

# Tuto éditeur de missions DCS World WWII

*Pas à pas pour éditer une mission simple d'interception entre chasseurs de deux formations bleues contre deux formations rouges au-dessus du Channel, sans objets au sol ni véhicules ni bateaux.*

*Mission pour des warbirds 1944. Spitfire côté bleu – Bf 109k côté rouge. La mission est construite pour jouer en single côté bleu, position du leader. Je choisis le spit car c'est le seul avion que j'ai acheté pour le moment, mais si vous possédez d'autres avions, sous le point 6 de ce tuto, vous pourrez les sélectionner.*

*Note : ce tuto basic se limite à mon niveau de connaissance actuel de l'éditeur, outil très complet avec des fonctions que je n'utilise pas encore. Celles et ceux qui liront ce tuto peuvent bien sûr corriger ou parler de chapitres de configurations de l'éditeur que je ne mentionne pas parce que je ne les connais pas et que je ne les ai encore jamais utilisées.*

## CONFIGURATION CARTE.

- 1) **Ouvrir DCS World/Editeur de mission.**
- 2) **Cliquer sur l'icône « créer nouvelle mission »**
  - a) Une fenêtre « réglages nouvelle mission » s'ouvre.
  - b) Choisir carte The Channel
  - c) Sous « préréglages coalition » sélectionner WWII
  - d) Dans « assigner pays aux coalitions », colonne rouge, sélectionner chaque pays et les basculer dans la zone neutre, colonne du milieu, en cliquant sur le rond gris. Dans la colonne rouge, garder Troisième Reich. Procéder de même avec la colonne bleue, garder Royaume-Uni.
  - e) Cliquer sur OK. Le jeu charge la carte Channel.
- 3) **La carte est vierge. Des cercles entourent les bases disponibles. Une icône en forme de cible est placée par défaut (bullseye neutre) au nord de Boulogne-sur-Mer.**
  - a) Avec la souris, déplacer ce bullseye sur la ville de Cassel. La cible devient rouge et détermine la zone occupée par les rouges. Un onglet latéral droit s'est ouvert, il permet de sélectionner la couleur du camp et indique la latitude et la longitude de l'endroit où on laisse la cible (dans notre exemple : Cassel)
  - b) Avec la souris, déplacer le bullseye neutre (au nord de Boulone-sur-Mer) sur l'Angleterre au nord des terrains de Lympe et Hawkinge. Le bullseye devient bleu et détermine la zone occupée par les bleus (là aussi indication des latitude et longitude de l'endroit où on dépose la cible.)
  - c) Note : à ce stade de mes connaissances de l'éditeur, je n'ai pas encore très bien compris l'utilité de ces bullseye....wait and see.
- 4) **Créer les bases d'aviation. Avec la souris, se placer sur les bases entourées d'un cercle sur la carte.**
  - a) Pour notre exemple, côté rouge, faire un click sur Dunkirk Mardyck. Un onglet latéral s'ouvre « Entrepôt à l'aéroport ».
  - b) Sous « coalition » sélectionner rouge. Sur la carte, le nom Dunkirk Mardyck passe du blanc au rouge.
  - c) Sous « Freq. Tour », différentes fréquences radio sont notées. J'y reviendrai plus tard.
  - d) Côté rouge, procéder de même que pour Dunkirk Mardyck, mais sur Saint Omer Longuenesse.

- e) Passons côté bleu. Faire un click sur Lypne et dans « Entrepôt à l'aéroport » sélectionner bleu dans « coalition ». Le nom Lypne passe du blanc au bleu.
- f) Idem avec Hawkinge. Attention, dans la colonne FREQ TOUR, mémoriser ou noter la première de la colonne (pour Hawkinge 38.700 – très important pour la suite)
- g) Note : je ne connais pas encore la gestion de « infos complètes » et celle de « Fournisseurs ».
- h) Nous avons donc une carte avec une zone rouge dans le Nord-Ouest de la France et une zone bleue le Sud-Est de l'Angleterre ; deux bases rouges : Dunkerque et Saint Omer Longuenesse, deux bases bleues : Lypne et Hawkinge.
- 5) **Dans le menu à gauche de l'écran, cliquer sur l'icône « météo » (petit nuage avec une horloge derrière). Un onglet latéral droit s'ouvre.**
  - a) Sous « départ » sélectionner la date de début de la mission (par exemple 21 juin 1944) [pour des raisons que je ne connais pas, même si au début dans « créer nouvelle mission » on a sélectionné WWII, l'année affichée dans « départ » est 2016. Je dois corriger manuellement en 1944).
  - b) Dessous garder ou modifier l'heure de départ de la mission. (Dans notre exemple 08 :00)
  - c) Dessous se déroule le menu météo. Perso je reste en « statique »
  - d) Dans « nuages & atmosphères » je modifie la « base » que je place entre 2800/3200 mètres ; « l'épaisseur » que je place sur 700 et la « densité » que je place sur 7. Avec ces réglages, j'obtiens un ciel nuageux qui convient. Je ne touche rien d'autre au menu météo.

#### **CONFIGURATION AVIONS COTE BLEU.**

- 6) **Dans le menu à gauche de l'écran, cliquer sur l'icône « avion » (un jet). Un onglet latéral droit s'ouvre « Groupe d'avions 1944 »**
  - a) Avec la souris, se positionner sur un des terrains de la mission. Commençons du côté bleu, sur la base de Hawkinge. Cliquer, une icône jaune marquée d'un F apparaît sur Hawkinge. Agrandir la carte avec la molette de la souris. Configurons maintenant l'onglet « Groupe d'avions – 1944 ».
  - b) Sous « Nom » donner un nom à la formation. Dans notre exemple : Flight joueur.
  - c) Sous « pays », choisir Royaume Uni.
  - d) Sous « tâche », choisir Patrouille aérienne de combat (CAP).
  - e) Sous « Unité » choisir 4 DE 4 (c'est le maximum possible). Puis sélectionner : 1 DE 4. Vous verrez que sur la carte, à côté de l'icône jaune marquée F, se sont ajoutées 3 icônes blanches, soit 4 avions en tout.
  - f) Sous « Type » choisir Spitfire LF MK IX.
  - g) Sous « niveau » choisir joueur (surligné en jaune). Vous aurez donc 1 DE 4 comme joueur, ce qui signifie que vous serez le leader du groupe.
  - h) Sous « pilote » renommer chaque pilote (pas obligatoire) mais faisons-le pour notre exemple. Donc pour 1 : Flight j-1 ; dans unité sélectionner 2, sous pilote renommer : Flight j-2 ; idem pour les pilotes 3 et 4.
  - i) Sous « radio » modifier la fréquence (réglée par défaut à 124) selon celle que nous avons notée au point 4/f soit 38.70 pour Hawkinge (le jeu ne garde pas la troisième décimale 38.70 suffit). C'est important si vous voulez demander plus tard à la tour de contrôle des autorisations comme allumage moteur/roulage/décollage et en vol si vous êtes perdu dans la nav ou si vous voulez le cap RTB. J'y reviendrai. Vérifier que cette modification de la fréquence concerne bien le Flight j-1 soit, sous « niveau », le niveau joueur (en jaune), votre avion dans la mission, comme leader.

- 7) **Placement du premier waypoint, le wp 0 (traduit littéralement : point de route) abrégé wp, le wp de départ.**
- a) Sous « Groupe d'avions – 1944 » apparaissent des icônes ; la première à gauche (un petit triangle avec des ronds aux extrémités) concerne les wp.
  - b) Sous « Type », le menu déroulant propose plusieurs, wp de départ possible. Dans notre exemple nous allons choisir « démarrage à froid au parking » (cela suppose que vous connaissez les manip du démarrage à froid du spit) mais vous pouvez choisir « départ de la piste (aligné) », dans ce cas votre avion sera déjà sur la piste, moteur tournant ; donc, pour notre exemple : démarrage à froid au parking. Notez qu'en sélectionnant le démarrage à froid, les quatre icônes d'avion se sont automatiquement disposées différemment sur le terrain de Hawkinge. En agrandissant la carte avec la molette de la souris, vous constaterez que chacune des icônes s'est placée automatiquement sur une place de parc de Hawkinge (l'icône jaune représente votre avion, les trois blanches vos ailiers) C'est notre premier wp, sous « départ », il commence à 08 :0 :0/0, c'est le wp 0.
- 8) **Placement du deuxième wp, le wp 1, premier wp de vol.**
- a) Toujours dans la rubrique de l'icône triangulaire avec les ronds, cliquer sur « AJOUT » (surligné en bleu), puis positionner la souris sur la carte et cliquer ; une ligne droite apparaît terminée par un rond jaune marqué du chiffre 1. Recliquer sur « AJOUT », le surlignement devient blanc et c'est le mot EDITER, qui passe en surlignement bleu. Si vous ne faites pas la manip de mettre AJOUT en blanc, l'éditeur va automatiquement placer un 2<sup>ème</sup> wp sur la carte, pour notre exemple contentons-nous d'un seul wp no 1. Positionner la souris sur le rond jaune et tirer la ligne sur un cap de 100 degrés depuis Hawkinge en direction de Dunkerque, jusqu'à environ la moitié de la distance entre les rives de l'Angleterre et celles de la France, au milieu du Channel. Vous lirez que dans notre exemple ce wp 1 se nomme « point tournant » et se place à une altitude de 2000 m, que l'ETA à ce wp (en anglais : expected to arrive, traduit littéralement par : estimation d'heure d'arrivée) est à 08 :4 :14/0. Augmentons un peu l'altitude à disons à 2800m et diminuons un peu la vitesse (par défaut 500 kmh) à 380 kmh, ce qui me semble plus plausible pour le spit. Cela modifie l'ETA à 08 :5 :34/0.
  - b) Cliquer sur l'onglet en-dessous : AVANCE. Une fenêtre s'ouvre avec une indication à l'intérieur : *1.patrouille aérienne de combat (CAP) a ref.* Cela signifie qu'à ce wp 1 le joueur et ses wingmen vont effectuer une patrouille de combat.
  - c) Dessous cette fenêtre apparaissent des onglets : AJOUT/INS/EDITER/SUPPR/HAUT/BAS/CLONE. Cliquer sur AJOUT.
  - d) Une fenêtre s'ouvre. Sous « Type » garder « effectuer la tâche ».
  - e) Sous « Action », sélectionner « Orbiter ».
  - f) Cliquer sur « Condition d'arrêt ». Une fenêtre s'ouvre.
  - g) Sous « durée » cocher « durée » et mettez 25 minutes. (Par défaut c'est 15 minutes).
  - h) Pour résumer, à ce wp 1 appelé point tournant situé à 2800 m d'altitude, votre formation est censée arrivée à une vitesse de 380 kmh à 08 :5 :34/0 avec la mission de patrouille aérienne de combat où elle orbitera pendant 25 minutes.
- 9) **Choix des armes, du carburant et de la livrée.**
- a) A droite de l'icône triangle avec ronds pour les wp, se trouve une icône en forme de carré avec des excroissances aux quatre angles et un point au milieu, c'est l'onglet pour choisir l'armement, le carburant, la livrée.
  - b) Sous carburant interne, en bougeant le curseur, on peut décider de la quantité de carburant dans les réservoirs ; pour notre exemple plaçons le à 80%. Ne touchons à rien d'autre, on voit que sous « canon » l'emport par défaut est à 100%. Notre mission est une

mission d'interception, donc pas besoin de bombes ; au cas où vous programmiez une mission d'attaque au sol en spit, vous devrez configurer votre emport de bombes dans la partie du milieu sous « emport de mission » en faisant un click droit sur les chiffres 3/2/1 pour charger soit deux bombes de 250 livres 2/1 (ailes) ou une bombe de 500 livres sur 3 (dessous l'avion). Attention, vous devez configurer le carburant et les munitions pour chaque avion de la formation. Pour notre formation « Flight joueur », cela fait quatre avions. Plus haut dans « Groupe d'avions 1944 » sous « UNITE », sélectionner les avions les uns après les autres pour charger leur armement.

c) Sous LIVREE, choisir la livrée que l'on veut pour chaque avion.

**10) Placement du troisième wp, le wp 2, celui du RTB et de l'atterrissage.**

- a) Revenons au-dessus de la fenêtre « AVANCE », dans la rubrique du placement des wp. Cliquer sur « AJOUT » (qui repasse en surlignement bleu) puis sur la carte. Une deuxième ligne blanche apparaît, qui part du wp1 et qui se termine par un rond jaune marqué 2. Recliquer sur AJOUT pour le faire repasser en surlignement blanc. Tirer le wp2 jusqu'au centre du terrain d'aviation de Hawkinge.
- b) Sous « Type » sélectionner « AtterrissageReFuAr » ce qui signifie qu'une fois atterri, vous pourrez refaire le plein en carburant et munition, même réparer votre avion s'il est endommagé. Un fois atterri, avec la commande F10, vous pourrez demander aux mécanos d'effectuer ces tâches. Cela permet d'envisager chaque mission de DCS world éditeur comme une petite campagne, car vous pouvez redécoller et repartir au combat. Il faut par contre configurer les vols IA avec des ETA échelonnés pour avoir de l'action tout le temps.

**11) Configuration d'une deuxième formation IA bleue, décollage depuis Lympe.**

- a) Revenir avec la souris dans le menu déroulant à gauche de l'écran et cliquer sur « Avions ».
- b) Cliquer sur le terrain de Lympe, une icône jaune « F » apparaît, ainsi qu'une fenêtre à droite, la même qu'au point 6 : « Groupe d'avions – 1944 ».
- c) Sous « Nom » nommer cette formation IA, pour notre exemple : Flight IA.
- d) Sous « Pays », choisir Royaume-Uni.
- e) Sous « tâche », choisir Patrouille aérienne de combat (CAP)
- f) Sous « Unité », choisir le nombre d'avions IA, pour notre exemple : 4 (le maximum).
- g) Sous « type », choisir le type d'avions que vous voulez attribuer à cette formation IA, pour notre exemple des spitfires.
- h) Sous « Niveau », choisir la compétence de chaque avion. Pour notre exemple, je choisis un : vétéran, deux et trois : opérationnels, quatre : débutant. Attention avec le choix des niveaux, mettre trop de compétence aux bleus ou aux rouges aboutit à la destruction rapide de l'un ou l'autre camp...Veiller à équilibrer les forces.
- i) Sous « Pilote », nommer les pilotes : Flight-IA 1/2/3/4.
- j) Sous « Frequence », laisser celle par défaut 124, cette formation n'étant formée que de IA.

**12) Choix des armes, du carburant et de la livrée. Même procédure qu'au point 9 du Flight-joueur.**

**13) Configuration du wp 0 pour Flight IA.**

- a) Sous l'onglet icône wp, sous « Type », sélectionner « démarrage à froid au parking »
- b) Sous « DEPART », sélectionner 8 :30 :0/0, soit trente minutes plus tard que le départ de la formation dont vous êtes le leader. Ceci vous laisse environ trente minutes pour accomplir votre mission, exécuter un RTB, éventuellement réparer, refaire le plein en carburant et munition et redécoller pour rejoindre dans sa mission le Flight IA. Une seule

mission DCS peut ainsi vous proposer environ une heure de jeu, si vous parvenez à rester vivant, of course.

**14) Configuration du wp 1 (point tournant) pour Flight IA.**

- a) Sous l'onglet icône wp, cliquer sur « AJOUT » (bleu), une ligne blanche apparaît sur la carte avec un rond jaune marqué 1 ; recliquer sur « AJOUT » (blanc).
- b) Tirer le point jaune marqué 1 à la même hauteur que le wp 1 de votre formation.
- c) Introduire les mêmes réglages altitude et vitesse que le wp 1 de votre formation, soit pour notre exemple : 2800m d'altitude et 380 kmh de vitesse.
- d) Cliquer sur l'onglet « AVANCE » sous l'onglet des wp.
- e) Cliquer sur « AJOUT »
- f) Sous « Type » sélectionner « effectuer la tâche ».
- g) Sous « Action » sélectionner « Orbiter ».
- h) Sous « Condition d'arrêt », cocher « Durée » et la fixer à 25 minutes

**15) Configuration du wp 2 (atterrissage) pour Flight IA.**

- a) Sous l'onglet wp, cliquer sur « AJOUT » (bleu). Un trait blanc apparaît sur la carte, il part du wp 1 de Flight IA et se termine par un rond jaune marqué 2. Recliquer sur « AJOUT » (blanc).
- b) Cliquer sur le rond jaune marqué 2 et tirer le rond jusque sur le terrain de Lypne.
- c) Sous l'onglet wp, sous « Type », sélectionner « atterrissage », mais on pourrait aussi sélectionner « AtterrissageReFuAr) et configurer un redécollage des IA ; je ne connais pas encore cette démarche dans l'éditeur de mission.

**Nous venons de configurer le vol des deux formations bleues en spit, une pour le joueur qui part de Hawkinge et l'autre faite de IA qui décolle de Lypne trente minutes plus tard. Les deux convergent vers le même wp 1 altitude 2800m.**

**CONFIGURATION D'UNE ZONE DE DECLENCHEURS.**

**16) Choix de la zone.**

- a) Revenir au menu à gauche de la carte.
- b) Aller sur « Zones de déclenchement » (petit rond avec une croix au milieu)
- c) Cliquer sur la carte, à la hauteur des deux wp1 de Flight joueur et Flight IA. Une croix blanche apparaît sur la carte avec un cercle ; cette zone se nomme par défaut « nouvelle zone de déclenchement-1 »
- d) Une fenêtre s'est ouvert « zone de déclenchement ». Sous « Nom », donnons-lui un nom, pour notre exemple : Zone Gaev.
- e) Sous « Rayon » mettons 10000.
- f) Sous « couleur » mettons bleu foncé.

C'est dans cette zone que nous venons de configurer que vont se passer les combats aériens. J'y reviens plus tard.

**CONFIGURATIO AVIONS IA COTE ROUGE.**

Sur les bases rouges de Dunkerque et de Saint Omer Longuenesse, la configuration des vols rouges IA (Bf 109 K) se fait selon la configuration des vols IA bleu de Lypne en suivant les points **11/12/13/14/15** de ce tuto, avec la différence suivante :

Pour le vol qui décolle de Dunkerque, au point 0 du décollage à froid, retarder le décollage de 4 ou 5 minutes. Ils arriveront à la zone de déclenchement Gaev une ou deux minutes avant vous et vos wingmen. Vos ailiers IA vous indiquent par radio quand ils voient les bandits. Pour

le vol qui décolle de Saint Omer Longuenesse, régler le décollage à 08 :20 :00 étant donné la distance plus longue qu'il doit accomplir pour arriver à la zone de déclenchement Gaev que celle que doit accomplir le vol bleu qui part de Lypne.

Veillez, pour les rouges, à configurer les mêmes niveaux de qualité de pilote que les bleus, les mêmes altitudes d'engagement et les mêmes vitesses. Plus tard, on peut bien sûr changer toutes ces valeurs.

#### **CONFIGURATION DES DECLENCHEURS DANS LA ZONE DES DECLENCHEURS.**

**Cette configuration va commander à tous les vols IA de la mission ce qu'il doivent faire dans la zone de déclencheur créée plus haut.**

- 17) Dans le menu à gauche de la carte, cliquer sur « déclencheurs » (dessous l'icône météo). Une fenêtre « déclencheurs » s'ouvre, trois colonnes : Déclencheurs/règles/Actions.
- a) Dans la colonne « déclencheurs », cliquer sur « nouveau »
  - b) Sous « Type », laisser « Une fois »
  - c) Sous « Nom » écrivez : **Fight joueur**.
  - d) Sous « Événement », laisser PAS D'ÉVENEMENT.
  - e) Dans la colonne « règles », cliquer sur « nouveau »
  - f) Sous « Type », sélectionner : Groupe détruit.
  - g) Sous « Groupe », sélectionner : **Flight IA\_109 A**
  - h) Dans la colonne « Actions », cliquer sur « nouveau ».
  - i) Sous « Action », sélectionner : Message à tous.
  - j) Sous « Texte » écrivez par exemple : mission accomplie.
  - k) Sous « Secondes », inscrivez 60

Ce réglage indique donc que la formation « **Flight joueur** » de Hawkinge attaquera dans la zone de déclenchement la formation « **Flight IA\_109 A** » de Dunkerque, jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Une fois cette mission exécutée, une annonce « mission accomplie » s'affichera 60 secondes après que la mission sera terminée.

Ensuite, suivez les mêmes points de « a à k » en inversant, c'est-à-dire au point « c »: mettre « **Flight IA\_109 A** » et au « g » mettre : « **Flight joueur** ». Au point « J » mettre peut-être un message en allemand : Mission erfüllt. Ce réglage indique donc que la formation « **Flight IA-109 A** » de Dunkerque attaquera dans la zone de déclenchement la formation « **Flight joueur** » de Hawkinge jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Une fois cette mission exécutée, une annonce « mission erfüllt » s'affichera 60 secondes après que la mission sera terminée.

Procédez de la même façon pour les deux autres vols : « **Flight\_IA** » de Lypne et « **Flight IA\_109 B** » de Saint Omer Longuenesse, en inversant ensuite.

#### **CONFIGURATION DU BRIEFING.**

- 18) Dans le menu à gauche de la carte, cliquer sur « Briefing mission ». Une mission « Briefing » s'ouvre.
- a) Sous « Titre » nommer la mission. Dans notre exemple : « Dogfight Gaev »
  - b) Sous description, décrivez un briefing de la mission créée.

#### **ENREGISTREMENT DE LA MISSION.**

Dans le menu en haut/fichier/Enreg. sous, enregistrez la mission; dans notre exemple : Dogfight Gaev.miz

JOUER LA MISSION SOIT DEPUIS L'EDITEUR : MENU/VOL/VOLER MISSION, SOIT DEPUIS LA PAGE D'ACCUEIL DCS WORLD/MISSION/CHOISIR « Dogfight Gaev.miz »

Bon vol.

Gaev avril 2021