

SOMMAIRE

- ⇒ PHASE 1 : TELECHARGEMENT
- ⇒ PHASE 2 : INSTALLATION
- ⇒ PHASE 3 : LANCEMENT ET CREATION D'UN COMPTE
- \Rightarrow PHASE 4 : ORGANISATION
- ⇒ PHASE 5 : CREATION D'UNE PARTIE
- ⇒ PHASE 6 : REJOINDRE UNE PARTIE
- \Rightarrow PHASE 7 : AUTRES FONCTIONS

PHASE 1 : TELECHARGEMENT

Si vous ne disposer pas encore de Hyper Lobby Pro 3.6.68 BETA, veuillez vous rendre sur le site de la 3rd WING, rubrique **downloads**. Aller ensuite dans la catégorie **Programmes** puis **Communication**.

Vous prouver également le télécharger directement avec le line ci dessous :

Une fois fait, passer à la phase 2.

PHASE 2 : INSTALLATION

Décompresser l'archive ZIP puis lancer le fichier hlpro3662.exe. Effectuer l'installation en bonne est due de forme puis passer à la phase 3.

PHASE 3 : LANCEMENT ET CREATION D'UN COMPTE

Une fois après avoir lancer le logiciel vous arriver ici :



Dans la liste des jeux, sélectionner Lock On. Vous devez donc créer un nouveau compte avec un mot pseudo et un mot de passe.

Voici les 2 champs à renseigner :

| CALLSIGN: | Pseudo 🛛 | |
|-----------|------------------|--|
| PASSWORD: | Mot de passe 🛛 🗖 | |
| EXIT | CONNECT | |

Votre pseudo diffère selon vôtre escadrille et vôtre choix lors de l'inscription à la 3^{rd} WING. Prenons un

exemple. Toto s'est inscrit à la 3^{rd} WING et a choisi de voler sur avion Russe au sein de la 92^{nd} FS. Son pseudo sera **92nd FS>Toto**.

<u>Récapitulatif</u>:

 Vous êtres inscrits sur F15-C → 12th FS Votre pseudo est : 12th_FS>Votre_pseudo
Vous êtres inscrits sur Su, Mig ... → 92nd FS Votre pseudo est : 92nd_FS>Votre_pseudo
Vous êtres inscrits sur A10, Su25 ... → 75th FS Votre pseudo est : 75th_FS>Votre_pseudo

Voilà. C'est simple non ?

Une fois après avoir rempli ces 2 champs, cliquer sur **CONNECT**.

L'écran change pour cela :



Dans le chat, vous devez dans un premier temps confirmer vôtre mot de passe puis choisir une adresse email. Valider à chaque fois par la touche **ENTRER**. Lors de la première utilisateur de HyperLobby, le logiciel fera une recherche pour trouver l'emplacement du répertoire de Lock On. Cette recherche s'effectue automatiquement mais vous pouvez préciser le chemin manuellement.

Vous êtes maintenant connecté au serveur d'Hyper Lobby. Poursuivez avec la phase 4.

PHASE 4 : ORGANISATION

Voici ce que vous devez obtenir à l'écran :



Décomposition :

- <u>Les parties en cours :</u>

Elles apparaissent l'une en dessous de l'autre. Le nom qui figure est le pseudo du host (joueur qui héberge la partie). A droite figure le nombre de place Occupé sur le nombre de places disponibles. Tout à droite apparaît le ping du host. Le ping est le temps de réponse entre vous et la personne sur qui vous faites le ping. Ceci donne un indice sur la rapidité de la connexion des joueurs que vous voyer. Rouge est un ping en timeout. Le délai d'attente est dépassé. Il se peut que celui si dispose d'un firewall qui bloque se type de requêtes. Plus il y a des barre vertes plus le ping est bon. Moins il y en a, plus i lest mauvais. Survoler ces barres pour faire apparaître le temps de réponse en millisecondes.

- <u>Partie en création :</u>

C'est ici que vous devez aller pour créer une partie. Le premier slot est très important. C'est celui du host. Si vous cliquer dessus, vous hébergerez la partie. Il y a plusieurs salle (OPEN MISSION 1,2,3 et CLSOED MISSION 1). Vous pouvez utiliser n'importe la qu'elle, cela n'a pas d'importance. Le nom de chaque joueurs qui rejoint vôtre partie apparaît en dessous du vôtre. Vous avez la possibilité de voire leur ping comme pour les parties en cours.

- <u>Le chat :</u>

Vous prouver utiliser cet espace pour discuter avec tous els autres joueur présent dans le salon.

- <u>Liste des joueurs :</u>

A gauche apparaissent els joueurs dans le salon et à droite les joueurs en jeu.

PHASE 5 : CREATION D'UNE PARTIE

Nous allons maintenant créer une partie. Cliquer sur le 1 $^{\rm er}$ slot d'OPEN MISSION 2. Voilà ce que vous obtenez :



Cette fenêtre s'ouvre également :

| Lock On Modern Aircombat host preferences | | | |
|---|-----------------------------------|----------------|--|
| Game description: | -== 3rd wing ==> www.3rd-wing.com | Start the game | |
| Maximum Players: | 2 | | |
| Difficulty: | Custom | Save Info | |
| | , | Cancel | |
| | | Password: 🔽 | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Les réglages sont peu nombreux. Vous pouvez saisir une description rapide de la partie que vous êtes en train de créer est limiter le nombre de joueurs. Vous avez également la possibilité de préciser la difficulté. Ceci a pour fonction d'avertir les autres joueurs du type de partie qui se joue. Cliquer sur **Save Info**. Lorsque tout le monde est près, cliquer sur le bouton bleu à droite de **OPEN MISSION 2**. Vous n'avez plus qu'à faire **START**. Le jeu se lance automatiquement.

Si un joueur s'est mis dans vôtre partie et que vous n'en voulez pas, vous pouvez le bannir. Pour cela, cliquer dessus puis faites **Kick**.

PHASE 6 : REJOINDRE UNE PARTIE

C'est très simple. Je vais donc être très bref. Dès que vous apercevez un joueur dans le premier slot, vous pouvez rejoindre sa partie. Pour cela cliquer sur n'importe quel slot en dessous de lui. Dès que le host lancera la partie, un chrono se déclanchera et au terme des 20 secondes, le jeu se lancera automatiquement. La connexion est réalisée tout seul. Vous tomber directement à l'écran des coalitions dans le jeu.

PHASE 7 : AUTRES FONCTIONS

Vous pouvez notamment joindre un joueur de manière privé par l'intermédiaire de ce que l'on appel des pagers. Cliquer sur un joueur. Cliquer ensuite sur send puis pager message comme ci-dessous :



Entrer vôtre texte puis faites **SEND**. Vous serez averti de la réception d'un pager avec le clignotement tu bouton en haut a droite en dessous de la croit pour fermer le programme mais également par une alarme sonore. Voilà. J'espère que tous cela a pu vous aider dans vos premiers pas. A vous de découvrir le reste.