

Read-me du pack de mods C6 pour IL2 1946

C6 ModsPack Ver1.0 Avril 2009

INSTALLATION

Présentation du pack :

- Objectif du C6 ModsPack :
Check-Six vous propose cette compilation de mods pour simplifier et faciliter l'accès aux mods au plus grand nombre d'utilisateurs.
Cette compilation n'est pas exhaustive, et les mods qui la constituent ne sont pas issus de notre création propre mais elle résulte de notre volonté de livrer un pack fonctionnel et le plus complet possible.
- Ce pack est volontairement limité selon des concepts simples :
 - Pas de modifications de comportement en vol sur les avions dits « Stock »
 - Pas de modifications d'armement
 - Les « nouveaux avions pilotables » sont soit des avions IA de la version de base, soit des avions « new slots »
 - Les comportements d'un avion « ex IA » ne sont pas toujours adaptés au joueur, il faut attendre un correctif, même si l'avion est présent dans le pack
 - C6 remercie tous les auteurs des mods compilés ici, vous en trouverez la liste un peu plus bas
- Ce pack nécessite une version installée du simulateur IL2 1946 version 4.08m ou 4.09mb, fonctionnelle **sans aucun mod actif**.
Vous devez disposer d'environ 2 Go de libre pour télécharger l'ensemble du pack et de 22 Go pour le jeu une fois moddé

Téléchargement :

- Vous devez télécharger **6 fichiers** compressés :
Ces fichiers rassemblent les données des mods et sont classés par thèmes
Voici leurs noms :

C6ModsPackPart1BASEv1.7z
C6ModsPackPart2MAPSv1.7z
C6ModsPackPart3OBJETSv1.7z
C6ModsPackPart4AVIONSv1.7z
C6ModsPackPart5COCKPITSv1.7z
C6ModsPackPart6SKINSv1.7z

Nous vous proposons également l'installateur automatique C6: **C6setup.exe**

- Si vous n'utilisez pas l'installateur automatique C6, l'utilitaire 7zip permet de décompresser les fichiers 7z, vous le trouverez ici :

<http://www.7zip-2009.info/fr/>

ou:

<http://www.clubic.com/telecharger-fiche11161-7-zip.html>

Installation :

- **Attention, faites une copie de votre jeu avant l'installation du pack et garder un moment les fichiers compressés après celle-ci.**
- Vérifiez que votre installation est bien fonctionnelle en version de base, vous pouvez sauvegarder votre **conf.ini** et vos **répertoires « users », "PaintSchemes", "DGen" et "Missions" pour les remettre ensuite dans votre jeu si vous le réinstallez et repartez à neuf.**

Vérifiez que votre installation ne comporte ni répertoire « Mods » ni répertoire « Files », ni répertoire "_Game Switchers". Si c'est le cas il faut effacer ces dossiers. CECI EST IMPERATIF. Vous pourrez rajouter d'autres mods ensuite, mais il est crucial de partir d'une installation sans mods.

- Note à l'attention des utilisateurs de l'utilitaire JSGME et/ou des patches de EnjoyR pour DGen: si vous souhaitez conserver certains mods n'ayant rien à voir avec le mod sons et ses dérivés dont il s'agit ici, c'est à dire des mods concernant par exemple des briefings de campagnes dynamiques DGen, des skins, des fonds d'écran, des speech packs et qui ne reposent pas sur une modification du code du jeu, vous pouvez le faire en utilisant la dernière version de JSGME et en installant ces mods dans un dossier "JSGMEMODS".

Pour ce faire: i) désactivez tous vos mods avec JSGME; ii) créer un dossier JSGMEMODS à la racine de votre jeu. Placez-y les éventuels dossiers de mods de briefings, skins, speech packs etc. que vous souhaitez conserver, en les déplaçant depuis votre dossier MODS; iii) Installer la dernière version de l'utilitaire JSGME, disponible ici:

<http://www.users.on.net/~jscones/software/products-jsgme.html>

A la fin de l'installation, tapez JSGMEMODS dans la fenêtre prévue à cet effet, indiquant ainsi à JSGME où se trouvent vos mods. Vous pourrez ainsi faire cohabiter JSGME et ses mods dans le dossier JSGMEMODS, tout en gérant les mods sons et dérivés (avions, cartes, effets visuels, etc.) dans les dossiers MODS et Files. Le fait d'installer JSGME dans votre jeu en indiquant JSGMEMODS comme nom de répertoire des mods permet aussi d'assurer une compatibilité parfaite avec les patches de EnjoyR qui proposent désormais cette architecture.

Si vous n'utilisez pas JSGME ou si vous avez déjà effectué la manipulation recommandée ci-dessus pour cet utilitaire, vous pouvez passer à l'étape suivante, mais encore une fois:

Avant l'installation du C6 ModsPack, supprimez tous les dossiers MODS, Files ou _Game Switchers qui resteraient encore présents dans le répertoire principal de votre jeu (une dernière vérification avec l'explorateur de Windows, si, si!)

- C'est parti pour l'installation :

-**Installation automatique**: à partir du dossier où vous avez placé les 6 gros fichiers compressés et l'installateur C6 (votre bureau par exemple), lancez l'installateur C6 **C6setup.exe**. Cet utilitaire réalisé pour vous par Bandini fera le reste; faites bien attention à indiquer correctement le chemin d'installation vers **le répertoire principal du jeu** à modder.

-**Installation manuelle**: vous pouvez aussi installer chaque gros fichier compressé séparément. Dans ce cas décompressez à l'aide de 7-zip les fichiers compressés **dans le répertoire principal du jeu** que vous voulez modder. Vous pouvez effectuer l'opération dans l'ordre des N° de fichiers. Attention, le taux élevé de compression et la quantité importante de fichiers font que cette opération peut être longue, soyez patients ! Après la décompression de tous vos fichiers, vous trouverez dans le répertoire du jeu des nouveaux répertoires :

- _Game Switchers
- Files
- Mods
- Readme files

et un exécutable nommé

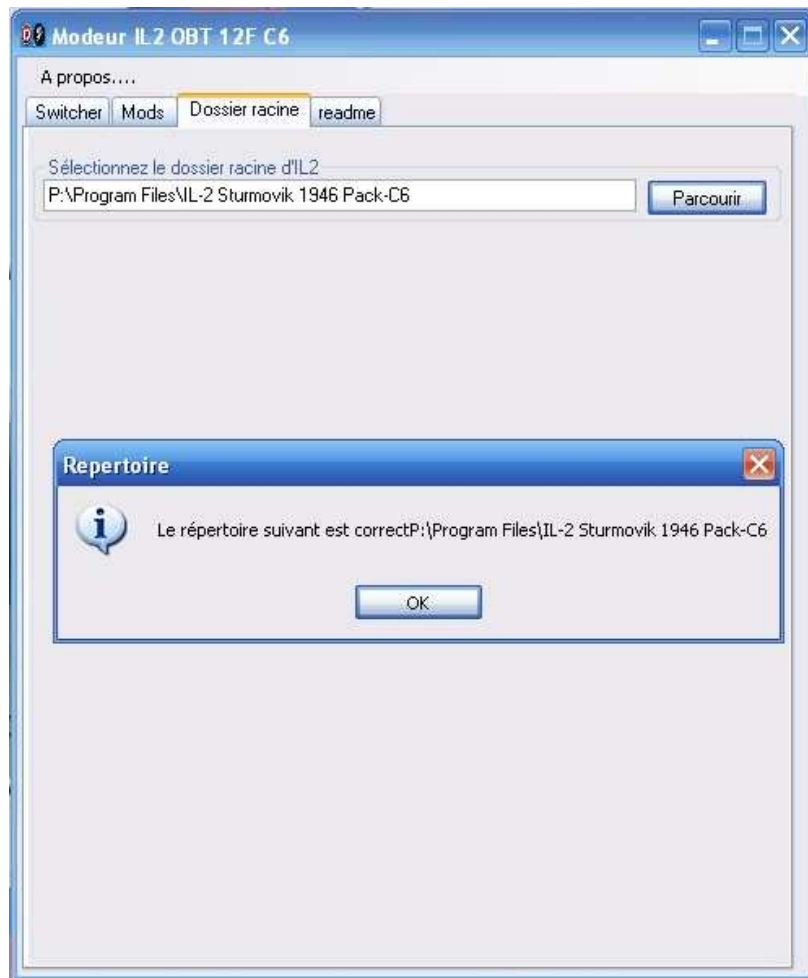
Modeur IL2 C6.exe

L'exécutable vous permettra de passer d'une configuration à l'autre. Cette application a été réalisée par Chette, de l'escadrille virtuelle 12F. Elle est basée sur l'interface du pack OBT/12F présenté il y a quelques mois par OBT Fire Angel. Merci aux OBT/12F d'avoir fait oeuvre de pionniers, car cette interface conviviale constitue un vrai plus pour gérer les mods, vous allez le découvrir. Avant de lancer IL2 nous allons effectuer les 1ers réglages grâce à ce programme.

Veuillez auparavant défragmenter le disque dur dans lequel vous avez installé le C6 ModsPack.

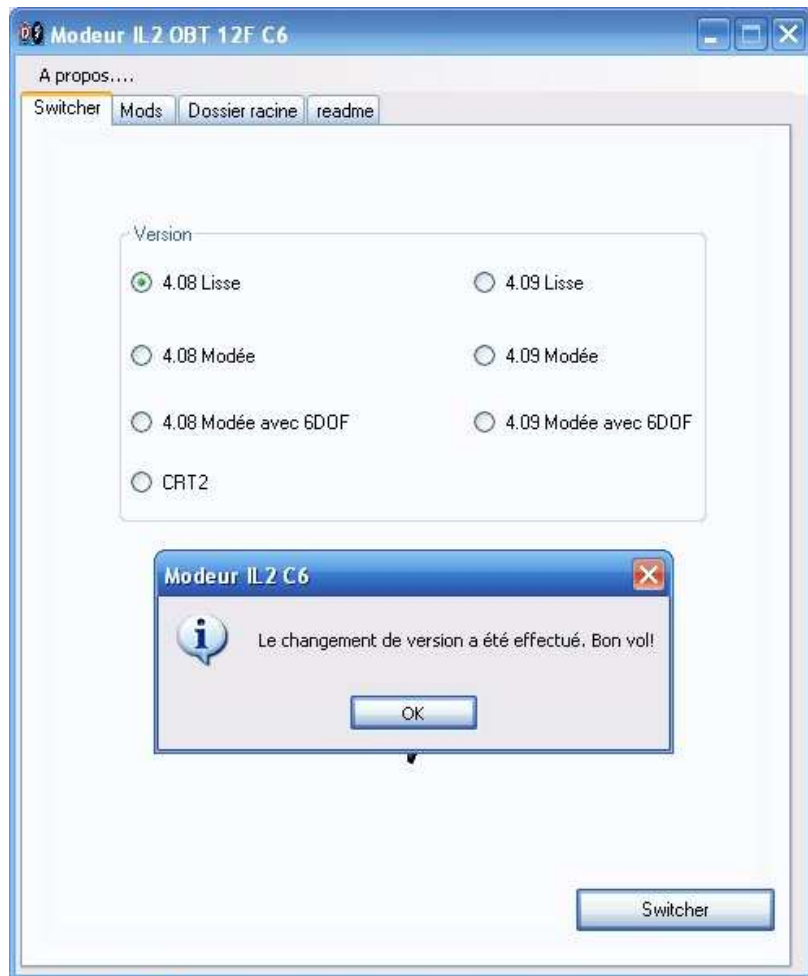
Configuration :

- Commençons par créer un raccourci du fichier « Modeur IL2 C6.exe » sur le bureau. Lorsque vous utilisez le switcher, veuillez vous assurer que vous n'avez aucune fenêtre ouverte d'un sous-dossier du dossier MODS. Lancez l'application et tout d'abord Sélectionnez l'onglet « Dossier Racine » Renseignez le chemin de votre jeu muni du C6 ModsPack comme sur l'exemple ci-dessous :



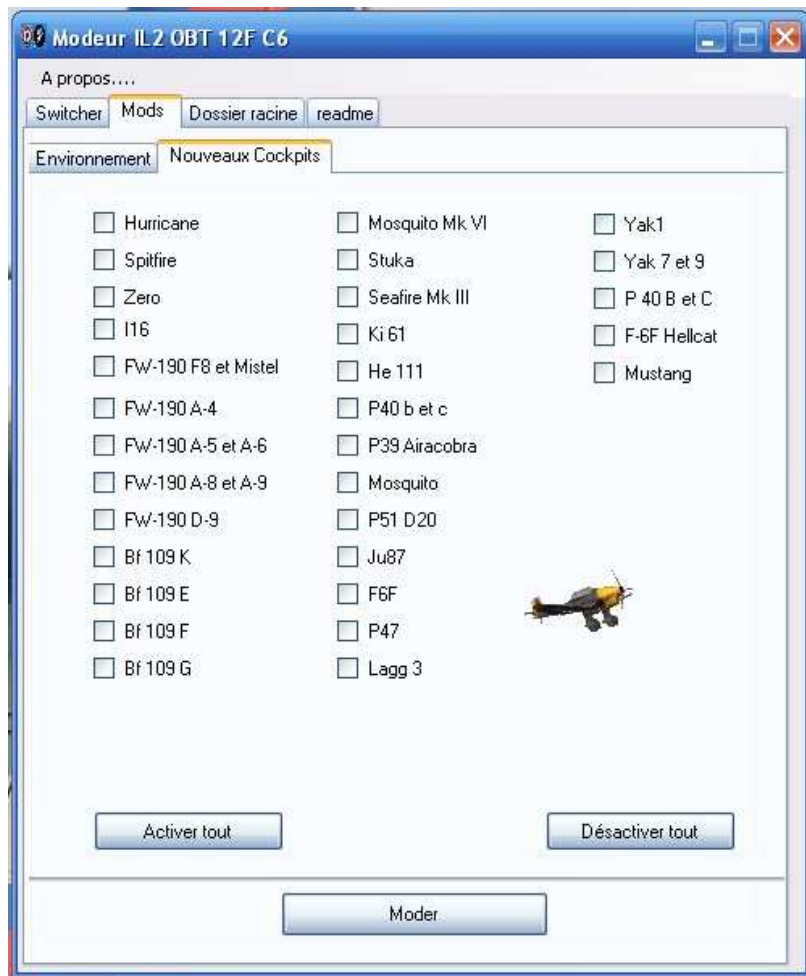
Nous conseillons de ramener le jeu à sa version de base à la première utilisation du « Switcher », comme ci-dessous :

- Sélectionnez l'onglet « Switcher »
Commencer par sélectionner la version « 4.08 lisse » et cliquez sur le bouton « Switcher »
Un message vous renseigne sur la réussite de l'opération:



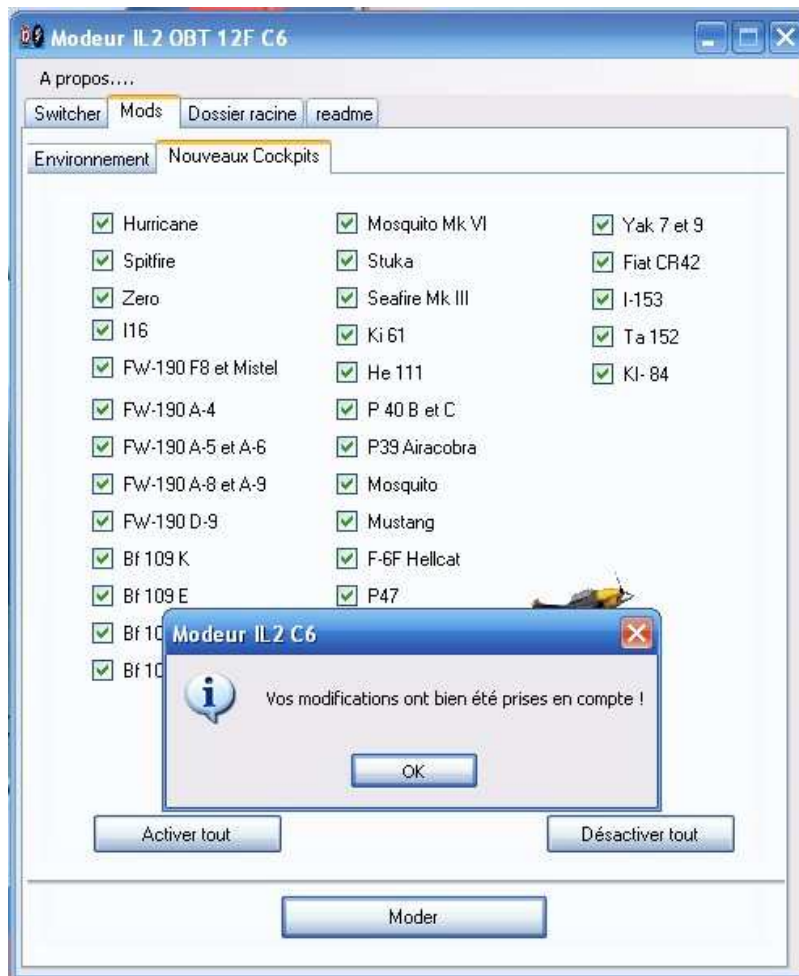
Veillez noter que pour passer d'une version à une autre, il vous faut cliquer 3 fois: les 2 premières fois sur la version du jeu dans laquelle vous voulez jouer, et après que cette version a son petit cercle bleuté à gauche, il faut cliquer une troisième fois en bas sur "Switcher".

Sélectionnez l'onglet « Mods » puis « Environnement » et cliquez sur le bouton « Désactivez tout » puis cliquez sur "Moder".
Sélectionnez l'onglet « Mods » puis « Nouveaux cockpits » et cliquez sur « Désactivez tout » puis cliquez sur "Moder":



- Vous pouvez maintenant choisir la version et les mods qui vous plaisent: Commencer par la version du jeu dans l'onglet « Switcher », puis choisissez les mods que vous voulez activer dans l'onglet « Mods »

Veillez noter que pour activer un mod, il faut cliquer 2 fois: une fois dans la petite case à gauche pour la cocher, et une autre fois sur "Moder"; pour désactiver un mod il faut cliquer 2 fois aussi: une fois pour décocher la petite case à gauche devant l'option à désactiver, et une deuxième fois sur "Moder".



- Remarques:**
- 1) Attention certains mods étant incompatibles ou résultant d'un choix sont encadrés et une seule option peut être choisie.
 - 2) Si vous mettez à jour un des mods de ce pack, veuillez ne surtout pas changer le nom d'un des sous-dossiers du dossier MODS; il faut simplement en remplacer le contenu, ou attendre la prochaine mise à jour du pack.

- Il vous faut enfin impérativement éditer votre **fichier conf.ini** comme suit:

Remplacez intégralement la section **[sound]** par ces lignes de texte, avec le bloc-notes de Windows:

```
[sound]
SoundUse=1
SoundEngine=1
Speakers=2
Placement=0
SoundFlags.reversestereo=0
RadioFlags.Enabled=1
RadioEngine=2
MusicVolume=5
ObjectVolume=14
```

MusState.takeoff=1
MusState.inflight=1
MusState.crash=1
MusFlags.play=1
MasterVolume=14
Attenuation=7
SoundMode=0
SamplingRate=2
NumChannels=1
SoundExt.occlusions=1
SoundFlags.hardware=0
SoundFlags.streams=1
SoundFlags.duplex=1
SoundExt.acoustics=0
SoundExt.volumefx=1
SoundFlags.voicemgr=0
SoundFlags.static=1
VoiceVolume=6
Channels=2
SoundExt.extrender=0
SoundFlags.bugscorrect=0
SoundSetupId=8
ActivationLevel=0.02
Preemphasis=0.85
RadioLatency=0.5
AGC=1
PTTMode=1
SoundFlags.UseRadioChatter=0
SoundFlags.AutoActivation=0
RadioFlags.PTTMode=0
RadioFlags.PlayClicks=0
ActLevel=0
MicLevel=0
SoundFlags.forceEAX1=0

Ces réglages sont les meilleurs convenant au mod son Ultimate du pack par Tiger_33. La ligne **SoundFlags.hardware=0** notamment est critique: en effet il faut désactiver les effets EAX afin d'avoir un rendu correct des sons.

Et vous devez rajouter à la fin du conf.ini une nouvelle section **[quick]** avec les lignes suivantes:

[quick]
Custom0=NWEurope
Custom1=MTO
Custom2=Bessarabia
Custom3=BoB
Custom4=CAN_Channel
Custom5=dlv_Sinai
Custom6=Okinawa
Custom7=fly_Z_Britain_Autumn
Custom8=ER_Philippines
Custom9=Tarawa
Custom10=GW_Ardenes
Custom11=GW_Murmansk

Custom12=GW_Norway
Custom13=GW_Stalingrad
Custom14=ER_Lybia
Custom15=ER_Malta
Custom16=zip_Alpen
Custom17=Mbug_Slovakia_winter
Custom18=Midway
Custom19=Murmansk_Winter
Custom20=Net5Summer
Custom21=Ardennes_S
Custom22=Stalingrad_Winter
Custom23=Wake
Custom24=The_Slot_1-44
Custom25=V1_Summer_1944
Custom26=vol_ItalyAfricaGreece
Custom27=The_Slot_07-43
Custom28=Zuti_Slovenia_Off_S
Custom29=Zuti_Slovenia_Off_W
Custom30=Zuti_Slovenia_On_S
Custom31=Zuti_Slovenia_On_W
Custom32=Zuti_Slovenia_Summer
Custom33=Zuti_Slovenia_Winter
Custom34=Balaton
Custom35=Crimea
Custom36=Darwin
Custom37=Finsgulf
Custom38=Manchuria
Custom39=Cartagena

Enfin veuillez ajouter à la suite – et oui, encore...- une autre section **[Mods]** comme suit :

[Mods]
BombBayDoors=1
SpeedbarTAS=1
SeparateGearUpDown=0
SeparateHookUpDown=0
SeparateRadiatorOpenClose=0
ToggleMusic=1
;AirShowSmoke=3

- Enfin, après avoir défragmenté votre disque dur, vous pouvez lancer le jeu par l'icône habituelle (il2fb.exe)
ATTENTION le 1er chargement en version 4.09mb ou 4.08m moddée peut être **trrrrèèèèss lllllooonngg**; Soyez patient! Et aussi vous devrez éventuellement passer par le bureau pour récupérer votre souris.

Pour avoir un temps de chargement plus rapide: désactiver avec le Modeur IL2 C6 les options "Avions nouveaux slots" et/ou les options de l'onglet cockpits - mais dans ce cas vous n'aurez pas les nouveaux avions ou les nouveaux cockpits -, ou bien changez de disque dur et adoptez un disque dur à taux de transfert rapide et/ou un volume RAID 0: le temps de chargement passe alors à environ 1 minute.

Remarques Importantes :

- N'oubliez pas: **Ne mélangez pas le C6 ModsPack à d'autres packs et soyez prudents lors de l'utilisation d'autres mods !**
Ce pack n'est pas prévu pour être intégré à d'autres packs ; pour ajouter un mod, il faut passer par une phase de vérification des incompatibilités. A ce stade nous pouvons déjà vous informer que le mod AOC n'est compatible ni avec le mod « Portes de soute à bombes » ni avec le mod de configuration du vent par Fireball : ces 2 mods doivent être désactivés si vous souhaitez utiliser le mod AOC. Ledit mod AOC risque par ailleurs de ne pas être compatible avec le Spitfire XIV. Le mod armement de Josse n'est peut-être pas compatible non plus avec certains des mods contenus dans ce pack, dont le mod « Portes de soute à bombes ». Les Bf-109E-3 de Aviaskins sont incompatibles avec le Bf-109E-3 du C6 ModsPack. Attention!
- Pour les configurations vénérables (un peu à la ramasse quoi... mais on est poli par chez nous) vous pouvez désactiver les mods « cosmétiques » comme les cockpits, nuages etc...
- Pour les missions en coopération avec IA, désactivez les mods « Départ parking » et « Plus d'avions sur Porte-Avions »
- Pour retrouver les indications de volets, radiateur etc... désactivez le mod « HUD discret et minimap simplifiée »
- Désactivez la case «Disque d'hélice» pour obtenir les hélices par défaut.
- En vol online, faites attention avec l'option **Unités et Nations** : à activer uniquement si les autres joueurs l'utilisent également, sinon vous risquez d'être invisible...
- Si vous perdez le contrôle de vos mitrailleurs de bombardiers, éditer le conf.ini: dans la section **[game]** attribuer la valeur 36 à la ligne viewSet:

viewSet=36

- Le mod « Portes de soute à bombes » vous empêche de larguer les dites bombes sans ouvrir vos soutes, pensez à attribuer la touche « Puissance 10% ». Il vous permet aussi d'ouvrir la porte du cockpit des Spitfire Mk XII et XIV, pensez à attribuer la touche « Puissance 40% » pour cette dernière fonction.

Conseils supplémentaires :

Pour des détails sur la configuration et l'utilisation de certains mods, veuillez vous référer aux documents prévus à cet effet et accessibles directement via le modeur C6, ou bien dans le dossier Readme files/Readme files MODS.

Support :

- **Vous bénéficiez du forum C6 pour le support du C6 ModsPack.**
- **Veillez respecter les pré-requis et ne pas faire de mélanges de packs de mods entre eux.**
- **En particulier, toute personne installant le C6 ModsPack est donc priée de vérifier attentivement avant l'installation que son répertoire principal du jeu ne contient ni dossier MODS, ni dossier Files, ni dossier _Game Switchers.** Dans le doute, recommencez l'installation en partant d'une installation vierge du jeu, en version patchée 4.08m (voire 4.09mb), dans laquelle vous pourrez recopier les dossiers Users, PaintSchemes, Missions, et DGen de votre ancienne installation, ainsi que votre ancien conf.ini si vous en avez aussi fait un backup.

- **Forum support:**

<http://www.checksix-forums.com/forumdisplay.php?f=394>

CONTENU DU PACK & AUTEURS :

Voici la liste des mods et add-ons contenus dans le C6 ModsPack

• **Nouveaux Sons par Tiger_33**

Ultimate Sound Mod par Tiger_33

Nouveaux sons pour les moteurs, les armes, l'ambiance orageuse, etc.
Avec packs sons spécifiques Daimler, Merlin, Griffon, Bristol Hercules, Pratt & Whitney 1830, JUMO 213; sans sons de grincement de structure sous fort facteur de charge, mais avec sons de piqué.

Mise à jour des fichiers presets selon recommandations de Rollnloop. Certains sons sont modifiés suite à l'installation d'avions nouveaux slots provenant de AAA (Fw-190A-3 par exemple).

Un grand merci à Tiger_33, qui a participé à la genèse des mods pour IL2 et qui nous fait profiter de sa banque d'enregistrements de sons moteurs exclusifs.

• **Avions** (compilation par vtrelut)

AVIONS IAs rendus pilotables suite à ajouts de cockpits voire postes de mitrailleurs et bombardiers:

Par SG2_Wasy:

P-36A-3
P-36A-4
Fi-156
U-2VS
Me-210Ca-1
Me-210Ca-1ZSTR
Hs-129B-2 avec cockpit par Ranwers version 5
Hs-129B-3_Wa avec cockpit par Ranwers version 5
MS406
MS410
MS-Morko
Bf-110C-4B
N1K1-J
N1K1-Ja

AAA AIRCRAFT MOD PACK Version 2.7 pour IL-2 1946 par MrJolly & Lt.Wolf

A5M4
ACES
AR-196A3 par Uhu189
B17D
B17E; cockpit par Ranwers
B17F; cockpit par Ranwers
B17G v6.3 *mis à jour* - amélioré par Jarink; cockpit par Ranwers
B24J-100-CF
B25C25
B25G1

B25H1
B29 avec cockpit par Ranwers version 4
B5N2-KATE amélioré et corrigé par CharlieChap
B6N2-JILL amélioré et corrigé par CharlieChap
BF-110-C4
BF-110-C4B
BLENHEIM-1 avec cockpit modifié par CharlieChap
BLENHEIM-4 avec cockpit modifié par CharlieChap
C47
DB_3B
DB_3F
DB_3M
DB_3T
FW-189_A-2 avec cockpit par Ranwers version 1.1
FW-200_C3U4
G11
G4M2E_and_MXY-7 (Betty + Ohka)
Gladiator_Mk1
Gladiator_MkII
H8K1 Emily
IL4
Ju-52-3mg
KI-21-I-Sally
KI-21-II-Sally
Ki-46-Otsu amélioré par CharlieChap
Ki-46-OtsuHei
Ki-46-Recce amélioré par CharlieChap
L2D
LI2
MACCHI_200_1; cockpit de Pippz & Caspar (intégration Maraz & Char_Aznable)
MACCHI_200_7_AND_7FB; cockpit de Pippz et Caspar.
MACCHI_202
MBR-2AM34
ME-321
ME-323
Mosquito_MkIV; cockpit par Ranwers
Neman_R-10 amélioré par CharlieChap
PBN-1
PE8
SB_2M-100A
SB_2M-103
SU_2
TBF-1C
TBM-3
TU_2S
U2VS avec cockpit modifié par Ranwers (version 2 patchée)

NOUVEAUX AVIONS pilotables - réunion des nouveaux slots suivants rendue possible grâce à Tiger 33, merci à lui.

Par Josse:

Fw-190A-2 & A-3 (avec modification 3D de AAA, glace teintée mise à jour)
Fw-190A-7 Beta (y compris version Sturm); 3D du capot moteur mise à jour.
Curtiss H-75A2
Curtiss Mohawk IV
Spitfire Mk XII late (moteur Griffon IV) ; avec nouvelle 3D de AAA.

Tempest Mk V 11 & 13 Lbs
IAR 80 early, 80B, 80C, 81C, 80M
PB5-5 Catalina avec bombes et torpilles
TBM1 early, avec 6S.Maraz
Sukhoi Su-26
North American F-86 F1 et F-86 F30 Sabre, avec 3D par PeterD (à piloter en souplesse; ne pas laisser le pilote automatique atterrir avec votre appareil)

Par AV_Pilax:

Curtiss P-40B reco (avion de reconnaissance désarmé, modèle de vol spécifique)

En provenance d'Argentine, **par Flakiten:**

Lockheed P2V-5 Neptune Beta

Hawker Sea Fury

Par l'équipe et les modders de AAA (All Aircraft Arcade), notamment MrJolly, Hunin, Maha, Hellzone, Ranwers, Fatduck, DrJones, Fireball, Lt.Wolf, Kristorf, SG2_Wasy, Hawk, Vpmedia, Slow, Zorin, Kumpel, Empeck, Lucas, Zeppo, RAF_Magpie, Muas, PeterD, Karaya, CanonUK:

Spitfire Mk Ia; skin par défaut RAF par Claymore

Spitfire Mk XII early (moteur Griffon III); modèle de vol par Josse

Spitfire Mk XIV (2 versions: XIVc et LF XIVe)

Me-410-A, B, D Hornisse; cockpits par Ranwers

Bf-110G-4 Wilde Sau avec antennes radar par Ranwers et viseur Schräge Musik par Magot version 2.

Ar-234 chasseur de nuit

Mosquito Mk B XVI; améliorations par Josse

Bristol Beaufighter Mk X

Hurricane Mk IID

RWD-8

Bf-109E-1 Beta, amélioré par Canon UK (verrière haute résolution, FMB)

Bf-109E-3 par Muas (enrayage systématique du canon de nez, peu fiable; verrière haute résolution par CanonUK)

Bf-109E-4/N, E-7/N, E-7/N Trop par Muas, modèles de vol par Karaya.

B-29 Silver Plate (nucléaire) avec cockpit modifié par Ranwers (version 4, adaptée par Chameleon) et nouveaux effets par Failure

Fw-190D-11

Fw-190D-13

Bf-109K-14

Hawker Typhoon par Ranwers avec modèle de vol et corrections par Josse et GilB57.

F-80A Shooting Star par GatoNegro

North American F-86 A Sabre par PeterD; modèle de vol et améliorations par Josse (aérofreins, éjection, emports, etc.)

Miles Magister par RAF_Magpie

<http://allaircraftarcade.com/forum/>

Par la communauté russe, notamment Blitz, Chameleon, DeSAD, Lefty, Myshlayevsky, RUDY:

I-15 M-22 Beta

I-15 M-25, 1937 Beta

I-153 avec 2 BS 12.7mm/.50" MG

I-153 avec 2 SHKAS 7.62/.330" et 1 BS 12.7mm/.50" MG

I-153 Finlandais modifié, 4 Browning 7.7mm MG

I-16 Type 5, Type 10, Type 17, Type 18 (2xBS), Type 24 (4xShKAS), Type 27 Beta

Fw-190A-5U14, Chasseur-Torpilleur par Blitz; amélioré par Muas

Hurricane MkIIa
Spitfire MkIb "full real" (avec canon qui s'enraye)
Spitfire MkVa
Bf-109E-1 late (verrière modernisée type E-4)
Bf-109F-1 avec 1 MG/FF et 2 MG-17
Bf-109G-4 (amélioré par 150GCT_Veltro)
Bf-109G-10 MG 151/20
Bf-109G-14 MG 151/20
Fw-190G-8 (armes d'ailes en configuration par défaut débuggées par Sani)
He-111H16 (avec nouveaux modèle de vol et mitrailleurs)
La-5F early
IL-4 late
Lagg-3 series 1, series 11
Mörkö Morane 410 (armement différent de l'avion stock du jeu, modèle de vol spécifique)
Yak-1PF, Yak-1PF light
Yak-1B early
Yak-7B late version 1.1
Yak-7 UTI
Yak-3K (navalisé) version 2.0 par Blitz (What If, inspiré d'une fiction de Isaac Asimov)
Yak-3 VK107 2xB20, 3xB20
Yak-9M early
Yak-9U early
Yak-9DD (avec rayon d'action doublé)
Mig-3UD field modified (avec verrière bloquée ouverte)
U-2VS (ShKAS) Beta
U-2UT (entraînement et liaison) Beta; appareil avec 2 cockpits.
U-2NB (bombardement et harcèlement de nuit) Beta; appareil avec 2 cockpits.
Henschel Hs-123: Fiat CR-42 transformé en Hs-123, nouveau slot (adaptation par Chameleon du mod de Ranwers)
F4U-2 et F4U5-N, avec radar en bout d'aile droite (uniquement 3D); skin par défaut du F4U-2 signée Obélix.
Yak-7A et Yak-7BPF: modifications permettant de dissocier leurs modèles 3D de celui du Yak-7B, pour avoir des skins par défaut différentes.
<http://aviaskins.com/>

Par la communauté italienne, notamment Char_Aznable, _1SMV_Gitano, 6S.Maraz et 150GCT_Veltro:

Bf-109F-2 Trop, F-2B, F-2B Trop (versions AAA UI v1.1; F-2B corrigé par l'auteur)
Bf-109F-4 R1 (avec pods canons, version AAA UI v1.1 corrigée par l'auteur)
Bf-109F-4 Trop, F-4B, F-4B Trop (versions AAA UI v1.1 corrigées par l'auteur, avec adaptation autorisée par Freddy de son cockpit pour Bf-109F; les cockpits de Freddy sont disponibles ici: <http://histomodforum.forumactif.net/download-mods-grand-public-f7/>); mis à jour par Muas.
Bf-109G-6 Erla
Bf-109G-10 Erla late, Erla C3
Bf-109G-14 AS
Bf-110G-4 R3 (sans Schräge Musik, avec radar)
Fw-190F-8 U1
Ju-88A-4 torpilleur, avec Josse
Macchi Mc 205-S & V Serie III
Blenheim Mk IF
Martlet Mk II
Mustang IV
P-51D25 et D-30

Seafire Mk II 4 canons, Merlin 45 & 50, Mk IIL 4 canons (verrière ouvrante)
Spitfire Mk Vc & LF Vc à 2 et 4 canons chasseurs-bombardiers (verrière ouvrante mais non animée en vue cockpit), Spitfire LF Vc clipped.
Spitfire Mk VIII & VIII clipped chasseurs-bombardiers, VIII HF, Mk VIII 25 lbs (verrière ouvrante pour ces 2 derniers)
Spitfire LF Mk IXc
Hurricane Mk Ia late (moteur boosté)

En provenance d'Angleterre, d'Italie et de Pologne, par CharlieChap et 150GCT_Veltro, avec la contribution de Ranwers:

CANT Z 1007Bis Beta: DB-3M transformé en CANT Z 1007, nouveau slot (adaptation par CharlieChap du mod de Ranwers); version torpilleur CANT Z 1007Torp (What If) également disponible en attendant... le Sparviero.
Bf-109G-2 Trop, G-4 Trop, G-6 Trop
Hurricane Mk Ia Trop, Mk Ib, Mk IbTrop, Mk IIb Trop
SeaHurricane Mk Ib, Mk Ic, Mk IIb, Mk Iic
Seafire Mk Ib (verrière ouvrante)
Beaufighter Mk I (base AAA)
Heinkel He-111H-21
Tiger Moth Beta: U-2VS transformé en Tiger Moth, nouveau slot (adaptation du mod de Ranwers et modèle de vol par CharlieChap, 3D mise à jour par Ranwers version 2).

En prime, modification de la dérive du Spitfire MkIXc par Ranwers: dérive ronde classique au lieu de la dérive pointue des derniers modèles; modification du fuselage du P-51D-5 par Spoon: suppression de l'arête dorsale devant la dérive; mises à jour 3D des Mosquito (hélices) et des Fw-190s (capot-moteur) par l'équipe AAA; mise à jour cockpit en vue arrière du G4M 1-11 par Ranwers; mise à jour 3D du Mc 200 serie 1 par Char_Aznable; mise à jour 3D des A6M5 et A6M5a par JapanCat, mise à jour 3D des Lagg-3, Yak-1 et Yak-9s par Lefty.

En option, Tiger Moth (remplace le U-2VS), CANT Z 1007 (remplace le DB-3M) par Ranwers: installés mais désactivés par défaut, car non compatibles avec les skins autres que les skins par défaut des 2 mods. En effet ils remplacent des avions existants avec des modèles 3D distincts. A activer pour certaines campagnes et/ou missions seulement, qui utilisent ces mods (cf. interface).

Nous avons choisi de ne pas inclure des modifications des armements et/ou modèles de vol d'avions stocks du jeu: cette règle a été scrupuleusement respectée

• **Améliorations et mods divers** (compilation par vtrelut)

Francisation par Josse, avec la participation de Godzyla, Celtarcs, Papy46, 438_Martin_591 et mise à jour spéciale pour ce pack par vtrelut.

Nouvelle gestion de la DCA, qui ne tire plus sur les parachutistes par Josse

Gestion des nuages à basse altitude, permettant d'obtenir un temps vraiment bouché, par Josse

Vues externes et visibilité des fumées par Josse (4 options).

Mod départ parking par _1SMV_Gitano. Désactivé par défaut.

Comportement plus varié et plus réaliste des IAs, par Certificate (version 3.0)

Atténuation des feux de navigation par SG4_Loku, atténuation des phares d'atterrissage par Nightshifter.

Nouvelles nationalités et unités par Gaston, avec modification par Fabianfred (Thaïlande) et 150GCT_Veltro (3ème et 4ème escadrilles du GC II/5 rajoutées), plus marquages par Sanka: combinés dans Forgotten Countries v1.02 par Sanka.

Bomb bay doors par Fireball: ouverture manuelle de la soute à bombes et autres fonctions.

HotKeys mod par Fireball: permet d'afficher la vitesse TAS dans la barre de vitesse, entre autres

Décollage de porte-avions - version b4 par Fireball: pour permettre de faire décoller davantage d'avions depuis des porte-avions

Carrier catapult par Fireball

WindConfig v3 par Fireball: pour configurer les paramètres du vent dans les fichiers de missions

Nouvelle minimap sans cadre pour la navigation en cours de vol par vpmmedia

Nouvel effet d'onde de choc après explosion d'une bombe par vpmmedia.

Radar map par Ranwers (minimap simulant un radar). Désactivé par défaut.

Nouveau cratère d'explosion par Bee.

Captures d'écrans directement sous format .jpg et sans limitation à 10 screenshots, par QTim

Nouveaux nuages par Flushmeister (version 2) et Rus_Andrey.

6DOF pour souris, option "Look around" activée par défaut; 6DOF pour Track IR installé et activable au choix de l'utilisateur; mods par sHr.

Plane shine version 1.2 par Avala

QMB Plus version 1.1 par FC/FatCat99, avec QMB Plus Mission Packs par Eldon45, EasyRider et Zuti notamment, pour plus de 40 cartes originales ou moddées: Northwest Europe, MTO, Bessarabie, Malte, Fly_Zo Britain autumn, The Slot, Stalingrad Winter, Italy Africa Greece, Libye, Canon UK Channel, Philippines, Mbug Slovakia winter, GW_Ardenne, GW_Murmansk, GW_Norway, GW_Stalingrad, zip Alpen, Golfe de Finlande, Slovaquie, Sinaï, Slovaquie, Darwin, Okinawa, etc. QMB Plus est actif uniquement en versions 4.09mb moddées.

Missions COOP à 64 joueurs, par FC/FatCat99 et l'équipe slovaque.

En option, nouvelles icônes pour minimap par Fly_Zo avec indications HUD discrètes par Rollnloop.

Cockpit blowing wind fix, par Zephyr (suppression du bruit du vent dans un cockpit fermé après passage dans des postes ouverts de mitrailleurs).

Skins par défaut par Vpmmedia.

- **Viseurs et cockpits** (compilation par **Claymore** ; plus de détails quand à leurs particularités dans les notes relatives aux cockpits)

Hurricane Mk I et Mk II, Spitfires Mk Vb, Vc, IXc, VIII et Seafire Mk III par Avala
 Mosquito Mk XVI, F6F Hellcat par Fly_Zo
 Ju 87 par Der-Blau-Max
 Ki 61 par Mane (nouvelles couleurs seulement...)
 A6M5a par Der Wüstenfuchs (nouvelles couleurs et nouveaux instruments)
 P 40 b et c, P51 C et D par bolox
 i16, i 153, Cr 42 par Vpmedia
 P47 par Taurus
 Corsair par F4U1_Corsair
 Ki-84 par 200th_Sakagawa
 Yaks 1, 7 et 9 par Mangas
 Lagg-3 par Mangas
 Bf 109s par Freddy, en partie allégés.
 Ta-152H par Sani
 He 111 H2 par der-blaue-max, vpmedia & pendejo

Compilation par Claymore des cockpits des Fw 190 et "modifs cabine":

Regroupant les cockpits de Flushmeister, le mod "Flat Canopy" de Sturmbock et le viseur Askania EZ-42 Gyro Gunsight Fw 190 D9 de Mr Jolly cette compilation vous est proposée en versions de base compatible CRT=2 et aussi en "Full Mod" avec la verrière "stock" sur tous les modèles A et D plus le Mod "Bar Out" de Fucida, en version "Full Mod" elle propose également l'option Verrière plate pour les A8, A9, D9 et D9 Late uniquement, ce dernier étant toujours équipé de son viseur Gyro.

Collimateurs:

Tous du même auteur par Mr Jolly
 - Askania EZ-421-A1 pour le Ta 183
 - MkII Gyro Gunsight pour les Spits Mk IX

Réticules:

Hormis les options de Josse dans son H-75 A2 mais qui impactent tous les P 40.
 Zero Cleaned reticule par Mr Jolly
 Realistic reticule mosquito, Spitfire, Seafire, Beaufighter et tempest par Sojka
 Realistic reticule pour le Spit Mk Vb
 Cockpits F6F
 Light Blue cockpit Yak 1
 Réticule alternatif I-16

Rétroviseurs:

Mr Jolly
 F6F3 et F6F5
 P 51D NA & NT

- **Effets visuels** (compilation et adaptation par **Claymore**)

Engine flame par Slipry

Nouveaux effets d'explosion au sol par Vpmedia

Nouvelles fumées avions endommagés, feu intermittent, fuites carburant adaptés et corrigés par Claymore avec l'aide précieuse de Rollnloop, merci à lui!

- **Reskins d'objets, véhicules, bateaux** (compilation par **Obélix** et **Claymore**)

Tanks (été, hiver et désert) par Boser

Luftwaffe ordnances par Zorin (reskin et nouvelle 3D des bombes Allemandes)

Bidons Allemands et Gun pods 109 par Canon_UK

F6F Drop Tanks par briyeo (3 teintes suivant la version)

75 gal US par Mr Jolly (par Phas3e)

A6M2 (-21) fuel tank corrected colour par Mangas

Imperial Japanese Bomb Skins V1.0, Russian MIG Gunpods V1.0 (plusieurs versions suivant la couleur de l'intrados), V-1 Reskin par 4./JG53_Badger

Mod Transport par Fisneaky (reskin de véhicules, train, buildings etc...

Control Tower and factory house buildings par Fisneaky (divers bâtiments et miradors)

Reskin roquettes RAF (Beaufighter et Tempest) par Josse + quelques skins alternatives de Claymore .

Ships Repaints par Archie (destroyer GB et DE, bateaux Japonais et Pt Boat)

Bateaux de transport (cargo, tanker) par VP_media.

- **Cartes** (compilation par **Obélix**)

Maps par défaut (revues): Balaton, Sands of Time (désert online), etc – **Vpmedia**

Lybie – **Bada**

Malte + MedCentral – **6SMaraz (+ équipe italienne)**

Normandie revue, Normandie avec côte anglaise, Norvège hiver, Crimée désert,

Net5 revue, – **Fly_Zo**

The Slot – **Team Pacific (FA Cheech)**

Ukraine été et hiver (revue) – **autopilot**

Afrique de l'est, Channel (version online), Golf de Finlande revue, Svir, Finlande revue, Finlande sud ouest – **kapteeni**

Italie revue - **150GCT_Italo**

Atlantique été hiver, Berlin été hiver, Lvov été hiver – **CKY**

Midway historique – **panzerkeil**

Malvinas (Falkland), Atolls, Pacific islands (revue) – **RealDarko**

Sardaigne, Italie/Afrique/Grèce, – **Redfox59**

Bessarabie revue, Alpen, Islands – **zipzapp**

Darwin 1942-43 – **Neil Lowe**

Sinaï, Philippines, B29_Alley – **Delvpier**

Ardennes hiver revue – **tab fletner**

Thaïland/Birmanie – **fabianfred**

Slovénie – **ZUTI**

Slovaquie hiver – **may bug**

English Channel (beta, mises à jour par Gilb57 et Bee incluses) – **CanonUK**
Cartes hivernales (Ardennes, Stalingrad, Murmansk)/WIP – **GilB57**
Nord Est de la France (partie 1 / Partie 2 wip) - **asheshouse**
Zimbotho – **caldtrail**
Kwajalein – **chameleon**
Espagne Sud est – **delco**
TEXTURES MAPS
TEXTURES pour BoB - **Compans**
MAPS WIP :
Norvège revue – **Vpmedia**
Danemark – **Redwulf32**
OBJETS :
ShipPack 1 et 2 - **FC**
Destroyers (japs + Brit) – **archie1971**
Transports – **Vpmedia**
Chars (textures) – **Boser**
Drapeaux , trains fixes– **fisneaky/pk75**
Tarmac - **caldtrail**
Buildings/Objets divers - **fabianfred/CanonUK**
Objets ex ToW édités par **MadToc**
Objets: hangars, fortifications, infanterie (pas les civils) par **LAL_R One**
Objets: animaux – **Delvpier**
Objets: avions statiques (nouveaux slots ex-AAA) par **MrJolly**

Remerciements:

- A tous les moddeurs cités ci-dessus
- A J.j. pour son soutien dans la chasse aux mods "exotiques", à UF_Hallacar de nous avoir rappelés à la raison de temps en temps, à Maverick6 pour les écrans de chargement et de démarrage, ainsi qu'à tous les autres membres du forum ayant participé au concours de screenshots.
- A toute l'équipe de beta test: Escadrilles C6, DR, GCII/4 et III/JG52. Un grand merci notamment à Bandini, Barda, Crickey, DR_Balto, DR_Cruchot.
- A l'équipe C6 Mods Pack pour IL2 Sturmovik 1946: Aquila, AV_Storm, Chette, Claymore, C6_Hellcat, Obélix, Rollnloop, Tiger_33, Vtrelut (le "Wolfpack"!))
- A Ghost rider pour sa patience et pour l'hébergement du pack
- A Oleg Maddox et son équipe pour avoir développé ce merveilleux jeu.

Enfin merci à ceux qui lisent les read-me jusqu'au bout !
(on parie qu'ils regardent aussi les génériques jusqu'au bout au cinoche, non ?)

NOTES SUR LES COCKPITS

Particularités et options des cockpits des Fw 190:

Tout d'abord un peu d'histoire:

Cette compilation a comme base de départ le travail que Flushmeister a proposé pour ce qui est des textures intérieures des modèles A4, A5, A6, A8, A9, D9 et D9 Late; ces textures ont également été adaptées pour les Fw 190 nouveaux slots A2, A3, A7, A7 SturmBock, D11 et D13.

Comme ces textures manquaient pour les modèles F8 et A8 Mistel, Claymore a ajouté les éléments manquants pour ces modèles dans la continuité du travail de Flushmeister et avec l'accord de ce dernier pour conserver un équilibre visuel entre tous; ainsi il nous a été possible de vous proposer des cockpits refaits pour TOUS les Fw 190, y compris les nouveaux slots.

Fw 190 A8 Mistel



Fw 190 F8 et F8/U1



A ceci viennent s'ajouter trois mods supplémentaires:

1. Mod "Bar Out", qui supprime la fameuse barre au bas du pare brise comme ceci:



Avec la barre.

Sans la barre.

2. Mod "Flat Canopy" qui permet d'avoir sur les A8, A9, D9 et D9 Late la même verrière dite "plate" que celle des versions précédentes avec sa plaque de blindage arrière associée en vue interne comme en vue externe., ici un D9 Late:



Pour mémoire voici à quoi ressemble la verrière dite "Bombée" du jeu originel sur ces modèles:



3. Mod "Askania Ez-42 Gyro Gunsight" qui permet d'avoir uniquement sur le D9 Late un viseur Gyroscopique comme sur le P-51 D-20NA du jeu non moddé et dont l'utilisation est identique.

Les textures de ce viseur ont été refaites dans le même esprit que celles des cockpits:



Nota: Ces trois mods supplémentaires étant assemblés de façon indissociable dans le pack et incompatibles CRT=2 pour deux d'entre eux, ne sont disponibles qu'en version moddée.

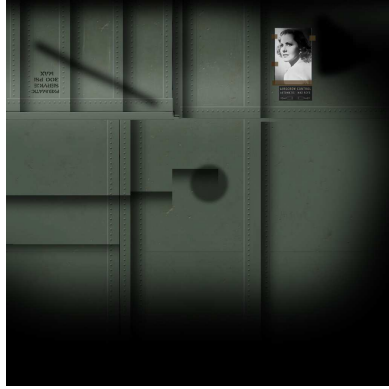
Notes sur certaines options de cockpits et emports externes:

Pinup pour les Cockpits des Spitfires et Seafires:

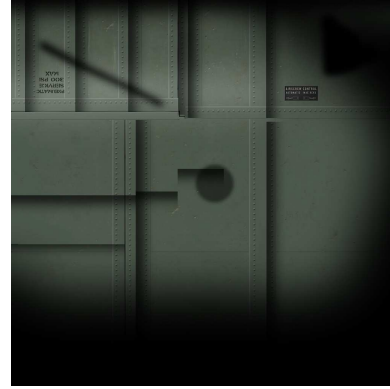
Nous avons choisi pour le lancement du pack de ne pas inclure les photos de pinups qui sont proposées par Avala sauf dans les cockpits des nouveaux Spitfires Mk XII et XIV, néanmoins vous avez toujours la possibilité d'ajouter celles qui sont proposées mais pour cela il va vous falloir mettre un peu les mains dans le cambouis; n'ayez crainte c'est assez facile et voici comment procéder:

Un seul fichier graphique est concerné, il se nomme "**text5.tga**" et celui qui porte la photo se trouve dans le dossier Cockpit du Spitfire MkXIVC situé dans "**MODS___Avions_nouveaux_slots\3do\Cockpit\SpitfireMkXIVC**", il vous suffit simplement de le copier et de le coller dans les dossiers Cockpit des autres Spitfires et Seafires qui se trouvent dans "**MODS___Avions_nouveaux_slots\3do\Cockpit\...**" et dans "**Files\3DO\Cockpit\...**"

Pour plus de facilité voici à quoi ressemble ce **text5.tga**



Avec photo



Sans photo

Modification des couleurs de certains emports externes:

Sur certaines catégories d'emports vous avez également la possibilité d'en changer la couleur pour l'accorder à la couleur de la skin que vous allez choisir, là encore il faudra faire quelques manipulations manuelles du même style que précédemment.

Cela concerne les bidons des F6F Hellcat et les gondoles canon des Mig3.

- **Bidons des Hellcats:**

Tel que vous installez le Mod Pack C6, la couleur de votre bidon pour les deux Hellcat est le "Dark Blue" de la Navy:



Vous avez la possibilité de la changer en Blanc pour le schéma trois tons porté également par les avions de la Navy:



ou encore en "Ocean Grey" pour la Fleet Air Arm (Royal Navy):



Pour cela c'est très simple; la skin du bidon se nomme "**skin.tga**" étonnant non ?

Elle se trouve dans le répertoire **Files\3DO\Arms\F6F_Droptank**, dans ce répertoire se trouvent trois autres sous dossiers nommés **Dark Blue**, **Fleet Air Arm** et **Triple Color Us** comprenant chacun le **skin.tga** se rapportant à la couleur. Pour la changer il vous suffira donc de copier le **skin.tga** de la couleur choisie et d'écraser celui qui se trouve dans le dossier **F6F_Droptank**.

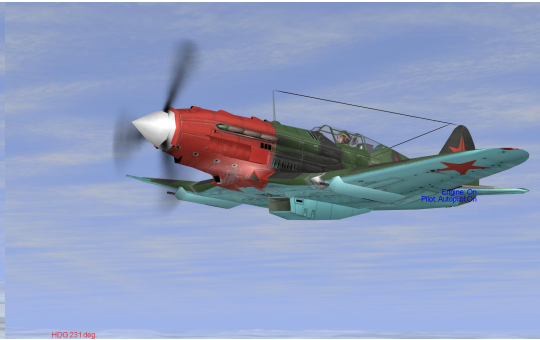
- **Gunpods des Mig3:**

Ici vous avez le choix entre trois teintes suivant la couleur de l'intrados de la skin de votre Mig3 préféré.

Pour en changer le dossier concerné est **Files\3DO\Arms\MiG-3-BK** il comporte quatre sous dossiers nommés **Best overall** (activé par défaut), **Fall**, **Summer** et **Winter** dans lesquels vous retrouverez ces captures d'écran qui vous indiquent la couleur que vous allez sélectionner:



Best Overall



Fall



Summer

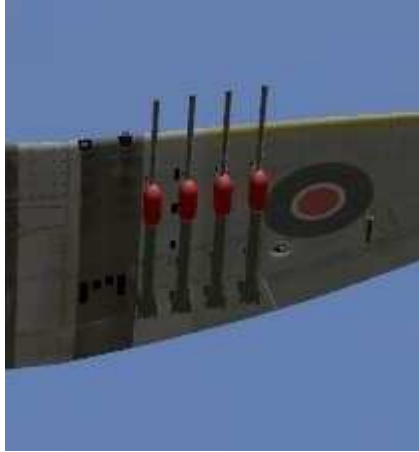


Winter

Là encore c'est le même système que pour les bidons des Hellcat, il suffit de copier coller le **skin.tga** que vous aurez choisi d'un des quatre sous-répertoires vers **MiG-3-BK**.

- **Roquettes Britanniques:**

Pour cette option, c'est Josse qui avait accédé à la demande de Claymore pour réaliser une skin pseudo historique alternative au "pétards de foire à bout rouge" que le jeu propose par défaut lorsque qu'un mini pack avait été compilé pour le mondial de la simulation 2008 au Bourget.



Roquettes par défaut

N'ayez crainte vous n'aurez plus ces vilains pétards sauf lorsque vous volerez en 4.08 ou 4.09 lisse.

La skin par défaut installée est **Blank** (sans marques), pour en changer le dossier concerné est **Files\3DO\Arms\Beau_rocket** il comporte quatre sous dossiers nommés **Blank**, **Green-Red**, **Red** et **Yellow-Red**, ces noms de dossiers correspondent aux bandes de couleurs que vous allez plaquer sur vos munitions:



Ici la skin **Yellow-Red**

Là encore c'est le même système que pour les bidons des Hellcat et les gunpods des Mig3, il suffit de copier coller le **skin.tga** que vous aurez choisi d'un des quatre sous-répertoires vers **Beau_rocket**.

Certes tout ça est un peu fastidieux mais il n'est malheureusement pas possible de faire autrement.

NOTES D'UTILISATION ET DE CONFIGURATION DE CERTAINS MODS

Utilisation des cartes

- Suite à l'installation de la carte English Channel par Canon UK, certains objets de la carte stock du Golfe de Finlande à Kronstadt ne sont plus visibles en versions 4.08m ou 4.09mb moddées.
- Sur certaines cartes, notamment la carte Alpen de Zipzapp, il peut être nécessaire de changer la configuration du rendu de l'eau dans le conf.ini, afin d'éviter des crashes juste au-dessus de l'eau. Pour ce faire vous pouvez éditer manuellement le conf.ini et modifier la valeur ainsi: **Water=1** - à la fin de la section [Render_OpenGL]; ou bien veuillez utiliser l'exécutable **II46_Wswitcher.exe** fourni dans le pack et qui se trouve à la racine du jeu après installation: en cliquant dessus vous passez automatiquement de votre réglage initial de l'eau à Water=1 et vice versa (créez un raccourci pour ce programme sur votre bureau).

Nuages (par Rus_Andrey)

Dans le dossier MODS/Cloud_Mods vous trouverez un fichier nommé **DATA.cld**

Vous pouvez ouvrir et éditer ce fichier avec le bloc-notes de Windows, de manière à varier le rendu des nuages :

Si vous modifiez **NGHBR_ABSRB 0.75** en **NGHBR_ABSRB 1.75** (ou davantage) vous aurez des nuages plus blancs.

Si vous modifiez **BASE_R_DISP 2.5** en **BASE_R_DISP 3** (ou davantage : 3.5...) vous aurez des nuages plus volumineux (attention aux FPS cependant! Ne mettez pas une valeur supérieure à 5).

Pour plus de détails :

<http://www.allaircraftarcade.com/forum/viewtopic.php?t=5692&postdays=0&postorder=asc&highlight=rusandrey&start=0>

Portes d'ouverture de soutes à bombes et barre de vitesse (par Fireball)

Ce mod permet à l'utilisateur ou au serveur de modifier la façon dont plusieurs contrôles fonctionnent. Vous pouvez choisir quelles options vous utilisez, en voici un résumé :

- Ouverture/fermeture manuelle des trappes de soutes à bombes.
- Affichage de la vitesse Air "vraie" en plus de la vitesse "indiquée" dans la barre de vitesse (nécessite le mod HUDConfig).
- Contrôle par 2 touches de la sortie et de la rétractation des trains d'atterrissage.
- Contrôle par 2 touches de la sortie et de la rétractation de la crosse d'appontage.
- Contrôle par 2 touches de l'ouverture et de la fermeture du radiateur.
- Le serveur peut régler des options de vues externes avec différentes limitations même lorsque l'option « Pas de vue externe » est activée :
 - Vue externe seulement pour l'avion du joueur.
 - Vue externe seulement pour un joueur au sol.
 - Vue externe seulement quand le joueur est mort.
 - Vue externe seulement du camp ami.
- Marche/Arrêt de la musique en cours de vol.
- Fumigènes de meetings aériens modifiés

Par défaut, la seule fonction activée dans le mod BombBayDoors_Plus est l'ouverture manuelle des trappes de la soute à bombes (et ceci peut-être désactivé facilement). Pour toutes les autres options, vous choisissez vos options en ajoutant des lignes dans la section [Mods] de votre fichier **conf.ini** dans le répertoire racine d'IL2 1946, ou dans la section [Mods] du fichier .mis si c'est un paramètre de mission. Voir les notes ci-dessous pour plus de précisions.

Ouverture/fermeture manuelle des trappes de la soute à bombes

Pour cette option, la touche que vous assignez à « Puissance 10% » dans votre assignation des touches devient la bascule pour ouvrir/fermer les trappes de la soute à bombes. Quand cette option est réglée, vous ne pouvez larguer les bombes qu'une fois les trappes ouvertes. Il n'y a pas d'effet sur les avions dépourvus de soute à bombes

C'est la seule option dans le mod activée par défaut, pour la désactiver, ajouter BombBayDoors=0 dans la section [Mods] du conf.ini

Affichage TAS (Vitesse Air Vraie) en plus de IAS (Vitesse Air Indiquée) dans la barre de vitesse.

Cette fonction nécessite le mod HUDConfig.

Avec cette fonction, quand vous changez l'affichage de votre barre de vitesse, vous aurez 3 informations supplémentaires : kmh TAS, knots TAS et mph TAS.

Ajoutez la ligne SpeedbarTAS=1 dans la section [Mods] de votre conf.ini.

Contrôle séparé de la Sortie/Rétractation du train d'atterrissage:

Avec cette option, la touche prévue en bascule pour « Rétracter/Sortir » le train n'agit plus qu'en sortie de train, et la touche affectée à "Magnéto précédente" agit en rétractation du train.

Ajoutez la ligne SeparateGearUpDown=1 dans la section [Mods] de votre conf.ini.

Contrôle séparé de la Sortie/Rétractation de la crosse d'appontage:

Avec cette option, la touche prévue en bascule pour « Rétracter/Sortir » la crosse n'agit plus qu'en sortie de crosse, et la touche affectée à "Magnéto suivante" agit en rétractation de la crosse.

Ajoutez la ligne SeparateHookUpDown=1 dans la section [Mods] de votre conf.ini.

Contrôle séparé de l'ouverture/fermeture du radiateur:

Avec cette option, la touche prévue en bascule pour « Ouvrir/Fermer » le radiateur n'agit plus qu'en ouverture de radiateur, et la touche affectée à "Puissance à 30%" agit en fermeture de radiateur.

Ajoutez la ligne SeparateRadiatorOpenClose=1 dans la section [Mods] de votre conf.ini.

Marche/Arrêt de la musique en vol:

Avec cette option, vous pouvez arrêter et mettre en marche la musique de décollage et de vol. Ceci fonctionne avec la touche assignée à « Puissance 20% ». Vous ne pouvez pas arrêter la musique de crash parce que, et bien..., parce que vous êtes mort. Dans le jeu, comme dans la vie, vous verrez qu'il y a plein de choses qu'on n'est plus capable de faire quand on est mort.

Ajoutez la ligne ToggleMusic=1 dans la section [Mods] de votre conf.ini.

Permettre les vues externes seulement sur l'avion du joueur (Paramètre de mission):

Avec cette option, avec un réglage "pas de vue externe" activé dans les réglages de difficulté, tous les joueurs possédant le mod peuvent quand même passer en vue externe mais seulement sur leur avion (touches F2 et F8)

Sur le serveur, ajouter la ligne ViewExternalSelf 1 dans la section [Mods] du fichier de mission (.mis)

Permettre les vues externes seulement quand le joueur est au sol (Paramètre de mission):

Avec cette option, avec un réglage "pas de vue externe" activé dans les réglages de difficulté, tous les joueurs possédant le mod peuvent quand même passer en vue externe mais seulement s'ils sont vivants et que leur avion est au sol (touches F2/MajF2/CtrlF2 et F8/MajF8/CtrlF8). Si cette option est combinée avec le paramètre « ViewExternalSelf 1 » décrit précédemment, tous les joueurs peuvent seulement voir leur avion (F2 et F8) et seulement quand ils sont au sol et vivants.

Sur le serveur, ajouter la ligne ViewExternalOnGround 1 dans la section [Mods] du fichier de mission (.mis)

Permettre les vues externes seulement quand le joueur est mort (Paramètre de mission):

Avec cette option, avec un réglage "pas de vue externe" activé dans les réglages de difficulté, tous les joueurs possédant le mod peuvent quand même passer en vue externe mais seulement si ils sont morts (touches F2/MajF2/CtrlF2 et F8/MajF8/CtrlF8).

Sur le serveur, ajouter la ligne ViewExternalWhenDead 1 dans la section [Mods] du fichier de mission (.mis)

Permettre les vues externes seulement pour le camp ami (Paramètre de mission):

Avec cette option, avec un réglage "pas de vue externe" activé dans les réglages de difficulté, tous les joueurs possédant le mod peuvent quand même passer en vue externe mais seulement sur les avions de leur camp (touches F2/MajF2/CtrlF2 et F8/MajF8/CtrlF8).

Sur le serveur, ajouter la ligne ViewExternalFriendlies 1 dans la section [Mods] du fichier de mission (.mis)

Fumigènes de meeting aérien modifié

Avec cette option, la fumée normale dégagée en bout d'ailes, est déplacée sur un seul emplacement provenant du centre de l'appareil, avec un choix entre une fumée rouge, blanche ou bleue.

Ajoutez UNE des lignes suivantes dans la section [Mods] de votre conf.ini:

```
AirShowSmoke=1 <----- fumée rouge  
AirShowSmoke=2 <----- fumée blanche  
AirShowSmoke=3 <----- fumée bleue
```

La fumée moddée par défaut utilise la même « qualité » de fumée que la fumée standard de bout d'ailes.

Notes :

- Après avoir modifié une section [Mods] d'un fichier mission, si vous éditez et sauvez cette mission dans le FMB (Editeur complet de mission), la section [Mods] sera effacée. Vous devrez la rajouter manuellement à nouveau avec Notepad ou un autre éditeur de texte.

- Vous pouvez utiliser les réglages ci-dessous en copiant/collant pour n'importe quelle option choisie. Ceci dépend de quels mods vous avez déjà dans la section [Mods] de votre conf.ini ou fichier de mission .mis. Si c'est le cas, ajoutez seulement les lignes dans votre section [Mods] existante. Notez qu'il y a une légère différence de format des paramètres entre les deux fichiers. Dans le conf.ini, les paramètres nom et valeur sont séparés par le signe égal « = », alors que dans le fichier de mission, le nom et la valeur sont séparés par un ou plusieurs espaces.

Exemple de section [Mods] pour **conf.ini** :

```
[Mods]  
BombBayDoors=0 <--Ceci désactive le contrôle manuel des trappes (activé par défaut)  
SpeedbarTAS=1  
SeparateGearUpDown=1  
SeparateHookUpDown=1  
SeparateRadiatorOpenClose=1  
ToggleMusic=1  
AirShowSmoke=3
```

Exemple de section [Mods] pour fichier de mission **.mis**:

```
[Mods]  
ViewExternalSelf 1  
ViewExternalOnGround 1  
ViewExternalWhenDead 1  
ViewExternalFriendlies 1
```

- Bien que ce ne soit pas nécessaire pour que l'affichage de la vitesse TAS dans la barre de vitesse fonctionne, vous pouvez modifier "KIAS" pour lire « Knots » sur la

barre de vitesse en changeant le paramètre « SPD.gb » dans
« Files\i18n\hud_log_ru.properties »

QMB - Editeur de missions rapides (par FC)

Avec le mod QBMod vous obtenez un nouveau pack de missions pour l'éditeur de missions rapides (QMB). Elles se trouvent dans le dossier Missions/Quick.

Chaque carte du QMB dispose de 12 missions possibles. Les noms de missions sont composés du nom de la carte et d'une description. Par exemple, voici tous les noms pour la carte Kuban :

KubanRedNone00.mis
KubanRedArmor00.mis
KubanRedBridge00.mis
KubanRedAirbase00.mis
KubanRedScramble00.mis
KubanRedStrike00.mis
KubanBlueNone00.mis
KubanBlueArmor00.mis
KubanBlueBridge00.mis
KubanBlueAirbase00.mis
KubanBlueScramble00.mis
KubanBlueStrike00.mis

Dans ce pack, chaque carte possède des missions "aucun" bleue et rouge, que vous sélectionnez en choisissant « Aucun » dans la case « Objectif » du QMB. Naturellement, si vous choisissez « Axe » vous jouez une des missions bleues pour la carte, et si vous choisissez « Alliés » vous jouez une des missions rouges.

Si vous voulez ajouter d'autres missions, créez-les dans l'éditeur complet de mission, donnez-leur un nom correct et placez-les dans le dossier Missions/Quick

CARTES ADDITIONNELLES

Dans cette version, vous pouvez ajouter des nouvelles cartes dans le QMB. Pour ça, vous devez ajouter une nouvelle section à la fin de votre fichier conf.ini.

Exemple :

```
[quick]  
Custom0=NWEurope
```

Quand vous ajoutez ces lignes dans le conf.ini, vous activez la carte NWEurope dans le QMB. Le nom de la carte peut être celui que vous voulez. L'important est de créer les missions qui correspondent avec ce nom.

Si le nom de la carte est "DOG", alors les noms des missions devront être du format suivant :

DOGRedNone00.mis
DOGBlueNone00.mis

Etc.

Dans ce pack, NWEurope, MTO et Bessarabia sont des exemples pour ajouter des cartes additionnelles, NWEurope est intégrée avec un ensemble complet de missions alors que Bessarabia et MTO sont intégrées avec une mission Objectif : Aucun. Pour mieux comprendre comment fonctionne le Mod QMB, vous pouvez remplacer NWEurope dans le conf.ini par un autre nom (par ex. Test), et renommer les noms des missions en correspondance avec le nouveau nom (TestRedNone00.mis etc....)

Si vous faites les modifs et que vous allez dans le QMB, vous trouverez une carte nommée Test, et si en l'essayant vous voyez que vous jouez encore la carte NWEurope, c'est parce que vous devez changer le fichier de mission pour jouer sur une map différente.

Ainsi les noms des cartes dans le QMB n'ont pas de lien avec la carte réelle, ils appellent juste la mission du nom correspondant. Si vous voulez jouer sur la carte « Test » avec un autre paysage, vous devez créer une mission avec une autre carte, disons Murmansk, et la sauvegarder sous le nom TestRedNone00.mis. Si vous lancez la carte Test, vous jouez maintenant sur la carte Murmansk au lieu de NWEurope.

Il y a 2 choses importantes pour ajouter des cartes, dans la section "Quick", vous devez commencer par Custom0 et incrémenter les numéros un par un pour chaque nouvelle carte. Avec les cartes de ce pack, ça devrait ressembler à ça :

Custom0=NWEurope
Custom1=MTO
Custom2=Bessarabia
etc.

La seconde chose, c'est qu'il faut obligatoirement une mission RedNone00 par nouvelle carte, si elle n'est pas présente, on voit apparaître des problèmes.

Notes supplémentaires par l'équipe C6 :

- 1. Nous avons déjà rajouté de nombreuses cartes et missions additionnelles pour ce mod, à vous d'en profiter, à condition d'ajouter les lignes prévues à cet effet à votre conf.ini comme expliqué dans la rubrique installation; vous pouvez en rajouter d'autres vous-même.*
- 2. Ce mod est actif uniquement en version 4.09mb, car il utilise la carte Slovaquie.*

FAIRE DES MISSIONS POUR LE QMB

Vous créez des missions pour le QMB exactement comme n'importe quelle autre mission, vous pouvez décoller si vous le voulez.

La seule chose importante est d'autoriser 4 vols par camp. Comme exemple pour une mission avec décollage dans le QMB vous pouvez vous inspirer des missions « Scramble »

Situations modifiables

Cette nouvelle option remplace l'option Boom and Zoom du dernier QMB. Cette option se nomme « Diff. ». Il y a plusieurs différences d'altitude présélectionnées mais il est possible d'écrire n'importe quelle valeur dans la case. Ce paramètre travaille en combinaison avec le paramètre « Situation ». Si vous réglez « Situation : aucune » les avions des 2 camps commencent à la même altitude.

Si vous choisissez "Situation : Avantage", alors vous pouvez sélectionner de combien de mètres vous serez au dessus de votre opposant. Si vous choisissez « Situation : Désavantage », sélectionnez de combien de mètres vous serez sous votre opposant.

ALTITUDE EDITABLE

Vous pouvez saisir n'importe quelle altitude que vous voulez.

NOUVEAUX TYPES DE CIBLES

2 nouvelles options ont été ajoutées, Scramble et Strike, vous pouvez les essayer par exemple sur les cartes Slovakia (uniquement en version 4.09mb), Ardennes, Nouvelle Guinée et NWEurope.

En bonus, vous avez accès à des types de cibles personnalisés. Tout ce que vous avez à faire est de choisir le nouveau type de cible dans la case, ajoutez la mission avec un nom correct dans le dossier avec les autres missions du QMB. Par exemple vous pouvez essayer la carte Norvège avec une cible Test. Vous pouvez vous inspirer de ceci pour créer d'autres types de mission (Strike sur bateau ou ShipStrike, bombardement sur ville ou CityBomb, etc....)

Configuration du vent (par Fireball)

Ce mod permet à l'utilisateur de configurer 5 paramètres de vent: vitesse, direction, plafond, turbulences et rafales.

Ce mod n'est pas actuellement compatible avec le mod rafales de vent de UF_Josse

Pour régler les paramètres, après avoir créé une mission, ouvrez le fichier de celle-ci (.mis) avec un éditeur de texte comme Notepad, et ajoutez une section [Weather] à la fin.

```
[Weather]
  WindVelocity 10
  WindDirection 45
  WindTop 1800
  WindTurbulence 4
  WindGust 5
```

Description des paramètres :

Vitesse du vent (WindVelocity) : C'est la vitesse du vent exprimée en mètres par seconde. Ce paramètre doit être un numéro entre 0 et 70. En référence, 1m/s est égal à 1.9 knots, 2.2 mph ou 3.6 Km/h. Il existe toutes sortes de convertisseurs en ligne pour obtenir des m/s à partir d'autres unités, par ex. :

<http://www.srh.noaa.gov/elp/wxcalc/windconvert.shtml>

Direction du vent (WindDirection): Exprimé en degrés, ce paramètre règle la direction d'où vient le vent. Il doit être un nombre entre 0 et 359.

Plafond du vent (WindTop): Exprimé en mètres, c'est l'altitude à laquelle l'effet du vent disparaît. Il doit être un nombre entre 500 et 10000

Rafales de vent (WindGust) : Il doit être un nombre compris entre 0 et 6. Ce n'est pas une mesure réelle de vitesse des rafales, il est équivalent aux 7 types de météo qu'on peut régler dans le FMB (de clair-0 jusqu'à Tonnerre-6). Par exemple si vous réglez sur 5, vous obtenez le même type de rafales que dans le réglage « Pluie/Neige » du jeu d'origine. Sans le mod, les 4 premiers beaux temps (Clair, Bon, Brumeux et Médiocre) n'ont pas de rafales, donc avec le mod les réglages à 0, 1, 2 et 3 n'ont pas d'effet. Pour obtenir des rafales, vous devez régler le paramètre à 4, 5 ou 6 (malgré tout, après avoir dit tout ça, je ne suis pas capable d'affirmer que ce paramètre a beaucoup d'effet dans un sens ou l'autre)

Turbulences (WindTurbulence) : Comme le paramètre Rafales, il est exprimé par un nombre entre 0 et 6, équivalent aux turbulences contenues dans les 7 types de météo du FMB. Sans le mod, les 3 réglages « beau temps » (clair, Bon et brumeux) n'ont aucune turbulence, ainsi dans le mod, les valeurs 0, 1 et 2 de WindTurbulence n'ont aucun effet. Pour obtenir des turbulences vous devez régler la valeur du paramètre à 3, 4, 5 ou 6.

Quelques notes :

- En multi-joueurs, les paramètres réglés sur le serveur de la mission seront envoyés à tous les joueurs qui ont le mod. Les joueurs sans mod verront la météo normale de la mission. Si le serveur n'envoie pas les paramètres, tous les joueurs verront une météo normale, même s'ils ont le mod installé.

- Les joueurs et les IA sont affectés de la même façon par le vent.

- A l'arrêt complet au sol, le vent n'a pas d'effet sur votre avion. Le vent aura de plus en plus d'effet au fur et à mesure de l'augmentation de votre vitesse. A 40 m/s (144 km/h, 88 mph, 79 knots) le vent atteindra son effet maximum. L'effet sera inversé quand vous ralentirez au sol. Le vent sera au niveau maximum dès que vous serez en l'air, quelque soit la vitesse de votre avion. En fonction de la direction du vent, votre indicateur de vitesse peut être moins précis tant que vous êtes au sol. (J'ai procédé de cette façon, car le vent agit bizarrement sur l'avion au sol, ce qui fait qu'il est très difficile de taxier quand beaucoup de vent souffle.)
- Après avoir ajouté une section [Weather] à un fichier mission, si vous l'écrivez et sauvegardez dans le FMB, la section Weather sera effacée. Vous devrez la rajouter manuellement avec le bloc-notes de Windows.
- Si vous ne réglez pas l'un des 5 paramètres, les paramètres manquants seront par défaut sur le réglage météo de base du FMB, comme si vous n'aviez pas le mod.

Plus d'avions sur les porte-avions (par Fireball)

Ce mod change la façon dont les avions sont alignés pour le décollage sur porte-avions, permettant de placer plus d'avions sur le pont.

- Ce mod s'applique aux missions joueur seul et coop. Cela n'affectera pas les missions dogfight.
- A l'exception de quelques appareils japonais, tous les avions qui ont des ailes repliables apparaîtront avec les ailes repliées. Les seuls appareils japonais qui démarrent actuellement avec les ailes repliées sont le B5N et le B6N. Le D3A et certains modèles de A6M ont les extrémités d'ailes repliables, mais ils ne peuvent pas gagner assez de place sur le pont de cette façon, donc actuellement, ils apparaissent avec les saumons d'ailes déployés.
- Les avions IA avec les ailes repliées avanceront un peu, s'arrêteront, déplieront les ailes et commenceront leur course de décollage. Les avions IA à ailes fixes commenceront leur course de décollage de leur position de parking.
- En général, tous les joueurs qui décollent du porte-avions doivent avoir le mod. Le placement des avions IA sur le pont du PA est déterminé par le fait que le joueur qui hoste le jeu ait ou non le mod, alors que le placement de chaque joueur est lui déterminé par le fait que le joueur ait ou non le mod. Donc il peut y avoir des conflits de positionnement si certains joueurs sur le pont ont le mod et d'autres non. Dans les missions où on a à la fois des avions qui décollent d'un porte-avions et d'une base aérienne, il n'y a aucun problème que les joueurs qui décollent du sol aient le mod ou non.
- Pour éviter que le B5N relève le nez au décollage sous certaines conditions de météo, il commence sa course de décollage avant d'avoir complètement déployé ses ailes.

F-86 Sabre (par Josse)

Fourni en 3 versions : A5, F1 et F30.

Cet appareil apporte quelques nouveautés dans le jeu. Par rapport aux autres avions, il peut être qualifié d'avion à "hautes performances". Ceci ne va pas sans poser des problèmes aux IAs, ne serait ce qu'à l'atterrissage. Ils ont donc dû apprendre à utiliser les aérofreins et les freins lors de leur atterrissage, mais l'avion du joueur ne bénéficie pas, volontairement, de ce traitement et doit donc être posé manuellement par le joueur pour plus de sécurité.

Autre nouveauté importante, cet appareil possède des limites structurelles et d'accélération admissibles modulables en fonction de ses emports ou de l'altitude, pour répondre à la réalité.

Avec un chargement de bombes, la limite à ne pas dépasser est de 5G.

Pour les autres configurations ou lorsque les bombes ont été larguées, la limite est de 7G en dessous de 4850m et de 6G au dessus. Evitez absolument de franchir ces limites, sous peine de problèmes divers comme des vibrations importantes, des extinctions de réacteur, parfois irrécupérables, voire une destruction d'éléments de l'appareil. Surveillez donc en permanence votre facteur d'accélération verticale.

Pour ce faire, le cockpit du P80 adapté à cet appareil a subi quelques modifications.

1 - Vue la vitesse de rotation plus élevée de la turbine, le tachymètre a été regradué jusqu'à 8000 tours/minutes.

Le cercle intérieur et la petite aiguille réagissent aux régimes de 0 à 5000 tours, utiles pour le démarrage et le roulage.

Le cercle extérieur et la grande aiguille sont eux destinés aux régimes de 5000 à 8000 tours utilisés pendant les phases de vol.

En raison d'une importante inertie de la turbine, veillez à conserver au minimum 5000 tours en cas de remise de gaz possible. Ne descendez à bas régime que lorsque l'atterrissage est assuré.

2 - Afin de vous prévenir que vous approchez de la limite admissible d'accélération, la lampe jaune du tableau de bord s'allume. Il est temps de soulager le manche et de réduire l'accélération verticale. Celle ci s'adapte dynamiquement à votre chargement et à l'altitude de vol pour définir le seuil d'alerte adéquat.

3 - L'accéléromètre a été déplacé pour prendre la place du manomètre de pression carburant de manière à être plus facilement visible. Il possède des repères colorés qui sont là pour vous permettre de visualiser votre accélération et les limites à ne pas dépasser selon le cas de figure.

Tout ceci est résumé dans l'image qui suit.



En résumé, ne dépassez pas l'index rouge si il vous reste des bombes sous les ailes.

N'utilisez la zone jaune qu'en dessous de 4850m

Ne pénétrez pas dans la zone rouge.

Les aérofreins, slats et verrière sont fonctionnels (vue externe seulement pour la verrière). Utilisez les AF lors de la phase d'atterrissage, sortez le train en dessous de 400 km/h, les pleins volets en dessous de 350 et maintenez la vitesse à 250 pendant la finale. Dès que l'atterrissage est assuré, ramenez la manette des gaz, cabrer très légèrement et touchez en douceur vers 200 km/h.

Le décollage s'effectue avec les pleins volets vers 200 km/h en lisse et un peu plus en charge. Rentrez les volets avant 350 km/h.

Le démarrage moteur est inaudible pendant quelques secondes. Ceci en attendant de trouver une séquence de démarrage adaptée.

Par défaut, le viseur K14 est réglé d'emblée en mode gyroscopique pour une distance de 300m. Il peut se régler de 100 à 800m par incrément de 50m.

Les mitrailleuses sont nouvelles et dédiées à cet appareil. Elles sont approvisionnées à 13.3 s de tir pour la version A5 et 15 s pour les versions F.

En activant le mod de configuration du vent présenté plus haut, vous découvrirez une fonctionnalité nouvelle réservée aux avions à "hautes performances": la combinaison anti-G, qui permet de retarder l'apparition du voile noir... uniquement pour les Sabre bien sûr, quand cette option est activée via le modeur C6.

Et ce n'est pas fini... à suivre.

BUGS CONNUS

Appareils

1- Des instruments sur certains appareils ne fonctionnent pas correctement : Tiger Moth par exemple (bille et aiguille inversées sur un instrument)

2- Léger bug pour les « puristes » sur les Hurricanes nouveaux slots: un léger espace entre la casserole d'hélice et le châssis moteur. Cela n'apparait pas sur les Hurricanes d'origine.



3- Les I-15s souffrent de bugs graphiques sur leur nez lors de l'affichage dans le menu de sélection des emports et des skins. Qui plus est leur nez « Frankenplane » est incompatible avec certaines skins

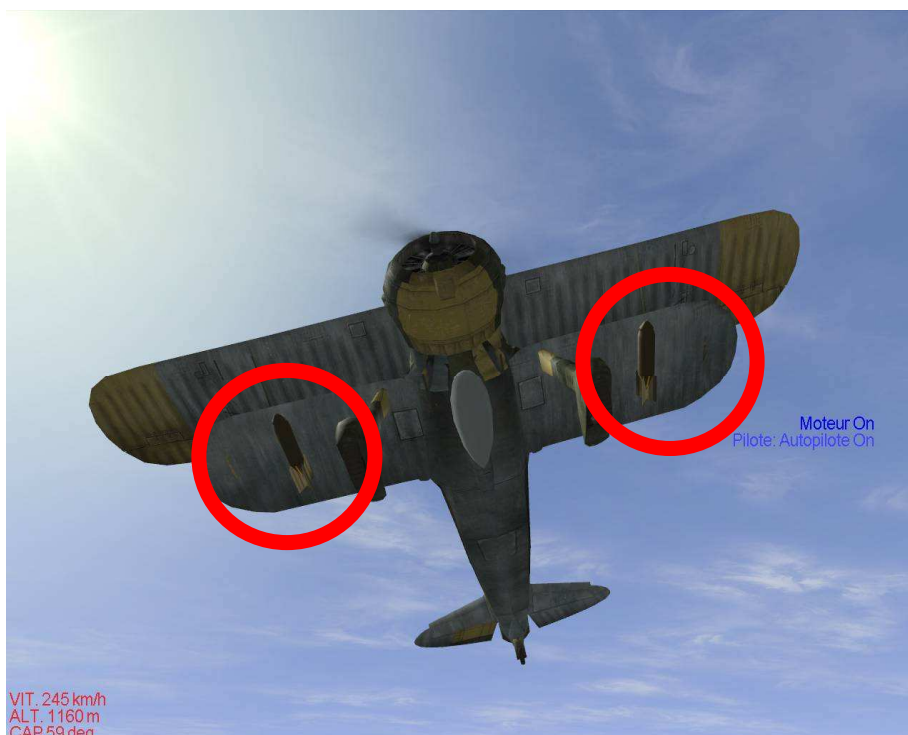
4- Pas d'ouverture de portillons pour la crose d'appontage sur le Sea Hurricane.



5- Parachutistes en trop: 5 sur les versions U2 NB – UT ; record battu : 6 pour la version ShKAS



6- Henschel 123 : 2 de ses 4 bombes de 50 kg sont visibles mais 4 larguées.

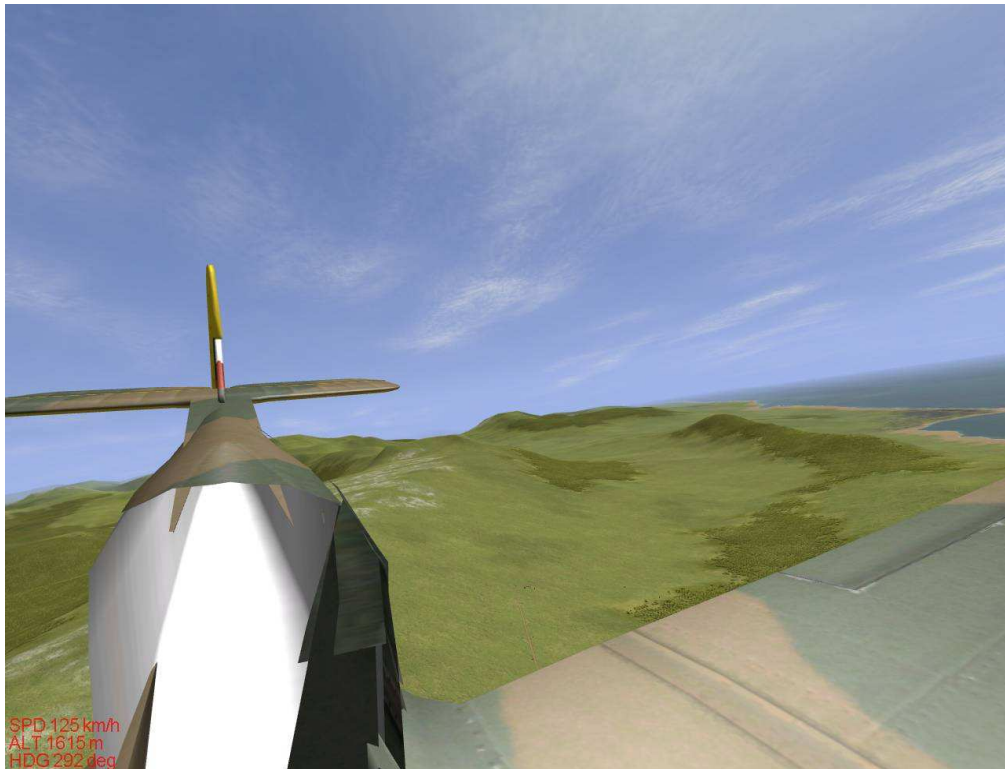




7- Bugs d'affichage rapportés par DR Balto: sur certains appareils comme le DB3, le F4F comme sur l'image ci-dessous des parties manquantes ont été signalées (Pas de problèmes sur un IL 2 non moddé pour lui)



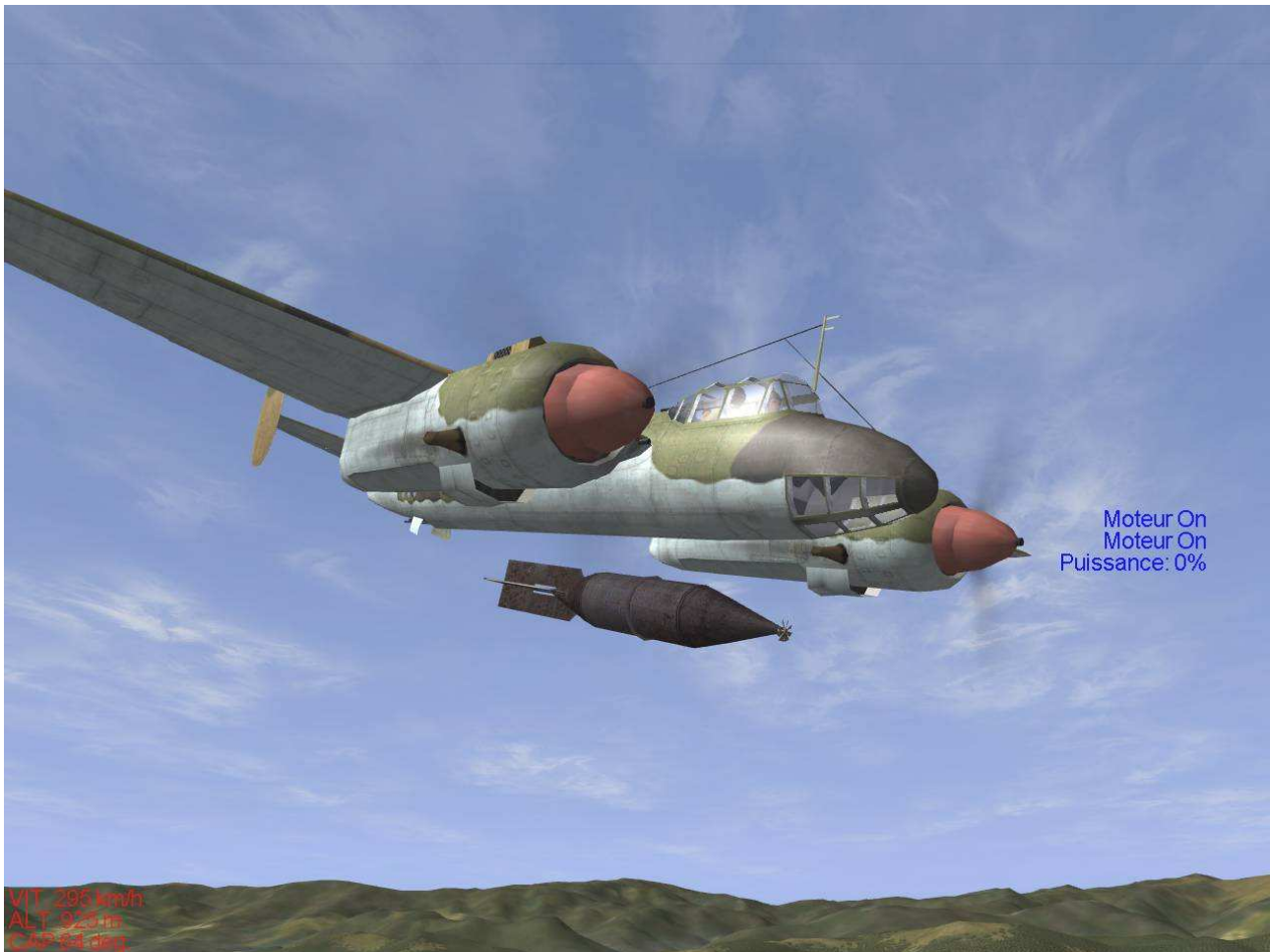
8-Bugs d'affichage du siège en vue arrière sur Miles Magister (Cruchot)



9-B5N2, B6N2, TBF 1C et TBM3 ont des modèles de vol impossibles (roulis exagéré)

Seul le TBM 1 a un modèle correct et stable.

10-Le TU 2S largue sa bombe même lorsque les soutes sont fermées en mode ouverture manuelle.



11- Skins : sur certains appareils « Frankenplanes » on ne peut choisir d'autres skins .bmp et on doit se contenter des skins par défaut : Hs-123, Tiger Moth.

12- Bugs graphiques sur les montants de verrière en vue cockpit pour certaines versions de Spitfire.

13- Me-410 : pour lancer les bombes SC 50 hors soute, il faut utiliser la touche de tir des roquettes.

14- Cockpit du Fw-189 : zone laiteuse « flottante » devant. Problème similaire également dans le Mosquito B Mk IV à droite et à gauche du poste de pilotage (pour simuler des excroissances de la verrière).

15- Curtiss P-40B en vue viseur : texture manquante sur le nez juste devant le pare-brise (pas de problème en vue cockpit normale).



16- Bf-110G-4 R3 : si vous regardez en vue cockpit vers le haut, vous voyez un viseur - inutile sur cette version - pour Schräge Musik avec un réticule déformé en provenance de l'autre Bf-110G-4... et les nacelles moteurs sont perfectibles (elles perdent leurs cadrans, mais la surface résultante est quelque peu altérée).

17- Le I-16 Type 5 souffre de bugs graphiques au niveau de sa verrière fermée ; on attend une mise à jour des auteurs, qui comprendra une nouvelle 3D avec verrière ouvrante sur glissière vers l'avant, et un nouveau viseur.

18- Pour adapter le cockpit "repaint" par Avala sur le Spitfire Mk Vc tout en corrigeant le bug connu du jeu d'origine où vous êtes assis plus haut que dans les autres il nous a fallu faire d'importantes modifications qui peuvent laisser apparaître dans certaines conditions et en vue viseur un trou dans le capot moteur juste sous le pare-brise avec ou sans 6Dof activé.



19- CANT Z1007: modèle 3D très perfectible...

20- P2V5 Neptune: après un crash sur l'eau ou au sol, les débris de l'appareil semblent se déplacer sous l'eau ou en sous-sol...

21- Yak-7 UTI: quelques bugs graphiques, par exemple sur le fuselage en haut à droite derrière la verrière.

QMB- Editeur de Missions Rapides

Certaines missions pour certains types de cibles manquent sur des cartes rajoutées au QMB. Il faut les faire soi-même...

Certaines missions sont buggées : avions IAs mal orientés et se crashant au décollage, colonnes de véhicules traversant des rivières, etc.

AVIS AUX AMATEURS DU FMB : il faudrait éditer certaines missions et en construire d'autres !

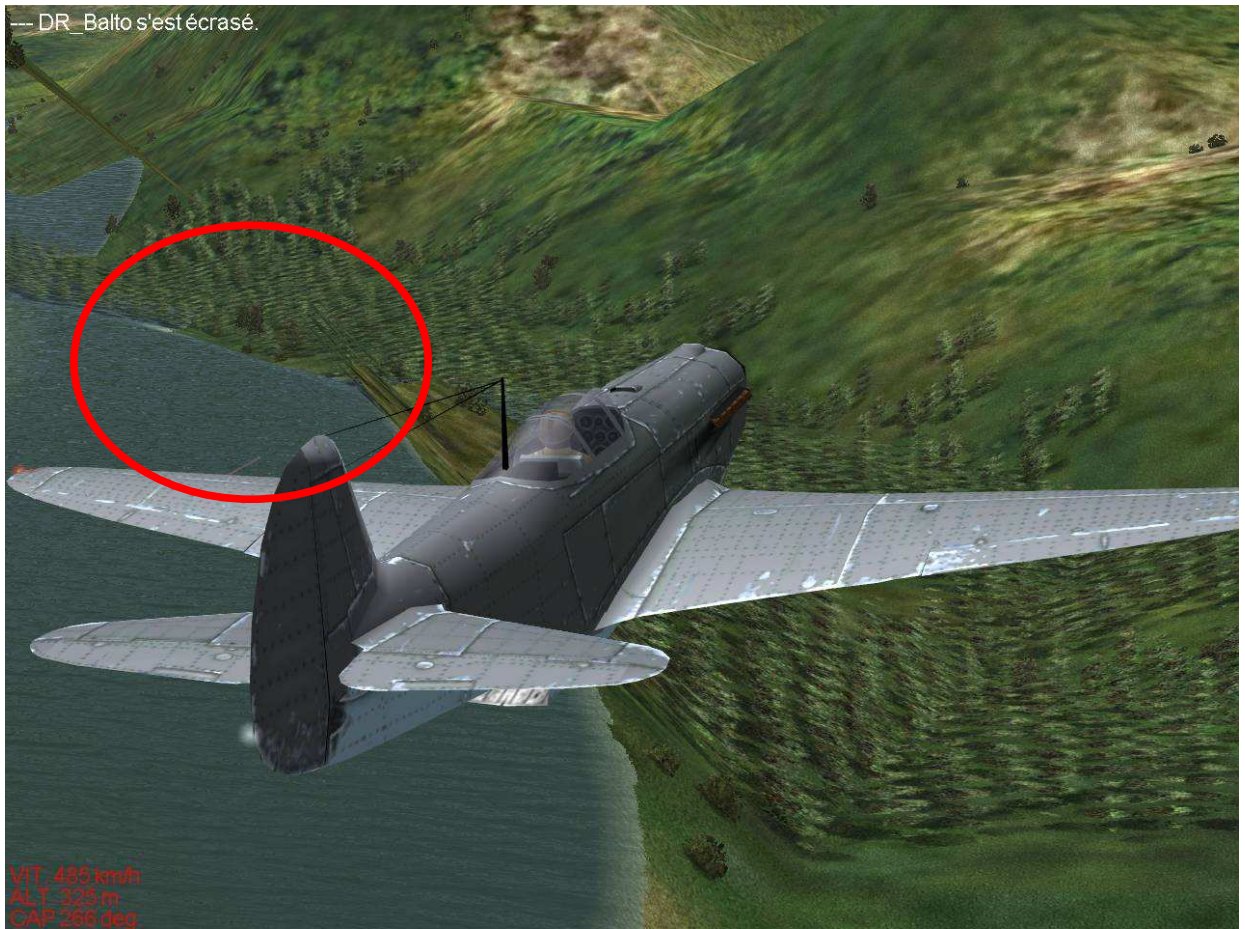
Cartes

Les cartes:

1-Sinaï et Thaïlande

Le chargement de la carte et des missions est limite pour les petites configs, il faut entre 1 min et 2 min pour arriver en position de décollage ; le joueur ne peut plus bouger, le jeu apparait comme figé et dans certains cas peut aller jusqu'au plantage sec.

2-Carte Thaïlande: les rivières sont bizarres, elles suivent le relief comme une piste de bobsleigh.



3-Egalement sur ces nouvelles cartes la sensation de vitesse sur l'eau est nulle et pour cause, l'eau semble se déplacer dans le sens de l'appareil.

4-Nous noterons également l'apparition de reflets foncés sur l'eau à une certaine altitude et à différentes distances sur certaines cartes (Alpen, Slovénie).



Notes:

Les bugs répertoriés ici ne sont pas nécessairement identiques pour tous les utilisateurs.

Et il y en a sûrement d'autres...

Mais si vous volez online et que vous ne voyez pas un autre joueur, ou que les autres joueurs ne vous voient pas, sachez que ce n'est pas un bug : vous – ou un autre joueur invisible – avez choisi une nationalité et/ou une unité rajoutées par le mod de Gaston et Sanka. Pour utiliser ce mod online, il faut que tous les participants de la partie l'aient installé et activé. Sinon, veuillez le désactiver – option Unités et nations – avec le modeur C6. En offline, ce mod ne pose aucun problème.