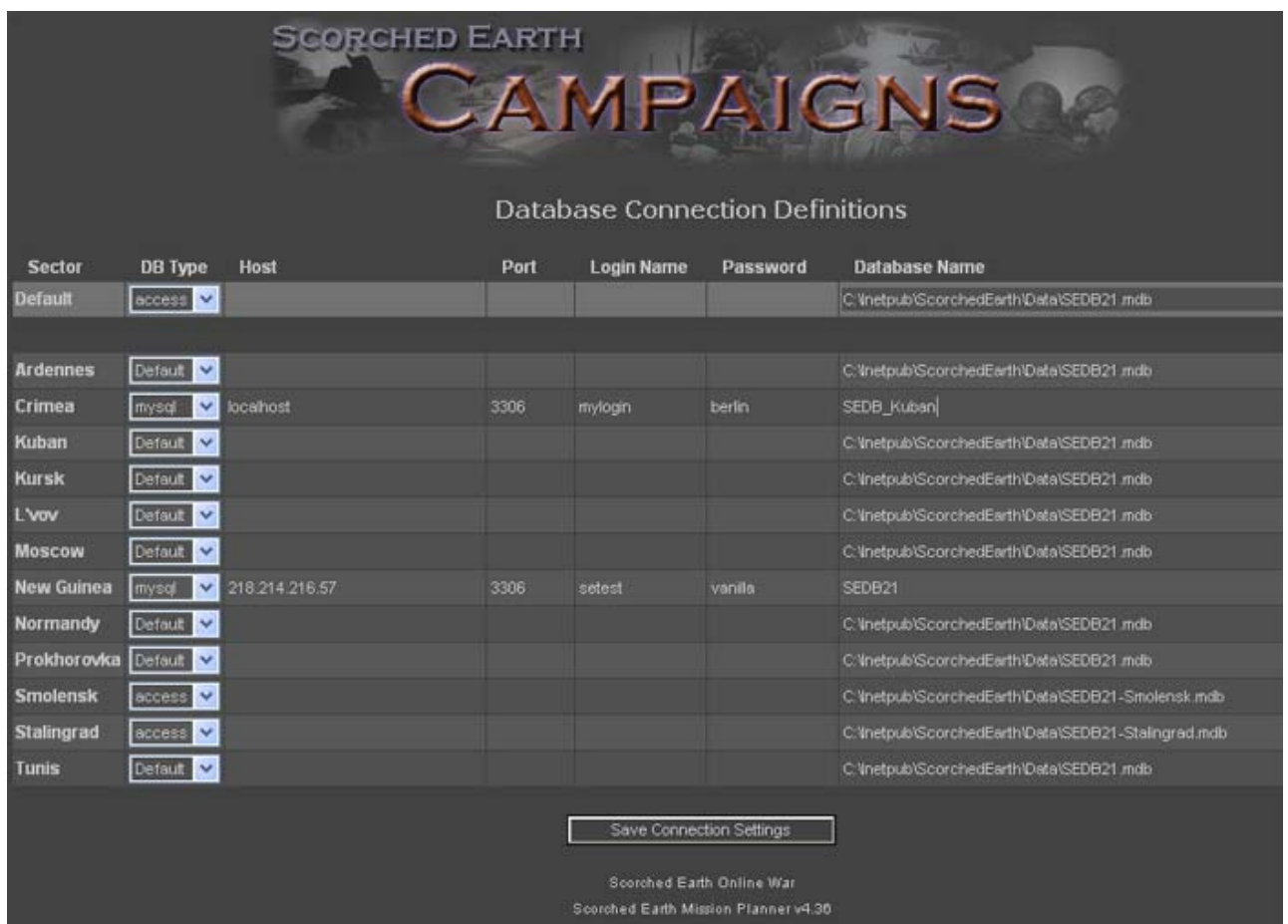
C'est le choix pour une utilisation étendue. Téléchargez et installez MySQL 4.1 (ou supérieur) configurez votre propre serveur MySQL (hébergé ou vous voulez sur le Net). Extrayez le fichier ".sql" à partir du fichier zip "SEDB MySQL.zip" et importez-le dans votre base de données MySQL. Notez que des types de table "InnoDB" sont nécessaires pour atteindre de meilleures performances d'exécution avec le DCS (support des transactions et stratégies de verrouillage). Les jeux de caractères d'ASCII sont normalement suffisants, mais nous avons réellement testé avec "Latin1". Configurez les comptes d'accès à la base de données. Le MP et le DCS se connecteront à la base en utilisant les comptes d'accès que vous indiquerez. Ces comptes doivent avoir, au minimum, les droits SELECT, UPDATE, INSERT, DELETE, et EXECUTE sur la base de données. Si vous souhaitez auto-archiver les fichiers de campagnes directement sur le serveur MySQL, les comptes devront alors avoir aussi le privilège de FILE (mais ceci n'est pas recommandé pour les raisons de sécurité).

Quelles sont les performances de MySQL ? Et bien, cette nouvelle livraison du DCS utilise une couche de connexion très simple appelée MyODBC. C'est facile de la programmer, mais elle est connue pour être lente. DCS encapsule également toutes les requêtes SQL dans des transactions, ce qui est aussi un autre facteur de ralentissement. Par conséquent DCS2.0 ne s'exécute pas très rapidement sur la base MySQL, notre objectif dans v2.0 était d'implémenter correctement les fonctionnalités plutôt que d'en optimiser l'exécution. Néanmoins, nous avons

recensé quelques solutions pour diminuer les temps d'exécution de MySQL. Tout d'abord, utilisez le paramètre de compression - ceci peut faire gagner 40% de temps sur les grosses requêtes. En second lieu, MySQL 4.1 est plus rapide que les versions précédente de MySQL, cela vient peut-être du fait que l'implémentation du moteur InnoDB a été amélioré dans 4.1. Nous espérons pouvoir présenter un benchmarking sur des opérations courantes avec différentes versions de MySQL. Le DCS indique maintenant les temps écoulés pour des opérations d'Analyse et de génération. N'hésitez pas à réaliser vos propres tests en utilisant les gabarits de mission et à nous envoyer les résultats - nous détaillerons tous cela [ici](#).

Installation de MP

Enfin téléchargez la dernière version du MP qui est maintenant uniquement disponible en PHP (la version ASP ayant été abandonnée). **Note:** N'installez pas le MP tant que vous n'avez pas vérifié que votre serveur Web fonctionne correctement avec le PHP, sinon cela n'a aucun intérêt. Supprimez toute version précédente de MP et dézippez ensuite le contenu du nouveau MP dans l'arborescence de votre serveur Web. Cette installation n'a aucun effet sur les informations déjà stockées dans votre base de données DB. En fonction de la manière dont vous souhaitez installer votre (vos) base(s) de données SE, il vous faudra sans doute éditer le fichier script "MP\Scripts\MP-Connection.php" pour indiquer l'emplacement des bases de données DB que vous souhaitez utiliser. Une autre manière de faire, à partir de la version MP-v4.36, est l'utiliser l'interface d'administration des connexions :



Cette interface fait partie intégrante du MP et est accessible par l'URL "<http://localhost/ScorchedEarth/MP4/Scripts/MP-Admin.php>" (si vous avez installé MP en

local). Un mot de passe est nécessaire pour accéder à l'interface de gestion des connexions. Ce mot de passe figure près de l'entête du fichier "...Scripts\MP-Configuration.php". Pour modifier les informations, placez le curseur de votre souris à l'intérieur de chaque liste déroulante ou cellule de saisie et tapez votre information. L'enregistrement de la saisie interviendra dès que votre curseur sera déplacé en dehors de la cellule modifiée (ne tapez pas <Enter>, sinon vous exécuteriez la fonction "Save Connection Settings" correspondant au bouton par défaut de la fenêtre). Les connexions à MySQL exigent que TOUS les champs de la ligne soient remplis, pour les connexions MS Access remplir uniquement le dernier champ de la ligne suffit. Editez le fichier "MP-Connections.php" pour obtenir plus d'information et si vous n'êtes pas certain des saisies que vous avez faites. Si vous le souhaitez, vous pouvez indiquer une base de données différente pour chaque secteur (campagne) et vous pouvez utiliser indifféremment des bases de données Access ou MySQL pour chacun de ces secteurs, comme dans l'exemple ci-dessus. Chaque base de données aura la possibilité d'avoir ses propres comptes d'accès de commandement. Notez que le DCS ne permet pas encore les connexions multiples aux différentes bases de données comme c'est élégamment proposé dans le MP – Avec l'interface DCS, vous devez rétablir la connexion à la base de données à chaque fois si vous voudriez analyser ou générer une mission en correspondance à une base de données précise (un secteur) si elle est différente que celle utilisée lors de votre dernière session.

Le MP est un ensemble de scripts PHP et de répertoires d'images, ainsi, vous pouvez l'installer n'importe où sur un serveur Web qui supporte l'utilisation du PHP. Par exemple, avec le serveur Web de IIS, le MP est habituellement installé dans le répertoire commun d'IIS. Dans des installations par défaut, c'est C:\inetpub\wwwroot \ . En ce qui nous concerne, nous créerons un répertoire "ScorchedEarth" manuellement dans le "wwwroot". Le contenu du ".zip" est alors copié dans le répertoire "c:\inetpub\wwwroot\ScorchedEarth\". Paramétrez ensuite vos connexions à vos bases de données – pour un premier test, vous pouvez utiliser une seule SEDB, ainsi vous pouvez la définir comme connexion par défaut et l'utiliser pour tous les secteurs. Plus tard vous pouvez modifier vos connexions aux DB comme bon vous semble.

Pour vérifier l'installation, ouvrez votre navigateur et allez à l'adresse
"http://localhost/ScorchedEarth/MP4/"

Vous obtiendrez alors un écran présentant l'ensemble des cartes (secteurs) disponibles dans SE, sinon, vous aurez un écran vous signalant que vous avez une connexion incorrecte avec une des bases de données et qui précisera quel secteur pose un problème. Si vos connexions sont correctes, il ne vous reste plus qu'à cliquer sur un nom du secteur auquel vous souhaitez accéder en tant que "commandant suprême" pour ce secteur.

Tapez "admin" pour l'utilisateur et "password" comme mot de passe.

Il n'y aura pas de campagne initialisée dans le système tant que vous ne suiviez pas les prochaines étapes utilisant programme DCS et un des gabarit de mission fourni (ou un des vôtres).

TRÈS IMPORTANTE POUR XP PRO (uniquement) et MS ACCESS

Afin que le MP puisse fonctionner avec la version MS Access de base de données, vous devez régler le compte 'webuser' de votre Web Server avec les droits de read/write/execute sur le

répertoire dans lequel la base de données a été déposée. Allez dans l'explorateur de Windows et cliquez avec le bouton droit de la souris sur le répertoire. Choisissez "Propriétés". Dans cette boîte de dialogue vous devriez voir un onglet "sécurité".

SI VOUS NE VOYEZ PAS L'ONGLET "SÉCURITÉ" !

Vous ne devez pas utiliser le "Partage de fichier simple" pour le répertoire. Afin de contourner le problème, ouvrez l'explorateur de Windows : Cliquez sur "Outils/Options/Affichage". Dans la liste déroulante qui apparaît, une des dernières options est "Partage de fichier simple (recommandé)". Désélectionnez la case à cocher correspondant à cette ligne. Maintenant, retournez-vous sur le libellé du répertoire contenant la base de données et refaites la manipulation sur les propriétés. Vous devriez maintenant voir l'onglet "SÉCURITÉ".

Vous devriez voir la déclaration de plusieurs utilisateurs dans la liste des permissions correspondantes située en bas. Cliquez le bouton "AJOUTER...".

Maintenant, il va falloir ajouter un compte pour IUSR qui sera utilisé par n'importe quel "utilisateur" qui accède à ce répertoire particulier sur votre PC en utilisant IIS. Vous devez donner tous les droits d'écriture, de lecture et d'exécution sur ce compte mais uniquement pour ce répertoire et uniquement pour la base de données (.mdb). La syntaxe à respecter pour le format de l'entrée est :

LeNomDeVotreMachine\IUSR_ LeNomDeVotreMachine

Vous devriez pouvoir voir "LeNomDeVotreMachine" sur les autres comptes déjà en place. Il devrait y avoir par exemple un compte "LeNomDeVotreMachine\administrateurs" ou un exemple semblable. Employez alors la même convention d'écriture.

Une fois que vous avez ajouté le nouveau "Compte d'invité Internet", donnez à cette entrée le contrôle complet (Cochez "Contrôle Total")

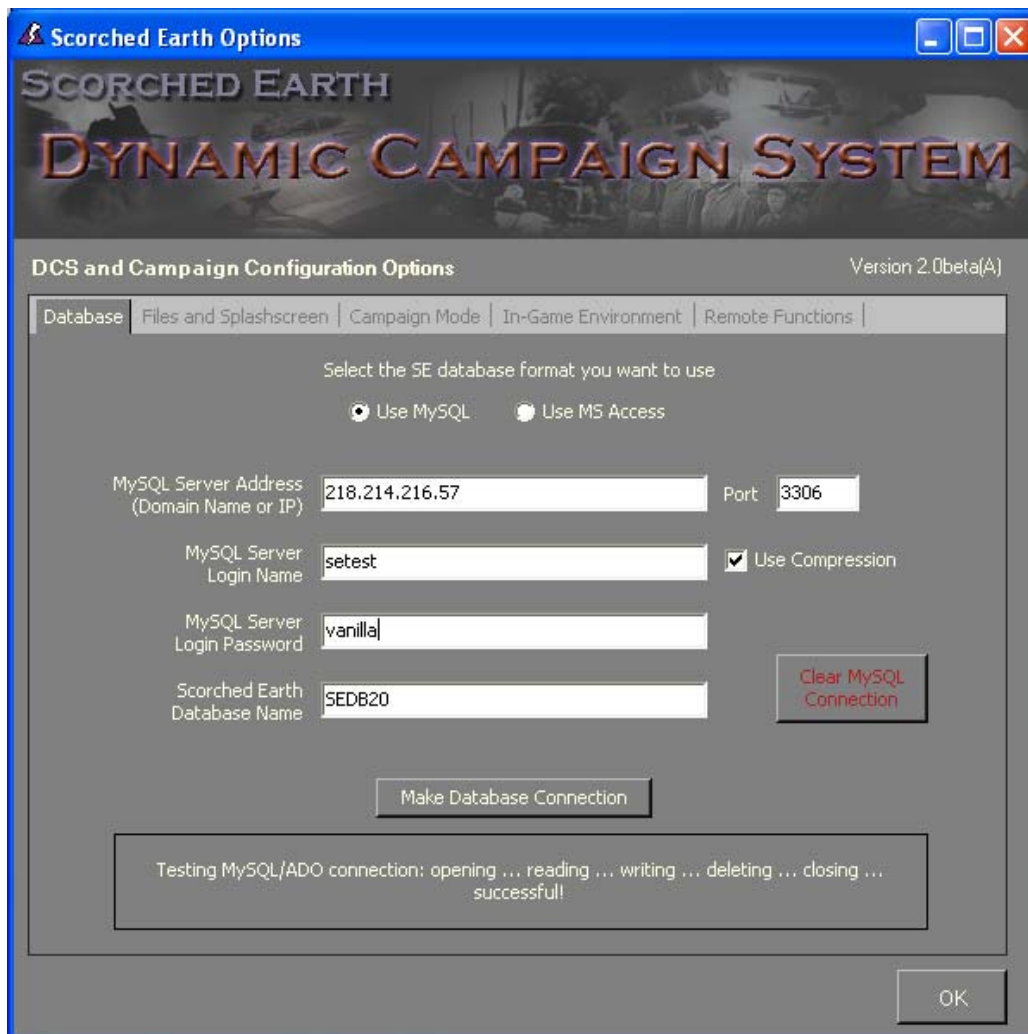
Voilà ! Un peu difficile, mais vous avez donné à tous les utilisateurs d'Internet les droits accès pour écrire dans la base de données, ainsi vos commandants de campagne pourront travailler sur leurs propres missions.

Options et configuration du DCS

Le DCS stocke ses paramètres de configuration dans un fichier texte créé au moment de l'installation de l'application. Ce fichier, le "DCS.ini" est créé dans le répertoire "Mes documents/SEDCS" de l'utilisateur en cours sur la session au moment de l'installation. Le programme DCS lit les informations contenues dans ce fichier à chaque démarrage et y écrit les modifications de paramétrage faites quand le programme est fermé. Les autres paramètres propres aux campagnes sont stockés dans la base de données.

Le DCS propose divers paramétrages aux "Host de campagne" pour leur permettre de mettre en place leurs propres campagnes. Dans DCS 2.0 ces options sont regroupées sur un écran comportant un ensemble d'onglets accessibles à partir du menu "File-Options".

Onglet : "DataBase" (base de données)



Il faut utiliser les "boutons radio" pour choisir le type de la base de données que vous voulez utiliser entre MySQL ou MS ACCESS :

Base MySQL

Comme MySQL fonctionne sur un serveur, il est nécessaire d'indiquer ici son adresse et quelques autres informations liées à la sécurité. Pour établir une connexion vous devrez recueillir les informations suivantes auprès du serveur principal hébergeant la SEDB.

- **MySQL Server Address (Adresse de Serveur hébergeant MySQL)** : C'est une adresse IP ou un nom de domaine.
- **MySQL Server Port (Port du Serveur de MySQL)** : C'est un nombre : Par défaut c'est 3306 pour des serveurs MySQL.
- **Use Compression (Utilisez la compression)** : Si possibilité d'exécuter la compression de requête SQL (recommandé).
- **Use Transactions (Utilisez les transactions)** : Si possibilité d'encapsuler les requêtes SQL dans les transactions (recommandées).
- **Use Extended Inserts (Utilisez les Insertions étendues)** : S'il employer les "extended insert" de MySQL (recommandées).
- **MySQL Server Login Name (Identifiant de connexion au Serveur MySQL)** : L'identifiant de connexion à utiliser

- **MySQL Server Password (Mot de passe pour la connexion au Serveur MySQL)** : Le mot de passe associé à l'identifiant de connexion.
- **Scorched Earth Database Name (Libellé de la Base de données SE)** : Le nom de la base de données MySQL.

Base MS Access

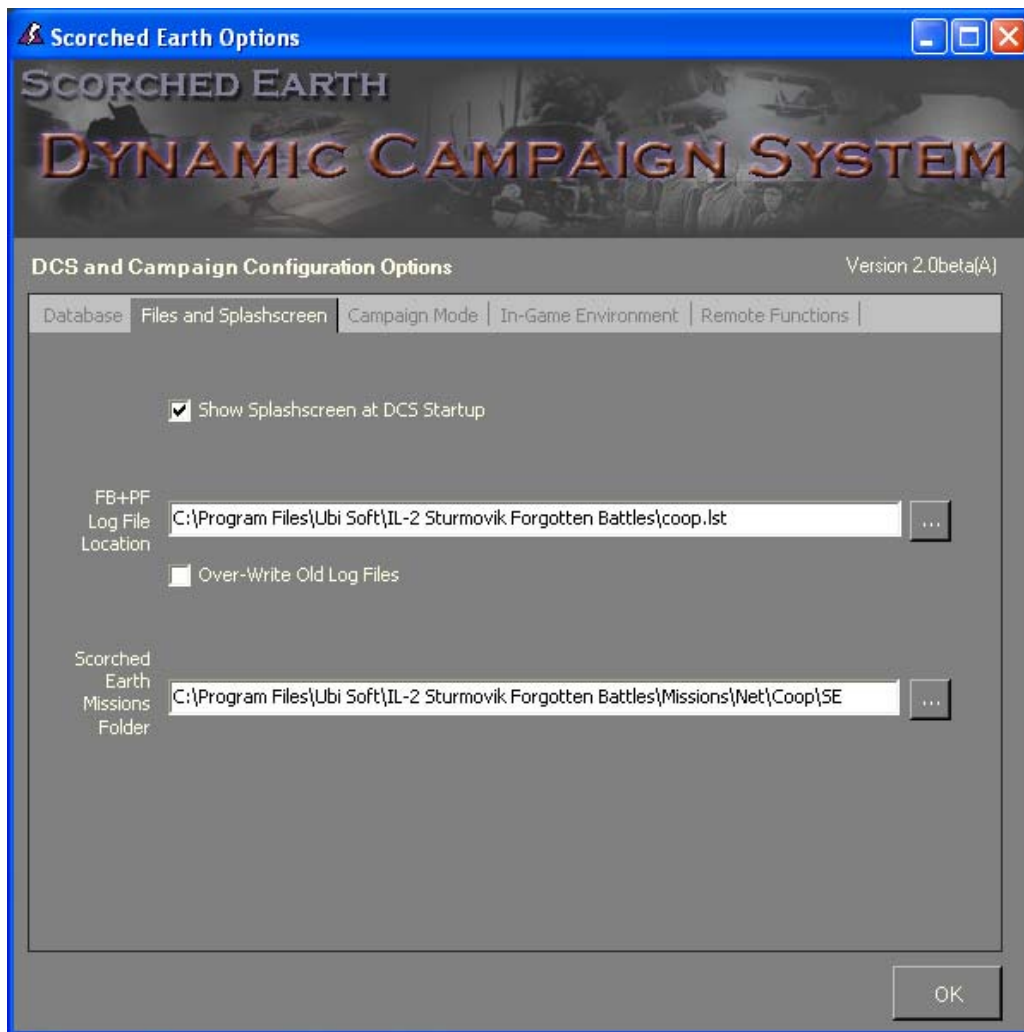
La base de données MS Access ne peut être utilisée que pour des installations locales/LAN et ses conditions de sécurité sont moins contraignantes.

- **MS Access Database Location (Localisation de Base de données MS Access)** : Chemin absolu à la base de données, sur le disque local, ou sur un disque déporté (au format UNC).

Afin d'établir la connexion avec la base de données et faire des tests de lecture/écriture, le bouton "Make Database Connection" (établir une connexion à la base de données) est à utiliser indépendamment pour les deux formats de DB. Le bouton de "reset" supprime l'ensemble des informations de connexion affichées. Tous les paramètres de cette fenêtre sont archivés dans le fichier "DCS.ini" à la fermeture de l'application DCS.

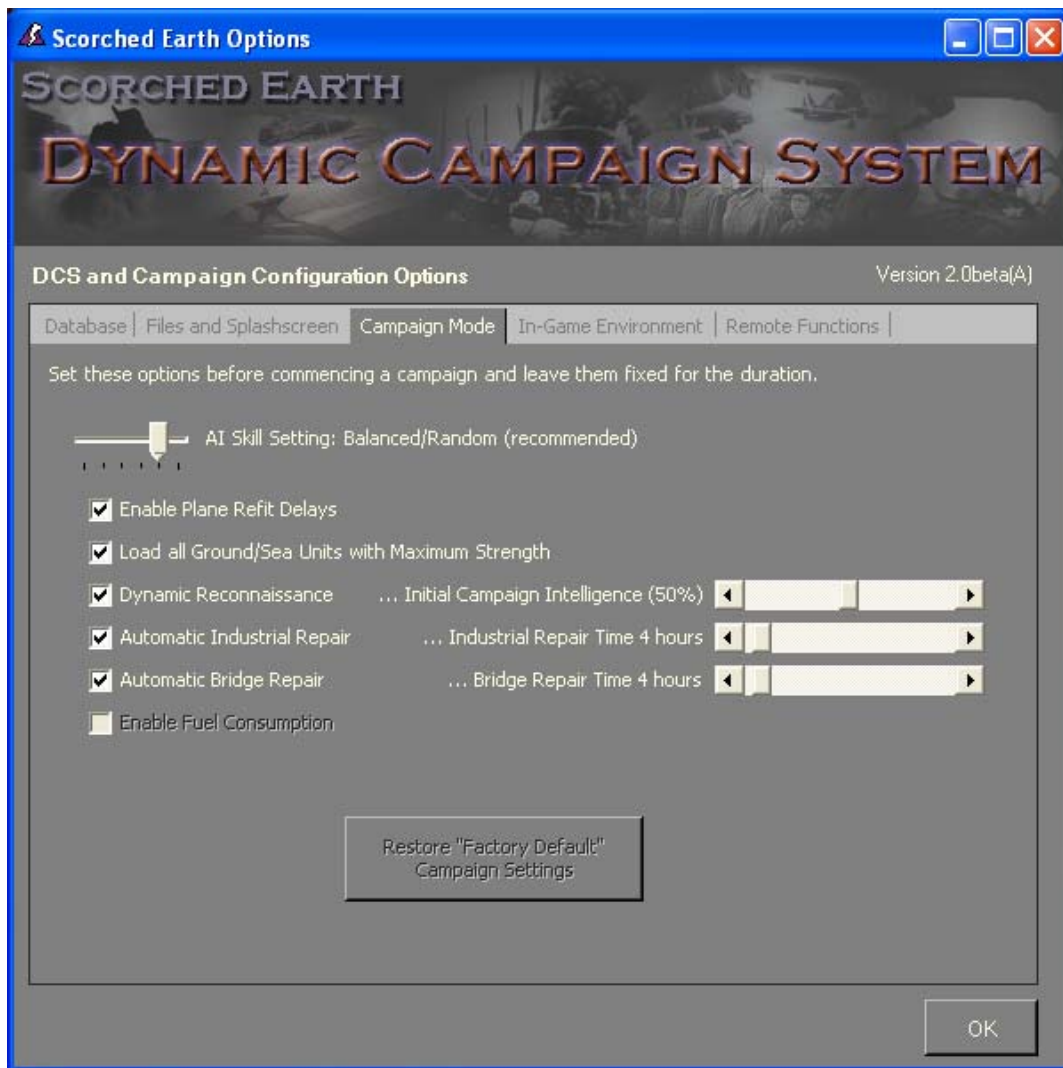
Onglet : "Files and Splashscreen" (Répertoire et logo d'accueil)

Cet onglet permet de paramétrer la localisation des répertoires locaux où le DCS doit lire et écrire et de paramétrer l'affichage ou non du logo d'accueil de l'application.



- **Show Splashscreen (Affichage du logo d'accueil)** – La case est décochée pour ne pas lancer l'écran d'accueil au moment du démarrage de DCS. S'il est affiché, vous pouvez immédiatement passer outre en cliquant sur l'image de la fenêtre.
- **Over-Write Old Log Files (Ecraser les anciens fichiers log)** - Si la case est cochée, les "eventlogs" seront écrasés. Seule le ".log" de la mission précédente est conservée (conservation de niveau -1). Si la case est décochée, tous les fichiers log seront stockés sans être écrasés et dans l'ordre des missions de campagne effectuées.
- **Log File Location (localisation du fichier log)** – Il faut indiquer le répertoire dans lequel le DCS ira rechercher les fichiers ".log" des missions jouées et mises à jour par FB+PF.
- **Missions Folder (Répertoire des missions)** – Il faut indiquer le répertoire dans lequel le DCS ira chercher la mission (*.mis) à préparer et où déposera la mission générée (*.mis et *.properties).

Onglet : "Campaign Mode" (Option de campagne)



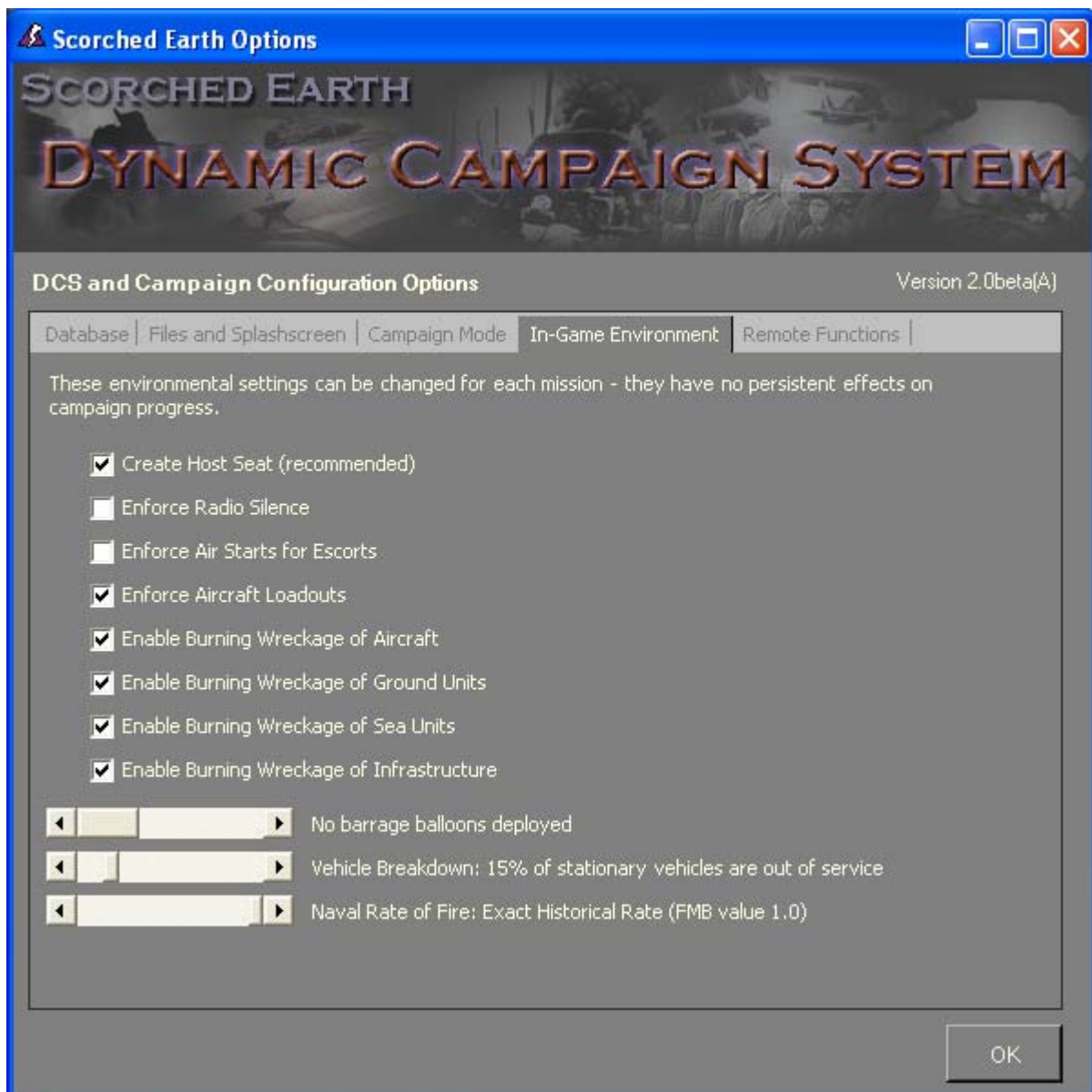
Ces options permettent de configurer le "modèle" de la campagne que vous souhaitez. **Initialisez les avant d'initialiser une campagne et ne les changez plus ensuite.** Ces paramètres sont stockés dans la "base de données de campagne" et restent valable pour toutes les autres connexions DCS qui les prendront alors automatiquement.

- **AI Skill Setting (Niveau de compétence de IA)** – La valeur recommandée est "Balanced/Random" (Equilibre fait au hasard) qui assigne aux d'unité rencontrés dans les missions des qualifications (le niveau des pilotes) réparties de la manière suivante : Les niveaux débutant (novice) et moyen sont les niveaux d'opposition la plupart du temps rencontrés, le niveau "Vétérans" moins souvent, le niveau "As" rarement. Tous les appareils d'un même vol ont la même compétence. Je ne vous souhaite pas de rencontrer un vol d'I-16s de niveau "As" !!!
- **Enable Plane Refit Delays (Délais de réapprovisionnement)** – Si l'option est cochée, DCS prendra en compte après chaque mission un délai qui est nécessaire au réarmement de l'avion et pour ses besoins en carburant, ceci en fonction du type de l'appareil. Une fois réglé, cette option ne doit pas être modifiée durant toute la campagne.
- **Load Ground/Sea Units at Maximum Strength (Initialisation des unités sol/mer à leur potentiel maximum)** – Si cette option est cochée, le DCS initialisera le gabarit de la campagne avec des unités de sol et maritime avec leur potentiel de la force maximum. Par exemple un gabarit contenant une référence à une unité comportant une seule moto de

type BMW initialisera cette unité comme une section avec 4 motos de type BMW. Les potentiels des sections sont définis dans la table "Object_Specifications". Vous pouvez changer l'ajustement de ces forces pour les adapter à votre vision de la crise en question, mais vous devez le faire AVANT d'initialisez un gabarit de campagne si vous voulez que les changements effectués soient pris en compte.

- **Dynamic Reconnaissance (Reconnaissance dynamique)** - Avec cette option décochée, les deux camps auront une information parfaite sur les unités adverses. Si elle est cochée, la campagne sera initialisée avec de l'information de reconnaissance produite aléatoirement et sur une fraction des unités disponibles et ce, pour le deux camps. La pertinence des informations de reconnaissance décroissent avec le temps, et les deux camps devront compter sur de l'information plus fraîche obtenue par l'intermédiaire des troupes au sol de proximité ou par de nouveaux vols de reconnaissance de la zone planifiés par les commandants.
- **Automatic Bridge Repair (Réparation automatique des ponts)** – Le "serveur d'accueil" a la possibilité de configurer un intervalle de temps après lequel les ponts détruits se réparent automatiquement.
- **Automatic Industrial Repair (Réparation automatique des industries)** – Le "serveur d'accueil" a la possibilité de configurer un intervalle de temps après lequel les usines et raffineries détruites se réparent automatiquement.
- **Restore Factory Defaults (Restauration des options par défaut)** - Ce bouton remettra à leurs valeurs "standard" tous les champs de cet onglet.

Onglet : In-Game Environnement (Environnement du jeu)



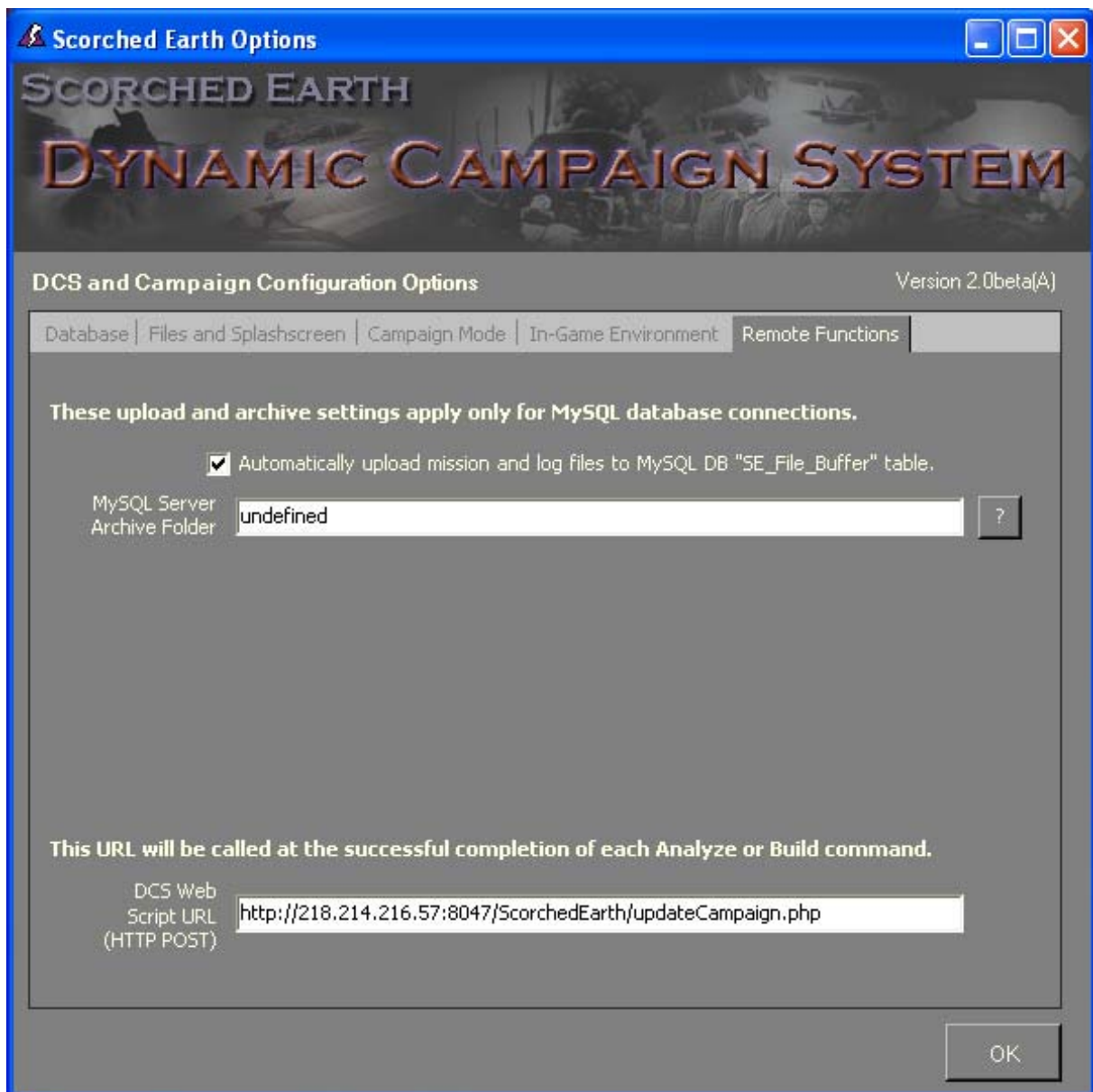
Ces options peuvent être changées à chaque nouvelle mission. Ils n'ont aucun effet durable sur la campagne.

- **Create Host Seat (Créez un Host Seat)** – Le DCS crée des missions d'heure en heure indépendamment du fait que des vols aient été ou non planifiés. Ainsi, la guerre au sol peut continuer. Dans de pareils cas, le DCS se substitue aux joueurs durant la mission. Si le Host le souhaite, on peut rendre inopérant ce principe pour n'importe quelle mission en désélectionnant au préalable cette case à cochée avant le générer la prochaine mission.
- **Enforce Radio Silence (Imposez le silence radio)** – Cochée, cette option demandera à DCS insérer des directives de silence radio pour tous les vols. Notez que les vols de renfort sont automatiquement en silence radio par défaut. Il y aura cependant toujours du trafic radio durant les phases d'atterrissage.
- **Enforce Air Starts for Escorts (Imposer les départ en vol pour les Escortes)** – Coché avant la génération de la prochaine mission, ce réglage permet de forcer des vols escortes qui

ont été programmés à débiter leur mission en vol. Ceci peut aider à favoriser des regroupements dans les temps.

- **Enforce Aircraft Loadouts (Imposez l'emport des appareils)** – Cette case cochée empêche les pilotes "humains" de choisir leur propre armement et niveau de carburant dans le jeu. Dans ce cas, des emports sont déterminés par les commandants au moment de la planification de la mission.
- **Enable Burning Wreckage of Aircraft (Epave et débris fumants des avions)** - Si cette option est sélectionnée, les fumées et les feux générés par la destruction d'avions seront placés dans la prochaine mission aux emplacements de destruction de ces avions survenue au cours de la précédente mission. Ces fumées/feux ne seront visualisés que durant la mission suivante.
- **Enable Burning Wreckage of Ground Units (Epave et débris des unités au sol)** – Si cette option est sélectionnée, les fumées et les feux générés par une destruction de véhicules seront placés dans la prochaine mission aux emplacements de destruction de ces véhicules survenue au cours de la précédente mission. Ces fumées/feux ne seront visualisés que durant la mission suivante.
- **Enable Burning Wreckage of Sea Units (Epave et débris des unités navales)** - Si cette option est sélectionnée, les fumées et les feux générés par une destruction d'unités navales seront placés dans la prochaine mission aux emplacements de destruction de ces unités survenue au cours de la précédente mission. Ces fumées/feux ne seront visualisés que durant la mission suivante.
- **Enable Burning Wreckage of Infrastructure (Epave et débris des infrastructures)** – Si cette option est sélectionnée, les fumées et les feux générés par une destruction d'usine, de raffinerie ou de pont seront placés dans la prochaine mission aux emplacements de destruction de ces infrastructures survenue au cours de la précédente mission. Ces fumées/feux ne seront visualisés que durant la mission suivante.
- **Barrage Balloon Model (Déploiement de barrage de ballons)** – Pour chaque mission, il y a 3 manières de déployer des barrages de ballons sur les terrains d'aviation contrôlés. Le mode 0 indique qu'il n'y a pas de barrage de ballon, le mode 1 indique un déploiement uniquement pour les bases aériennes contrôlées mais inoccupées, le mode 2 indique un déploiement sur toutes les bases aériennes contrôlées. Mais ce qui est bon pour la défense antiaérienne peut aussi être dangereux pour les unités amies.
- **Vehicle Breakdown Rate (Taux de panne des véhicules)** - Ceci détermine (pour les 2 camps) le pourcentage des véhicules qui ne sont pas en état de combattre durant la prochaine mission. Ceci permet de simuler les pannes, défaillances, etc... C'est un dispositif aléatoire. Les véhicules "désignés" en panne changeront aléatoirement aux grés des missions. Cependant, tous les véhicules appartenant à une unité avec des ordres de mouvement en cours pour la mission à jouer seront TOUS en ordre de marche. Ce paramètre est aussi une manière de réduire le temps de chargement du jeu.
- **Naval Rate of Fire (Cadence de tir des unités navales)** – Ce réglage, peut s'adapter à chaque mission. La valeur recommandée et correspondant au taux historique est "1.0". Cependant, un taux inférieur pourrait être utile si un nombre important de bateaux sont utilisés. Ce réglage s'applique à TOUS les bateaux de la mission.

Onglet : Remote Functions (Fonctions déportées)



Cet onglet rassemble quelques nouvelles fonctions pour l'administrer le jeu en ligne réparti sur des machines distantes.

- **Automatically upload mission and log files (Téléchargement automatique des dossiers de mission et du fichier journal de mission)** – Si cette case est cochée, le DCS téléchargera tel quels les fichiers mission (".mis" et ".properties"), ainsi que les fichiers ".log" à analyser, dans une table "SE_File_Buffer" de base de données. Cette fonctionnalité fournit aux serveurs d'accueil de la campagne une solution facile d'accéder à tous les fichiers sans se soucier du « Host DCS » qui exécute la mission en cours.
- **MySQL Server Archive Folder : (répertoire d'archives du serveur MySQL)** – Si cette zone est utilisée, la chaîne de caractère saisie sera interprétée comme un chemin d'accès à un répertoire et DCS qui essayera d'y vider le contenu de la table "SE_File_Buffer" de la base MySQL juste après le téléchargement des fichiers. La chaîne peut contenir des

variables DCS (voir le bouton "?"). Ce dispositif exige que le droit "FILE" soit déclaré sur le compte de l'utilisateur accédant au serveur de MySQL.

- **DCS Web Script URL (http POST) (URL de scripts Web de DCS)** - Si cette zone de saisie est remplie, la chaîne sera interprétée comme l'URL d'un script mis à disposition sur Internet, et cette URL sera exécutée par le DCS par l'intermédiaire d'une commande HTTP POST à chaque fois qu'une commande "Initialize", "Analyze" ou "Build" s'est bien déroulée. Ceci fournit aux responsables de campagne un moyen simple de lancer automatiquement et à distance des scripts à chaque nouvel étape d'une campagne SE. Actuellement, la version de la chaîne fournies par la DCS au script Web est un "POST key/value pair". Une combinaison possible est d'implémenter une fonction automatique de téléchargement sans prendre en compte le « Serveur Archive » et de mettre l'URL dans un manuscrit PHP d'un serveur Web. Une fois exécuté par le DCS, le script pourrait alors vider le "SE_File_Buffer" dans un fichier zip et l'archiver sur un portail Web puis faire tourner un script statistique sur un site Web public qui présente les résultats de la dernière mission.

Comment fabriquer un gabarit de mission ?

Il faut utiliser le générateur de mission d'IL2 PF/FB. Tous les chars et véhicules, qu'ils soient statiques ou dynamiques peuvent être utilisés pour réaliser cette carte matrice. La chose à se rappeler cependant, est d'équilibrer la répartition des objets mais il ne faut pas non plus laisser un champ de bataille vide. Vous êtes libre de tracer tous les itinéraires que vous voulez en fonction des nécessités de la campagne. Par exemple : 5 heures de mouvement tracé seront équivalent à 5 heures en temps réel dans la campagne (une heure par mission répartie sur 5 missions d'une d'heure). Cependant, les mouvements au sol qui sont pris en compte pour le MP et le DCS sont simples à mettre en œuvre, ainsi, pour des objets au sol et en mer, vous n'avez pas besoin de tracer fidèlement l'ensemble de la route dans le gabarit. Il faut cependant être conscient que ces mouvements, s'ils sont faciles à programmer, ne prennent pas en compte les caractéristiques du terrain et les mouvement planifiés **avec le MP** suivront une ligne droite, que ce soit à travers les villes ou à travers les fleuves, etc... Le même principe s'applique aux unités marines. Notez que des opérations aéronaval (porte-avions) ne sont pas encore supportées par la version actuelle.

Dit d'une autre façon : Avec la version actuelle de SE 2.0, il n'est PAS NECESSAIRE de programmer des patrons complexes pour tous les mouvement au sol. SE2.0 permet tous mouvements aériens, sur mer et sur terre en fonction du désir des commandants. Les campagnes SE sont maintenant totalement ouvertes !

Veillez noter que les éléments de paysage sont maintenant pris en charge ! Vous êtes libre de placer des arbres ou des bâtiments partout où vous le souhaitez pour vous permettre de créer une atmosphère particulière. Ils seront placés dans la prochaine mission générée, mais leur état de dommages ne sera pas pris en compte.

Deux choses IMPORTANTES au sujet du placement des avions sur le gabarit :

- Toutes les unités aériennes que vous souhaitez intégrer doivent commencer EN VOL avec des "waypoint" dirigés pour atterrir sur leurs bases aériennes de déploiement. Une fois la carte générée, tous les avions seront disponibles sur ces bases là.
- NE JAMAIS utiliser le n° de vol appartenant au 4ème Staffel/Squadron/Daitai du Groupe/Regiment/Kokutai pour affecter une escadrille utilisable pour la campagne. SE

utilise le 4ème Staffel/Squadron/Daitai du Gruppen/Regiments/Kokutai pour ses besoins internes, ainsi si vous prenez un de ces noms, les erreurs aléatoires pourraient se produire. Par exemple, utiliser IV_JG7_03 ou Iv_JG7_13 ou IV_JG723 est possible (noms FB+PF de : IV_JG7 **Staffel 1** Schwarm 4, IV/JG7 **Staffel 2** Schwarm 4, IV/JG7 **Staffel 3** Schwarm 4) mais utiliser IV_JG7_30 ou IV_JG7_31 eou IV_JG7_32 est mauvais (noms FB+PF de : IV_JG7 **Staffel 4** Schwarm 1,2,3 et 4).

Une autre nouveauté est le dispositif de reprise des textes des objectifs de campagne à partir du générateur de mission d'IL2 et qui permettent d'indiquer quels objectifs sont à atteindre pour chacun des 2 camps. Les objectifs peuvent être mis dans le fichier ".properties" en parallèle du fichier standard de mission ".mis". Mettez votre texte sur le contexte de la campagne dans la balise <ARMY NONE> (les deux camps pouvant lire le contenu de cette étiquette dans le MP). Mettez ensuite les objectifs alliés dans la balise <ARMY RED> (uniquement visible aux commandants alliés dans le MP) et les objectifs axe dans la balise <ARMY BLUE> pour que les commandants de l'axe puissent les lire. Le gabarit est composé de DEUX fichiers, par exemple "myTemplate.mis" et "myTemplate.properties". Naturellement, le Host peut changer les objectifs de campagne à tout moment en utilisant le service "Manage Campaign" de MP. N'oubliez pas qu'il faut fermer les balises <ARMY RED> et <ARMY BLUE > avec la balise </ARMÉE >.

Initialisation d'un gabarit de mission

L'équipe de Scorched Earth essayera d'offrir un gabarit de test par carte utilisable. Actuellement il y a 9 cartes qui ont été préparée pour la version **2.0beta** : **Les Ardennes, la Crimée, Kuban, L'vov, la Nouvelle-Guinée, la Normandie, Prokhorovka, Stalingrad et Tunis**. Pour notre exemple, nous prendrons la carte déjà préparée de la Normandie. Le gabarit de cette mission est "Normandy_1944.mis". Charger ce gabarit est simple - Il suffit de démarrer le DCS et de s'assurer que la DB est bien vide (faire DCS : Dossier : "Flush Database"), et ensuite saisissez le nom de l'Hôte et du théâtre des opérations que vous souhaitez. Pour le Host, prenez un nom unique. Par exemple SE_VotreNom ou SE_VotreVille ou celui que vous vouliez. Il faut aussi donner un nom au théâtre des opérations, celui-ci permettant de distinguer votre campagne et d'attirer la participation. L'écran ci-dessous donne un exemple de convention possible. Le nom d'hôte est utilisé comme un préfixe pour des missions créées par DCS. Le nom de théâtre est employé pour indiquer une campagne particulière.

Cliquez sur le bouton "Initialize Campaign". Une boîte de dialogue s'ouvre vous permettant d'indiquer l'emplacement du fichier de gabarit de mission ("Normandy_1944.mis" dans notre exemple et faite "OK"). Le DCS traitera le fichier et chargera la base de données avec les éléments de base. Je vous avais bien dit que c'était facile. Une fois terminé vous verrez quelque chose comme DCS "all ready to build the next mission" (tout est prêt pour construire la prochaine mission).

Nous sommes prêts à donner les différents ordres en utilisant l'interface MP.



Le planificateur de mission (MP) et comment l'utiliser avec le DCS ?

Il y a quelques vieilles [vidéo d'apprentissage](#) qui sont démodées mais qui vous donneront une idée générale de la façon d'utiliser le MP – Ce n'est pas compliqué, il suffit de savoir cliquer !

Planification d'une mission

Chaque heure est représentée par une mission. Des ordres donnés par un camp sont fusionnés avec des ordres de l'autre, chacun ne sachant pas les ordres que l'autre a donnés. Les ordres ne peuvent être donnés uniquement qu'aux unités disponibles. C'est la seule limitation. En temps qu'administrateur, vous pouvez vouloir imposer des contraintes ou limites par l'intermédiaire de règles comme par exemple ne pas avoir plus de 16 avions disponibles pour chaque camp. Cette fonctionnalité d'adaptation des opérations n'est pas implémentée dans SE (pourtant). Pour **1.0beta**, vous devrez calibrer vos gabarits et adapter les ordres de mission en fonction du nombre de joueurs humains que vous souhaitez voir participer en prenant en considération le "lag" potentiel qui pourrait être généré.

Le processus actuel de planification d'une simple mission avec le MP est facile :

- Cliquez sur "Create New".
- Choisissez l'unité à commander.
- Sélectionnez le nombre d'avion pour cette unité que vous voulez voir participer à la mission (Les unités comportent 4 avions pouvant voler ensemble lorsqu'elles sont à leur potentiel de force maximum).
- Déterminez l'heure à laquelle débutera l'exécution de la mission.

Une suggestion : Vous devriez dire à chaque commandant de donner les ordres pour la prochaine heure de mission, analyser les résultats de cette mission et seulement ensuite établir de nouveaux ordres en fonction des résultats.

Une fois que tout cela est fait, le terrain d'aviation à partir duquel l'unité décolle s'entoure d'un cadre noir en surbrillance. Vous pouvez alors créer un "waypoint" (point de route) pour l'unité sélectionnée en cliquant sur le bouton gauche de la souris. (**BUG CONNU** : Si vous avez des problèmes avec le clic gauche de la souris et qu'un "waypoint" doit être créé, cliquez sur le

bouton droit de la souris, désélectionnez l'ensemble des icônes puis re-sélectionnez. Ceci devrait résoudre le problème. Vous devriez pouvoir continuer à placer vos "waypoint"). Si vous remarquez, sur le cadre gauche du planificateur, vous verrez que les éléments liés aux "waypoint" sont affichés. À tout moment, vous pouvez cliquer sur les liens "vitesse" ou "altitude" et les modifier à loisirs. En outre, chaque "waypoint" (ou point événement du vol) peut être défini comme faisant partie d'une phase de vol. Elle peut être soit normale, d'attaque au sol, d'atterrissage ou de retrait. "FLY" (voler) est évidemment le "waypoint" normal. Si elle est menacée, toute unité en phase de vol normal attaquera probablement les unités ennemies. C'est aussi probablement ce type de caractéristique que vous utiliserez dans le but de programmer un vol CAP ou un vol d'INTERDICTION. Le "G" pour "GATTACK" sera utilisé pour définir une zone d'attaque au sol. Ne vous inquiétez pas maintenant de la cible à frapper, vous y reviendrez après avoir finalisé la mission. Quant à la phase d'atterrissage, la manière la plus facile de forcer une phase d'atterrissage est de faire un clic droit et de choisir "FINALIZE MISSION". Cette action affectera automatiquement le dernier "waypoint" comme une phase d'atterrissage dirigé vers la base aérienne la plus proche. Ceci rend la programmation des vols très faciles à mettre au point. Une autre manière de déterminer une phase d'attaque au sol "GATTACK" est de passer par le menu contextuel (clic droit de la souris). Ce menu permet d'accéder également à différents choix d'affichage des éléments visualisable sur la carte, de supprimer tous les "waypoint" ou simplement le dernier, etc... MP est un outil relativement facile à utiliser!

Choisir une cible au sol – GATTACK

Lorsque vous définissez une phase d'attaque au sol en spécifiant un "waypoint" de ce type sur la carte, vous aurez alors la possibilité de sélectionner plus précisément les objets qui deviendront les cibles de l'attaque de l'unité en vol. Notre recommandation est de laisser le plus possible la reconnaissance faire son travail sur la zone que vous avez choisie pour une attaque au sol. A moins que la cible ne soit un pont, une usine ou une zone urbaine, vous n'aurez aucun indice sur la zone tant qu'une reconnaissance n'aura pas été faite sur celle-ci. La plupart des reconnaissances demandent une heure de délai. Quand vous visualisez la carte, les cibles potentielles sont visualisées soit comme un point d'interrogation ou soit comme un symbole comportant des informations. Le niveau du détail des informations dépend de la qualité de reconnaissance effectuée sur cette unité. La reconnaissance est effectuée par une unité au sol et à proximité (en fonction de leur capacité de reconnaissance) et par des vols de reconnaissance.

Une question souvent posée est la suivante : "Pourquoi mes bombardiers ne bombardent-ils jamais une usine ou une raffinerie non contrôlée par le camp adverse ?" La réponse est simple : DCS place des véhicules neutres à l'intérieur des usines et des raffineries. La nationalité de ces véhicules factices est la même que celle du camp qui contrôle l'usine ou la raffinerie. A moins qu'une nation exerce le contrôle d'une de ces industries (l'icône de l'industrie devient rouge ou bleu sur la carte), le véhicule factice sera assigné à une nationalité neutre. Les vols AI (donc contrôlés entièrement par le jeu IL2) ne peuvent pas attaquer les objets neutres autres que des ponts. C'est une limitation du jeu IL2. Si chaque camp (humain) peut détruire toute cible qu'elle soit neutre, ennemie ou amie, le DCS respecte en permanence strictement la nationalité des unités et objets. Si vous voulez VRAIMENT détruire une industrie NEUTRE ou AMICALE, il faudra donc le faire avec un vol humain. Bien entendu, les bombardiers AI détruisent, et heureusement, les installations industrielles de l'ENNEMI.

Affectation des escortes

Après avoir programmé un vol en utilisant les méthodes décrites ci-dessus, vous pouvez affecter des escortes à ces vols en cliquant sur "escort" dans le menu. Vous pouvez alors la programmer pour quelle effectue l'ensemble du vol avec les unités à escorter ou seulement sur une partie de celui-ci. Vous pouvez également sélectionner quelle unité d'escorte sera utilisée. Le truc génial dans tout ça, c'est que vous n'avez même pas à programmer les "waypoint" de ces escortes ; ils le sont automatiquement.

Une fois que l'escorte d'un vol est réglée, cliquez sur le gros BOUTON JAUNE en bas du menu principal "Commit mission for X" (ou X est le nom de l'unité que vous venez de programmer). L'interface affiche alors une page avec tous les paramètres de mission qui ont été programmés. Voilà, la mission est chargée dans la base de données et prête à être générée par le DCS. Veuillez noter qu'il y a une vérification sur les unités utilisées au moment de la validation de la mission (clic sur le gros BOUTON JAUNE). Si vous tentez d'affecter à un vol une unité préalablement assignée, la validation de ce vol sera impossible et vous reviendrez au MP pour remettre l'état initial de l'escorte.

Vous pouvez ajouter autant de vols que vous souhaitez pour l'heure courante. Dans des versions qui suivront, le développement inclura le paramètre "quantités de CARBURANT disponible et par base". Faites attention, il faudra donc gérer ce carburant et ne pas toujours envoyer systématiquement toutes vos unités au cours d'une même mission. Il faudra apprendre à économiser votre CARBURANT.

Utilisation des Renforts

Quand des renforts sont disponibles, le commandement peut les utiliser à tout moment. Dans la version actuelle, seules les unités aériennes peuvent profiter de renforts. Cette notion apparaîtra dans une prochaine version pour les unités navales et à terme pour les unités au sol. Pour affecter des renforts à un avion, il y a deux méthodes (en cliquant sur le bouton jaune de renforts).

La première méthode est dite "Top-Ups" (renforcement). Elle est utilisée lorsque des avions venant de la réserve sont utilisés pour ramener une unité en sous-effectif à un effectif complet (4 avions). Vous ne pouvez utiliser cette méthode uniquement qu'avec des renforts de type identique, c.-à-d. un vol de 2 BF_109E4B ne peuvent recevoir que le renfort de BF_109E4B mais pas de BF_109E7. Pour faire ce type de demande :

- cliquez sur "Top-Ups".
- Un menu apparaît à l'écran affichant les renforts disponibles dans cette avec cette option.
- Choisissez le renfort désiré (une ligne magenta est tracée entre le point d'approvisionnement et l'unité de destination)
- Cliquez enfin sur le bouton "commit".

Une fois accepté, le vol de renfort - "Top-Ups" (utilisant la 4ème escadrille de transfert) s'envolera au cours de la prochaine mission. Aucune action supplémentaire n'est à programmer. L'unité "au front" sera automatiquement renforcée avec le nouvel avion... s'il arrive à destination). Les vols de transfert ne peuvent pas participer aux combats pendant leur phase initiale de transfert. Ils peuvent être réalisés par des pilotes humains si cela est compatible avec le type d'appareil (appareil pilotable).

La deuxième méthode est celle des "New Units" (nouvelles unités). Elle est utilisée lorsque le commandement souhaite recevoir une unité totalement nouvelle constitué à partir des réserves. Le commandant clique sur "New Units", choisit le type d'avion, la base de destination, le nom du régiment et clique sur "Commit". Cette action crée un nouveau vol dans la base de données et un vol de transfert aérien vers la destination est programmé pour la prochaine mission. Aucune action supplémentaire n'est nécessaire. Les vols d'unités nouvelles ne peuvent pas participer aux combats durant leur vol de transfert. Ils peuvent être réalisés par des pilotes humains si cela est compatible avec le type d'appareil (appareil pilotable).

Pour les administrateur uniquement : Si vous demandez de Nouvelles Unités, vous aurez à votre disposition une liste unique des vols " Régiment/Escadron/Noms des Vols" regroupant Axe et Alliés. Faites attention à bien choisir la nationalité correcte de l'unité ! Ce point n'est pas applicable pour les commandants des 2 camps qui ne verront que les unités de leur propre camp.

Les vols hors carte et mises en retrait

Voici une petite subtilité. Les "zones de retrait" sont utilisés pour envoyer un avion du front vers la réserve. Pour programmer cela, le vol doit se terminer avec son dernier "waypoint" SUR une "zone de retrait" et sélectionner "Finalize Mission". Tous les avions appartenant au vol correspondant et ayant survécu à la mission apparaîtront alors dans la liste des renforts du "point d'approvisionnement" correspondant.

D'autre part, les "points d'approvisionnement" peuvent être utilisés directement comme bases "hors carte". Ces "bases" sont utilisées pour simuler les missions à long rayon d'action. Pour programmer un vol qui prend part à une mission "hors carte", indiquez-lui simplement de voler vers un point de ravitaillement et faites "Finalize Mission". Après la mission, les survivants de l'unité seront disponibles à ce "point de renfort" comme une unité "OffMap". Au cours d'un vol "OffMap", vous pouvez le programmer pour faire un GATTACK/ESCORT/RECON/CAP/ ou autre chose et revenir au même point d'approvisionnement (en restant "OffMap"), ou retourner à une base, ou aller à un point d'approvisionnement différent (rester en OffMap mais à un nouvel emplacement) ou voler vers une "zone de retrait" (pour mettre en réserve). Avec la programmation actuelle du système, les vols "OffMap" commencent la mission SE en vol et à proximité des "points de d'approvisionnement".

Notez que les vols de nouvelles unités "New Unit" peuvent être assignés directement comme vol "OffMap" sans devoir recourir avant à un vol de transfert.

Et si je veux modifier ou revoir les vols avant de générer définitivement la mission ?

Vous n'est pas certains de votre programmation des vols ? Aucune inquiétude. Lorsque vous revenez sur la carte entière "whole sector map", vous devriez alors voir un bouton jaune en "surbrillance" énonçant "x missions" (où n est le nombre de missions déjà programmées pour cette tranche horaire). Cliquez sur ce bouton puis choisissez la mission à éditer. Vous connaissez ce qui reste alors à faire. Modifiez ou supprimez ce que vous souhaitez et re-soumettez vos modifications avec le "grand bouton jaune". Confirmez des informations, et voila, c'est prêt.

Créer la mission

Le MP (ou le planificateur de mission) est uniquement une interface faite pour que les commandants de chaque camp puissent assigner des ordres aux vols disponibles. Cette interface NE CRÉE PAS "physiquement" la mission, elle n'analyse pas non plus la mission précédente. C'est le programme DCS, installé sur le PC du HOST qui s'en charge et c'est très facile à faire. A partir de l'interface principale du DCS, cliquez sur "Build Next Mission" et *voilà**, une boîte de dialogue vous montrera ensuite les différentes étapes de la génération du fichier qui est en train d'être créé et vous indiquera que tout est prêt pour le vol. Le MP ne vous permettra pas de planifier des missions déjà commencées (déjà générée) - le MP et le DCS utilise la même logique de synchronisation qui est programmée dans la base de données.

** en Français dans le texte*

Démarrer une mission

Une fois la mission générée physiquement au moyen de DCS ('Build Next Mission'), la mission est placée dans son répertoire "Missions" que vous avez renseigné dans "File-Options-File and Splashscreen". Le format du fichier générée est : 'SE_"TheatreName"_"DayTime".mis'. Tout ce qu'il reste à faire est de lancer, à partir du jeu IL2, une partie multi-joueur en coopérative, de sélectionner le fichier mission se trouvant dans le répertoire et cliquer sur la mission... Vous faites comme pour lancer habituellement une mission on-line en coopération.

Analyse d'une mission

Une fois que la mission est terminée, l'information doit être analysée et reportée dans la base de données. Pour se faire, il faut lancer le DCS (attention d'avoir la bonne base de données de sélectionnée) et cliquer sur "Analyze Last Mission". C'est tout ! Lorsque vous retournerez à nouveau dans le MP et cliquerez sur le bouton "REFRESH", les nouvelles données vous seront présentées et l'horloge de campagne dynamique de SE avancera d'une heure par rapport à la dernière mission faite... et ce, pour chaque nouvelle mission. Rappelez-vous que les reconnaissances et les mouvements des unités au sol sont RECONDITIONNÉS d'heure en heure. L'information qui vous est présentée sur la carte date d'au moins une heure ! Cela permet de construire une simulation qui prend en compte qu'en 1939-45, il fallait un certain temps pour rassembler et analyser tous les éléments et débriefing nécessaires au renseignement.

Capture d'un terrain d'aviation

Le contrôle de bases aériennes, qui est affiché dans le MP après chaque mission, est basé sur la proximité d'unités par rapport à celles-ci. Si des unités Alliées sont les seules présentes à moins d'1 km de la base, alors le terrain est sous le contrôle Allié. Même chose pour l'Axe. Si les deux camps ont des unités dans ce rayon de contrôle, la base aérienne est "disputée". Si, par rapport à vos reconnaissances, personne n'a vu d'unité à proximité, alors la base est "apparemment" inoccupée. Les avions sont aussi des unités pouvant prendre le contrôle. Donc, pour capturer une base aérienne inoccupée, il faut dire à un vol d'atterrir sur cette base. Si il survit à la mission et que aucune opposition n'est proche, la base aérienne est à vous ! Si vous SAVEZ que l'ennemi est proche, détruisez-le avec des raids de bombardement avant d'atterrir. Rappelez-vous : Ne vous sentez pas à l'abris uniquement parce qu'il n'y a pas d'unités d'ennemi dans ce rayon de moins d'1 km. Certaines unités peuvent faire du dégât à

grande distance. Des navires à port Moresby peuvent réduire à néant et facilement la plupart des bases aériennes dans le voisinage. Votre avion ne fera pas long feu dans ces conditions !