

OPERATIONS AERONAVALES

Notes préliminaires :

- traduit par "reverso" avec le concours de Noratlas
- Revu et corrigé par Seg de la FFW05
- les mots ou expressions entre "guillemets" n'ont pas été traduits car connus de tous.

1. Introduction

Une attention particulière a été portée sur les opérations aéronavales pour les rendre plus attractives. Les améliorations majeures sont :

- La possibilité d'ajouter des unités navales directement dans le planificateur de mission.
- La gestion des porte-avions (désormais considérés comme de véritables bases aériennes avec contrôle du trafic aérien et balise "TACAN" spécifique).
- La gestion des IA (Ils peuvent apparaître, rouler, décoller et atterrir sur les porte-avions).
- Les opérations aéronavales ont nettement bénéficié des améliorations apportées au modèle de vol.

2. Création d'un groupe aéronaval

1: Ajouter une force aéronavale

Une nouvelle icône permet d'ajouter des unités navales.
Choisir un porte-avions dans la liste proposée

Attention ! Il ne peut pas y avoir deux porte-avions du même nom dans la même mission. Ceci altérerait le code ATC attaché au porte-avions.



2: Ajouter une flottille embarquée

Clickez sur l'icône "airbase" puis sur l'icône du porte-avions (ou sur une autre base aérienne sur la carte), la fenêtre « ajouter escadron » s'ouvrira.

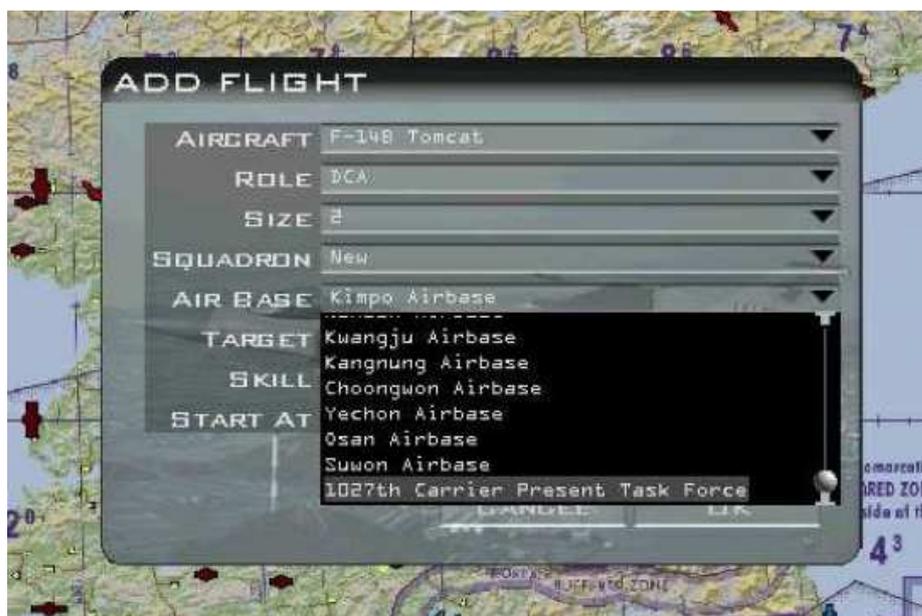
Vous pouvez constater que votre groupe aéronaval est apparu dans la liste des bases aériennes.

Choisissez le type d'avion et sélectionnez le groupe aéronaval sur lequel vous souhaitez baser cet escadron embarqué.



Vous pouvez aussi utiliser directement les boutons "add flight" ou "add package".

Dans ce cas, le groupe aéronaval sera affiché dans la liste des bases aériennes.

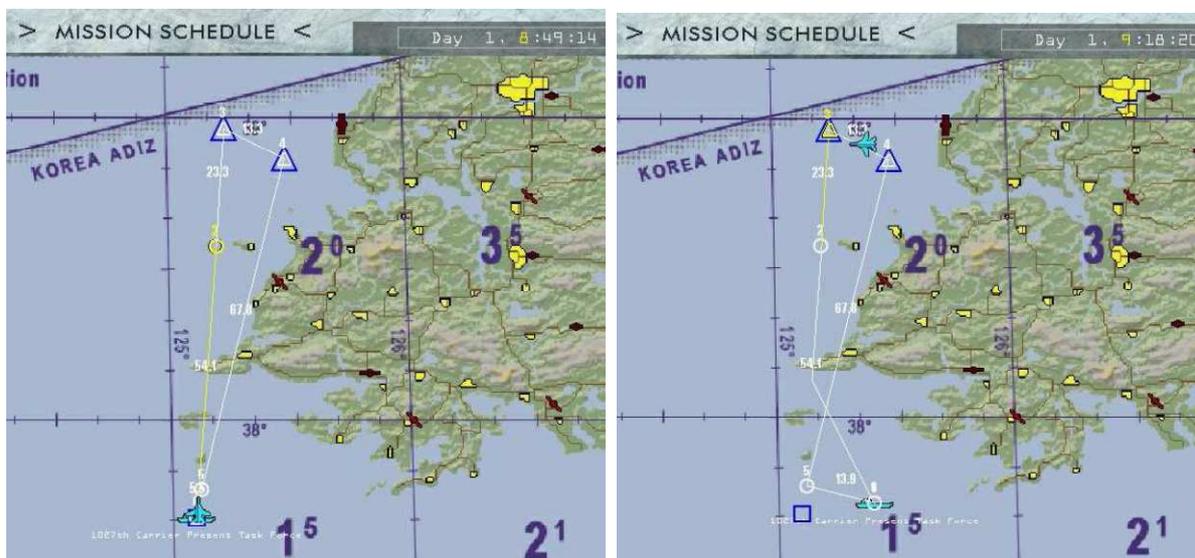


En fait, dès qu'un groupe aéronaval est créé, il prend toutes les caractéristiques d'une base aérienne classique.

3. Plan de vol

Le groupe aéronaval suit un circuit prédéterminé (un carré).

Pendant le déroulement d'une mission, le plan de vol est automatiquement mis à jour de sorte que le dernier point de navigation (appontage) sera placé à l'endroit où se trouve réellement le porte-avions. Cette mise à jour s'effectue aussi bien dans l'UI que dans le monde 3D.



4. Paramétrage "ATC & TACANS"

La meilleure façon d'affecter les bonnes fréquences radio est d'utiliser la page "DTC Comms" et son bouton "Set Tower "



Liste des canaux TACAN et des fréquences UHF/VHF affectés aux groupes aéronavals:

<u>Porte avion</u>	<u>TACAN</u>	<u>UHF</u>	<u>VHF</u>
VINSON	010 X	226,000	116,000
ROOSEVELT	011 X	226,100	116,100
TRUMAN	012 X	226,200	116,200
WASHINGTON	013 X	226,300	116,300
LINCOLN	014 X	226,400	116,400
STENNIS	015 X	226,500	116,500
IKE	016 X	226,600	116,600
KENNEDY	017 X	226,700	116,700
KITTY HAWK	018 X	226,800	116,800
CONNIE	020 X	226,900	116,900
AMERICA	021 X	227,000	117,000
MIDWAY	023 X	227,100	117,100
INDEPENDANCE	024 X	227,200	117,200
RANGER	025 X	227,300	117,400
SARAGOTA	027 X	227,400	117,500
ENTERPRISE	028 X	227,500	117,600

Attention : les valeurs listées ci-dessus ne suivent pas une progression régulière.
Les valeurs manquantes étant déjà affectées à des bases terrestres.

5. Roulage et décollage

Vous pouvez entrer en "rampstart", "taxi" ou "take off" (bien que l'option "take off" ne soit pas recommandée).

Les IA peuvent maintenant circuler sur les porte-avions (ils utilisent des cheminements comme sur les bases aériennes classiques).



Début du roulage : Notez la position des ailes au parking

Seules les deux catapultes avant peuvent être utilisées. Il est prévu que le leader utilise celle de gauche. Le modèle de vol OFM n'étant pas vraiment adapté aux opérations aéronavales, utilisez uniquement le modèle de vol AFM.

6. Procédure de catapultage

1: Avancez vers la catapulte à faible vitesse et bien aligné.



2: Continuez à avancer lentement jusqu'à ce que l'avion soit sur la catapulte et que le train avant (nez) se comprime automatiquement. Une fois le train avant comprimé et la catapulte prête, un message rouge s'affiche en haut à gauche de l'écran.





Catapulte prête : Notez le train avant compressé et la vapeur.

3: Vous pouvez maintenant mettre la pleine PC en vue du catapultage.



4: Shift+K déclenchera la catapulte.

Notez la remontée du nez dès que l'avion quitte le pont (Prise automatique d'une assiette de montée.

NB : La compression de l'amortisseur du train avant est restituée, au bon moment, sous la forme d'une impulsion. Cela aide l'avion à prendre une assiette plus apte à générer la forte portance nécessaire à cette phase de vol. C'est le principe du fameux « train sauteur » sur Rafale marine.



Compression du train avant relâchée

Votre ailier est catapulté après vous. Attention aux collisions possibles.



7. Procédure d'appontage

L'approche doit ressembler à une approche réelle sur porte-avions (c'est-à-dire à forte pente). Des atterrissages précis sont désormais possibles avec le modèle de vol AFM, donc votre approche ne devrait pas être aussi plate qu'avec le modèle de vol OFM.



Les câbles d'arrêt sont correctement modélisés et vous n'en accrocherez aucun si vous ne touchez pas dans la zone où ils se trouvent.



Comme exemple, dans l'image ci-dessus, le crochet manquera les câbles.

NB : le vecteur vitesse représente l'endroit où aura lieu « l'impact ». Il faut le maintenir dans les brins.

Après l'arrêt complet, le crochet d'appontage doit être remonté et vous pouvez ensuite rouler jusqu'au parking.

Les IA peuvent aussi apponter correctement et aller se garer sur les aires du pont prévues à cet effet.



IA accrochant un câble



Aire de parking

8. Ajout de forces aéronavales à une campagne / théâtre (dev. Note)

Les porte-avions, en tant qu'objectifs, sont considérés automatiquement comme des bases aériennes dans la base de données.

La quantité de carburant (détails de données du véhicule) correspond à l'objectif/base aérienne CT consacrée dans la base de données.

Chaque porte-avions sera lié avec une Base Aérienne/Objectif unique.

L'objectif / la base aérienne peut être traité exactement comme une base aérienne terrestre.

Vehicle Data Details

CV63 Kity Hwk Vcl No: 482 NCTR/Cockpit: [] Vis Sig: 0 ACD Number: 5 Update Cancel

CT Recd: 2956 Radar Ptr: 110 IR: 0

Basic Data

MTOW	60100	Max Alt	800	Radar CS	1
Empty Weight	0	Min Alt	0	Engine Noise	181
Fuel	3818	Cruise Alt	200	Crew	254
Fuel Rate	0	Max Speed	60	Flags	0x1812
Hit Points	100	CallSign	102	Call Slot	58

Related Vehicles

Vehicle	CT ID
CV63 Kity Hwk	2956

Units with this

Unit	Unit ID
Carrier Present	572

Stats

Target	To Hit	Stren...	Range	Detect
Static	0	28	0	0
Foot	0	0	0	0
Wheeled	0	0	0	0
Tracked	0	0	0	0
Low Air	25	154	12	40
Air	15	0	15	44
Naval	0	0	0	40

Recalculate

Damage

From	%
None	0
AP	4
HE	5
Bomb	0
Incendiary	0
Proximity	0
Kinetic	0

Hardpoints/Weapons

Type	Name	No	Visible	Rack	Ammunition	WLD...
Weapon	20mm Phalanx	0	no	no	200	-
Weapon	20mm Phalanx	1	no	no	200	-
Weapon	20mm Phalanx	2	no	no	200	-
Weapon	RIM-7	3	no	no	8	-
Weapon	RIM-7	4	no	no	8	-
Weapon	RIM-7	5	no	no	8	-

View Edit Delete Add Weapon Add HP

Objective Data Details

Carrier KITTY [View] [Update] [Cancel]

Basic Data

CT Recd: 3818 Data: 2 1st Phd pointer: 341

Prop Dist: 70 Icon: 0 Fed Count: 0

Radar Feat: 255 Fed Ptr: 0

Detection by

Static: 0 Foot: 0 Wheeled: 0 Tracked: 0 Low Air: 50 Air: 150 Naval: 0 Rail: 0

Damage by

None: 0 Kinetic: 0 AP: 0 Water: 0 HE: 0 Chemical: 0 Bomb: 0 Nuclear: 0 Incendiary: 0 Proximity: 0 Other: 0

Phd-Pointers

PHD	OCD	Type	PDind..	PDCo...	Feat1	Feat2	Feat3
PHD 341	751	1	7933	12	255	255	255
PHD 342	751	1	7945	12	255	255	255
PHD 343	751	8	7957	4	255	255	255
PHD 344	751	8	7961	4	255	255	255

Le premier PHD de la liste, type 1 correspond à la piste de décollage avec des points de roulage et de stationnement.

Le second PHD de la liste, type 2 correspond à la piste d'atterrissage avec des points de roulage et de stationnement.

L'ordre est obligatoire (d'abord le décollage puis l'atterrissage).

Point Header Data Details

Carrier KITTY 341 [Update] [Cancel]

Basic Data

Ocd Ptr: 751 Hdg: 360 Sin(Hdg): -7.78829e Pd Count: 12

Chain: 342 Cos(hdg): 1 Pd Ptr: 7933

Tex Id: 360 Rwy No: 0 L/R: 0 Type: 1

Feature 1: 255 Feature 3: 255 Feature 5: 255

Feature 2: 255 Feature 4: 255 Feature 6: 0

PD Data

Index	X?	Y?	Type?	Flags
7933	0	011	runway	1
7934	0	298	takeoff	0
7935	0	224	take runway	0
7936	0	60	taxi	0
7937	38	-166	taxi	0
7938	98	-188	small park	0
7939	38	-233	taxi	0

[Add After] [Add Before] [Delete]

Point Header Data Details

Carrier KITTY 342 [Update] [Cancel]

Basic Data

Ocd Ptr: 751 Hdg: 170 Sin(Hdg): 0.173649 Pd Count: 12

Chain: 343 Cos(hdg): -0.984808 Pd Ptr: 7945

Tex Id: 170 Rwy No: 1 L/R: 0 Type: 1

Feature 1: 255 Feature 3: 255 Feature 5: 255

Feature 2: 255 Feature 4: 255 Feature 6: 0

PD Data

Index	X?	Y?	Type?	Flags
7945	-39	-100	runway	1
7946	-54	-7	takeoff	0
7947	-55	-5	take runway	0
7948	-116	208	taxi	0
7949	-27	230	taxi	0
7950	100	215	small park	0
7951	40	164	taxi	0

[Add After] [Add Before] [Delete]

Notez que la piste de décollage sera orientée à 360° alors que la piste d'atterrissage sera orientée à 170° (180° si vous voulez utiliser un porte-avion millésimé).

Point Header Data Details

Carrier **KITTY** **344** [Update] [Cancel]

Basic Data

Dec Ptr: 751 Hdg: 170 Sin(Hdg): 0.173649 Pd Count: 4

Chain: 0 Cos(Hdg): -0.984808 Pd Ptr: 7961

Tex Id: 170 Rwy No: 1 L/R: 0 Type: 8

Feature 1: 255 Feature 3: 255 Feature 5: 255

Feature 2: 255 Feature 4: 255 Feature 6: 0

PD Data

Index	X?	Y?	Type?	Flags?
7961	-82	-236	runwayDim	1
7962	23	-213	runwayDim	0
7963	48	-376	runwayDim	0
7964	-50	-400	runwayDim	2

[Add After] [Add Before] [Delete]

Les deux PHD suivants dans la liste, type 8 , correspondent à la définition et aux dimensions des aire de décollage et d’atterrissage.

Pour les dimensions de la zone de décollage, vous devez placer le centre du bord inférieur de votre rectangle au milieu des deux catapultes. Les bords droit et gauche seront positionnés entre 3 et 4,5m (10 à 15 pied) de part et d’autre des catapultes. Nous vous recommandons de prendre exemple sur les modèles existants.

La définition de la zone d’atterrissage sera basés sur le même principe.

Nous vous recommandons l’utilisation de l’éditeur BMS pour créer ou déplacer ces PHD/PT. Si vous devez vraiment changer ces données, nous vous recommandons de créer une **caractéristique provisoire (à savoir le CT du porte avion en soi) attaché à votre objectif, ainsi dans l’éditeur BMS vous pourrez Visualisez le PT et les dimensions de Piste sur votre porte-avions**

8.2: Placement d'objectifs dans la campagne.

Pour chaque porte-avions que vous voulez utiliser dans une campagne d'un théâtre, vous devez définir l'objectif associé. (Utilisez Tacedit). Utilisez l'identifiant Ocd correct (CT + 100), dans notre exemple **3818 + 100**. Utilisez l'identificateur (Id) et l'identificateur de campagne (Camp Id) corrects et **placez l'objectif à X=0 et Y=0**.

Ces objectifs ne seront jamais affichés sur la carte, mais seront automatiquement associés aux porte-avions quand nécessaire. Si vous ne créez pas ces objectifs dans le tac_new.tac ou dans les campagnes (save#.cam), le code du porte-avions ne fonctionnera pas.

Utilisez par défaut le KTO BMS te_new.tac comme exemple de base.

KITTY HAWK

3693 018 X 32766 100 1 226800 116800 0 0 0 0

Objective Dialog

ID: 2676 Camp Id: 3693 Name: Carrier9

X: 0 Longitude: 33:00:00 TName: Carrier9

Y: 0 Latitude: 123:00:00 Parent Id: 0 0

Type Info

Ocd Id: 3918

Type: [dropdown]

SubType: [dropdown]

Owner: U.S. Fuel: 0

Control: U.S. Supply: 0

Priority: 0

Losses: 0

Flags

Obj Flags: 0x0

Base Flags: 0x0

Ambush Commando

Artillery Mountain

Fixed Frontline

Flat 2nd line

Radar 3rd line

Beach Sam

Manual NTCR

Needs Repair GCI

Border

Spot Time: 0:0:00:00.0000

Spotted: 0

Links: Add Del Del all

Features: [dropdown]

Name	Node	Static	Foot	Whee...	Track...	Low Air	Air	Naval	Rail
------	------	--------	------	---------	----------	---------	-----	-------	------