

## **Patch 2 : une révolution dans la gestion des escadrilles et des pilotes !**

Le patch n°2 introduit une véritable révolution dans le management du pool de pilotes et leur affectation dans les escadrilles. Il est désormais possible de gérer individuellement la carrière de vos pilotes favoris et d'exercer un meilleur contrôle du système d'entraînement. La fenêtre de présentation des escadrilles s'orne de nouvelles fonctions indispensables à connaître :

- A/ classe de pilotes que l'on désigne assigner à l'escadrille
- B/ méthode d'affectation des pilotes
- C/ pool de provenance des pilotes affectés à l'escadrille
- D/ demande pour affecter des pilotes particuliers
- E/ liste des pilotes affectés à la formation (fonction inchangée)
- F/ liste des pilotes actifs ou inactifs

### **A/ classe de pilotes que l'on désigne assigner à l'escadrille**

Cliquer pour obtenir la catégorie de pilotes désirée

**Any** : le pilote tiré peut avoir n'importe quel niveau d'expérience (C'était la méthode du patch précédent. A déconseiller )

**Trained** : les pilotes demandés auront un niveau d'expérience compris entre 50 et 60.

**Rookie** : expérience comprise entre 60 et 70.

**Experienced** : expérience comprise entre 70 et 80.

**Veteran** : expérience comprise entre 80 et 90.

**Elite**: expérience  $\geq 90$

La couleur dans l'affichage de la catégorie demandée indique immédiatement s'il y a suffisamment de pilotes pour couvrir les besoins :

Rouge : pas de pilote

Jaune : quelques pilotes

Vert : nombre suffisant de pilotes

### **. B/ méthode d'affectation des pilotes :**

Assignation automatique ou manuelle

### **C/ pool de provenance des pilotes affectés à l'escadrille :**

Un pilote assigné à l'escadrille mais non présent dans l'escadrille pour cause d'ancienne blessure ou toute autre cause à la priorité d'affectation.

**Any** : pilote prélevé dans n'importe quel pool

**Remplacement** : le pool national est utilisé

**Reserve** : le pilote est prélevé dans le pool de réserve.

**TRACOM** : training command. Le pilote sera prélevé dans le pool des instructeurs.

Les couleurs s'allumant sur les provenances indiquent s'il y a suffisamment de pilotes dans le pool.

Le chiffre entre parenthèse indique le niveau moyen de l'expérience des pilotes présents dans le pool.

### **D/ demande pour affecter des pilotes particuliers :**

C'est l'option la plus intéressante pour les escadrilles de combat.

Appuyer sur le bouton « Request veteran »

Ce menu permet d'affecter dans une escadrille donnée un pilote choisi dans une liste qui présente les caractéristiques de chaque pilote. Naturellement on ne pourra pas affecter un pilote néo-zélandais dans une escadrille britannique.

On peut filtrer la liste des pilotes par pool, ceux affectés au pool de réserve, comme instructeurs (TRACOM) ou faire apparaître les pilotes affectés à des escadrilles de réserve présentes sur la carte.

En cliquant sur pool de réserve on aura le nom des pilotes placés en réserve et en attente d'affectation.

En cliquant sur le nom d'un pilote affecté à une escadrille de réserve placée sur la carte on transfère ce pilote dans le pool de réserve si on a pris l'option « group all group »

On transfère ce pilote dans l'escadrille retenue si on a choisi l'option « any ».

Naturellement le transfert n'est pas instantané. En cliquant sur la liste des pilotes affectés à l'escadrille la dernière colonne indique le nombre de jours nécessaires pour le transfert.

De Truk à la Malaisie il faut compter 6 jours.

On peut aussi à partir du pool général transférer des pilotes au TRACOM.

**Comme on le voit ces outils sont extrêmement puissants car on peut désormais modeler une escadrille comme on le désire. On peut envisager (mais est ce souhaitable car on place toutes ses billes dans le même panier ?) de créer une escadrille de super cracks avec des pilotes  $\geq 80$  ou  $90$ . Je suis curieux de voir ce que ça pourrait donner.**

**Plus intéressant on peut vider de ses pilotes une escadrille de réserve si on estime que son niveau d'entraînement est suffisant pour affecter les pilotes dans une escadrille de 1ere ligne. L'escadrille de réserve peut alors être complétée par de jeunes pilotes qui devront être entraînés. Encore mieux certains pilotes qui n'ont pas progressé au même rythme que les autres peuvent terminer leur entraînement alors que leurs collègues reçoivent une affectation.**

### **Entraînement des pilotes :**

#### **Progression du niveau des pilotes par entraînement:**

On distingue expérience qui est le savoir faire général du pilote et la compétence qui requiert divers savoir faire dans les différentes spécialités de l'aviation.

Pour progresser dans son expérience et compétence par spécialité le pilote doit accumuler des points d'entraînement. Lorsque ce niveau est atteint le pilote gagne un point d'expérience. La progression d'un niveau à l'autre se ralentit au fur et à mesure que le niveau progresse.

Le principe est extrêmement simple. Un pilote qui a 35 points d'expérience devra accumuler

35 points d'entraînement avant de passer au niveau 36. Pour passer de 36 à 37 il devra accumuler 36 points d'entraînement et ainsi de suite.

Les points sont accumulés plus vite pendant un véritable combat que pendant un entraînement. Pour progresser au-delà de 70 points d'expérience seul le combat permet de le faire.

Si le niveau d'expérience dépasse de 5 points le niveau de compétence le plus élevé du pilote alors les points d'entraînement accumulés permettront de gagner un point de compétence dans la spécialité principale de l'escadrille.

### **Principes de fonctionnement de l'entraînement :**

Il faut affecter à l'escadrille un pourcentage fixant l'intensité de l'entraînement.

Les missions d'entraînement ont lieu 2 fois par jour (matin et après midi) ce qui permet aux pilotes d'acquérir des points d'expérience et de compétence.

A la fin de chaque journée un test tenant compte du pourcentage d'entraînement fixé au groupe est effectué. Ce test permet de gagner des points d'expérience et de compétence supplémentaires.

Ce test est applicable dans les cas suivants :

- si l'expérience d'un pilote est inférieure à 50 (plus le nombre de missions effectués, plus le nombre de victoires aériennes) moins le niveau moyen d'expérience du groupe.
- Si l'expérience du pilote est inférieure à 50 (plus le nombre de missions effectués, plus le nombre de victoires aériennes) moins le niveau de compétence du leader. .
- Si le pilote est dans un groupe dédié à l'entraînement avec des instructeurs (qui ajoutent des points d'entraînement supplémentaires)
- Si le groupe est à l'entraînement et dispose de pilotes vétérans (expérience  $\geq 80$ ) les chances de gagner des points d'entraînement et compétences supplémentaires sont accrues)

Les méthodes d'entraînement présentées lors d'un post précédent  
(Voir <http://www.campaigns-france.org/show...?t=4876&page=4> )

Micke

<http://www.campaigns-france.org/index.php>