



AIR SOL 1

TIR CCIP v1.0

Sunstrikes

Table des matières

Les Bases de tir pour ce mode :	3
Sélection du mode CCIP.....	3
Trajectoire avion.....	4
Les fonctions avancées :	7
Fonction (1), CNTL :.....	7
Le Mode C1.....	8
Le mode C2 :.....	8
Fonction (2), Type d'armement :.....	9
Fonction (3), Mode de Tir :.....	9
Fonction (4), Type de salves :.....	9
Fonction (5), Distances des bombes :.....	9
Fonction (6), Nombres de bombes :.....	10
Fonction (7), Sélection des détonateurs :.....	10

LES BASES DE TIR POUR CE MODE :

Aujourd'hui nous allons aborder l'attaque de celles-ci avec différents types de bombes conventionnelles.

SÉLECTION DU MODE CCIP

Voici comment on passe en mode CCIP :

Tout d'abord on passe en **Master Mode A-G** (Air-sol) :



- Ensuite on passe actif le **menu de sélection de programme** en appuyant sur ce bouton mis par défaut en CCRP :



Puis on sélectionne le **Mode CCIP** dans la liste ci-dessous :



Vous voilà en mode de tir CCIP.

TRAJECTOIRE AVION

Maintenant que vous avez repéré votre cible, on va l'attaquer. Pour les bombes conventionnelles, il vaut mieux rester à une altitude minimale de 500 pieds, mais vous pouvez descendre plus bas si vous allez vite ou que vous virez après avoir largué la bombe.

Mais pour les bombes a fragmentation, il vaut mieux rester au dessus de 800 pieds au grand minimum, sans quoi vous risquez d'être endommagé par le souffle de l'explosion.

Bon maintenant il faut se diriger vers sa cible.

Nous allons attaquer **ce bâtiment là**



Pour cela dirigez vous vers votre cible et quand vous arriver dans cette situation : **quand le petit rond (point d'impact de la bombe) sera sur votre cible :**



Alors là vous pouvez appuyer sur le bouton de tir pour larguer la bombe

Il ne faut pas oublier que quand vous passez dans le mode CCIP, votre radar sera inutilisable et un écran de ce type s'affichera :

Le radar hors d'utilisation se reconnaît facilement grâce à la fonction AGR et à la croix qui remplace le curseur



Le HUD se présentera lui comme cela :



Le petit trait sur la ligne de tir indique un retard du tir par l'ordinateur.

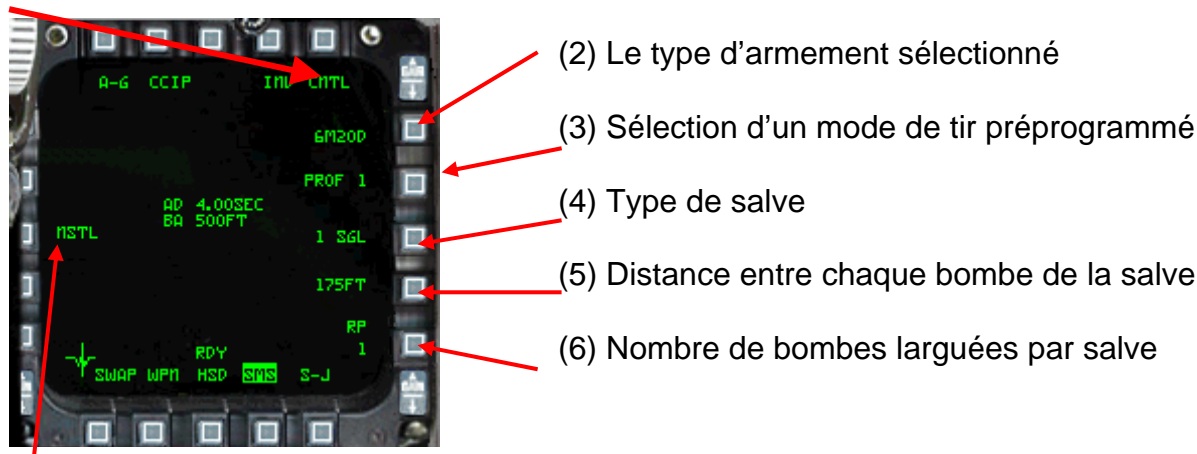
Si vous appuyez sur la détente, théoriquement, la bombe tombera dans une zone qui se trouve plus bas que le HUD à cause de votre altitude trop élevée ou de votre manque de vitesse, mais le calculateur de tir retarde votre tir de manière à ce que vous puissiez atteindre votre cible. Il faut alors garder le bouton de tir enfoncé jusqu'à ce que l'indicateur de retard rejoigne votre vecteur vitesse, la bombe partira alors sur votre cible. Attention, il faut conserver votre cap et une inclinaison nulle en attendant le tir effectif.

LES FONCTIONS AVANCÉES :

Le largage normal en CCIP est très simple, mais vous pouvez compliquer un peu en modifiant des paramètres que nous allons décrire ci-dessous.

Tout d'abord voila comment se présente une page CCIP :

(1) Système de réglage des délais d'armement et des altitudes d'explosion (CBU uniquement)



(7) Sélection des détonateurs

Examinons ces fonctions de plus près maintenant :

FONCTION (1), CNTL :

Ce mode MFD permet de sélectionner le délais d'armement de la bombe et surtout l'altitude d'explosion des CBU (cluster bomb : bombe contenant des sous munitions de divers types).

Mode C1 pour bombes standard (GP, GBU, ..)

Mode C2 uniquement pour les CBU



LE MODE C1

Le mode C1 est utilisé pour larguer toutes les munitions standard comme les MK-82 (GP : General Purpose) et les bombes guidées laser GBU.

Bouton de confirmation de réglages **Bouton de retour à la page SMS** **Bouton de remise à zéro**

Boutons de réglages des données



Pour régler une valeur, il suffit d'abord de la sélectionner (que les deux étoiles soit à son niveau). Pour cela, il suffit d'appuyer sur entrée jusqu'à qu'elles le soient. Ensuite entrez la valeur avec les boutons de réglages à droite et à gauche du MFD et appuyez de nouveau sur entrée.

La première valeur affecte le détonateur AD1 qu'on utilisera avec la touche de sélection de détonateur en position NOSE.

La seconde quant à elle affecte le détonateur AD2 qu'on utilisera avec le sélecteur de détonateur sur TAIL.

Régler le délai d'armement permet de modifier l'altitude maximale de largage de la bombe ; pour des largages à basse altitude, il vaut mieux utiliser une valeur très basse (si on ne l'a pas changé, c'est le détonateur TAIL) sinon mieux vaut prendre le détonateur NOSE ou avec une grande valeur (pas trop grande non plus) pour larguer la bombe.

LE MODE C2 :

Le mode C2 n'est utilisé que pour utiliser des munitions de type CBU. Il permet de régler en plus l'altitude d'explosion de la capsule, donc l'altitude ou les sous munitions seront libérées. Donc plus l'altitude sera élevée, plus la zone visée sera plus grande mais moins vous aurez de chance de toucher une cible spécifique. Il vaut mieux la régler en 300 et 1200 pieds pour un bon résultat.

La page est pratiquement égale à celle du mode C1 à part les valeurs qu'on peut y entrer.

Altitude d'éjection
des sous munitions



On retrouve l'AD (le délai d'armement) et une nouvelle valeur peut y être réglée, il s'agit donc bien sur de l'altitude d'éjection des sous munitions (Burst Altitude : BA)

FONCTION (2), TYPE D'ARMEMENT :

Il s'agit simplement du type d'armement utilisé, appuyez dessus pour le changer.

FONCTION (3), MODE DE TIR :

Il permet de revenir au mode par défaut et aussi d'aller dans un mode préprogrammé mais pour savoir à quoi sert ce mode je vous laisse lire la suite du tutorial et aller voir dans Falcon (il s'agira donc du mode PROF 2) (réponse à la fin du manuel)

FONCTION (4), TYPE DE SALVES :

Il permet de régler vos salves pour qu'elles soient larguées en paires de 2 ou bombe par bombe.

FONCTION (5), DISTANCES DES BOMBES :

Cette fonction vous permet de régler à quelle distance seront espacés les bombes d'une salve. Elle se règle par cette page (en appuyant sur le bouton du MFD) qui est similaire d'utilisation aux pages de réglage du menu CNTL.

Sélection de la
distance entre
chaque bombe



FONCTION (6), NOMBRES DE BOMBES :

Il permet de définir le nombre de bombes/paires que l'on va larguer pendant une salve.
Il s'utilise comme le menu ci-dessus.



FONCTION (7), SÉLECTION DES DÉTONATEURS :

Cette fonction permet de choisir quel détonateur vous allez utiliser :

- NOSE : Utilise le détonateur AD1
- TAIL : Utilise le détonateur AD2
- NSTL : Utilise les deux détonateurs

Pour plus d'info sur le détonateur, retournez à la page 5 rubriques « Le Mode C1 ».

Voilà maintenant si vous avez compris tout ce cours vous êtes prêt à aller risque votre peau (ou disons plutôt 5 min le temps de recharger la mission).

Ces modes vous permettent de vous faciliter la tâche au combat laissant l'ordinateur de vol du F-16 faire un peu plus.

Utilisez les dans des situations où ils vous donnent vraiment l'avantage, par exemple utilisez les systèmes de salves et de distance entre chaque bombe pour attaquer une piste ou une colonne de tank, pas pour un bâtiment.

P.S. : La réponse à la question de la fonction (3) mode de tir est :

Type de Slave : Paire

Distances : 25 pieds

Nombre de bombe par salve : 4

Facile nan !!!!!

(Pour info, ce mode est surtout utilisé pour bombarder une concentration de troupe, essayez avec n'importe quelle munition et vous allez voir pourquoi il y a été programmé ainsi)