

Ecole de Chasse C6

FAQ Falcon 4.0 « original » ou « old » v1.4
(mise à jour mars 2013)

Patches et add-ons	3
Manipulation de l'appareil:	5
Manipulation de l'éditeur	7
Multijoueur	8
Documents	10
Soucis de réglage	11
Autres	12

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 BMS 4 (dernière version: 4.32) et Free Falcon (dernière version 6.0). Tous deux s'installent directement sur une installation depuis le CD, quelle que soit la version du CD. A noter que Free Falcon, du moins pour le moment, n'est guère optimisé pour le vol multijoueur. C'est d'ailleurs pourquoi seul BMS 4 est utilisé en Ecole de Chasse aujourd'hui.

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 BMS 4?

La procédure, simple, peut être trouvée [ici](#). Avant de lancer le jeu, vérifiez simplement que votre carte graphique est réglée pour laisser l'anisotropique et l'anticrénelage être "gérés par l'application".

Nota Bene: Certains antivirus (Avast par exemple) peuvent considérer à tort BMS 4 comme un logiciel devant être contrôlé. Dans ce cas-là, il est recommandé de couper l'antivirus le temps de l'installation elle-même, puis de déclarer une exception pour BMS 4 dans votre antivirus avant de le relancer.

Comment installe-t-on Free Falcon 6.0?

Voir [ici](#) pour la procédure pas à pas d'installation.

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.

Mon antivirus me dit que BMS 4 est un cheval de troie, est-ce vrai?

Rassurez-vous, il n'en est rien, mais il vous faut alors déclarer dans les paramètres de votre antivirus une exception concernant BMS 4.

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 BMS 4, 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 le manuel de BMS 4, 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.

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.

Mes bombes guidées par laser ne parviennent jamais là où je voudrais qu'elles arrivent.

N'oubliez pas d'armer le laser à l'aide du commutateur correspondant sur la console gauche.

L'écran de la nacelle de ciblage laser n'affiche rien, miséricorde!

Si, lorsque vous avez sélectionné sur l'un des MFD la page TGP, rien ne s'affiche, cela peut être dû à plusieurs raisons. Vérifiez que le commutateur RIGHT HDPT sur la banquette droite, en avant du manche, est bien levé. Ensuite, il faut savoir que la nacelle a besoin de plusieurs minutes pour se refroidir, et vous n'aurez pas d'image si cela fait trop peu de temps qu'elle se trouve sous tension. En outre, assurez-vous que le Master Arm est bien sur ON ou SIM. Enfin, sur la page TGP, cliquez sur STBY en haut à gauche, puis sur A-G, à droite, pour passer la nacelle en mode air-sol. (PS: N'oubliez pas d'armer le laser avant de tirer en passant le commutateur Laser Arm sur ON.)

Je n'ai pas non plus d'image avec les Mavericks, décidément quelle poisse!

Plusieurs conditions doivent être réunies pour que vous disposiez de l'image avec les Mavericks, et qu'ils fonctionnent correctement. D'abord, le Master Arm doit être sur ON. Ensuite les missiles doivent avoir été mis sous tension via la page SMS quelques minutes avant leur utilisation, et il vous faut vous trouver sur l'un des MFD sur la page WPN, et enfin ôter la protection de la lentille du missile (touche [u] par défaut).

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 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 hôte 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 9987, 9988 et 9989, en UDP également.

Quels sont les ports à ouvrir pour jouer à BMS 4?

Les ports à ouvrir sont les ports 2934 et 2935 selon le protocole UDP, ainsi que les ports 9987, 9988 et 9989 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](#).

SOUCCIS DE REGLAGES:

J'ai beaucoup de bugs graphiques, voire des plantages, avec BMS 4.

Assurez-vous que dans les paramètres de votre carte graphique l'anisotropique et l'anticrénelage sont bien réglés pour être "gérés par l'application".

Rooo, je peux rien lire sur le collimateur, les lettres et les chiffres sont tout brouillés.

Sur BMS 4, lancez le "launcher", cliquez sur Configuration, déroulez le menu "Settings Hardware", décochez l'option "Double Resolution Cockpit Displays", puis cliquez sur Apply Changes en bas à droite, et quittez l'outil de configuration.

Je rencontre tout plein de problèmes après avoir choisi dans le setup les modes radars simplifiés et/ou les modèles de vol simplifiés, quel malheur!

C'est un problème lié à Falcon 4.0 "old": faire ces choix engendre quantité de problèmes. Cependant, il faut voir que le F-16 est, de toutes façons, un appareil très facile à piloter, de sorte que les modèles de vols simplifiés sont bien inutiles. Qui plus est, pour ce qui est des modes radars, les modes radars basiques ne sont guère difficiles à comprendre, vous verrez que vous vous y ferez très rapidement et sans difficulté

AUTRES:

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

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

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/ailiers, 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 être prononcées en anglais. En dehors de cela, l'essayer c'est l'adopter.