

# Trophée Aigle 2022

## Briefing mission CHASSE ELITE vs IA



### Introduction

Vous allez affronter des vagues d'IAs successives, avec une difficulté croissante au fur et à mesure du vol. Vous devez abattre le plus d'appareils ennemis possible.

### Configuration

La mission s'effectue en Mirage 2000-C.

#### Armement :

Config Fox  
2 530D  
2 Magic II  
250 obus (AP tracers)

#### Défenses :

Pod éclair  
112 chaffs / 48 flares  
DDM

#### Carburant :

3,1 T



### Objectif du vol

Vous ferez face à 7 appareils ennemis en plusieurs vagues successives. Votre objectif est d'en abattre autant que possible.

## 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), à quelques NM du WPT1.

### Navigation

L'ensemble de la mission s'effectuera au niveau WPT1, dans une limite de 20NM autour de celui-ci. Les IAs ennemies sont paramétrées pour s'y diriger et chercher un appareil ennemi uniquement dans votre zone de combat.

### 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.

Il y aura plusieurs zones de combat sur la carte et donc potentiellement plusieurs joueurs en vol en même temps. Ces zones sont normalement suffisamment espacées afin d'éviter autant que possible que les signaux radar des avions d'une autre zone soient détectés par votre RWR.

## La menace

Vous ferez face à 4 vagues ennemies successives:

- La 1ère est composée d'un **F5E**.  
Armement: 2 AIM9 P5, canon  
Pas de contre-mesures
- La 2ème est composée de 2 **Mig29S**.  
Armement: 2 R27R, 2 R60, canon  
Chaffs & flares
- La 3ème est composée de 2 **F18C**.  
Armement: 2 AIM9 M, canon  
Chaffs & flares
- La 4ème est composée de 2 **J11A**.  
Armement: 2 R77, 2 R73, Canon  
Chaffs & flares

Un message en haut à droite de l'écran vous confirmera l'apparition des vagues sous cette forme :

**X "type d'avion" (armement)**

**Position (relèvement & distance) /WPT1**

**Altitude**

Nous attirons votre attention sur le fait que les ennemis apparaîtront à une distance comprise entre 10 et 15NM du WPT1, ce qui ne vous laissera que peu de temps pour réagir et vous mettre en position offensive. Cela fait partie du challenge de la mission.

Les IAs ont été paramétrées pour se diriger vers le WPT1 à leur apparition en vol, et engager uniquement à l'intérieur de la zone de combat.

## Paramétrages réalisme

Vue extérieure : OFF

Étiquettes : OFF

Turbulences de sillages : OFF

## 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 !

# Et à la chasse !