

Trophée Aigle 2022

Briefing mission CHASSE ESPOIR vs IA



Introduction

Vous allez affronter 2 vagues d'avions ennemis successifs. Vous devez en abattre le plus possible.

Cette mission est prévue pour n'avoir à utiliser qu'un minimum de fonctionnalités de l'avion. Il n'y a pas de décollage ou d'atterrissage à effectuer, et vous utiliserez que des armements faciles à mettre en œuvre.

N'hésitez pas à vous entraîner sur la mission d'entraînement chasse espoir avant (dispo sur le site et discord canal annonces trophée aigle).

Votre avion et configuration

La mission s'effectue en Mirage 2000-C.

Armement :

4 missiles Magic II

250 obus



Rappel des liens vers les vidéos tutoriels sur le Mirage :

- Configuration des commandes & HUD
<https://youtu.be/A7jjA4vHSWE>
- Utilisation des Magic
<https://youtu.be/jKzz4fTpXkA>
- Utilisation du canon
<https://youtu.be/a0M3OzbOGrQ>

Objectif du vol

Votre objectif est d'abattre autant d'appareils ennemis que possible. Vous n'avez pas à vous poser si vous venez à bout des 7 appareils ennemis.

Scores

Nous récupérerons votre nombre de vols et de kills.

Le classement se fera sur la moyenne du nombre de kills/vol.

Les vols effectués au-delà de la limite autorisée ne seront pas comptabilisés (cf règles à respecter).

Un kill est attribué dans les conditions suivantes :

- Destruction de l'appareil ennemi par le joueur
- Appareil ennemi s'écrasant ou sortant de la zone de combat **après** avoir été endommagé par le joueur

Un kill n'est pas comptabilisé dans la condition suivante :

- Appareil ennemi s'écrasant ou sortant de la zone de combat tout seul

Déroulement de la mission

Départ

Le départ de la mission s'effectue airborne (en vol). Les vagues ennemies viendront à vous.

Attention ! Familiarisez-vous bien avec la procédure d'utilisation de vos armements, car le croisement avec les premiers appareils ennemis aura lieu 30 secondes après le départ en vol!

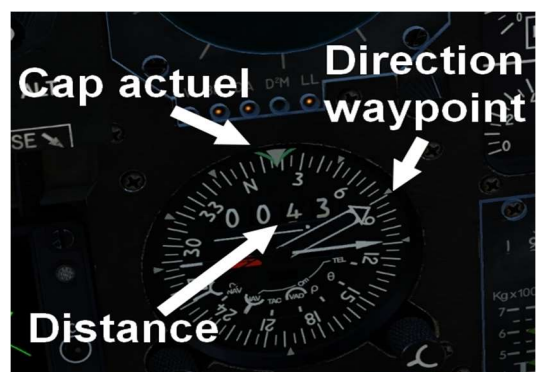
Navigation

L'ensemble de la mission s'effectue autour du waypoint N°1 (à quelques NM devant vous après le départ en vol). Les IAs ennemies se dirigeront toutes vers cet endroit.

Vous avez 2 moyens pour situer ce waypoint:

- Visuellement à l'extérieur à l'aide d'une grande fumée.
- A l'aide de votre instrument de navigation (HSI) situé la partie droite du tableau de bord. Voir image ci dessous.

Dans cet exemple, l'avion est sur un cap 027°, le waypoint se situe ~60° à droite (double aiguille), et à une distance de 4,3 NM (8kms).



Fin de mission

La fin de la mission se fera soit :

- par perte de l'appareil du joueur (crash ou éjection).
- par la clôture du vol (**via le menu échap > quitter ou choisir un slot si vous souhaitez revoler**) si vous êtes arrivé à bout de tous les appareils ennemis.
- par une sortie de la zone de combat : **veillez à ne pas vous éloigner à plus de 20 NM du waypoint.**

IMPORTANT : Dans le cas où vous souhaitez refaire un vol, **quittez votre slot** (en cliquant sur "Retour aux spectateurs" en bas à gauche de la page du choix des avions) puis resélectionnez le (ou un autre) avant de repartir en vol.

La menace

Vous ferez face à 2 vagues ennemies successives :

- La 1ère est composée de 4 **SU25**.
Avion d'attaque au sol lent et peu manœuvrant. Restez méfiants, ils essaieront de se défendre et sont armés de canons.



- La 2ème est composée de 3 **Mig23**.
Chasseur rapide mais moins manœuvrant que le Mirage. Ils sont aussi armés de canons.



Repérage des avions ennemis

Vous disposez de certaines aides visuelles, à savoir:

- Les étiquettes
- La commande **F5** qui verrouille les appareils les plus proches (dans une limite de 10 km) en vue extérieure.
- Utilisez la commande **F1** pour revenir en vue cockpit.

Règles à respecter

- Avant de revoler, quittez bien votre slot puis resélectionnez le (ou un autre) avant de refaire un vol.
- Restez quoi qu'il arrive à moins de 20NM du WP1. Si vous dépassez cette limite, le vol s'arrêtera instantanément.
- Vous devez réaliser 10 vols. Au-delà, ils ne seront plus comptabilisés. En cas de doute, vous pouvez nous demander sur Discord (canal chasse) votre nombre de vols.

Lexique

Airborn : En l'air

Bullseye : Point de référence utilisé pendant une mission

Chaff : Contre mesure anti radar (paillettes). Efficace contre les verrouillages radar, missiles Fox1 et Fox3.

Étiquette : Permet de repérer visuellement plus facilement un appareil à proximité (jusqu'à ~10 kms), avec une "étiquette" de la couleur du camp de l'avion (ennemi = rouge, ami = bleu) au-dessus de celui-ci, indiquant le type d'appareil et sa distance.

Feet (ft) : Pied en français. Unité de distance (1 ft = 3,28m). S'utilise en aviation pour l'altitude.

Flares : Contre mesure thermique. Efficace contre les missiles à guidage infrarouge Fox2.

Fox1 : Missile semi actif, guidé par l'éclairage radar de l'avion tireur jusqu'à l'impact

Fox2 : Missile courte portée à guidage infrarouge

Fox3 : Missile actif, guidé par son propre auto directeur

HSI : Horizontal Situation Indicator (instrument de navigation)

HUD : Head Up Display (affichage tête haute)

IA : Intelligence Artificielle (tout appareil en jeu non contrôlé par un joueur humain)

Knots (kts) : Noeuds en français. Unité de vitesse (1 kts = 1,852 km/h).

Magic II : Missile Fox2 français embarqué sur Mirage 2000 C

Nautical Mile (NM) : Unité de distance (1 NM = 1,852 km). S'utilise en aviation pour les distances horizontales.

Waypoint : Point de passage d'une navigation

FIGHT IS ON !

