



# DCS: COMBINED ARMS

## User Manual

## INTRODUCTION

Merci pour votre achat de Combined Arms. Combined Arms ajoute un nouvel élément à l'environnement de combat DCS en permettant aux joueurs de contrôler directement les forces terrestres, y compris mixte Air Terminal de contrôle (JTAC) unités, des systèmes de tir indirect (comme lanceurs d'artillerie et de roquettes), et même directes unités terrains en mode première personne ..

Combined Arms travaille en modes de jeu à la fois solo et multijoueur et permet aux joueurs de sauter entre le cockpit et vue commande.

Combined Arms introduces the "Fog of War", meaning your side only sees hostile units that are first detected.

Combined Arms introduit le "Fog of War", qui signifie que votre côté ne voit que des unités hostiles qui sont d'abord détectés.

## MISSION EDITOR (ME) CHANGES

Pour soutenir Combined Arms, le nouveau "champ de bataille commandants" bouton a été ajouté à la barre d'outils éditeur de missions:

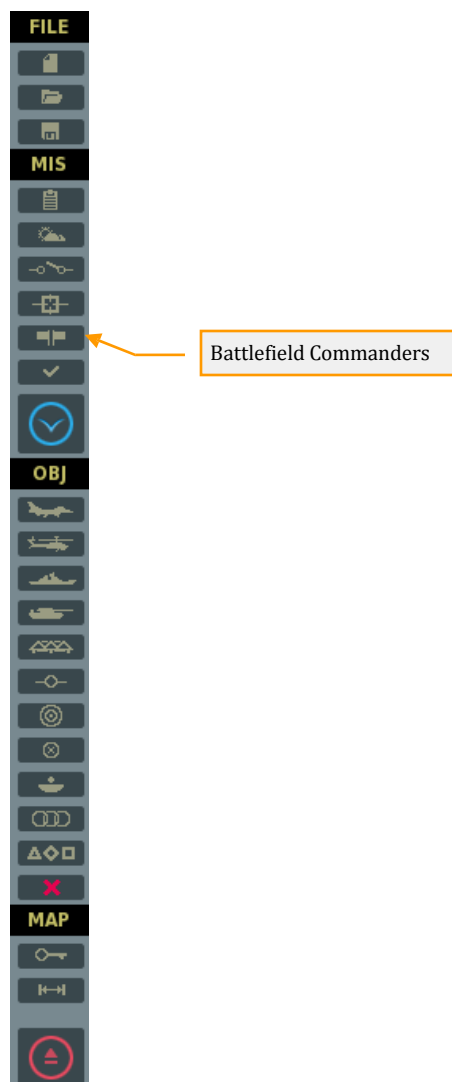


FIGURE 1. BATTLEFIELD COMMANDERS BUTTON



Le bouton Battlefield commandants ouvre le panneau de Battlefield commandants de l'éditeur de mission. Ce panneau vous permet de définir les différents rôles de la mission.



FIGURE 2. BATTLEFIELD COMMANDERS

**Pilote peut contrôler VÉHICULE.** Cette case à cocher active / désactive la possibilité d'un joueur assignée à un aéronef d'affecter le mouvement et en ciblant des commandes à l'IA des unités au sol par l'intermédiaire du point de vue F10 la carte lors de la mission. Si vous créez une mission solo, vous voudrez probablement activer cette option.

**MULTIPLAYER ROLES (RED, BLUE).** Ce tableau définit le nombre de slots ouverts à la mission pour chacun des rôles commande suivante sur chaque côté:

- **Game Master.** peut observer et jouer en tant que JTAC et les unités de contrôle au sol pour les deux parties. Le Maître du Jeu peut voir toutes les unités. Comme un maître de jeu, vous pouvez modifier dynamiquement la guerre au sol lors de la mission.

**Note 1:** Bien qu'il y ait à la fois rouge et bleu de rôles secondaires maître de jeu, les deux parties agissent exactement la même et les deux unités de contrôle des deux côtés.

**Note 2:** Pour les matchs multijoueurs Tête-à-tête, il est préférable de ne pas permettre à des rôles de maître du jeu.

- **Ground Force Command (CM).** Peut stratégique de contrôler les unités au sol dans le champ de bataille. Cela comprend les systèmes de tir indirect, comme les systèmes d'artillerie et de lance roquette multiple. A également d'abord la maîtrise du véhicule Personne, y compris la capacité JTAC
- **JTAC.** Doit tout d'abord la maîtrise du véhicule Personne, y compris la capacité JTAC, n'a pas un contrôle stratégique sur les unités au sol.
- **Observer.** ne peut pas jouer en tant que JTAC ou des unités de contrôle au sol, mais a accès à la caméra illimité à observer l'action.

Une fois une mission a été commencé, vous choisissez le rôle que la commande que vous souhaitez jouer à partir de la fenêtre Rôle Choisir. Une fois que vous sélectionnez le rôle souhaité, appuyez sur le bouton Démarrer.

Les aéronefs qui sont fixés au contrôle humain seront également répertoriés.

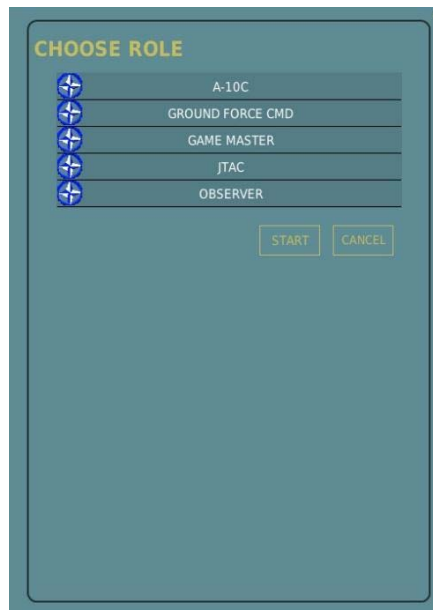


FIGURE 3. CHOOSE ROLE

## Game Options

### Options de jeu

En interarmes, vous avez la possibilité de n'afficher que les unités ennemies qui ont d'abord été détectés par des unités amies. Unités non détectées ne sera pas affichée sur la carte F10. Après un contact sur une unité ennemie a été perdu, son icône sera supprimée à partir de la carte F10. Afin de permettre cette «Fog of War», vous devez définir vos F10 Options d'affichage à "Fog of War" de l'onglet Gameplay.

Si "All" est sélectionné, toutes les unités unhidden sont affichés sur la carte de commande.

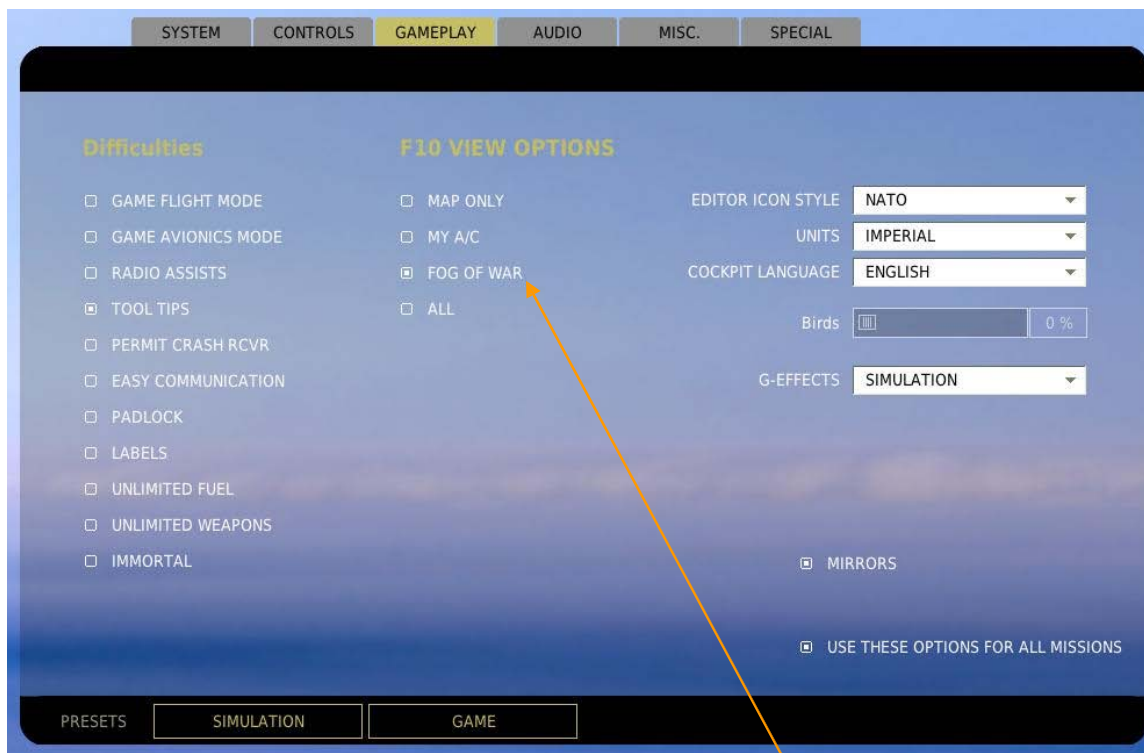


FIGURE 4. Options de jeu

Fog of War Setting

En outre, la mise en option de commande à Battlefield Game Master ou d'un observateur vous permettra de voir toutes les unités de la mission.

Dans l'onglet spécial, vous disposez d'options supplémentaires à partir de l'onglet CA intégré. Il s'agit

- **Compute Firing Solution.** Quand une cible est verrouillée, cette icône de l'appareil au sol HUD indiquera plomb propre à toucher la cible. Placez le but symbolique sur cette icône pour augmenter vos chances d'un succès.
- **Platform Shake.** Comme le véhicule roule sur un terrain inégal, le point de vue va secouer et se déplacer en conséquence.
- **Target Info.** Quand une cible est verrouillée, son identité et la gamme est affichée dans le coin inférieur gauche de l'appareil au sol HUD.
- **Show Cursor.** Ce curseur rouge indique l'endroit où le centre est dirigé vue d'aller. Parce que la vitesse de balayage la tourelle est inclus, le faire prendre quelques instants pour le centre de la vue pour atteindre ce point.

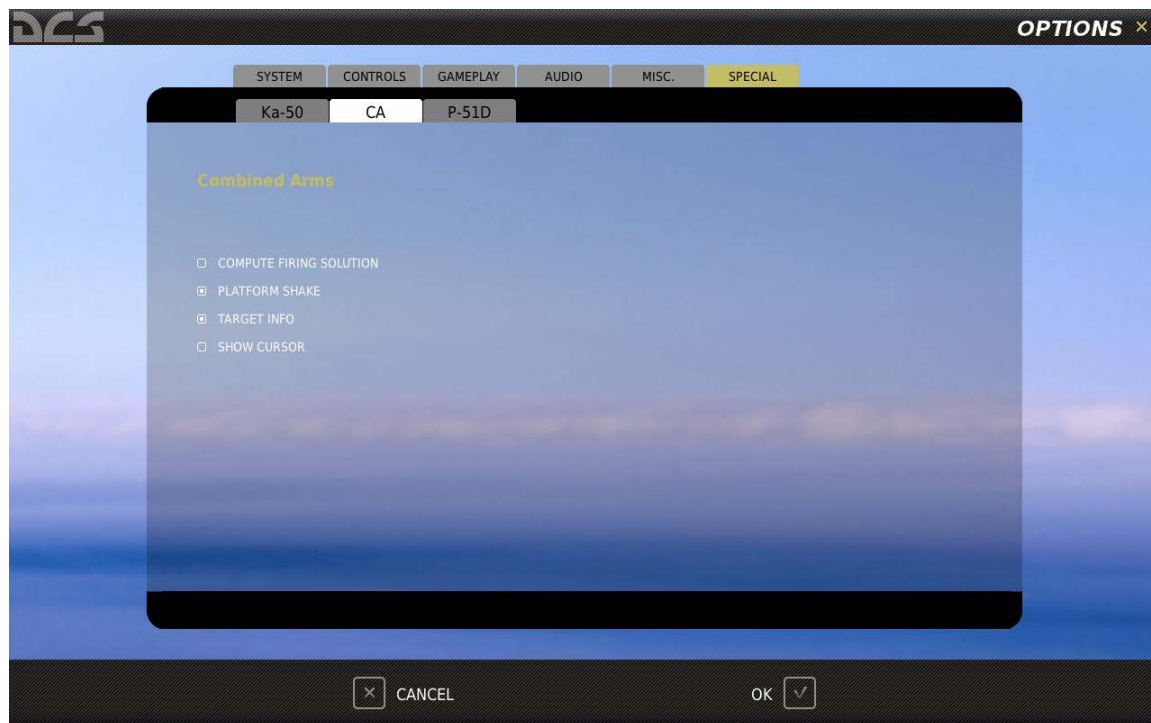


FIGURE 5. SPECIAL OPTIONS

## Command Map

Lorsque dans la simulation et avoir appuyé sur la touche [F10] clé, une carte du monde de simulation apparaît qui montre à la fois des unités amies et ennemies, en fonction de F10 Voir la carte des options. C'est ce qu'on appelle la carte de commande.

Ce point de vue est utilisé pour surveiller le champ de bataille, les unités choisies, et le mouvement question et tirer des commandes à l'AI. Les icônes sont représentées selon le type de l'unité générale et des unités secondaires bleus ont icônes bleues, les unités secondaires Rouge ont icônes rouges, et l'unité du joueur a une icône blanche.

"Fog of War" est modélisée et les unités ennemies seulement qui ont été détectés par des unités amies apparaîtra sur la carte. Si le contact est perdu sur une unité ennemie, son icône de la carte sera retirée.

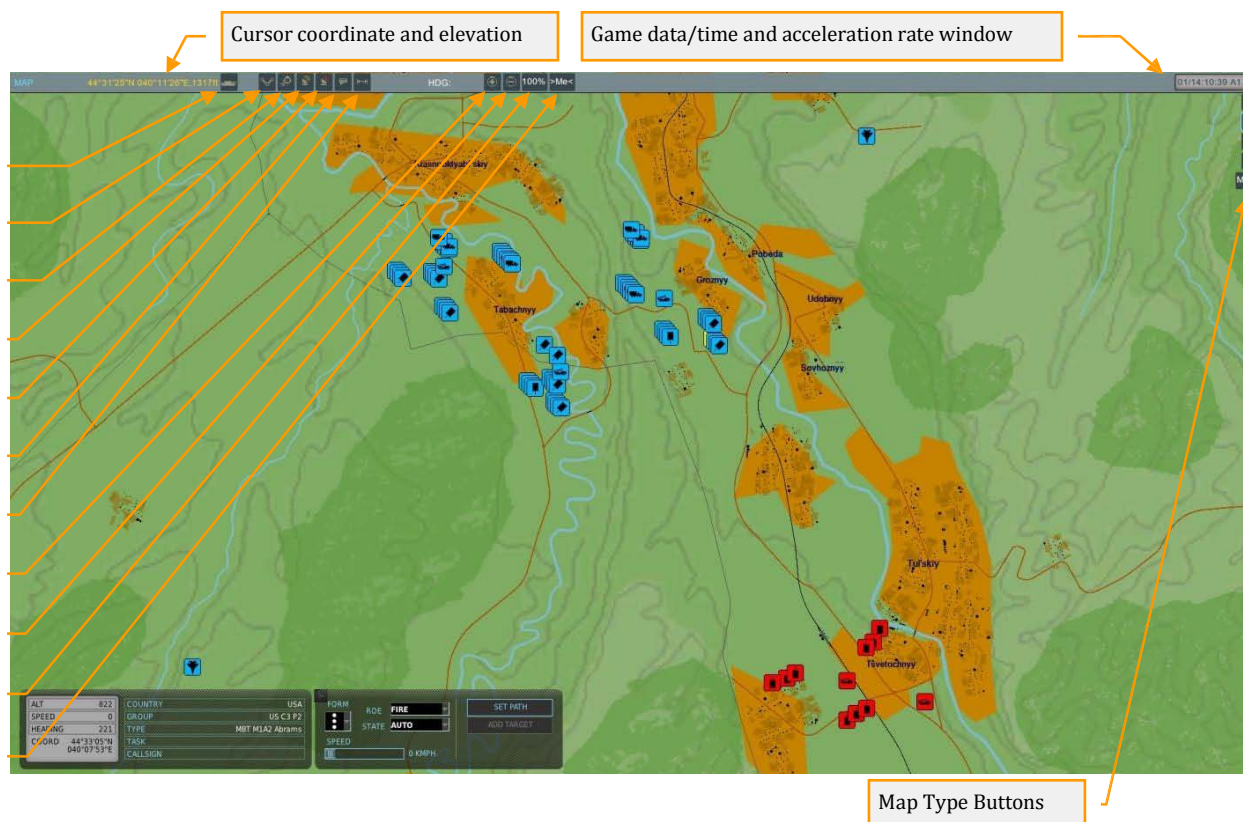


FIGURE 6. COMMAND MAP

En haut de l'écran est la barre d'outils avec les fonctions suivantes de gauche à droite

**Cursor Coordinate and elevation.** Comme vous déplacez la souris sur la carte, les coordonnées géographiques de l'emplacement du curseur et de l'élévation est affichée dans ce domaine.

**1st Person Command View.** Quand une unité est sélectionnée sur la carte, appuyez sur cette icône passer à la vue 1ère personne de l'unité sélectionnée dans l'environnement de simulation. Vous pouvez également appuyer sur Alt + Droite J.

**Show All Routes.** En appuyant sur ce bouton pour afficher tous les itinéraires

**Show All Targets.** En appuyant sur ce bouton pour afficher toutes les cibles

**Detection Zones.** Lorsqu'elle est activée, les zones de détection des unités de défense aérienne sont affichés sous forme de cercles autour des unités.

**Threat Zones.** Lorsqu'elle est activée, les zones autour des unités de défense aérienne qui indiquent la distance d'engagement de l'unité sont affichés.



**Unit Labels.** Lorsqu'elle est activée, une étiquette qui indique le type de l'unité est affiché à côté de

**Distance Tool.** En cliquant gauche de la souris sur la carte et puis en faisant glisser le curseur vers un nouvel emplacement, une ligne sera tracée entre les deux points. Droite du bouton Outil Distance sera affiché la distance de la ligne et à côté de la HDG (cap) label sera affiché le titre du point de départ au point d'extrémité de la ligne.

**Zoom In Tool.** Pour zoomer sur la carte, cliquez sur ce bouton et le curseur va devenir une loupe avec un signe «+» dans le centre. Faites un clic gauche sur la carte où vous souhaitez effectuer un zoom avant et re-centrer votre carte sur.

***Note:** Pour désactiver ce mode, vous devez cliquer sur ce bouton une seconde fois*

**Zoom Out Tool.** Pour effectuer un zoom arrière de la carte, cliquez sur ce bouton et le curseur va devenir une loupe avec un signe «-» dans le centre. Faites un clic gauche sur la carte où vous souhaitez effectuer un zoom arrière à partir de et re-centrer votre carte sur. Pour désactiver ce mode, vous devez cliquer sur ce bouton une seconde fois.

**Map 100%.** Pour zoomer rapidement sur la carte à son plein, la taille 100%,

**Player Center.** Pour centrer l'écran de carte sur le lecteur, appuyez sur ce bouton.

**Map Type.** Dans la partie supérieure droite de l'écran sont trois choix de type de carte. Il s'agit notamment de:

- **MAP** . Affiche la carte de monde sans les données d'altitude.
- **ALT**. Affiche vue sur la carte, mais avec les données d'altitude de secours.
- **SAT** . Affiche vue de la carte par satellite du monde.

## Jouer en tant que commandant des forces terrestres

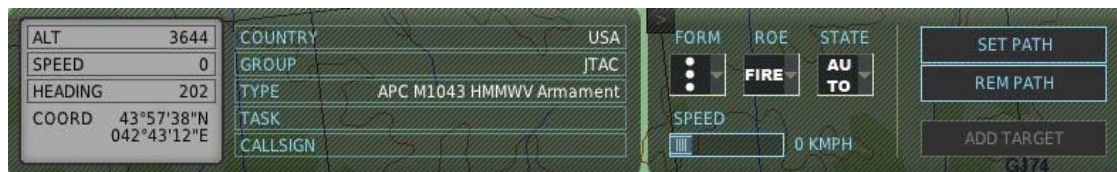


FIGURE 7. COMMAND BAR

Pour contrôler et de recueillir plus d'informations sur une unité au sol amicale affichés sur la carte, vous pouvez cliquer sur la gauche elle et la barre de commandes apparaît. Icône L'unité sélectionnée

Sur le côté gauche de la fenêtre, les informations suivantes, en fonction du type d'unité, est affiché:

- Unité d'altitude
- Unité de vitesse

- Unité rubrique
- Coordonnées actuelles Unité

Le volet central affiche des informations supplémentaires sur l'unité

- Unité pays
- Nom du groupe
- Type de l'unité sélectionnée
- Travail • attribué à l'unité
- Indicatif de l'unité

Dans le volet droit sont vos fonctions de commandement. De gauche à droite:

- Sélectionnez formations. Cliquez sur la liste déroulante des formations possibles
  - Column
  - Line Abreast
  - Diamond
  - Vee
  - Cone
  - Echelon Right
  - Echelon Left
- Select ROE. Click on the Rules of Engagement (ROE) pour afficher la liste états possibles ROE
  - FIRE – engager tout le groupe ennemi en contact. Hiérarchisation cible est effectuée automatiquement par le groupe sur la base de la situation.
  - RETURN FIRE – return fire only; do not engage first.
  - HOLD – ne se déclenche pas, en aucune circonstance. Unités avec des radars, comme SAM, tourneront leurs radars hors tension.
- Select State. Cliquez sur la liste État de voir les états possibles de l'unité peut être.
  - GREEN – groupe n'est pas prêt au combat. Il n'effectue pas de recherche cible ou de l'engagement et maintient capteurs et rangés hors si possible
  - RED – groupe est prêt au combat et en recherchant activement des cibles. Selon l'appareil, il peut ou peut ne pas être en mesure de se déplacer tout en état prêt au combat.
  - AUTO – réglage par défaut, où le groupe n'est pas prêt au combat jusqu'à ce que la présence d'unités ennemies est détecté. Remarque, l'AI peut "sentir" la présence d'unités ennemies sans les détecter avec des capteurs propres.
- Vitesse. Déplacez le curseur vers la gauche ou la droite pour régler la vitesse de l'unité sélectionnée.

- Set Path. Après avoir cliqué sur le bouton Set Path, le curseur se transforme en une croix. Vous pouvez ensuite un clic gauche sur la carte pour définir un waypoint.
- Rem Path. Retirer supprime bouton Chemin le chemin actuel établi pour l'unité.
- Add Target. Après avoir cliqué sur le bouton Ajouter une cible, le curseur se transforme en une croix. Ceci est uniquement disponible pour les unités de tir indirect (comme de l'artillerie).

## Unit Movement

Après avoir sélectionné le bouton Set Path, vous pouvez définir un point de destination unique ou une chaîne de points pour créer un itinéraire. Vous pouvez également diriger les unités de conduire "de cross-country» ou les routes d'utilisation.

## Set Single Destination Point

Un clic gauche sur la destination et une ligne jaune sera établie entre l'unité sélectionnée et le drapeau qui marque la destination.

## Set Destination Route

Maintenez enfoncée la touche Maj gauche, bouton droit de la souris cliquez sur la carte où vous souhaitez placer chaque nouveau point de cheminement dans l'ordre. Un marqueur rouge / vert indiquera à chaque point de l'itinéraire. Lorsque la touche Maj est libéré, une ligne jaune sera tirée à travers la route et un drapeau marquera la destination.



FIGURE 8. SETTING MULTIPLE POINTS



FIGURE 9. MULTIPLE POINTS SET

## Set Road Follow

Pour avoir des unités de suivre une route, vous pouvez définir une destination unique ou de la voie en utilisant les routes en cliquant sur une route. Les points de route sera marquée en vert.



FIGURE 10. SETTING ROAD FOLLOW POINTS



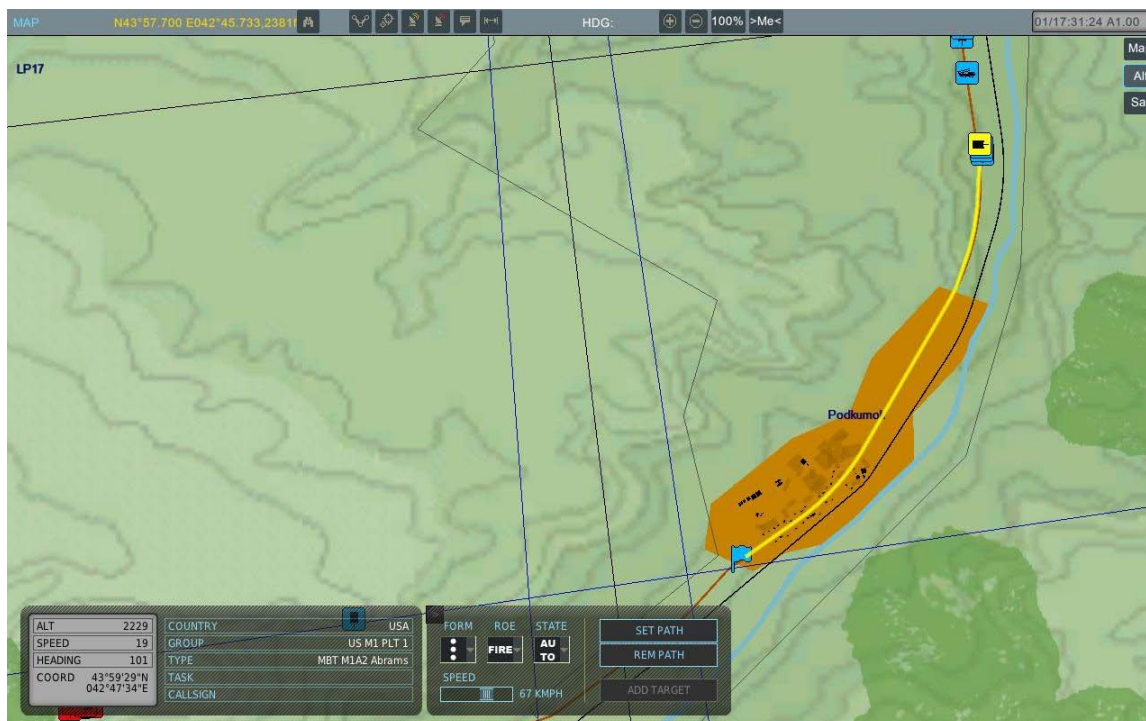


FIGURE 11. ROAD FOLLOW POINTS SET

## First Person Ground Unit Control

En plus de contrôler des unités terrestres de la vue sur la carte F10, vous pouvez aussi sauter dans le monde et de les contrôler à partir d'un point de vue première personne. Vous pouvez les conduire et à utiliser leurs armes. La vision de nuit peut être activé en appuyant sur [N] .

### Selecting a Unit

Un clic gauche sur le groupe au sol amicale vous souhaitez sauter et puis cliquez sur le Command View icône ou appuyez sur [Droite Alt + J] . Si, au lieu que vous souhaitez passer à un groupe et l'utiliser comme un endroit JTAC, entrer dans l'unité, puis appuyez sur la [B] clé.

La plupart des unités au sol sont sélectionnés pour être occupé, mais quelques-uns le sont

- sites de SAM qui sont composées de plusieurs radars et de lanceurs.
- 

Les sites radar

### Man Portable Air Defense Systems (MAPADS)

- 
- Les unités d'infanterie
- Utilitaire • et le transport des unités

Une fois dans le monde de la simulation, vous pouvez également appuyer sur [F7] pour faire

## Driving a Unit

Une fois qu'il occupe un logement, vous pouvez vous rendre en utilisant les raccourcis clavier suivants:

- Accelerate - [W]
- Brake - [S] Turn
- Left - [A] Turn
- Right - [D] Hand
- Brake - [H]

Chaque unité dispose d'une transmission manuelle et vous aurez besoin de passer à la vitesse appropriée. Pour revenir en arrière, passer au plus bas, la marche arrière.

- Shift Gear Up - [X]
- Shift Gear Down - [Z]

## Group Command Control

Alors que dans le monde de simulation, vous pouvez également diriger les autres unités du groupe, où à conduire. Pour ce faire, maintenez enfoncé le [G] la clé et une flèche verte apparaît dans le centre de votre écran. Slew votre point de vue / flèche à l'endroit où vous voulez que vos unités d'aller, puis appuyez sur le bouton gauche de la souris pour exécuter l'ordre.

## Select Weapon Turret

Avec la tourelle souhaitée sélectionnée, vous pouvez faire défiler chaque arme de la tourelle en appuyant sur [E] . Selon l'arme sélectionnée, différentes données et les symboles peuvent être affichés. Des pressions répétées de la touche E peut aussi alterner entre les types de munitions d'une arme (telle que Armor Piercing (AP) et des explosifs (HE)).

Pour le cycle entre les tourelles d'une unité, appuyez sur [Q].



## Selecting a Weapon

Avec la tourelle souhaitée sélectionnée, vous pouvez faire défiler chaque arme de la tourelle en appuyant sur [E] . Selon l'arme sélectionnée, différentes données et les symboles peuvent être affichés. Des pressions répétées de la touche E peut aussi alterner entre les types de munitions d'une arme (telle que Armor Piercing (AP) et des explosifs (HE)).

## Using Weapons

Pour orienter le télescope de l'arme, déplacez la souris dans la direction que vous souhaitez tua l'arme à. Vous pouvez également utiliser votre manette de jeu en tant que contrôleur des armes.

Dans tous les cas, le bouton gauche de la souris ou le [Barre d'espace] se déclenche l'arme sélectionnée

Pour basculer le zoom de la vue des armes, vous pouvez soit cliquer sur le bouton droit de la souris ou appuyez sur [Num +] pour agrandir et [Num -] pour effectuer un zoom arrière.

### Machine Guns, Auto-Cannons, and Anti-Aircraft Guns

Ces canons peuvent être rattachés à une tourelle séparée ou en tant que supplément pour une arme du canon principal. Dans les deux cas, un spectacle fixe standard est affichée pour aider à la visée. Dans la partie inférieure droite de l'écran sont les tours restants de mitrailleuses de l'arme sélectionnée et le type de mitrailleuse sélectionné.

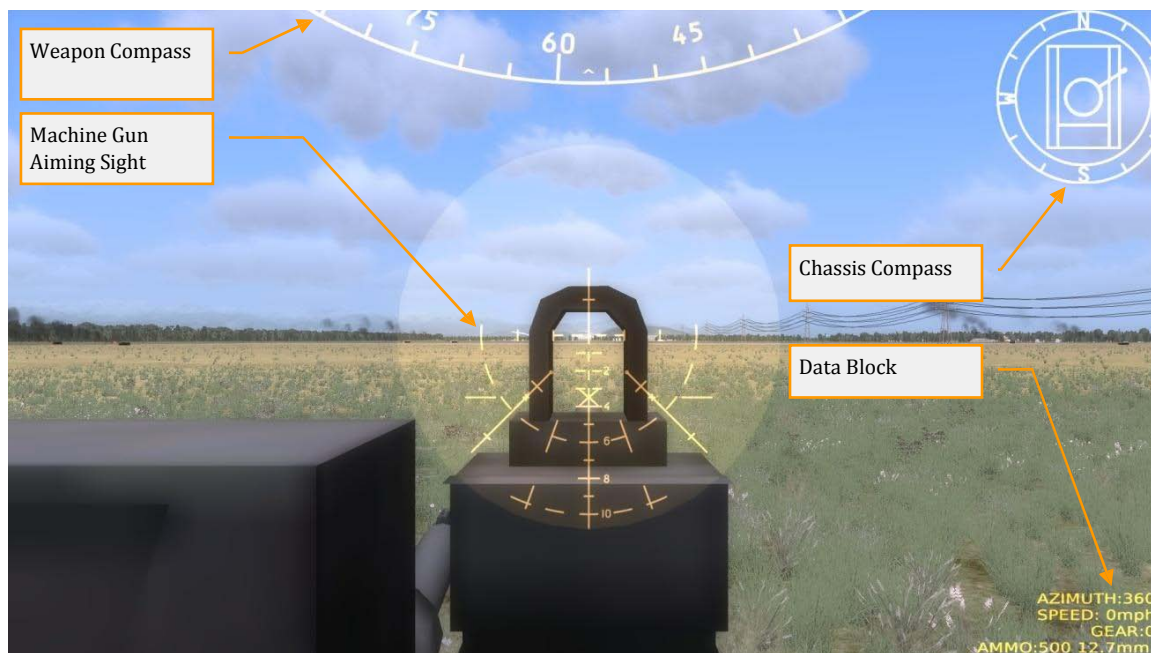


FIGURE 12. MACHINE GUN SIGHT

**Main Gun, AP/HE**

Le canon principal d'une unité blindée a souvent des options pour AP et HE munitions. Lorsqu'elle est sélectionnée, un réticule grande indique le point de vue arme est un zoom arrière. Lorsque le zoom, le réticule grande disparaît et est remplacé par les armes visant la symbologie. Comme pour les armes à feu légères, rondes restantes et le type de cycle sont indiqués dans le coin inférieur droit



Zoomed Out  
Reticule

FIGURE 13. MAIN WEAPON ZOOMED OUT

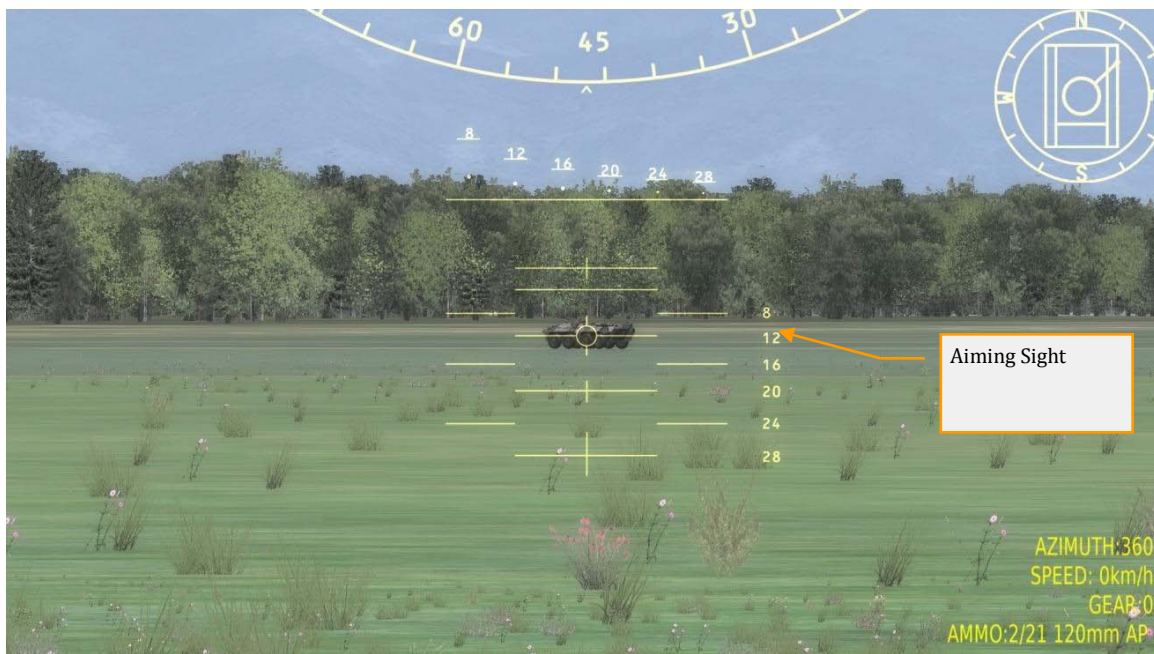


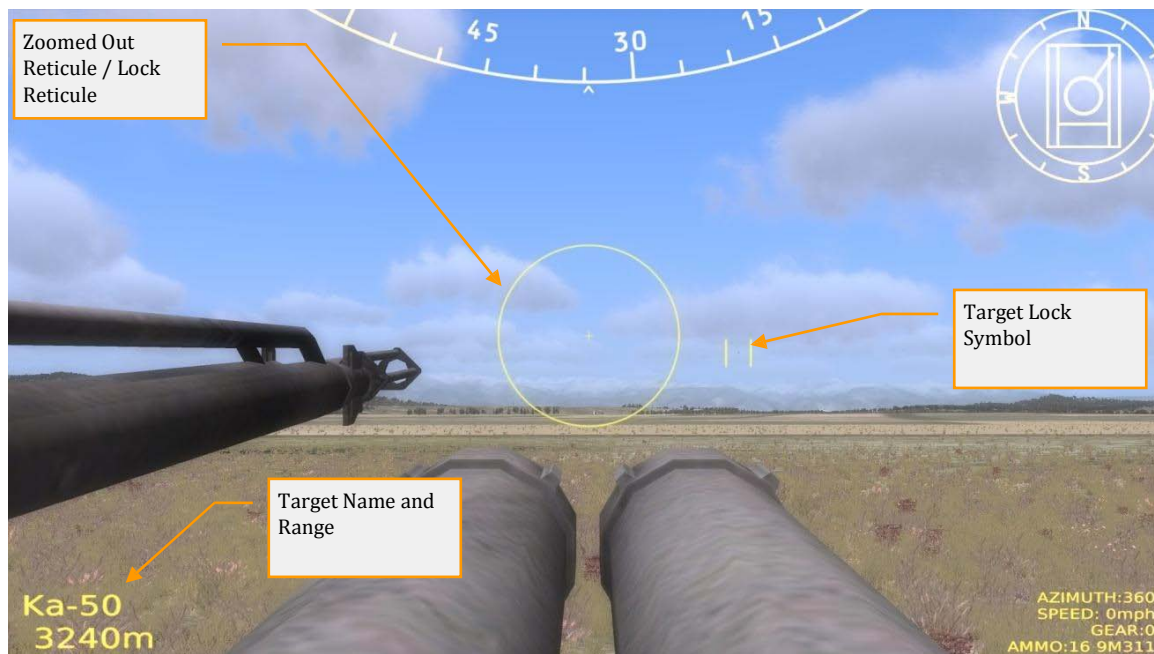
FIGURE 14. MAIN WEAPON ZOOMED IN

### Guided Weapons

Armes guidées sont en ce qui concerne toute missile guidé à partir d'une unité au sol. Il peut s'agir de missiles anti-chars ou guidée missiles anti-aériens. Tous deux utilisent la procédure d'engagement de même

Une fois la cible est acquis visuellement, le plus grand réticule doit être pivoté de placer la cible en elle. Une fois ceci fait, appuyez sur la[ENTRER] pour verrouiller la cible. Une cible verrouillée est indiquée par le diamant vert affichée autour d'elle. Vous pouvez déverrouiller une cible par puis en appuyant sur [ ] .

Une fois que l'arme est lancé, vous devez garder la cible dans le réticule large pour permettre le missile afin de guider et de conserver lock.( to allow the missile to guide and retain lock.)



## Playing as JTAC

Le point de vue JTAC peut être attaché à n'importe quelle unité au sol amicale. Pour définir l'affichage à l'unité, puis de voir le monde à partir de ce point de vue, d'abord sélectionner l'unité que vous souhaitez agir en tant que JTAC et puis appuyez sur la commande Voir 1st personne ou [RALT-J], puis le [B] clé

Après avoir entré le mode JTAC [B], le point de vue simulation passer au point de vue JTAC dans l'environnement de simulation situé directement sur l'unité sélectionnée. Utilisation de la vue JTAC, la caméra peut être panoramique de haut en bas et de chaque côté à l'aide de la souris, le pavé numérique [2], [4], [5], [6], [8] touches ou d'un contrôle de la vue monté sur la tête Dispositif. La vue peut aussi être optiquement zoom à l'aide du [RCTRL + Num /] touches et optiquement un zoom avant en utilisant les [RCTRL + Num \*] touches. Pour revenir au zoom normal, appuyez sur le pavé numérique [Entrée] clé.

Le point de vue JTAC fournit également une capacité de LVN. LVN peut être activée ou désactivée en appuyant sur [N]



Lors de l'utilisation des LVN, la vue comprendra également un pointeur IR (ligne verte).

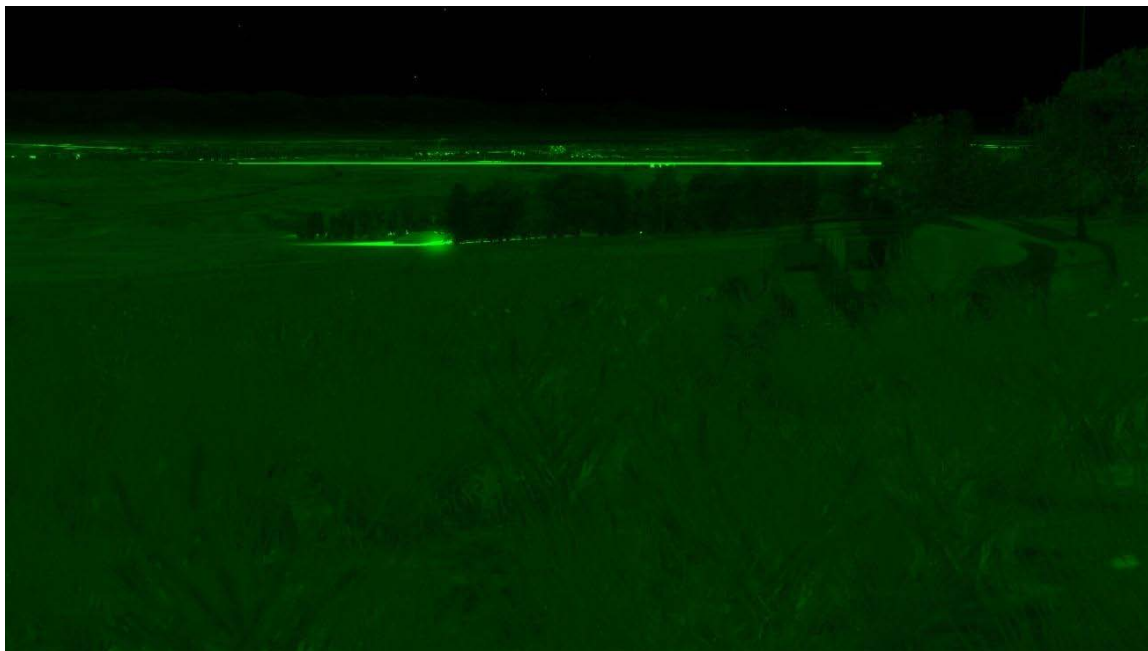


Figure 15. NVG with IR pointer

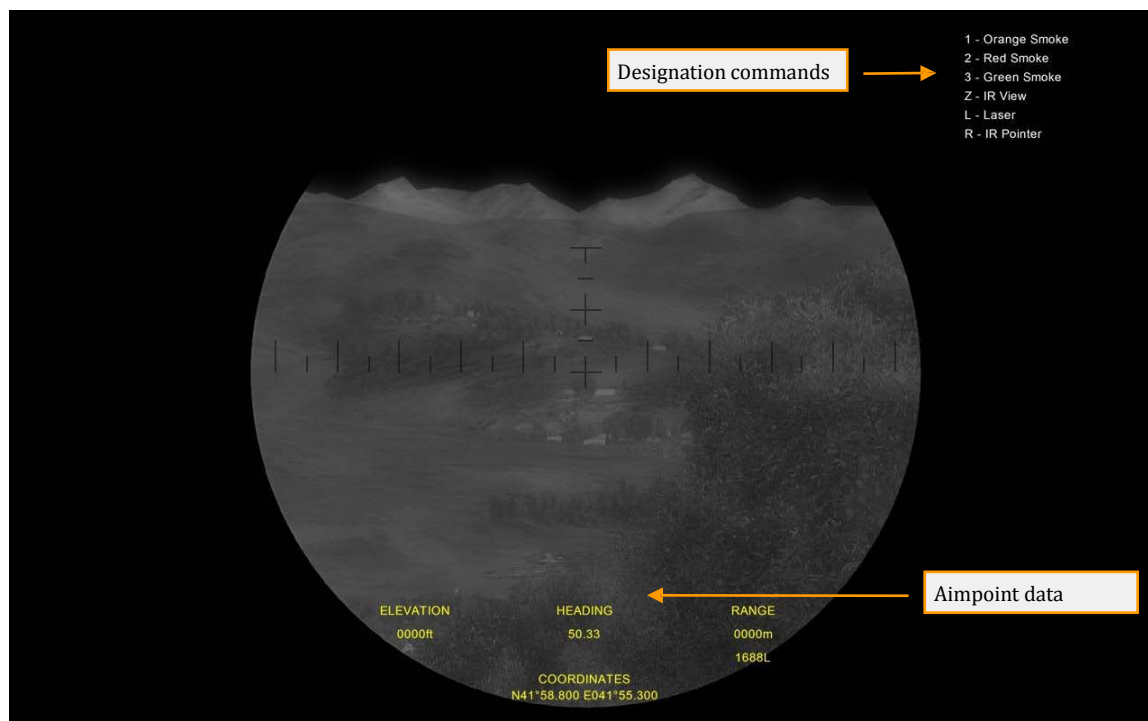


FIGURE 16. JTAC BINO IR VIEW

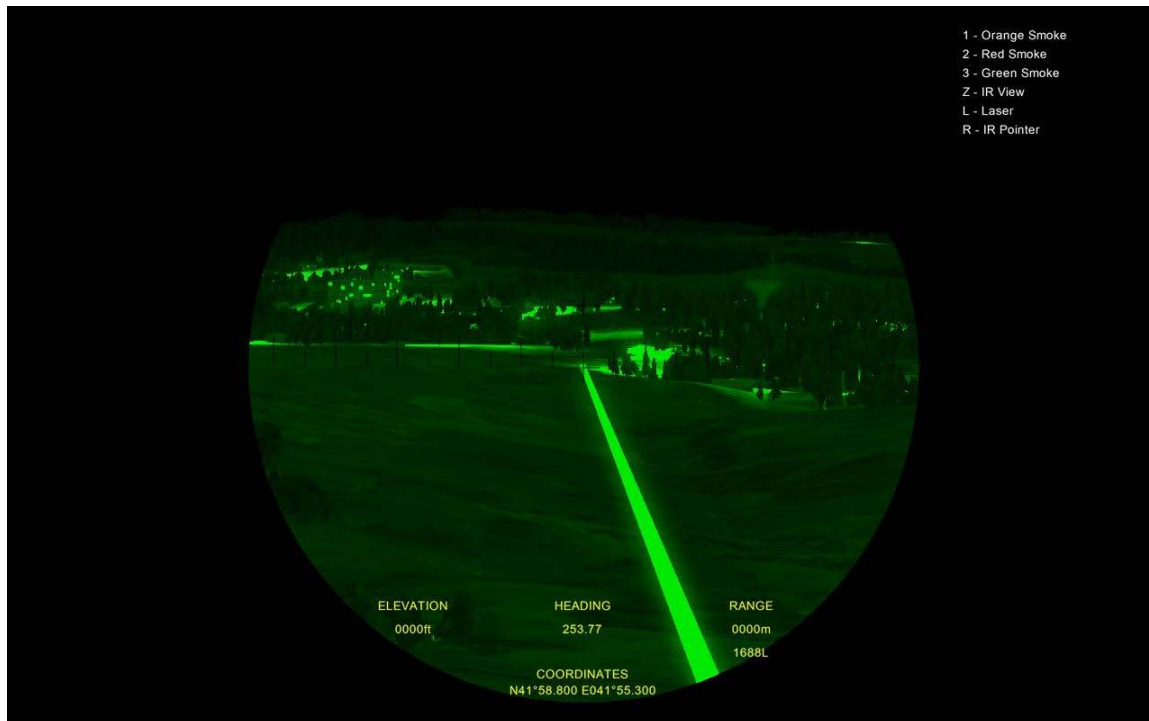


FIGURE 17. JTAC BINO NVG VIEW

Le JTAC Bino View comprend l'affichage visuel primaire d'une vue optique monoculaire, le bloc de données point de visée à la partie inférieure de l'écran et le marquage des cibles des commandes dans le coin en haut à droite de l'écran. Le JTAC Bino View peut être panoramique de haut en bas et de chaque côté à l'aide de la souris, le pavé numérique [2], [4], [5], [6], [8] touches ou d'un dispositif monté sur la tête vue de contrôle. La vue peut aussi être optiquement zoom à l'aide du [RCTRL + Num /] touches et optiquement un zoom avant en utilisant les [RCTRL + Num \*] touches. Pour revenir au zoom normal, appuyez sur le pavé numérique [Entrée] clé.

Le JTAC Bino View fournit également une capacité de LVN. LVN peut être activée ou désactivée en appuyant sur [N] .

**Aimpoint data block.** Ce champ comprend les données suivantes pour le point de mire:

- Elevation (available only when laser is firing)
- Heading
- Range in meters (available only when laser is firing)
- Laser code set for the laser designator
- Coordinates (updated only when laser is firing)

**Target marking commands.** Ce champ contient les options de commande suivantes:

**Orange Smoke.** Will release an orange smoke marker sur la position du point de visée.

**Red Smoke.** Will release a red smoke marker sur la position du point de visée

- 
- **Green Smoke.** Will release a green smoke marker sur la position du point de visée.
- 
- **IR View. Voir** Bascule IR vue.
- **L – Laser.** Toggles laser range-finder/designator on/off. Le laser sera toujours de désigner sur 1688.
- **R – IR Pointer.** Toggles IR pointer wand on/off. (pointeur de la baguette on / off).

#### JTAC COMMANDS

Toggle Bino view	<b>B</b>
Bino view laser range-finder/designator	<b>L</b>
Bino view IR Pointer	<b>R</b>
Bino view NVG	<b>N</b>
Bino view IR	<b>Z</b>
Bino view object padlock	<b>Num_.</b>
Bino view release padlock	<b>Num_NumLock</b>
Bino view orange smoke marker	<b>1</b>
Bino view red smoke marker	<b>2</b>
Bino view green smoke marker	<b>3</b>

## Using Artillery and Multiple Rocket Launchers

En cliquant sur une unité de tir indirect (artillerie, lance-roquettes multiples, ou de mortier), vous permet de définir des missions de tir. Comme d'autres unités, l'unité choisie sera de couleur jaune et la barre de commandes aura le bouton Ajouter une cible.

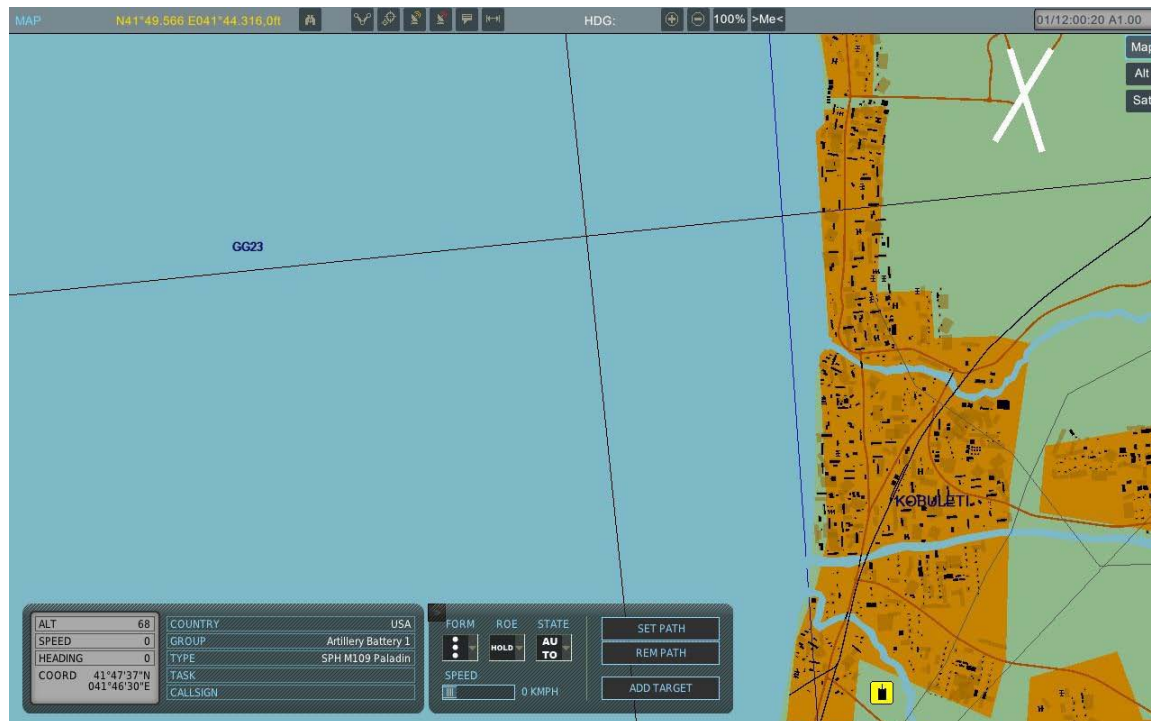


FIGURE 18. NO TARGET

Après avoir sélectionné l'unité et en appuyant sur le bouton ADD TARGET, le curseur se transforme en une croix qui est positionné avec la souris. Placez le réticule sur la cible désirée et faites un clic gauche pour définir la mission de tir. En faisant ainsi, un cercle bleu apparaît à cet endroit avec une ligne arrière bleue se connecter à l'unité de tir. Le cercle bleu représente la zone qui arrondit au hasard tombe dedans La taille de ce cercle peut être ajustée avec le curseur rayon cible sur la barre de commandes. Pour lancer la mission de tir, appuyez sur le bouton **START FIRE**. Pour cesser la mission de tir, appuyez sur le bouton **REMOVE CIBLE**

Une fois la cible a été défini, vous pouvez clic gauche et maintenez sur l'icône de ciblage et de le déplacer.

En plus du bouton Ajouter une cible à fixer des objectifs, vous appuyez sur **[Left Ctrl + Right Mouse Button]** avec le curseur de la souris sur la cible pour l'assigner. the mouse cursor over the target to assign it.



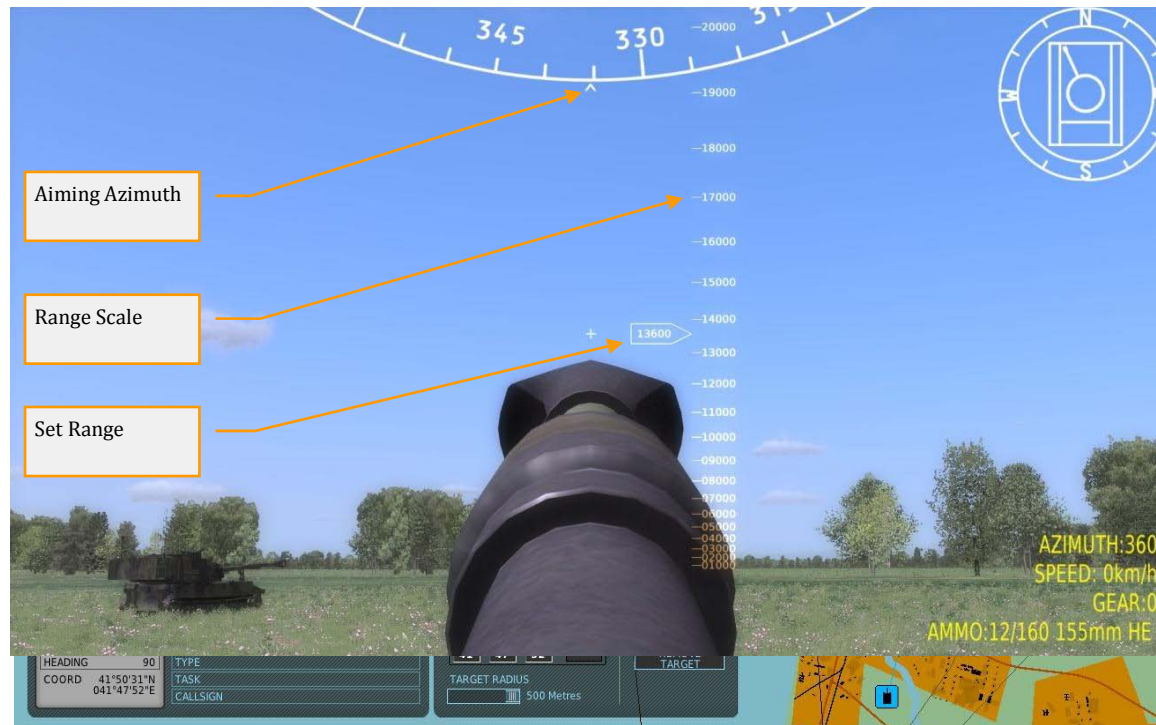


FIGURE 19. TARGET SET

## 1st Person Artillery Control

En plus de définir les missions de tir indirect de la carte de commande, vous pouvez aussi viser les unités d'artillerie de la vue 1ère personne.

- au sommet de l'écran est l'indicateur d'azimut visant où la position du curseur sur l'échelle de indique l'azimut de pointage de l'artillerie barillet.
- affichées verticalement sur l'écran est Range Scale, indique en mètres.
- gauche de l'échelle plage est Set Range,.

To fire at a target, align the barrel along the correct azimuth and adjust evaluation to known target range.