

# Ecole de Chasse C6

---

FAQ Falcon 4.0 « original » ou « old » v1.2

|                                    |           |
|------------------------------------|-----------|
| <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>10</b> |
| <b>Autres</b>                      | <b>11</b> |

## PATCHES ET ADD-ONS:

### Quels sont les derniers add-ons disponibles pour Falcon 4.0 "old" pour le remettre au goût du jour?

Rappel, pour les débutants: nous parlons ici des add-ons pour le Falcon 4.0 sorti en 1998/1999. Pour Falcon 4.0 Allied Force sorti en 2005, il faut aller voir [plus haut dans le forum](#). Autrement, les deux add-ons les plus modernes pour Falcon 4.0 "old" aujourd'hui sont donc Open Falcon (dernière version: 4.5) et Red Viper (autrement nommé Free Falcon 4, dernière version: 1.0.0.4). Tous deux s'installent directement sur une installation depuis le CD, quelle que soit la version du CD. A noter que Red Viper, du moins pour le moment, n'est guère optimisé pour le vol multijoueur.

A noter que seul Open Falcon est utilisé en Ecole de Chasse, pour le moment.

### Où puis-je trouver Falcon 4.0 "old"?

Le jeu n'est plus produit. On ne peut donc plus le trouver que d'occasion, mais en cherchant un peu ça reste très faisable. Rappel, au cas où: la promotion du piratage, quelle qu'en soit la raison, n'est pas autorisée sur CheckSix.

### Comment installe-t-on Open Falcon?

La procédure est simple. Installez tout d'abord Falcon 4.0 depuis le CD. Ensuite, téléchargez OF4.5OCI. Hop, on peut le trouver [ici](#). Une fois OF4.5OCI téléchargé, lancez l'exécutable d'installation et laissez-le opérer. :-).

### Comment installe-t-on Red Viper?

Là aussi, la procédure n'est guère compliquée. Installez Falcon 4.0 depuis le CD. Puis téléchargez d'abord le package [RedViper1](#) et lancez l'installation. Ensuite, téléchargez les patches [1.0.0.3c](#) et [1.0.0.4a](#) et installez-les successivement par-dessus. Et voilà!

### 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 globalement pas compatibles avec Falcon 4.0 Allied Force. Toutefois, l'add-on Red Viper peut être installé sur une installation Falcon 4.0 Allied Force, au lieu d'une installation Falcon 4.0 "old". Si vous souhaitez cependant pouvoir profiter de Falcon 4.0 Allied Force et de Red Viper en même temps, il vous faudra être un peu adroit avec les clefs de registre (rien d'infaisable).

### 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.

### **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 et skins disponibles pour Falcon 4.0 "old"?**

La liste est simplement immense, depuis le temps. Soyez tout de même prudent, en vérifiant bien sur quelle version de Falcon doit s'installer le dernier patch sympa que vous avez déniché, ou vous pourriez avoir de désagréables surprises quant à la stabilité de votre installation. Simplement, je peux au moins vous diriger déjà vers les [Hitiles 2](#) pour améliorer sensiblement les graphismes du terrain.

### **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.

## 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 "!".

### **Je n'arrive pas à communiquer avec la tour de contrôle sur Open Falcon, aaah!**

Allez faire un petit tour du côté du tutoriel d'AMRAAM [relatif à la radio](#). Vous devriez saisir, grâce à ses explications.

### **Mes écrans MFD sont programmés n'importe comment, c'est la panade avec mes presets radio, mes programmes de contre-mesure, et j'ai pas les cercles de menaces sur le HSD. Mais qu'est-ce que c'est que ce bazar?**

Allez voir dans le BMS-34, ou en faisant une recherche sur le forum, ce qui concerne la programmation de la DTC (Data Transfer Cartridge).

### **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+?". Qui plus est, certaines armes, comme les AIM-120, peuvent nécessiter que l'appui sur le bouton de tir soit maintenu assez longtemps, pour qu'elles soient effectivement tirées, conformément à la réalité.

## MANIPULATION DE L'ÉDITEUR:

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

On peut aller voir [ici](#) un court résumé, pour créer rapidement une mission simple, ou bien aller voir [ici](#) pour un tutoriel très détaillé, pas à pas, qui dévoile tous les secrets de l'éditeur de Falcon.

### 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?

La toute première chose conseillée est de vous munir soit du [Launcher des Griffons](#), soit du [Rapace Launcher](#). Ces deux outils sont des utilitaires qui vont vous permettre d'effectuer tous les réglages nécessaires pour le multijoueur avant de lancer Falcon, sans pour autant vous prendre le chou, la méthode "manuelle" étant autrement assez complexe.

Une fois que vous avez effectué vos réglages sur l'un de ces Launchers en suivant les recommandations du hôteur de la partie, et que vous lancez Falcon, il ne vous reste plus dans le jeu qu'à cliquer sur l'onglet Comms, à gauche, puis sur Connect dans la fenêtre qui s'ouvre alors, ce qui devrait ouvrir la fenêtre de chat où figurent tous les participants.

Une fois que le hôteur a ouvert le Tactical Engagement, vous n'avez qu'à cliquer sur 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 un Tactical Engagement en multijoueur?

Lancez simplement un Tactical Engagement comme vous en avez l'habitude.

### 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. Notez que si vous utilisez les comms internes il vous faut également ouvrir les ports 2936 et 2937.

### Quels sont les ports à ouvrir pour jouer à Falcon 4.0 "old"?

Les ports à ouvrir sont les ports 2934 et 2935 selon le protocole UDP, ainsi que les ports 2936 et 2937 si vous utilisez les comms internes, avec le même protocole.

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

Vous pouvez utilement vous reporter à [ce topic 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 [ici](#).

Toutefois, il est également possible d'utiliser les comms internes avec Open Falcon.

### **Mes copains ne m'entendent pas lorsque j'essaie de parler sur les comms internes, je me sens tout seul et je suis bien triste.**

D'abord, pour pouvoir parler sur les comms internes, il vous faut avoir réalisé trois choses: avoir lancé l'exécutable *voicesetup.exe* au moins une fois (on le trouve à la racine de votre installation d'Open Falcon), avoir ouvert éventuellement les ports 2936 et 2937 en UDP, et enfin avoir coché l'utilisation des comms internes sur le Launcher que vous utilisez avant d'avoir lancé Falcon.

Ensuite, les touches pour parler avec vos copains lorsque vous vous trouvez dans l'interface de Falcon (pas en vol) sont [F2] pour converser avec tout le monde, ou bien [F1] pour n'être seulement entendu que par les membres de la même équipe que vous. En revanche, une fois que vous êtes en vol, les touches sont [ALT]+[&] pour parler sur l'UHF et [ALT]+[é] pour parler sur la VHF, mais assurez-vous d'être bien réglé, comme dans la réalité, sur la même fréquence que les camarades avec lesquels vous souhaitez parler.

### **Avec les comms internes, est-il possible de parler depuis l'interface de Falcon avec les autres qui sont en vol?**

C'est tout à fait possible, à condition de se trouver sur l'écran de préparation de mission (et non sur l'interface principale, donc). La touche [F1] vous permet alors de parler avec les gens en vol de la même équipe que vous, à la condition qu'ils soient eux-mêmes réglés sur l'UHF sur le preset 13 (ou bien, manuellement, sur la fréquence 307.300, qui est par défaut affectée au preset 13).

## DOCUMENTS:

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. On trouve également pas mal de choses utiles sur le site de CheckSix, naturellement.

Vous pouvez également utilement consulter [le tutoriel d'Amraam pour la radio](#), [l'excellent outil d'instruction interactif créé par Gil](#), la [traduction en français du BMS-34](#), ou bien encore, pour les muds, [la prose bien utile d'Amraam sur le sujet](#).

## AUTRES:

### **Je suis décidément malheureux: les Balkans plantent après installation et départ en vol!**

Si le plantage se produit en ouvrant la fenêtre Recon, ou lors du chargement en vol, allez dans le repertoire \Balkans\BaZT - SRTM Theater\bin\ et relancez le season switcher pour compresser les textures. Cela résoud en général le problème.

### **Lorsque je quitte un TE avec Open Falcon, je me retrouve directement sur le bureau, malédiction!**

C'est un souci bien connu, récurrent. Pour y remédier, il est conseillé d'abord d'aller cocher dans le Config Editor (les deux Launchers permettent d'accéder directement à ce Config Editor) l'option "Black screen on exit fix", dans le menu "Settings Video/Audio/Hardware", puis cliquer sur Apply et sortir. Si cela n'est pas suffisant, vérifier que vous disposez des pilotes graphiques les plus appropriés, en sachant toutefois que, pour le moment, le problème ne se règle pas pour un petit nombre de pilotes (PS: N'écoutez pas ceux qui vous parlent de fraisiers, ils vous veulent du mal.)

### **Où puis-je trouver des profils pour mon HOTAS?**

Je ne saurais trop recommander de développer ses propres profils, mais autrement vous pourrez trouver des choses en allant sur le site de C6. En attendant, vous trouverez déjà [ici un profil pour le X52 pour Open Falcon](#), et [un autre pour le Cougar pour Open Falcon également](#).

### **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.

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

Oui, les programmes de commandes vocales fonctionnent sous Falcon comme sur la plupart des logiciels. Si on les utilise par exemple dans le cadre des communications tour/awacs/tanker/ailliers, 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 a cette adresse <http://clans.gameclubcentral.com/shoot/> 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 a l'aide d'un simple éditeur de texte. Seule contrainte : les commandes doivent etre prononcées en anglais. En dehors de cela, l'essayer c'est l'adopter.