

HSFX v7.0 Notes de publication

Compilées par 242Sqn_Chap

30 Septembre 2013

SOMMAIRE

1	Introduction	3
2	procedure D'INSTALLATION	3
3	CARACTERISTIQUES	4
3.1	Caractéristiques principales	4
3.2	Modifications apportées aux avions	5
3.2.1	Avions SUPPRIMES	5
3.2.2	Avions AJOUTES.....	6
3.2.3	Mises à jour et améliorations 3D	8
3.3	Révisions et changements sur les cockpits	8
3.3.1	Problèmes connus	10
3.4	Changements de modèles de vol	11
	Liste des MV révisés 7.0	11
	Liste des MV révisés 6.0.15	12
	Liste des MV révisés 6.0.13	12
	Liste des MV révisés 6.0.12	12
3.6	Chars, canons et objets au sol mobiles	13
3.6.1	Objets au sol SUPPRIMES	13
3.6.2	Objets au sol AJOUTES.....	13
3.6.2.1	Chars	13
3.6.2.2	Véhicules à roues	13
3.6.2.3	Artillerie.....	14
3.6.2.4	Tirs de barrage.....	14
3.6.2.5	Accessoires de bases aériennes.....	15
3.6.2.6	Changements apportés à la guerre terrestre	15
3.6.2.7	Bâtiments.....	15
3.7	Navires.....	15
3.7.1	Améliorations apportées aux navires	15

3.7.2	Navires AJOUTES	15
3.7.3	Navires à tourelles multiples HSFx	16
3.8	Contrôle et commandement	16
3.9	Cartes nouvelles ou améliorées.	16
	Algeria-Tunisia-Sicily (Jir).....	17
	Série Ardennes RRR (Cyberolas)	17
	Série Battle of Moscow (Oks).....	17
	Central Mediterranean (mrz)(Gilb57).....	18
	Chichi Jima (BA)	18
	Northern Africa v3 (Jir)	18
	Northern Borneo 43 - 45 (Farang)	18
	Philippines v2 (dlv)	19
	Slovakia 1955 (Indy)	19
	Série Espagne (Jir)	19
	Svalbard (Lynx23).....	20
	Série WestFront (Ash)(Gilb57)	20
4	MISSIONS RAPIDES	20
5	REMERCIEMENTS.....	20

1 INTRODUCTION

Plus d'une année est passée depuis que nous avons publié quoi que ce soit en termes de mises à jour.

De nouveau, l'intention originale de la version 7.0 était juste de mettre la version 6.0 à jour pour la 4.12 mais cela ne semble jamais se terminer ainsi, et il y a un bon nombre de nouveautés et d'améliorations.

Mais il y a plus de « qualitatif » que de « quantitatif » et l'idée première était d'augmenter la qualité de ce dont nous disposons plutôt que d'ajouter de nouveaux contenus. Nous en avons aussi profité pour rationaliser et supprimer les doublons là où c'était possible.

Il y a eu tellement de mises à jour, d'améliorations et de changements qu'il n'était plus faisable de faire de cette version une simple mise à jour ; elle devait être publiée comme une réinstallation complète du produit.

Dans le texte qui suit, les ajouts de HSFx v7 seront imprimés en **vert**, et les suppressions en **rouge**. Le nom des contributeurs sont indiqués en *italique*.

2 PROCEDURE D'INSTALLATION

La procédure d'installation reste la même que pour HSFx V6. Il y a deux méthodes d'installation :

- i. Installer sur une ancienne installation de HSFx après avoir mise à jour IL-2 1946 en 4.12.1
 - a. D'abord, tout désactiver avec jsgme.
 - b. Mettre à jour IL2 en 4.12.1
 - c. Le nouveau logiciel d'installation supprimera vos dossiers Files/Mods et JSGME, donc faites-en d'abord une sauvegarde si vous voulez conserver quelque chose s'y trouvant.
 - d. Assurez-vous que vous avez bien les 3 parties du logiciel d'installation de hsfx 7.0 (10 fichiers) au même endroit dans votre ordinateur.
 - e. Indiquez la position du logiciel d'installation au répertoire racine d'IL2 et lancez-le.
 - f. Ouvrez jsgme.exe et activez HSFx history mod.
 - g. Lancez le jeu
- ii. Installer sur une nouvelle copie vierge d'IL2 1946 mise à jour avec la version 4.12.1.
 - a. Assurez-vous que vous avez bien les 3 parties du logiciel d'installation de hsfx 7.0 (10 fichiers) au même endroit dans votre ordinateur.
 - b. Indiquez la position du logiciel d'installation au répertoire racine d'IL2 et lancez-le.
 - c. Ouvrez jsgme.exe et activez HSFx history mod.
 - d. Lancez le jeu

We include the Direct2Drive patch now by default so it does not matter if you are installing this over a Direct2Drive or Steam version. All the necessary files are included.

Nous incluons maintenant le patch Direct2Drive par défaut donc peu importe si vous faites l'installation sur une version Direct2Drive ou Steam. Tous les fichiers nécessaires sont inclus.

3 CARACTERISTIQUES

Ceci n'est par un "readme" complet en soi, et il ne fait l'inventaire que des principaux changements, mises à jour et altérations de HAFX 6.0

3.1 Caractéristiques principales

La plupart des caractéristiques auxquelles nous avons été habitués avec la version 6.0 ont été conservées, tout en ayant été altérées afin de coexister avec la version 4.12.1 de la TD, et dans tous les cas elles devraient fonctionner de la même manière, avec les exceptions suivantes :

Mod soutes à bombes (*Fireball*)

Nous avons supprimé le code des soutes à bombes car il a été intégré au jeu de base. Mais nous avons conservé les options de délestage de carburant et les options indépendantes du train d'atterrissage et du crochet d'appontage car elles sont utiles à ceux usent des périphériques externes.

Classes de moteurs

Des paramètres manquants pour certains des derniers modèles de Spitfire ont été ajoutés.

Fonctions transsoniques & fonctionnalité de combinaisons anti-G :

Le nouveau paramètre de traînée Mach de la version TD 4.12 est suffisant pour faire ce qu'il faut avec les avions à réaction que nous incluons, donc nous n'avons pas besoin des fonctions transsoniques.

Nous avons toutefois conservé les combinaisons anti-G de SAS-Storebror et Anto pour les jets US utilisés en Corée à partir de 1950.

Environnement nocturne

L'environnement nocturne modifié d'Ivan a été conservé.

Enregistrement des dégâts des navires, radar SEOW, enregistrement des fumigènes de saumons d'aile, mouvements finaux des objets (« Chiefs »)

Conserve les trois premiers éléments de base de SEOW. En plus, nous avons ajouté cette fois une nouvelle fonction qui fait que si une mission est une mission SEOW, le serveur sauvegardera la position finale de tous les objets de

type « chief » dans un nouveau dossier nommé SEOW. La correction du bug de transfert de mission est aussi intégrée aux fonctionnalités ci-dessus.

Correctif contre les abus à l'enregistrement et à l'usage de la console pour SEOW, par Squog

Il ne s'applique que pour les missions SEOW.

3.2 Modifications apportées aux avions

3.2.1 Avions SUPPRIMÉS

Nous avons dû malheureusement supprimer des avions car nous avons atteint une limite infranchissable quand nous avons compilé cette version. Des problèmes de performance apparaissent quand il y a trop d'avions dans IL-2. Heureusement, de nouvelles méthodes sont disponibles dans la plupart des cas pour atteindre une fonctionnalité similaire sans avoir besoin de nouveaux slots d'avions.

Cela nécessitera un certain degré de modifications pour des missions qui ont utilisé ces vieux avions. Nous essayons autant que possible de conserver une compatibilité avec les versions précédentes mais, dans ce cas, nous avons dû supprimer certaines cellules. Nous sommes désolés du fait que cela invalide certaines vieilles missions, mais une rapide correction devrait les remettre en état : malgré le fait que nous ayons retiré des avions je pense que vous verrez que nous n'avons rien perdu en réalité.

En voici la liste (et, généralement, la raison de la suppression) :

air.B_17GMOD

Des emports étendus ont été ajoutés à la version G du jeu de base (ainsi que les versions E & F).

air.C_47B

Un simple duplicata à ce stade.

air.B_24J

Des emports étendus ont été ajoutés à la version B_24J100 du mode expert.

air.B_25J15

Entre le J1 et le J25 c'était le moins utilisé.

air.H75MO4

Le P36A4 de la version de base correspond en tout point à ce modèle.

air.HurricaneMkIIbMod_DZZ

Des emports étendus ont été ajoutés à la version du jeu de base HurricaneMKIIbMod, en mode expert.

air.I_16TYPE28

Entre le Type 27 & Type 29 c'était le moins utilisé.

air.P_38G10LO

Le moins utilisé des G LO.

air.P_38J15LO

Le moins utilisé des J LO.

air.SPITFIRE16ECLP

Il nous reste une version à ailes rognées et une version à ailes standard du Mk XV, et seules les variantes à haut taux d'octane étaient utilisées à ce moment de la guerre.

air.TEMPEST511LBS

Pas de différence avec le Tempest V de base, qui peut maintenant avoir une charge offensive de 2X250kg.

air.G4M1_Type1

Le MV modifié du mode expert rend la duplication inutile.

air.BF_109F6

Cette variante de reconnaissance n'a jamais dépassé le stade de la planche à dessin.

air.BF_109K14

Version hypothétique, et nous avons déjà le K6 (qui l'était aussi, mais qui a failli faire la guerre)

air.J2M3_21

La version de base dispose maintenant d'une verrière ouvrable en mode expert.

air.J2M5_33

La version de base dispose maintenant d'une verrière ouvrable en mode expert.

air.N1K2JA_21a

N'ajoute pas la 3d et utilise le MV du jeu de base. Ne mérite pas d'être gardé vu le peu apporté (différents emports)

17 avions supprimés au total.

3.2.2 Avions AJOUTES

Avions pilotables

PZL 24 E (utilisé par la Bulgarie et produit sous licence)

PZL 24 F (utilisé par la Bulgarie et la Grèce)

PZL 24 G (utilisé par la Grèce)

Par Loku

<http://www.sas1946.com/main/index.php/topic,25879.0.html?PHPSESSID=f864e4b9d9aaaef936ee8253f8b182ae>

Bloch MB 152

Par *Loku & Ranwars*

<http://www.sas1946.com/main/index.php/topic,30589.0.html?PHPSESSID=f864e4b9d9aaaf936ee8253f8b182ae>

Potez 540**Potez 542**

par *DreamK*

<http://www.sas1946.com/main/index.php/topic,34899.0.html>

Lire la description pour des informations sur le viseur de bombardement du 542.

Fiat Br-20

Par *DreamK*

<http://www.sas1946.com/main/index.php/topic,34784.0.html>

F4F 'Catfish'

Par l'équipe *HSFX*

P61 premiers modèles

+ tous les modèles on tune 3D mise à jour et un MV revu. Par l'équipe *HSFX*

Ki 67 'Flying Dragon'

Par *Ten010*

<http://www.sas1946.com/main/index.php/topic,30109.0.html>

J1N1s**J1N1 se**

Par *Ton*

<http://www.sas1946.com/main/index.php/topic,30408.0.html?PHPSESSID=f864e4b9d9aaaf936ee8253f8b182ae>

Avions AI**He-177-A3 (beta)**

Modèle par *Saqson & SVK team*, codage & configuration par l'équipe *Hsfx*, MV par *Aachen*

Ju388

<http://www.sas1946.com/main/index.php/topic,27808.0.html>

LeO 451

Par *Loku & Ranwars*

<http://www.sas1946.com/main/index.php/topic,32853.0.html?PHPSESSID=f864e4b9d9aaaf936ee8253f8b182ae>

Notes pour le Fw190 de Claymore :

Ajouter les paramètres suivant à la fin de votre Conf.ini :

```
[Mods]
SmokeEffect = 1 (with smoke) 0 (without)
```

Cette ligne active la fumée de moteur réaliste quand les 190 sont poussés à haut régime.

3.2.3 Mises à jour et améliorations 3D

Tous les avions modifiés de la version de base (par ex. les FW 190) et les avions supplémentaire du mod avec train rétractable ont un code avion et cockpit mis à jour qui prend en compte les dégâts du train d'atterrissage de la v.4.12 de la TD.

Avia Bk-534 mis à jour vers la v1.9

Par *Stoupa*

D4YV1.31

Par *Ten & Birdman*

Famille Ki84

Par *Japancat*

Famille Bf109 G6

Par *Japancat*

Mises à jour du moteur et de la casserole d'hélice du Bf 110

Par *PA-Jeronimo, SAS-Epervier, Bravofxtrt*

Mise à jour du cockpit des Mig 15 et 17, et révision du nez, du cockpit et du réservoir d'aile du F9

Pr *Red_Fox90*

Beaufighters

Distance de vue de l'hélice gauche corrigée. Sons mis à jour + de nombreux maillages cachés inutiles ont été supprimés pour le Mk I et X

Il y a beaucoup d'autres petites corrections et mises à jour faites par l'équipe HSFx lors du beta test. Nous mettons à jour et corrigeons en même temps que les autres activités, et avec le temps et la quantité tout devient un peu flou.

3.3 Révisions et changements sur les cockpits

Dans le désordre

Cockpit du B17G (beta)

3D et textures par *Supersonic & Sita*. Exportation et codage *Chap*. Cockpit ajouté à tous les B17. Postes de bombardier, mitrailleurs latéraux, de queue et

de nez retravaillés.

Cockpits du PBY (beta)

3D originale et textures de base par *Gibbage*. Exportation et codage *Chap*.

B25

Mitrailleuse latérale gauche donnée à la version H. Mitrailleuse dorsale revue pour le CD et le G.

B6

A reçu le cockpit du B5 Kate.

Ki46

A reçu le cockpit du Ki 45 Kate.

Do217 M

Cockpits du Do 217 ajoutés (et cockpits mis à jour pour la dernière version)

Beauforts

A reçu les cockpits "de remplacement" basés sur le Blenheim IV.

Wellington

A reçu les cockpits "de remplacement" basés sur le Mosquito.

Hurricanes & Fulmar

Dégâts sur les parties vitrées associées correctement avec la verrière coulissante.

P36 A3 & A4

Utilise le nouveau cockpit temporaire basé sur le nouveau de la version 4.12 de la TD, avec mesures impériales et rétroviseur US.

(Les nouveaux Hawks finlandais utilisent toujours les nouveaux cockpits de la version 4.12 de la TD, nous n'y avons pas touché, et le A2*, principalement utilisé par la France a également un cockpit métrique, finlandais pour l'instant mais une version française correcte est en cours d'élaboration.)

P38

Tous utilisent le cockpit mis à jour de la version 4.12 de la TD avec la modification pour le DroopSnoot.

Ar234 NJ

Antenne radar corrigée.

G4M2

Tourelle dorsale mise à jour.

H8K1

Tourelle dorsale mise à jour.

Beaufighters

Petite révision sur la tourelle arrière.

Blenheims

Indicateurs lumineux du train d'atterrissage ajoutés ainsi que le vitrage + la trappe supérieure.

Famille Ms400

Corrigé (rognage)

Famille Spitfire

Corrigé par rognage du nez et les ailes, pour toute la série.

Capot-moteur correct ajouté aux derniers modèles. Version du cockpit en goutte d'eau rajoutée pour le Mk XVI.

Fi 156

Retouché avec une structure et un vitrage corrects. Le MD est simple, il n'y a donc pas d'effets de dégâts sur le cockpit.

Tiger Moth

Correction d'un problème de vertiges, qui provoquaient le blocage du cockpit sous les paramètres autres que parfait.

Avia B-71 & SB103

Mis à jour pour utiliser les nouveaux cockpits du SB100. Le SB 103 a reçu une tourelle dorsale revue.

Me323

Cockpit par *Ranwars*. Des tourelles nouvelles et plus simples ont été créées.

Fockler DXXI, Sarja4 et cockpit hollandais

par *TT*

<http://www.sas1946.com/main/index.php/topic,35913.0.html>

(le cockpit danois n'a pas été ajouté comme pour le hollandais, il vaut mieux attendre qu'il soit retexturé convenablement)

P47

Mis à jour pour les dernières versions de *Poncho*. Toutes les verrières sont amovibles si vous utilisez le mode expert *(pour éviter le bug de la fumée de la verrière ouverte quand les versions de base et modifiée sont mélangées)*.

F86F

Boussole RDF corrigée.

B29

Indicateur du train d'atterrissage corrigé, et le mapping des dégâts du cockpit fonctionnent maintenant. Mitrailleur arrière mis à jour.

Plus d'innombrables autres petites mises à jour et corrections un peu partout... Il y en a trop pour en faire l'inventaire.

3.3.1 Problèmes connus

- Le mitrailleur de nez du DB-3T n'est pas fonctionnel.

- L'arc de tir du mitrailleur arrière du Swordfish n'est pas correct jusqu'à ce qu'un avion ennemi se mette à portée, quand la mitrailleuse se dresse automatiquement.

3.4 Changements de modèles de vol

Pour avoir une documentation complète, voir « FM documentation V7.0 Aachen.doc » qui se trouve dans le dossier « HSFx V7 Tools & readmes », dans le fichier racine d'IL2, installé automatiquement par le logiciel d'installation.

Aachen a beaucoup travaillé l'an dernier. La plupart de ces altérations ne s'appliquent que pour le mode Expert, bien sûr, car nous respectons avec ferveur la règle qui consiste à ne pas toucher aux modèles de vol des avions pilotables dans le mode de base.

Liste des MV révisés 7.0

- Paramètres de trainée Mach introduits pour tous les avions modifiés préalablement.
- Paramètres de sortie de décrochage mis à jour pour le Bf109, le P-38, le F4U, le F6F et les Macchi (ref. Documentation, Stall Characteristics chapter)
- Petites mises à jour des paramètres de compression des moteurs du Bf 109 afin de réduire la différence entre les performances prévues par IL2 et les performances historiques de référence (principalement le taux de montée) (Ref : Documentation)
- Refonte complète du modèle de vol et du moteur des FW 190 A/D/F (ref. Documentation)
- Mise à jour mineure du moteur des FW 190 D11 et D13 (étendue au moteur des FW 190 D9 1944 et D9 1945)
- Petites mises à jour des paramètres de compression des moteurs du P38 afin de réduire la différence entre les performances prévues par IL2 et les performances historiques de référence (principalement le taux de montée) (Ref : Documentation)
- Petites mises à jour des paramètres de compression du moteur du P47 afin de réduire les différences entre les performances prévues par IL2 et les performances historiques de référence (principalement le taux de montée) (Ref : Documentation)
- Refonte complète du modèle de vol et du moteur du P-51 A (ref. Documentation)
- Petites mises à jour des paramètres de compression du moteur du P-51D 75" Hg MP afin de réduire les différences entre les performances prévues par IL2 et les performances historiques de référence (principalement le taux de montée) (Ref : Documentation)
- Complète refonte du modèle de vol et du moteur du F9F, F84D, F86A/F, MIG 15 et MIG 17 après l'introduction et la mise en œuvre du paramètre de trainée Mach.
- Refonte complète du modèle de vol et des moteurs du B29
- Refonte complète du modèle de vol et des moteurs des B17
- Refonte complète du modèle de vol et des moteurs du B24J
- Refonte complète du modèle de vol et des moteurs du FW200C3U4

- Modification du modèle de vol du Me323.
- Refonte complète du P-80/F-80 et du moteur correspondant General Electric I40.
- Refonte complète du P-80 C et du moteur correspondant General Electric J33-A35.

Les changements suivants, appliqués aux patches précédents qui utilisent la mise à jour automatique, ont été perfectionnés.

Liste des MV révisés 6.0.15

- Moteurs DB600 :
 - Réduction de la puissance de référence pour les DB601N (dernières variantes du Bf 109 E4 et E7)
 - Création d'un nouveau moteur de référence pour le Bf 109 F2,
 - Rétablissement des seuils de surchauffe d'huile et de liquide de refroidissement du patch 4.11.1,
- Moteurs Rolls-Royce Merlin :
 - Correction pour le Merlin III, en surpuissance de 6 livres et 12 livres, pour les Hurricane MkI / MkI 12Ib et pour les Spitfire Mk1 et MK II
 - Premier moteur du Hurricane MkI également corrigé (pas d'hélice fixe ajouté, un dépassement de 3600 tours / minute provoquera rapidement une panne)
- Moteurs en étoile Fiat A74 :
- Rétablissement des seuils de surchauffe d'huile et de liquide de refroidissement du patch 4.11.1,
- Moteur Wright Cyclone :
 - Correction partielle du rapport entre les courbes de la pression d'admission et des tours/min pour le 1820/97 (moteurs du B-17 et du B-24)
 - Paramètres de surchauffe partiellement corrigés (à 2500 tour/min et à 1 atmosphère, la surchauffe au niveau de la mer lors d'un jour ISA surviendra au bout de 3 minutes environ)
- Hurricane MkI Early/MkI/MkI 12Ib:
 - légère modification des paramètres du modèle de vol IA.

Liste des MV révisés 6.0.13

- Afin de corriger le problème d'instabilité et de vrille avec les flaps du Macchi. Je l'ai également étendu au G55 et ajusté le MC200 et le G50.
- Réduction d'environ 20CV pour le DB600 (moteurs du Emil et du Friedrich)

Liste des MV révisés 6.0.12

- Zone de la dérive modifiée pour le 109 G6 "Tall tail"
- Légère réduction des moteurs DB605 (de 1295 à 1260 CV) et légère réduction de 0.01 du multiplicateur du compresseur des moteurs DB 605 (réduction de la vitesse maximale des Gustav d'environ 10 km/h)
- Découpage revu pour la version à ailes raccourcies du F4U.

- Paramètres du compresseur modifiés pour le P&W2800-8W du F4U
- Surchauffe revue pour le Fiat G50.
- Tours/minutes, suralimentation et compression réajustés à des valeurs plus précises pour les B17, B24, B29.

Note:- Les bombardiers lourds nécessitent des conditions de décollage et d'atterrissage plus réalistes que le MV de l'IA simplifié du jeu de base.

Ils nécessitent de longues pistes, et s'ils sont en pleine charge réduisez le carburant sinon les pilotes IA et humains vont avoir des problèmes. Les nouvelles procédures de roulage de la 4.12.1 pourront aider pour cela, car elles permettent à chaque avion de bénéficier de toute la longueur de la piste.

Le B24 est probablement l'avion le plus affecté par cela à cause de sa charge alaire élevée. Donc, choisissez une longue piste et réduisez la quantité de carburant si la charge offensive est élevée.

3.6 Chars, canons et objets au sol mobiles

3.6.1 Objets au sol SUPPRIMES

Rien n'a été supprimé cette fois.

3.6.2 Objets au sol AJOUTES

3.6.2.1 Chars

KV-2
 Archer
 Hummel
 Nashorn
 Carro Armato L3/35 (amélioration de la 3D de l'objet existant)
 Tous par *Wngflyr*

JagdTiger (Henschel)
Hsfx Team

3.6.2.2 Véhicules à roues

Camion de démarrage générique
 Camion de démarrage japonais
 Camion-citerne anglais Bedford
 Camion anglais Bedford
 Voiture de service allemande
 Voiture de service allemande à toit rigide
 Camion-citerne russe
 Camion-citerne US
 par *Wngflyr*

Véhicules armés

BMW + MG

Universal Carrier + MG

Skins d'hiver

Versions d'hiver des skins d'*Emil* pour plusieurs véhicules légers de l'Axe et le Pz1B.

GBCarsColumnB , consiste en 4 camions Bedford ajoutés.

3.6.2.3 Artillerie

Flak 38 Vierling 4x20 Quad

Equipe Hsfx

Flak18_88mm antichar

Version antichar du Flak 88.

Il faut assembler la tour Flak dans l'éditeur de scénarios. La base de la tour correspond à l'objet 1753. Le canon et les nacelles radar sont de l'artillerie ou des objets stationnaires qui se placent sur les coins de la base de la tour.

3.6.2.4 Tirs de barrage

Nous avons ajouté une nouvelle forme d'artillerie disponible dans le menu fusées ("Rocketry"). Il suffit de programmer ces canons de la même façon qu'une fusée V1 ou V2 (en utilisant le point de réglage de cible – « set point » - dans l'éditeur de scénarios)

Ces pièces d'artillerie ont une portée minimale. Si vous programmez un tir à une portée inférieure à cette portée minimale, ils ne tireront pas (dans ce cas il faut utiliser les versions standard de l'artillerie)

Lance-fusées > 3000 m

Howitzers > 4000 m

Canons automoteurs > 3000-4000 m

Comme cette forme d'artillerie a été conçue à partir des fusées d'IL-2, elle n'a pas de portée maximale. C'est donc au concepteur de mission de faire preuve de réalisme.

Historiquement, les lance-fusées pouvaient tirer jusqu'à 7000m environ. Les Howitzers pouvaient tirer entre 9000 et 15 000m, en fonction du calibre et de la vitesse initiale.

Dans le système SEOW, les portées sont définies, donc il n'est pas nécessaire de s'en préoccuper. Maintenant, les états-majors SEOW peuvent programmer l'artillerie pour qu'elle tire sur des zones spécifiques. Les nouvelles pièces d'artillerie pouvant faire du tir de barrage dans HSFx v7 sont :

Hummel

Mortiers de 88mm & 4" alliés

3.6.2.5 Accessoires de bases aériennes

B-109 en réparation
 Moteur de B-109
 Ravitailleur de carburant anglais
 Par *Wngflyr*

un jeu de morceaux d'avion écrasé
Auteur inconnu ?

3.6.2.6 Changements apportés à la guerre terrestre

Les fusils mitrailleurs, les canons antichars et toutes les armes de petit calibre ont un arc de tir de 360° en mode expert.

3.6.2.7 Bâtiments

Bâtiments tchèques
 par *Magot* , *Stoups* , *Lynx* & *Terp*

Bâtiments ferroviaires du front de l'est
 Par *Magot*

3.7 Navires

3.7.1 Améliorations apportées aux navires

Vapeur à roues à aubes PSRyde (remplace l'ancien modèle de vapeur à roues)
<http://www.sas1946.com/main/index.php/topic,30662.0.html?PHPSESSID=f864e4b9d9aaaef936ee8253f8b182ae>
Asheshouse

Liberty Ship (remplace l'ancien modèle)
Equipe Hsfx

3.7.2 Navires AJOUTES

USS Iowa
 IJN Yamato mis à jour, V2
 Par *Diving Hawk*

USS Yorktown CV5 1942
 USS Enterprise CV6 1942
 USS Boxer CV21 1951
 Par *Asheshouse*

Sous-marin I-400 de la marine japonaise
 par *Ten010*

BB Sebastopol

par *Asheshouse*

Le modèle du navire (et les références java) est en fait celui du Marat (même classe que le Sébastopol). Ceci ajoute un nouveau navire avec un nom unique mais uniquement pour le type en mouvement, avec quelques lignes de texte supplémentaires dans les fichiers .ini . Pour la version statique, il faut utiliser le Marat. Une méthode découverte par Asheshouse.

3.7.3 Navires à tourelles multiples HSFX

Dans le mode “expert” seulement, les navires portant des tourelles à canons multiples ont également des routines de tir multiples.

Ainsi, par exemple, une tourelle à trois canons tirera trois fois, une fois par canon individuel.

La cadence de tir correspondante de tous les canons a également été triplée (cela tend donc à réduire la charge car beaucoup de tourelles sont doubles ou simples). Ceci reflète la puissance de tir des bâtiments de ligne de façon beaucoup plus directe dans le jeu et crée des résultats plus historiques lors des engagements maritimes.

Ce sont les destroyers et les croiseurs qui bénéficient le plus de cela. Les cuirassés sont également représentés de façon plus précise les uns par rapport aux autres.

(Si vous souhaitez tester cela je suggère que vous programmiez un engagement entre des destroyers japonais et américains, et que vous observiez l'action dans la version de base, puis en mode « expert » de HSFX).

3.8 Contrôle et commandement

Le système de déclenchement d'actions et de fonctions « Command & Control » développé par CY6 est problématique sous 4.12 et nous n'avons pas eu le temps de travailler sur ce point et de voir s'il était possible de le remettre en état. C'est extrêmement dommage. Nous avons décidé qu'il était raisonnable de publier HSFX tout de même, dans l'espoir que CY6 revoie son travail ou, sinon, que nous puissions retoucher une partie du système, et publier une mise à jour compatible avec JSGME 4.12 après cette version.

3.9 Cartes nouvelles ou améliorées.

Il y a beaucoup de façons d'utiliser IL2, des simples dogfights du générateur de missions jusqu'aux campagnes ou guerres en lignes complexes. Les cartes sont souvent élaborées dans l'idée d'utiliser l'un de ces modes seulement, par exemple les dogfights en ligne plutôt que les campagnes solo ou les co-ops entre squads.

Toutes les altérations que j'ai faites dans HSFX, en-dehors des corrections du peu de véritables erreurs, ont pour but de rendre les cartes aussi utiles que possible, en

particulier pour le joueur offline et la communauté SEOW. Dans la mesure du possible j'ai essayé de faire en sorte que les cartes soient les plus fidèles historiquement.

Ne prenez pas les changements effectués sur les cartes dans HSFx comme une critique de l'excellent travail qui a été fait bénévolement par tous les créateurs de cartes, et au bénéfice de tous.

Les cartes dans l'éditeur de missions sont désormais organisées par zones géographiques/de campagnes, c'est-à-dire le front de l'Est, le Pacifique, etc. Cela a été rendu possible grâce à un mode créé par [Benitomusso](#) – un grand merci à lui.

Note : si vous cliquez sur un nom de Zone/Campagne, par exemple ***Western Front***, l'éditeur de missions affichera un objet manquant [MAP_2D]. Pas d'inquiétude, c'est à cause de la façon dont nous avons affiché les en-têtes. Revenez simplement en arrière et cliquez sur un nom de carte pour l'ouvrir et tout ira bien.

242Sqn_Cat

Algeria-Tunisia-Sicily (Jir)

- Noms français d'Alger et du Tunis anglicisés.

Série Ardennes RRR (Cyberolas)

- Objets qui obstruaient les route/voies ferrées supprimés.
- Suppression de quelques coupures dans le réseau routier.
- Réseau ferré détourné au NO pour éviter les blocages.
- Quelques noms de bases aériennes corrigés
- Couleur des arbres en hiver changées du vert au blanc.
- Points de roulage et de stationnement ajustés pour éviter la disparition de avions IA à l'atterrissage. Note : Les quadrimoteurs ou les autres gros avions risquent de heurter des obstacles, ou entrer en collision lors du roulage. Les bases ne sont pas faites pour eux.

Série Battle of Moscow (Oks)

- Plusieurs réservoirs hydrographiques postérieurs à la guerre supprimés, en particulier ceux qui sont sur le chemin de la 4ème Armée allemande, et remplacés par le réseau fluvial original.
- Canal Moscou-Volga et rivières associées ajoutés.
- Type de pont corrigé dans le carré BT 11.

Les paramètres de carte suivants ont été appliqués :

DECLIN

55 (Moscou)

MOIS :

Eté : 7

Automne: 10

Hiver: 1

TEMP

Eté : 19

Automne : 5

Hiver : -6

PRESSION

Eté : 759

Automne : 765

Hiver: 763

Central Mediterranean (mrz)(Gilb57)

- Cette version a été rajoutée, et l'original a été conservé également pour SEOW.

Chichi Jima (BA)

- La carte totalement déserte de base a été remplacée par la version améliorée de *Bombaway*.

Northern Africa v3 (Jir)

- La version originale a été remplacée par celle-ci, mise à jour.
- Principaux noms anglicisés, quelques noms corrigés.

Northern Borneo 43 - 45 (Farang)

- Bosse supprimée sur la piste d'Oya.
- Quelques noms de plans d'eau corrigés afin qu'ils ne sortent pas des bords.

Les paramètres de carte suivants ont été appliqués :

DECLIN: 4

TEMP: 28

Philippines v2 (dlv)

- La version originale a été remplacée par celle-ci mise à jour.
- Des coupures du réseau routier/ferroviaires ont été supprimées
- Des ponts ferroviaires croisant des routes ont été enlevés. Ils ne fonctionnent pas, les véhicules les contournent au lieu de passer en-dessous.
- Des “objets” pont ont été remplacés par des ponts fonctionnels là où c’était possible.
- Les points de roulage et de stationnement ont été ajustés afin d’éviter que les avions IA disparaissent à l’atterrissage.
- La hauteur a été ajustée près de certaines pistes pour permettre aux avions d’utiliser le plan d’atterrissage « par défaut ».
- Les raffineries fictives de Nord Bornéo ont été supprimées (désolé, c’est par goût personnel à cause de l’aspect historique).

Slovakia 1955 (Indy)

Cette carte sort de la période que HAFX représente, mais comme la carte de base est déjà dans le jeu il n’y a pas de raison de la laisser de côté. Elle a été plutôt ajoutée comme une option JSGME. Si vous souhaitez avoir un peu d’action « guerre froide », activez-la comme n’importe quel autre mod JSGME.

Série Espagne (Jir)

- Noms de la mer et de l’océan anglicisés.

Les paramètres de carte suivants ont été appliqués :

DECLIN

Espagne nord 43 (Bilbao)
 Espagne nord-est 40 (Barcelone)
 Espagne centre 40 (Madrid)
 Espagne sud 37 (Séville)

MOIS :

1 - Hiver*
 4 - Printemps
 7 - été
 10 - automne

Sauf Espagne nord et Espagne sud, où le “mois hiver” est aussi paramétré à 10 pour donner de la pluie plutôt que de la neige.

TEMP :

	Hiver	Printemps	Eté	Automne
Espagne nord	9	12	17	16
Espagne nord-est	9	13	23	17
Espagne centre	6	12	25	15
Espagne sud	11	16	27	20

Svalbard (Lynx23)

- Des bases (“pistes”) pour hydravions ont été ajoutées à tous les emplacements et sur l’île de Bjornoya.
- Toutes les pistes terrestres ont été rendues à double sens. Note : Il est possible que vous ayez à choisir un autre plan d’atterrissage que celui par défaut pour certaines approches. Les montagnes sont plutôt proches !
- Les plaques vides ont été retirées au profit du mode Friction de *Zuti* pour la plupart des bases aériennes.

Les paramètres de carte suivants ont été appliqués :

DECLIN : 78
PRESSION : 759
TEMP : 5

Série WestFront (Ash)(Gilb57)

- Noms “Anvers”, Bruxelles”, “Gand” et Rhin anglicisés comme suit : “Antwerp”, “Brussels”, “Ghent” et “River Rhine”.
- La base aérienne de 'Budswellerhof' devient 'Butzweilerhof'.

4 MISSIONS RAPIDES

Une sélection de nouvelles missions rapides par *Ian Boys*.

5 REMERCIEMENTS

A tous les contributeurs cités ci-dessus...

Mais en plus, je dois spécialement remercier les personnes suivantes qui se sont dévouées à effectuer les tests. HSFX ne pourrait jamais être ce qu’il est sans le temps et la motivation de ceux qui sont prêts à tester ce que nous faisons.

Général :

C6_Armand
242Sqn_Tanker
242Sqn_Prof
242Sqn_Cat
352nd FG
JP_Dore

102nd_Shtele

Nouvelles icone exe :
102nd_Jperro