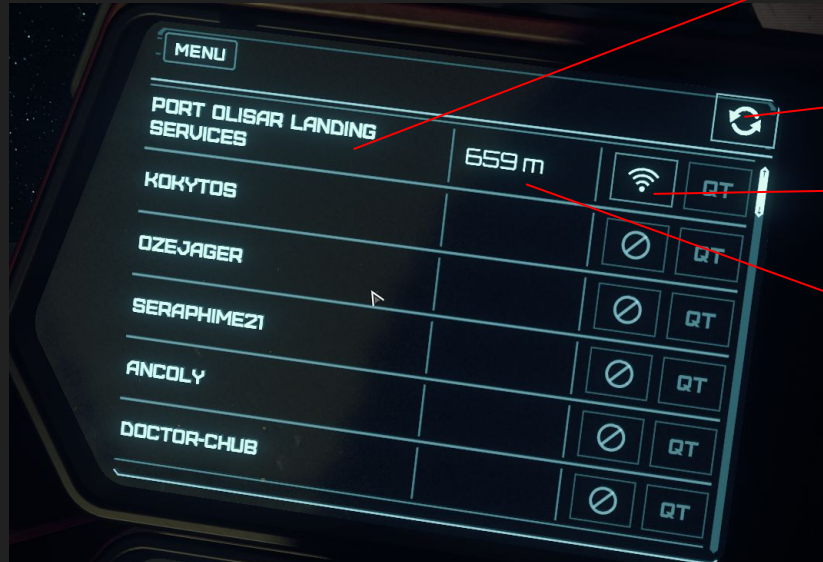


# Formation Phoenix

- les affichages des vaisseaux (d.2 à d.14)
- HUD vaisseaux (d.15)
- mode de tir (d.16)
- NavMap (d.17)
- Différent témoin (d.18)
- mode Scanner (d.19)
- les touche a savoir (d.8 ; d.11 ; d.13 et d.26)
- Couloir de Vol (d.20)
- mode découplé (d.21 à d.23)
- La manoeuvre COBRA (d.24)
- Différence de vol (d.25)
- Comm spécialisé chasseur (d.27;d.28)



# Communication :



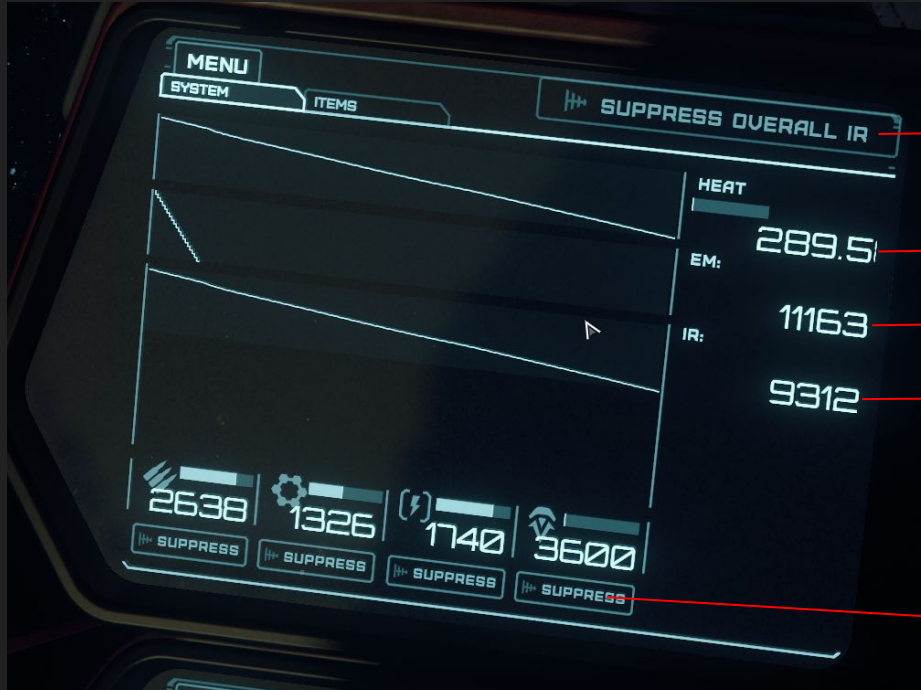
Liste des amis/station/ville

Actualisation

Appel la personne

La distance

# HEAT (chaleur)



Réduit l'émission infrarouge de tous les composants

chaleur

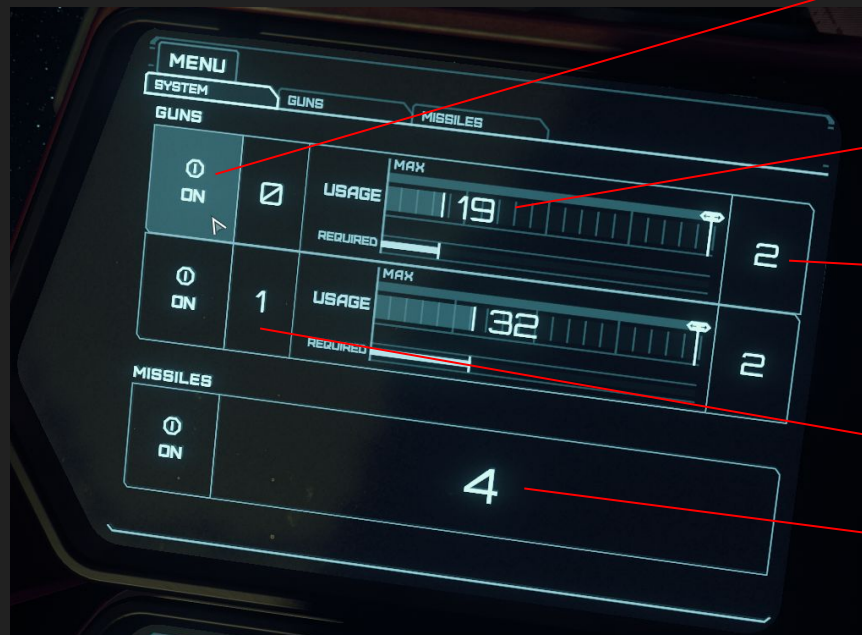
signature Électromagnétique

signature infrarouge

Réduit l'émission infrarouge d'un groupe de composants

# Weapon (SYSTEM)

P : on/off toute les weapon



On/off

la puissance utilisé

quantité d'arme

groupe de tire

quantité de missile

# Weapon (GUNS)

The screenshot shows a 'MENU' screen with tabs for 'SYSTEM', 'GUNS', and 'MISSILES'. The 'GUNS' tab is active, displaying a table of weapons. Red arrows point from the following text labels to specific elements in the table:

- 'groupe de tir : 1 clique droit 0 Clique gauche' points to the 'GROUP' column.
- 'nom de l'arme' points to the 'NAME' column.
- 'type d'arme (non fonctionnel)' points to the 'TYPE' column.
- 'énergie utilisé' points to the 'AMMO' column.
- 'munition' points to the '45' value in the 'AMMO' column for the 'SCORPION GT-215'.
- 'Vie de l'arme' points to the '100' value in the '100' column for the 'SCORPION GT-215'.
- 'température' points to the '300' value in the '300' column for the 'SCORPION GT-215'.

STATUS	GROUP	NAME	TYPE	AMMO	100	100	300
ON	1	CF-227 BADGER LASER REPEATER	[Laser Icon]	99	100	0	300
ON	0	SCORPION GT-215	[Missile Icon]	800	45	100	300
ON	1	CF-227 BADGER LASER REPEATER	[Laser Icon]	99	100	0	300
ON	0	SCORPION GT-215	[Missile Icon]	800	45	100	300

groupe de tir : 1 clique droit  
0 Clique gauche

nom de l'arme type d'arme  
(non fonctionnel)

énergie utilisé

munition

Vie de l'arme

température

# Missile

PRIORITY	NAME	SIZE	TYPE	PAYLOAD TYPE	AMMO
▲	THUNDERBOLT III	3	IR	STRIKE	2
▲	ARRESTER III	3	CS	STRIKE	2

nom du missile

taille des missiles

munition

type d'explosion(non implémenté)

type du missile :

- IR (infrarouge)
- EM (électromagnétique)
- CS (cross section)



# Touche à savoir par rapport au shield :

5 : reset la distribution des shield

o : éteindre le shield

8 : shield en avant

4 : shield à gauche

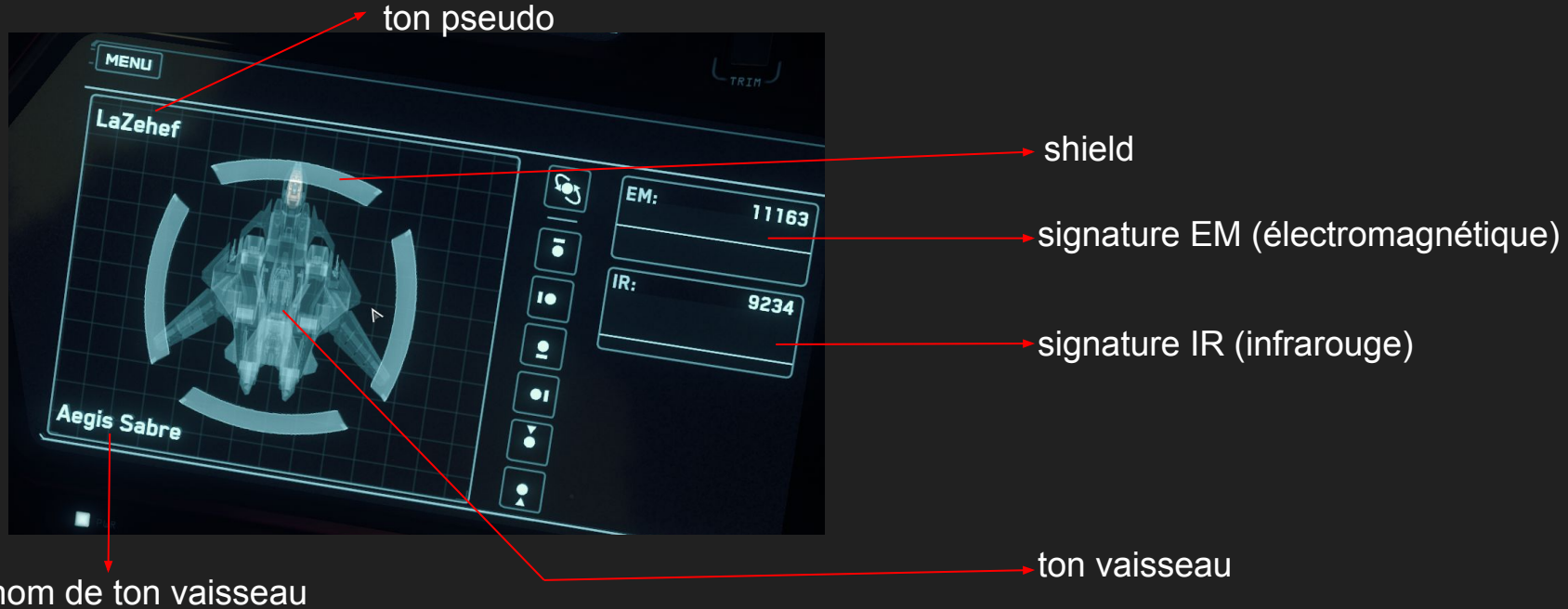
2 : shield derrière

6 : shield à droite

(Clavier numérique)



# Self status(résumé de l'état de ton vaisseau)



# Target (Cible)



# Touche à savoir sur le target (clavier QWERTY).

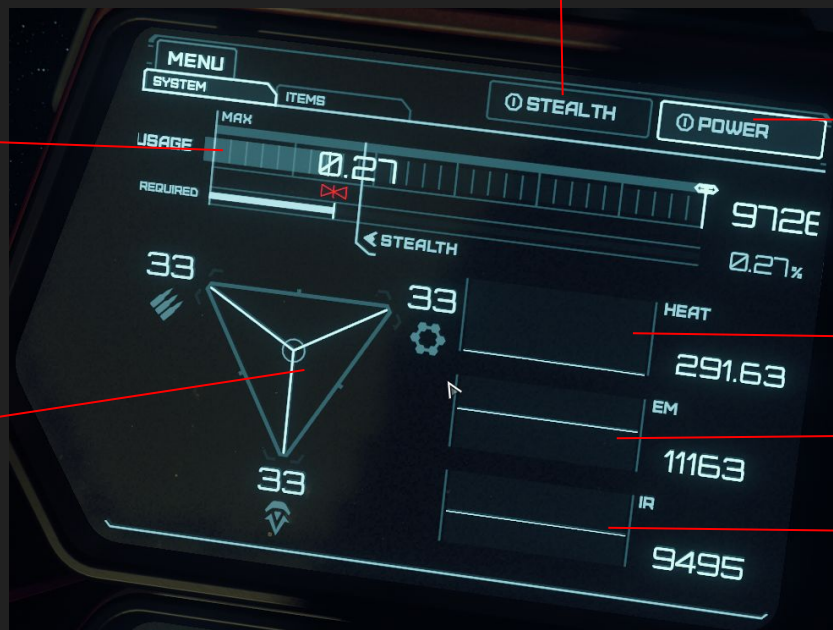
- 5: Target hostile (radar rouge)
- 6 : Target friendly (radar bleu)
- 7 : Cycle toute les radar
- 4 : target la cible qui vous target
- alt+T : Untarget la cible
- T : Target la cible devant vous
- 8 : Target les moteurs

Maintenant on peut set des cibles pour faciliter les targeting en faisant :

- Alt+1 : set cible 1
  - Alt+2 : set cible 2
  - Alt+3 : set cible 3
- En sachant que vous devez les ciblé avec le bouton “t” au préalable
- Ceci nous sera utile pour avoir des cibles prioritaires après l'ordre du chef escadrille.

# Power (puissance)

bouge le curseur se situant sur la barre de puissance pour n'utiliser que le minimum syndical d'énergie requis par votre vaisseau, a n'utiliser que sur ordre du chef d'escadrille.



puissance

distribution de la puissance

éteint le vaisseau.

température

signature EM  
(électromagnétique)

signature IR  
(infrarouge)

# Touche à savoir par rapport au POWER

U : On/off power

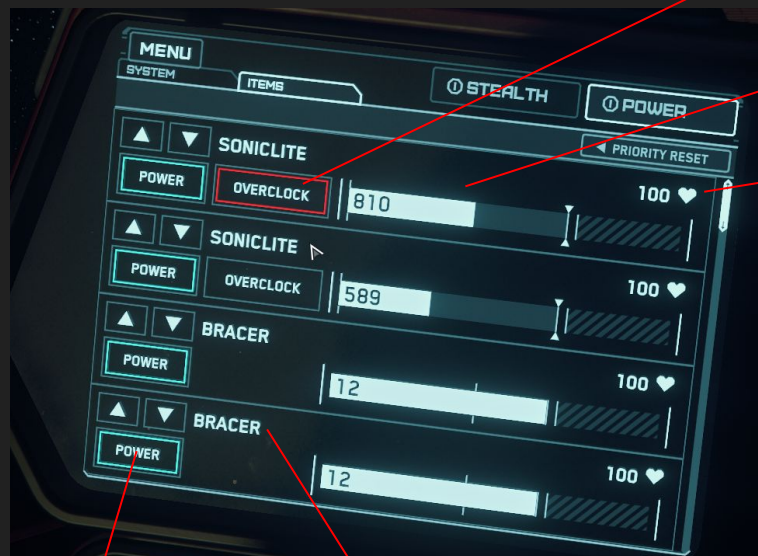
F5 : favoriser les thruster

F7 : favoriser les shield

F6 : favoriser les weapon

F8 : reset de la favorisation

# Power items



on/off

nom du  
composant

la puissance

vie du  
composant

overclock :  
composant plus  
performant mais se  
dégrade plus  
rapidement.

## HUD :

vitesse du  
vaisseau

limiteur de  
vitesse

## Puissance des thrusters

de haut en bas:  
landing gear  
mode couplé  
ESP(ralentis ta  
visée quand tu  
es proche de la  
cible)

représentateur  
de  $G$  subis

quantité de con...  
mesure



% de quantum  
fuel

% d'Hydrogène  
Fuel(thruster)

different modes  
de tirs

prochain missile a partir + nombre



# mode de tir : changement avec " G " du clavier



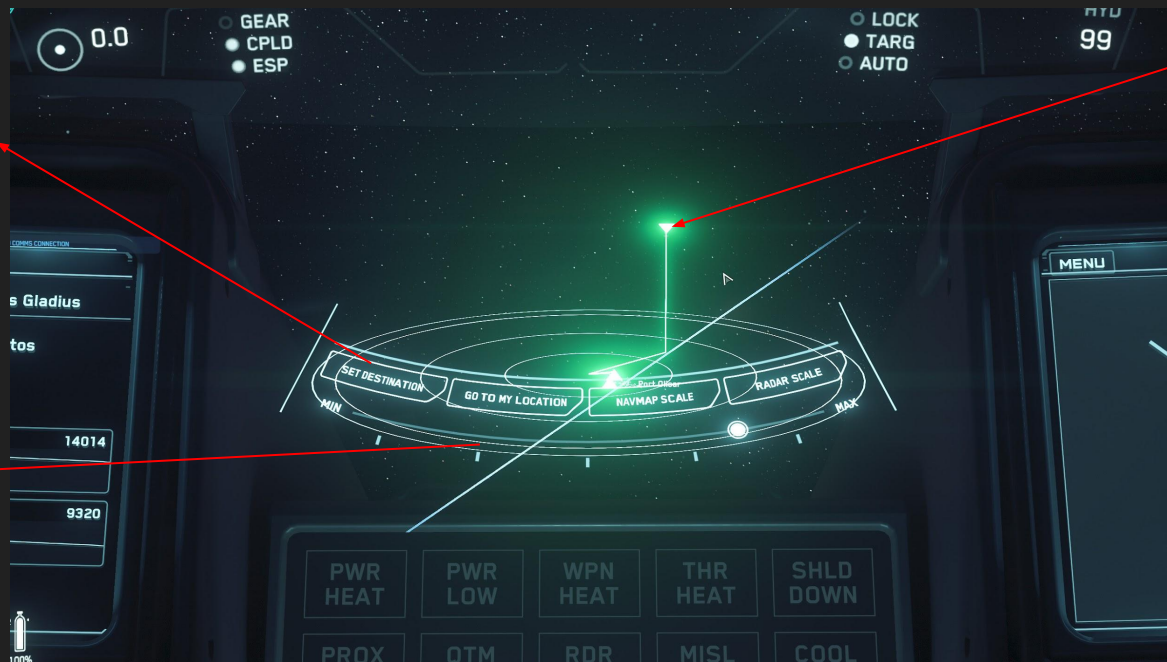


# Navmap mode interaction pour voir les infos de gauche

de gauche à droite:

- calculé la route
- retour sur ma position
- reset le zoom de la navmap
- reset le zoom du radar

régulateur du zoom de la navmap



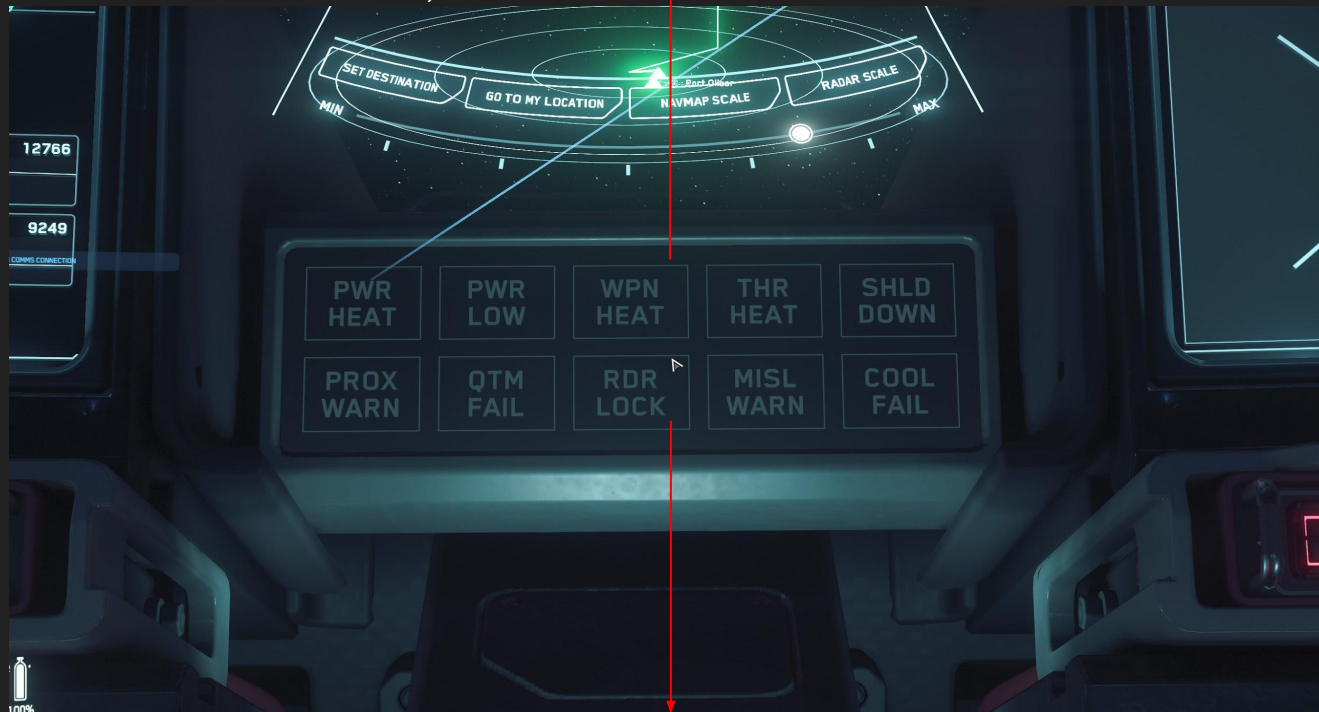
PAX:

- bleu friendly
- rouge : crimestat
- blanc : police/neutre

# Différents témoins:

ligne du haut de gauche à droite:

Surchauffe générateur, énergie insuffisante, Surchauffe des armes,  
Surchauffe des moteurs, boucliers 0%



ligne du bas de gauche à droite:

Objet à proximité, erreur quantum, quelqu'un vous lock au radar,  
un missile est à votre cul, erreur refroidisseur

# le mode SCANNEUR

Clique droit enfoncé puis relâché à 100% cela fait un ping radar.

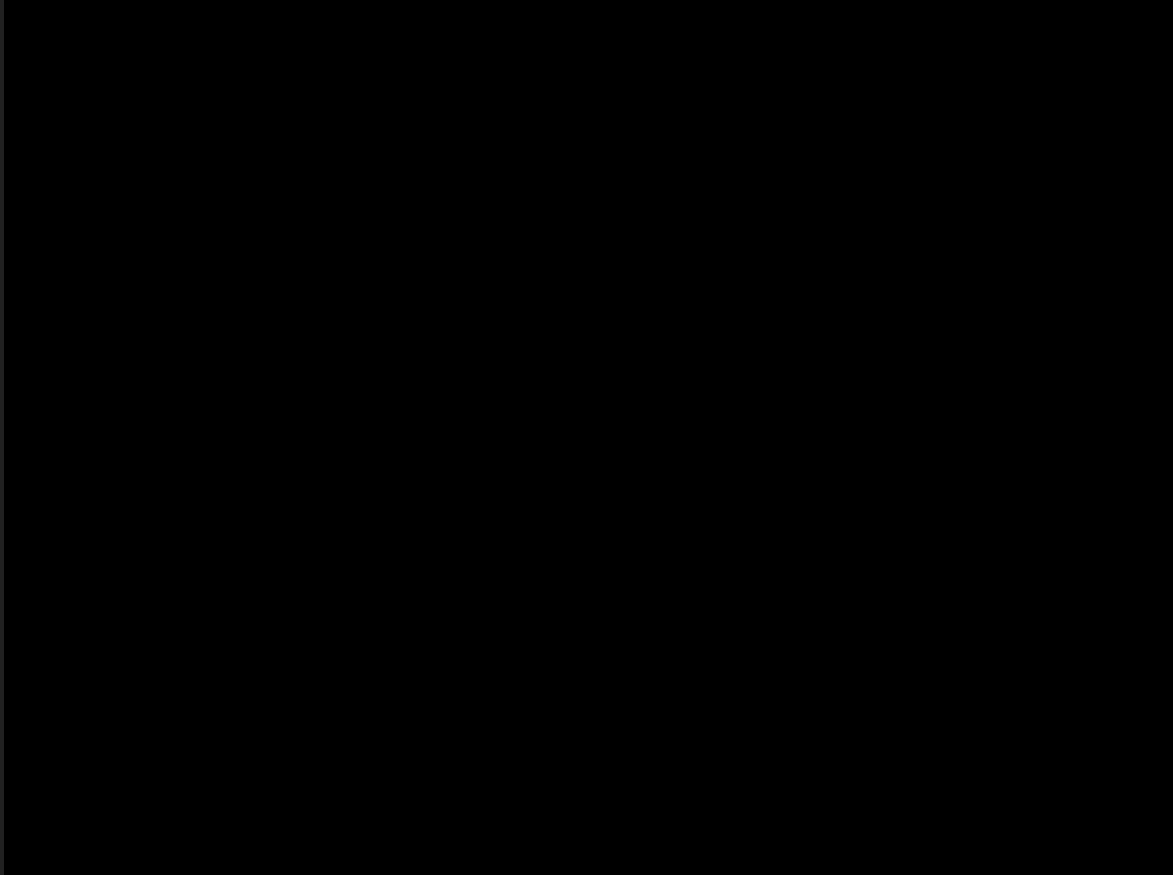
Si un vaisseau/une station est repéré un carré bleu se rajoute sur ton interface vaisseau



Clique gauche donne des infos sur la cible.  
cela donne (à gauche): le nom du vaisseau, la vie, qui le conduit, le propriétaire  
cela donne (à droite): les nom de l'équipage, la marchandise, le niveau de crimestat.



# Mode découplé (touche V):



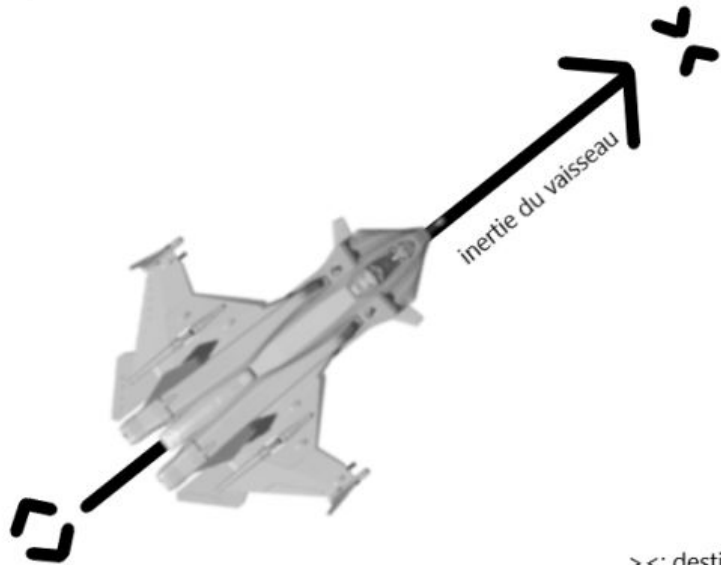
EN ESPACE :

CPLD activer le découplé  
est désactiver

CPLD désactiver le  
découplé est activer

# Mode Découplé (bis) (touche V)

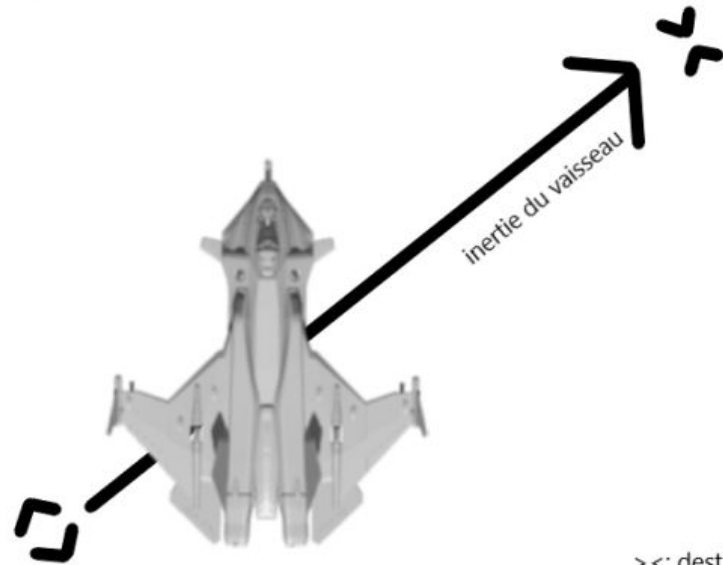
couplé



> <: destination

< >: sens opposé

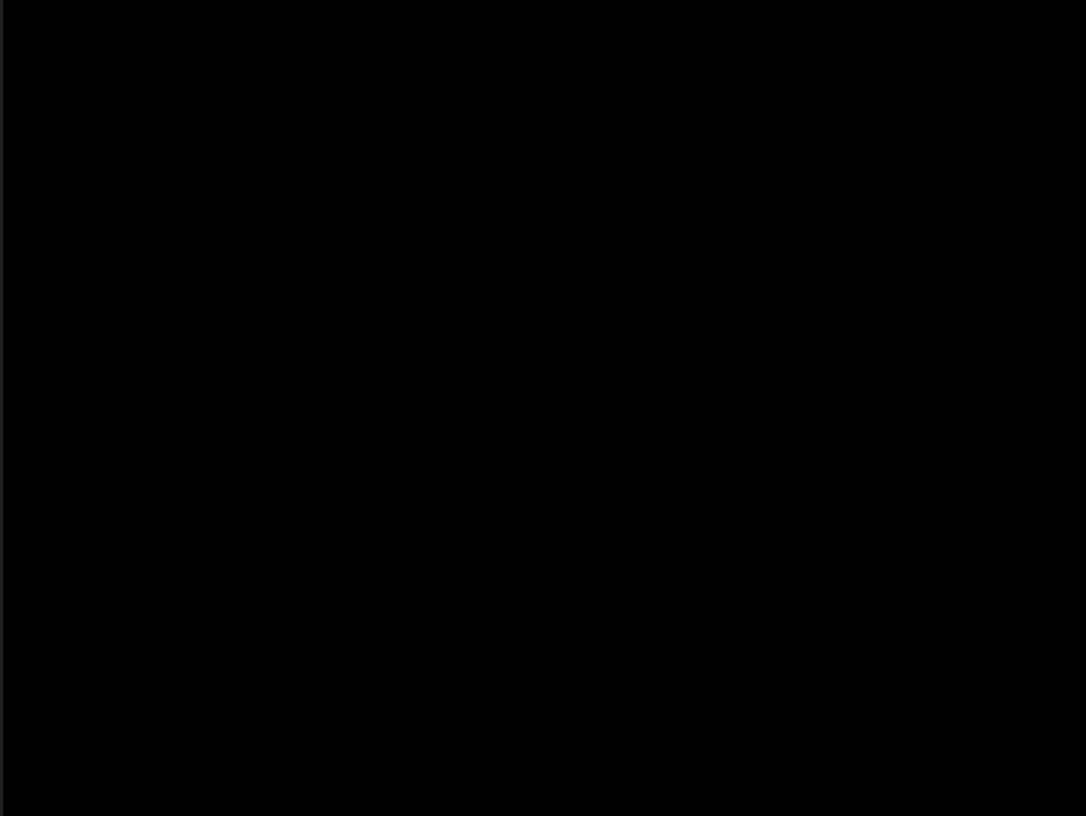
découplé



> <: destination

< >: sens opposé

En atmosphère :



Donnez des à coup vers le  
haut avec la touche  
ESPACE de votre clavier

# La Manoeuvre COBRA (uniquement en atmosphère)





# Différence de vol (entre l'atmosphère et l'espace)





# Touche important à savoir. (AZERTY)

Shift : AFTERBURNER.

J : utiliser Noise.

H : utiliser Decoy.      H(maintien) : change la quantité de lancement de Decoy

W : Vue libre.

V : Mode découplé.

C : Cruise controle (régulateur).

R : (maintenir 3 seconde quand le vaisseau est off) flight ready.

# COMM Radio Spécialisé chasseur :

Chef de groupe = Alpha

Equipier 2 = Bravo

- Touchdown <Destintion> (EX: Port Olisar) => Alpha Touchdown PO = en cours d'atterrissage

ou atterri à PO

- Bingo Fuel = Niveaux de carburant faible

- Bingo Tir = Munitions / Missiles épuisé

- Accroché Radar = Vous êtes accroché radar missile par un chasseur

- Accroché Feu = Suite de l'accroche radar, le Chasseur à tirer un ou plusieurs missile sur vous

- Contre Mesures = Utilisation de contre mesures

- Manœuvres D'esquives = Comme son nom l'indique (Pour esquiver les missiles ou éviter l'accroche radar)

- Conduite à tenir = demandé au chef d'équipe la conduite à tenir face à une situation

- Veuillez coiffer l'appareil ... = Positionnement aux 4H ou 8H d'un appareil ennemi puis établissement de communication en vus d'une dérouté vers point XYZ avec escorte
- Décrochage (EX: Alpha : "Bravo, décrochage") = demande du chef d'équipe pour mise en sécurité ou retour formation

Si vous avez une question au moment de la formation prévu, après que les formateurs vous dise si vous avez des questions.

Si vous avez peur d'oublier votre question merci d'envoyer un MP à ailurusfulgens(Kokytos) ou les autres formateur Phoenix sur le discord.

**DITES LE NUMÉRO DE LA DIAPO PUIS DITES VOTRE QUESTION**

(cela va nous aider à savoir sur quel sujet est votre question)