

C'est un Univers intégré au cœur de FSX et qui se nourrit des capacités redoutables du TacPack, qui sont ici renforcés par des effets visuels et sonores qui vous offriront une immersion encore plus proche de la réalité. En Solo ou en Multijoueur vous n'aurez qu'à pousser la porte pour y entrer.

Cet Univers est composé de 2 Planètes :

- *la Planète mère, le "Vaisseau Amiral FSX@War"*
- *la Planète associée "Carrier and Convoy Planner" (C.C.P)*

"Vaisseau Amiral FSX@War"

Des "Théâtres d'Opérations" implantés dans les endroits chauds de la Planète. Ceux où se déroulent malheureusement les vrais affrontements entre les forces du bien et du mal. Pour autant, dans ces régions du globe, nous surfons dans l'imaginaire impersonnel et intemporel.

Ils sont composés de très nombreux décors méticuleusement détaillés, (les survols vous enchanteront), bâtis et insérés au cœur même de la trame FSX. Autant d'Objectifs à atteindre, de cibles à frapper et de batailles à mener.

Un réseau routier naturellement implanté complète la richesse surprenante de ce nouveau Monde de la Simu. Il jouera un rôle déterminant car il sera utilisé par les forces ennemies que vous devrez traquer sur des routes désertiques ou dans les faubourgs des villes.

Des cartes détaillées, des représentations graphiques de plateformes aux coordonnées géographiques précises, la position en temps réel de votre avion, plus qu'un GPS : "une carte sur les genoux dans le cockpit".

Définir une Mission, fixer les Objectifs, élaborer le timing avec en Multijoueur une répartition précise des tâches à accomplir, ce sont maintenant des notions qui auront un aboutissement concret et dont les effets seront mesurables.

Les décors ne seront pas figés. Ils comportent des cibles actives, qui verront leurs apparences se modifier de différentes façons, sous l'effet de vos actions de guerre.

La configuration de votre Système d'Arme devra être judicieusement établie. Vous n'obtiendrez pas le même résultat suivant que vous traitiez une cible avec un "tir canon" ou avec un "missile" ou avec une "bombe".

Remplir sa mission en portant des coups déterminants à l'ennemi, sur des Objectifs visuellement identifiables, ne sera plus figuré ici uniquement par des flammes et de la fumée. Les résultats vous donneront la satisfaction du devoir accompli, tant les effets seront matériellement mesurables.

Détruire un "Site ennemi" aura un sens, dans le bruit et la fureur grâce à la qualité des rendus visuels et audios.

Une immersion de haut niveau, avec un réalisme poussé au maximum, mais qui ne sera pas de tout repos et sans danger car certaines défenses ennemies seront redoutablement actives et efficaces (batteries SAM ou Porte-avions avec défense active par exemple).

En Multijoueur, une force d'opposition composée d'avions de chasse ennemis reste un option envisageable.

Le retour à la Base ou sur un Porte-avions, la mission accomplie, sera l'ultime défi à relever !

Carrier and Convoy Planner

Un monde qui se suffit à lui-même dans un premier temps, mais qui intégrera pleinement, très prochainement, la grande aventure FSX@War.

Terre, Air et Mer, les 3 dimensions d'un conflit palpitant et intense.

A votre guise et en fonction des missions que vous déciderez d'élaborer, vous composerez des convois maritimes et terrestres. Des navires marchands ou de guerre, amis ou ennemis, à détruire ou à protéger, livrés à votre merci ou capables de se défendre, de riposter. Des convois de véhicules militaires dont vous devrez stopper la progression menaçante sur les routes de territoires hostiles.

Autant de cibles statiques et/ou mobiles pour exercer vos talents de Pilote de Chasse, de Navigateur, d'Opérateur du Système d'Armes, de Contrôleur aérien à bord d'Awacs par exemple.

Plus que jamais maîtriser son Radar et son FLIR seront des atouts essentiels dans le cadre des missions.

"Lock on, Judy, Lost contact, No joy, Tally, Fox 1, Over kill....." Préparez-vous au combat !

Là aussi, en Solo ou en Multijoueur au départ de Bases Aériennes Alliées, mais également au départ direct de Porte-avions en pleine mer, avec toujours des relais de ravitaillement en vol possibles, vous pourrez mettre en pratique vos qualités de fin tacticien en restant vigilant pour ne pas devenir une cible à votre tour.