

# Ecole de Chasse C6

---

FAQ Falcon 4.0 Allied Force v1.8

<b>Patches et add-ons</b>	<b>3</b>
<b>Manipulation de l'appareil:</b>	<b>5</b>
<b>Manipulation de l'éditeur</b>	<b>7</b>
<b>Multijoueur</b>	<b>8</b>
<b>Documents</b>	<b>9</b>
<b>Autres</b>	<b>10</b>

## PATCHES ET ADD-ONS:

### Quels sont les patches disponibles pour Falcon 4.0 Allied Force? Où puis-je les trouver et comment les appliquer?

Il n'y a toujours qu'un seul patch à appliquer par-dessus l'installation initiale depuis le CD de Falcon 4.0 Allied Force afin d'être à jour: le dernier patch proposé par Lead Pursuit.

Deux méthodes de patchage sont possibles: soit en utilisant le patchage automatique (dans le menu Démarrer, aller dans Battlefield Operations, puis cliquer sur Falcon 4.0 Allied Force Update Check), soit en se rendant directement sur [le site de Lead Pursuit](#), sections Downloads, pour y télécharger le dernier patch disponible. Il suffit ensuite de lancer l'exécutable téléchargé qui se débrouillera tout seul.

Pour le moment, la dernière version de Falcon 4.0 Allied Force est la 1.0.13.

### Les add-ons de Falcon 4.0 "original" (le Falcon 4.0 sorti en 1998) sont-ils compatibles avec Falcon 4.0 Allied Force?

Non, les add-ons disponibles pour Falcon 4.0 "original" ne sont pas compatibles avec Falcon 4.0 Allied Force. Se reporter au forum Falcon 4.0 pour en savoir plus éventuellement.

### Les missions créées avec Falcon 4.0 "original" sont-elles compatibles avec Falcon 4.0 Allied Force?

Non, et vice-versa. D'une manière générale, il est peu recommandé d'essayer d'utiliser des missions créées avec une certaine version de Falcon dans une autre version de Falcon. C'est presque toujours source de problèmes, à divers degrés.

### Quels sont les add-ons disponibles pour Falcon 4.0 Allied Force?

\*\*\*Il y a d'abord [les cockpits de Stopworks](#) (payant). Ils sont totalement compatibles avec Falcon 4.0 AF (garantie par Lead Pursuit). Stopworks propose des cockpits 2D améliorés pour blocks 40/42, 50/52, et MLU, totalement fonctionnels, avec possibilité de vues pilotes mobiles (en option). L'intégration est facile et rapide.

Attention: arrivée imminente d'un patch 3.0 pour les blocks 40/42 et 50/52.

\*\*\*On trouve également [les HiTiles AF](#) de Tom Waeli (payant).

Ce sont de nouvelles textures qui améliorent très sensiblement l'aspect du sol et des objets au sol. Elles apportent en outre la possibilité de changer de saison sur en Corée et dans les Balkans. L'installation (122Mo) est totalement compatible avec Falcon 4.0 AF (garantie par Lead Pursuit). Elle est facile et dure environ 20mn pour les deux théâtres. Elle ne provoque pas de modification sensible des FPS.

Attention: avant l'installation d'un nouveau patch pour Falcon 4.0 Allied Force, il est indispensable de revenir aux textures d'origine de AF avant l'application du patch. Ceci est réalisé très simplement et rapidement avec l'installateur HiTiles. On réinstalle ensuite les HiTiles. Notez enfin qu'il existe des HiTiles pour le Falcon 4.0 "original": ce ne sont pas les mêmes, ne confondez pas.

\*\*\*Enfin on trouve à présent [le cockpit 3D amélioré par Zerk](#). Lancez ce simplissime installateur, et vous bénéficierez de davantage d'instruments fonctionnels en cockpit 3D.

### **J'aimerais faire cohabiter sur le même ordinateur les deux versions de Falcon 4.0 ("original" et Allied Force). Comment faire?**

Aucun souci: pour votre ordinateur, Falcon 4.0 "original" et Falcon 4.0 Allied Force seront considérés comme des jeux complètement dissemblables, sans aucun rapport entre eux.

### **Comment avoir de nouveaux skins?**

On peut trouver des skins déjà créés sur, par exemple, <http://www.thegamerstools.com>.

Il suffit juste de télécharger [Skinpack v1](#), puis de l'utiliser pour mettre en place les skins choisis.

### **Peut-on piloter d'autres appareils que le F-16 dans Falcon 4.0 Allied Force?**

Par défaut, il n'est seulement possible de piloter que le F-16, dans ses différentes versions. Cependant, une courte manipulation permet de piloter d'autres appareils: dans le répertoire d'installation de Falcon 4.0 Allied Force, ouvrez le dossier Campaign. Au sein de celui-ci se trouvent six dossiers, correspondant chacun à l'un des six théâtres. Dans chacun de ces six dossiers se trouve un fichier nommé validAC.bin. Renommez ce fichier, par exemple en XvalidAC.bin, et vous pourrez alors piloter tous les appareils disponibles dans le théâtre correspondant. Cependant, pour tous ces appareils vous volerez toujours avec le cockpit du F-16, et des modèles de vol relativement simplifiés.

## MANIPULATION DE L'APPAREIL:

### Quand je roule je vais tout droit, je ne parviens pas à tourner alors que mon palonnier fonctionne correctement... Pour quelle raison?

Sans doute que la roulette de nez n'est pas activée, de sorte qu'elle ne tourne pas selon les commandes envoyées par le palonnier. Pour l'activer, enfoncez simultanément les touches "Shift" et "!". La mention "NWS" s'allumera en vert le long du HUD, à droite.

### Comment active-t-on la roulette de nez?

Enfoncer simultanément les touches "shift" et "!".

### Comment changer la couleur du HUD?

Enfoncer simultanément les touches "shift", "control", "alt" et "c" à plusieurs reprises jusqu'à obtenir la couleur désirée.

### Comment fait-on pour ouvrir la canopée?

Enfoncer simultanément les touches "shift", "control" et "c".

### J'appuie sur Control+E pour m'éjecter mais rien ne se passe, comment se fait-ce?

L'éjection n'est pas immédiate: les touches "control" et "E" doivent être laissées enfoncées pendant deux à trois secondes pour que l'éjection soit effective. De plus, pour pouvoir s'éjecter il est nécessaire que le siège ait été armé.

### Lorsque je ravitaille sur un tanker, les commandes semblent perdre de leur efficacité, mon joystick est pourtant calibré correctement...

Lorsque le train d'atterrissage est sorti, ou bien lorsque la trappe de ravitaillement en vol est ouverte, les lois qui régissent les commandes de votre avion changent, de sorte qu'il devient moins vif. C'est normal, il se passe exactement la même chose dans l'avion réel, et cela a pour but de faciliter les opérations de ravitaillement et d'atterrissage.

### Lorsque je ravitaille le tanker oscille de haut en bas ce qui rend tout ravitaillement impossible...

C'est normal: en réalité le ravitailleur vole tout à fait droit, seulement au départ tous les pilotes ont du mal à rester eux-mêmes stables derrière lui, et en surcorrigeant trop régulièrement sont pris d'oscillation derrière le ravitailleur. Mais vous verrez, tout le monde finit par trouver la méthode.

### Lorsque je déclenche le tir mes munitions ne partent pas... Quésaco?

Sans doute que le levier Master Arm (situé à gauche du MFD gauche) ne se trouve pas sur la position ON. En conséquence, vous ne pouvez tirer aucun armement. Si vous n'avez pas le temps d'utiliser la souris, le raccourci-clavier est "Shift+?".

## Lorsque je veux faire un Jettison de mes emports, ça ne fonctionne pas, pourquoi?

D'abord il faut savoir que certains emports ne sont pas largables. C'est ainsi le cas des missiles air-air ainsi que des nacelles de ciblage et de contre-mesures. Ensuite, pour un Emergency Jettison il faut que le bouton soit gardé enfoncé au moins deux secondes pour que le largage soit effectif. Et pour un Selective Jettison (en choisissant les emports à larguer depuis la page S-J d'un des MFD), il faut que le Master Arm soit sur ON, sinon rien ne sera largué.

# MANIPULATION DE L'EDITEUR:

## Comment s'y prend-on pour créer soi-même une mission?

Pour un court résumé de comment créer un mission simple, vous pouvez tout d'abord aller voir [ici](#). Et pour trouver un tutoriel très détaillé, qui vous dévoilera pas à pas tous les secrets de l'éditeur de Falcon, vous pouvez aller voir [ici](#).

## Pourquoi ne puis-je pas emporter certains armements avec mon appareil (bombes guidées par laser, AIM-9P, AIM-9X, AGM-119, etc.)?

Les armements que vous pouvez emporter dépendent de la version du F-16 que vous utilisez. Par exemple, l'AGM-119 n'est disponible que pour les F-16AM.

## Pourquoi m'est-il impossible de démarrer en ramp dans la mission que j'ai créée?

Pour pouvoir démarrer en Ramp, il est nécessaire d'entrer dans le monde 3D, en cliquant sur "Fly" et en choisissant le démarrage en Ramp, au moins 25 minutes avant l'heure de décollage prévue. S'il reste moins de 25 minutes, vous ne pourrez pas démarrer en Ramp.

## Comment faire pour insérer un waypoint supplémentaire dans mon plan de vol?

Sur la route entre deux waypoints se trouve toujours un petit carré, à mi-chemin. Effectuez un glisser-déposer avec le bouton gauche de la souris sur ce carré: un nouveau waypoint sera inséré à l'endroit où vous relâcherez le bouton.

## Comment faire pour qu'un bataillon suive le chemin que je désire?

Effectuez un click-gauche sur le bataillon. Un petit cercle blanc apparaît alors sur le bataillon. Vous pouvez déplacer ce cercle blanc par un glisser-déposer avec le bouton gauche de la souris jusqu'à l'endroit où vous désirez que se rende le bataillon. Notez que le chemin sera automatiquement adapté pour que le bataillon parcourt les routes disponibles sur son trajet.

## MULTIJOUEUR:

### Comment fait-on pour rejoindre une campagne ou un Tactical Engagement en multijoueur?

Il vous faut d'abord vous connecter sur le hôteur: pour ce faire, cliquer sur l'onglet "Multiplayer", choisissez "Internet" (ou "LAN", si vous jouez en réseau local), rentrez l'adresse du hôteur dans la fenêtre "Custom Server Address", vérifiez que les vitesses de connexion dans les menus déroulants correspondent à celles de votre propre connexion, puis cliquez sur "Join".

Une fois que le hôteur a ouvert la campagne ou le Tactical Engagement, vous n'avez qu'à cliquer sur la mention "Campaign" ou "Tactical Engagement", tout comme en vol solo, choisir la partie que vous voulez rejoindre dans la liste qui apparaîtra, puis cliquer sur "Commit". Une fenêtre récapitulant les réglages imposés par le hôteur s'affichera, vérifiez alors qu'ils sont en correspondance avec vos propres réglages (rien ne devrait s'afficher en rouge) et cliquez sur OK.

### Comment fait-on pour lancer une campagne ou un Tactical Engagement en multijoueur?

Cliquez sur l'onglet "Multiplayer", choisissez "Internet" (ou "LAN", si vous jouez en réseau local), vérifiez que les vitesses de connexion des menus déroulants correspondent à celles de votre propre connexion, puis cliquez sur "Create". Ensuite, lancer une campagne ou un Tactical Engagement exactement de la même manière qu'à l'accoutumée, en vol solo.

### Après avoir créé une partie multijoueur, les clients ne peuvent se connecter à ma partie, pourquoi?

Vérifiez tout d'abord que tout le monde a bien pris votre adresse IP correctement. Sinon, c'est sans doute que quelqu'un, le hôteur ou les clients, n'a pas ouvert les ports 2934 et 2935 en UDP sur son routeur et/ou son firewall, ce qui a pour effet de bloquer la connexion à Falcon 4.0.

### Quels sont les ports à ouvrir pour jouer à Falcon 4.0 Allied Force?

Les ports à ouvrir sont les ports 2934 et 2935 selon le protocole UDP.

### Qu'est-ce que signifie "ouvrir des ports"?

Vous pouvez utilement vous reporter à [ce sujet de discussion créé par Shin](#).

### Quel utilitaire dois-je installer pour communiquer lors des vols en ligne?

L'utilitaire utilisé par presque toute la communauté est TeamSpeak. Pour en savoir plus, vous pouvez trouver un court manuel expliquant son fonctionnement en utilisant [ce lien](#)



## DOCUMENTS:

### **Existe-t-il une traduction en français du manuel de Falcon 4.0 Allied Force?**

Non, il n'existe pas de telle traduction, pour diverses raisons. Toutefois, on peut utiliser de manière très pertinente [manuel de Falcon 4.0 SP3](#), dans la mesure où F4AF est bâti sur SP3, dont il est en quelque sorte une évolution. Pour le reste, l'Ecole de Chasse pour Falcon de Check-Six est à votre disposition, en particulier via les docs EDC qui sont directement disponibles sur le site.

### **Où puis-je trouver un mappage clavier en français?**

Dans le dossier d'installation de Falcon 4.0 Allied Force se trouve un dossier *Docs*. Vous y trouverez plusieurs mappages. Le mappage français est nommé *Keylayout-fr.pdf*.

### **Où est-ce que je peux trouver des doc en français qui me permettraient de comprendre les différentes fonctionnalités du F-16, ainsi qu'un peu de vocabulaire pour comprendre mes instructeurs? (exemples: HUD, MFD, HSI... )**

Reportez-vous aux posts scotchés du [forum de l'Ecole de Chasse](#), vous y trouverez quantité d'informations.

## AUTRES:

### **La première fois que je tâche de lancer Falcon 4.0 Allied Force, après l'avoir fraîchement installé, je ne rencontre qu'un écran noir, que faire?**

Il s'agit très probablement d'un souci de codec vidéo avec la vidéo qui se lance à l'introduction de Falcon 4.0 Allied Force. Pour résoudre cet ennui, vous pouvez soit aller donc voir du côté de vos codecs, soit simplement ajouter au raccourci de lancement de F4AF l'instruction " -nomovie" (pas de guillemets, mais bien un espace avant le tiret). Ensuite, dans le setup de F4AF, vous pouvez aller cocher l'option "skip intro movie", de telle sorte que cette vidéo d'introduction ne vous causera plus d'ennui à l'avenir, et que vous n'aurez plus à ajouter l'instruction à la suite du raccourci de lancement.

### **Comment fait-on pour afficher les FPS en vol?**

Enfoncer simultanément les touches "Control" et "W", puis la touche "R" seule. Refaire la même manipulation pour que les FPS ne s'affichent plus.

### **Comment fait-on pour gagner des médailles ou acquérir un grade supérieur?**

En allant examiner [ce document-ci](#) de près.

### **Comment faire pour conserver son logbook au gré des réinstallations et changements de version?**

-Dans le répertoire d'installation de Falcon, ouvrir le dossier *Config*.

-Sélectionner les 3 fichiers nommés de votre Callsign (Ex: *Tartempion.plc*, *Tartempion.lbk*, *Tartempion.pop2*)

-Faire un Copier de ces 3 fichiers et les sauvegarder sur un autre support (Ex: autre DD, CD, etc...).

-Après une réinstallation de Falcon, copier les 3 fichiers sauvegardés dans le nouveau répertoire *Config*.

Vous avez à nouveau votre ancien logbook.

Il est conseillé de faire cette manipulation régulièrement pour conserver ses heures de vol et ses médailles tout au long des vols sur AF et des réinstallations éventuelles!

Si l'on souhaite conserver ses statistiques, on peut autrement également s'inscrire sur [Falconlog](#), une option également très pratique.

### **Comment sauvegarder une campagne, pour éviter de la perdre en cas de problème sur le Disque Dur (formatage par exemple)?**

-Aller dans le répertoire d'installation de Falcon, et ouvrir le dossier Campaign.

-Aller ensuite dans le répertoire correspondant à la campagne que l'on souhaite sauvegarder (Ex: Balkans 2005).

-Sélectionner les fichiers intitulés Save-Day XXXXX (pour chaque heure de campagne il y a 3 fichiers ayant pour extension .cam, .frc, .his).

- Faire un copier de ces 3 fichiers (ou davantage si on souhaite sauvegarder plusieurs heures de campagne) et les sauvegarder sur un autre support (2ème DD, CD, etc...).

-Après une réinstallation de Falcon, il suffit de copier les fichiers sauvegardés dans le nouveau répertoire de campagne, en prenant soin de les mettre dans le bon théâtre (dans l'exemple ci-dessus Balkans 2005).

Ainsi on peut continuer la campagne qui était en cours avant la réinstallation.

### **Comment changer les saisons dans le jeu?**

Pour ce faire, il faut avoir acheté et installé les Hitiles de Tom Waeli (voir la partie de la FAQ concernant les add-ons). Elles permettent de sélectionner la saison désirée.

### **Comment changer manuellement la météo dans le jeu?**

Pour ce faire, on peut utiliser le logiciel [WeatherAF](#). Il suffit d'ouvrir le logiciel, pointer vers le fichier correspondant à la mission dont on souhaite modifier la météo, puis de choisir ces modifications.

### **Les programmes de commandes vocales fonctionnent-ils sous Falcon Allied Force? Si oui, lequel est le plus couramment utilisé?**

Oui, les programmes de commandes vocales fonctionnent sous Falcon AF comme sur la plupart des logiciels. Si on les utilise par exemple dans le cadre des communications tour/awacs/tanker/aillers, c'est un véritable plus pour l'immersion, et le fonctionnement tant en solo qu'en réseau ne pose généralement aucun problème.

Plusieurs programmes existent avec (Game-voice) ou sans (Voice Activated Command) hardware mais le plus couramment utilisé est certainement le logiciel gratuit Shoot téléchargeable [à cette adresse](#) par exemple. L'installation et l'utilisation sont des plus faciles après s'être assuré de l'installation de Microsoft's .NET Framework, indispensable au bon fonctionnement de Shoot. La gestion des commandes se fait par l'intermédiaire d'un fichier éditable à l'aide d'un simple éditeur de texte. Seule contrainte : les commandes doivent être prononcées en anglais. En dehors de cela, l'essayer c'est l'adopter.