

# Connexion en mode Multijoueur

#### Ridha SAID (FAVRS) et Jean-Pierre RABINE (FAVJPR)

Flinht Cimulaton	celeration	
	OL LIBRE	
ACCUEIL VOL LIBRE MISSIONS MULTIOUEUR ENREGISTREMENTS DU PIL OTE	APPAREIL ACTUEL : feelThereAMico Airbus Series Vol 1 A321 CFN	EMPLACEMENT ACTUEL : Tocumen Intil
CENTRE D'APPRENTISSAGE PARAMÈTRES	MÉTÉO ACTUELLE : Données météorologiques réelles (mises à jour) MODIFIER	HEURE ET SAISON ACTUELLES : 08/10/2013 15:47 MODIFIER
Carbura	Lancer le vol avec la fenêtre ATC ouverte	egistrer Organisateur du vol Pan <u>n</u> es
		A321
	+	
Contacts		
Cliquez pour rejoindre ou accueillir une	session multijoueur.	DÉCOLLAGE :

Pour accéder au mode multijoueurs de FSX, rien de plus simple, il suffit d'ouvrir FSX et de cliquer sur « MULTIJOUEUR» situé dans le menu de gauche de la fenêtre de FSX.



Vous obtiendrez l'affichage de cette fenêtre.

Cliquez ensuite sur le bouton en regard de l'option « Réseau local (LAN) » et indiquez dans la fenêtre située en-dessous votre nom de joueur.

Validez ces données en cliquant sur le bouton « CONNEXION ».

Flinht Simulaton	acceleration	
	Multijoueur	
ACCUER	Changez les paramètres réseau.	
VOL LIBRE MISSIONS	Paramètres hóte	
MULTIJOUEUR ENREGISTREMENTS DU PILOTE	Plage de ports : 6112 - 6122	
CENTRE D'APPRENTISSAGE PARAMÈTRES	Compression vocale : 3.600 Kbps	
	Paramètres client	
	Autoriser la communication vocale	
	Autre	
	Maintenir active : 15.00	
Contacts		
	AHIULER	ок

Si, par inadvertance, vous aviez cliqué sur le bouton « Paramètres réseau », vous auriez obtenu cette fenêtre...

Pas de soucis, ne saisissez rien dans cette fenêtre et cliquez sur « Annuler » cela aura pour effet de vous faire revenir à la fenêtre précédente...

Cliquez maintenant sur le bouton « CONNEXION » de la fenêtre précédente.

Flinht Cimulaton	Acceleration				
ACCUEIL VOL LIBRE MISSIONS	MULTIJOUEUR Choisir une session à rejoine Utilisateur Rabine Salle: Réseau local	dre ou héb	erger une no	<b>uvelle session</b> afficher que les sessions de mon <u>p</u> ays/	ma région
MULTIJOUEUR	Nom de la session	Joueurs	Connexion	Terrain d'aviation le plus proche	Voix
ENREGISTREMENTS DU PILOTE CENTRE D'APPRENTISSAGE PARAMÈTRES	Aucune session trouvée				
1	Informations session				
	État : Description :				
	Météo :				
	ID hôte:				
	Appareil de l'hôte :				
O Contacts				Connexion directe	Héberger une session
L Off.				DÉCONNECTER	REJOINDRE

Dans le fenêtre qui suit, rien à faire, il suffit maintenant de pointer avec la souris le bouton

#### « Connexion directe »...

Flight Simulator	Acceleration				(M = X)
	MULTIJOUEUR Choisir une session à rejoin	dre ou héb	erger une no	ouvelle session	
ACCUEIL VOL LIBRE	Utilisateur Rabine Salle:				
MISSIONS	Réseau local	V	- N	l'afficher que les sessions de mon <u>p</u> ay	s/ma région
MULTIJOUEUR	Nom de la session	Joueurs	Connexion	Terrain d'aviation le plus proche	Voix
ERREGISTREMENTS DU PILOTE CENTRE D'APPRENTISSAGE PARAMÈTRES	Aucune session trouvée				
	Informations session				
	État : Description :				
	Météo : ID hôte: Appareil de l'hôte :				
Contacts				Connexion directe	Héberger une session
Cliquez pour rechercher une se	ssion par son adresse IP.	Pow Fel	ene ev Spy	DÉCONNECTER	REJOINDRE

« Connexion directe » « s'allume au survol de la souris. Cliquez sur ce bouton !

Flinht Simulaton	Acceleration	
	Multijoueur	
ACCUEIL VOL LIBRE MISSIONS	Connectez-vous directement à l'adresse IP.	
MULTIJOUER ENREGISTREMENTS DU PILOTE CENTRE D'APPRENTISSAGE PARAMÈTRES	Saisissez l'adresse IP : 👩 수 . [156] 수 . 수 . 수	
Contacts		
Cliquez pour rechercher les sessi sélectionné.	ions sur l'ordinateur hôte	UV. SESSIONS

Il suffit maintenant de saisir le numéro IP du serveur que l'on vous a communiqué sur la amil-liste.

ATTENTION, le numéro actuel 89.156.xxx.xxx est un numéro temporaire d'un serveur utilisé pour faire les essais de ce mode de connexion... En aucun cas, ce numéro sera celui du serveur définitif que nous utiliserons par la suite pour le mode multijoueur des Ailes Virtuelles ! Pour le moment donc, et pour nos essais, entrez ce numéro de serveur mis à notre disposition... Une fois le numéro saisi, cliquez sur le bouton « TROUV. SESSIONS ». Il s'affiche alors une petite fenêtre « Tentative de connexion ».

Flinht Simulaton	Acceleration	
	Multijoueur Connectez-vous directement à l'adresse IP.	
ACCUEIL VOL LIBRE MISSIONS		
MULTIJOUEUR ENREGISTREMENTS DU PILOTE		
CENTRE D'APPRENTISSAGE PARAMÈTRES	Saisissez l'adresse IP : $[89]$ $\bigcirc$ . $[156]$ $\bigcirc$ . $\bigcirc$ . $\bigcirc$	
	Tentative de connexion	
1 E		
	Annuer	
44		
lu		
Gatat		
Contacts		
anofh.	AINULER TROUV	. SESSIONS

Si au bout d'un certain temps la connexion a échouée, alors vous aurez cette fenêtre :

Flinht Simulaton	Acceleration Dec
	Multijoueur
ACCUEIL VOL LIBRE MISSIONS	Connectez-vous directement à l'adresse IP.
MULTIJOUEUR ENREGISTREMENTS DU PILOTE CENTRE D'APPRENTISSAGE PARAMÈTRES	Saisissez l'adresse IP : 89 0 . 156 0 . 0
	Impossible d'établir la connexion à l'hôte Former
Ocontacts	
	AIIIIULER TROUV. SESSIONS

Cela peut s'expliquer de deux façons :

- soit le serveur n'a pas encore été mis en service et c'est donc logique que l'on ne trouve pas la connexion,

- soit vous avez fait une erreur dans la numérotation du numéro IP que vous devez rentrer... Vérifiez bien : 89.156.xxx.xxx

Si le serveur a été ouvert, si vous n'avez pas fait d'erreur, alors vous accéderez alors à cette fenêtre :

Flight Simulator	Acceleration
	MULTIJOUEUR         Choisissez les options de votre session         Choisir un rôle         Exposer vos intentions aux autres joueurs (optionnel)
	Pliote  Appareil
	Appareil actuel
	Carbyrant et charge Charger le vol Enregistrer le vol Organisateur du vol Pannes
**	Partage
Contacts	Mot de passe (optionnel) : Dégactiver le partage après que la session ait commencé
Salle de briefing Serveur AV Ridha Rabine	Emplacement actuel  MODIFIER
	<ul> <li>En l'air, grès de l'hôte</li> <li>Sur l'aéroport le plus proche de l'avion de l'hôte</li> </ul>
0	
b.	

A partir de cette fenêtre, vous êtes entré dans le mode multijoueur !

Vous pouvez changer d'appareil, préciser votre nom ATC et mettre votre call-sign (FAVxxx) de telle manière qu'il apparaisse en regard de votre appareil sur les écrans des autres joueurs...

Vous pouvez partager votre avion et héberger un pilote débutant qui veut apprendre à piloter votre avion... Vous pouvez choisir votre aéroport etc...

Les détails de toutes ces possibilités seront expliquées lors des sessions de l'aéroclub si vous nous rejoignez dans ce mode multijoueur.

Il ne vous reste qu'à cliquer sur OK pour rejoindre la session et vous retrouver dans la salle de briefing...

Flight Simulator	celeration			
S	alle de briefing			
Re	evoir votre session			
Rabine	-	272		
	Appareil : Feelthere A320 CFM A	irbus House	Changer de rôle ou d'avion	
	Aéroport : Eldorado Intl			
Server	ır AV			
and the second se	ID hôte: Serveur AV			
	Météo : Données météorologiq	ues réelles (mises à jour)		
	escription .			
<u>}</u>	État : 3 emplacements pris s Temps écoulé depuis l	ur 35. En attente de joueurs. a début de la session 42:05.		_
Joueurs	;			
Contacts Server	ur AV Tower Controller	Eldorado Intl 🛛 🔩 🛛	ANS LA SESSION	
Serveur AV Ridha	Feelthere A320 CFM Air	r Fran Eldorado Intl 🛛 🛯 🕯 🖉 🛛	ANS LA SESSION	
Abine				
1				

A ce niveau vous pouvez encore changer de rôle ou d'avion...

Cliquez maintenant sur « JOINDRE SESSION » pour vous retrouver parmi nous...

### Voilà c'est tout simple !

## En résumé :

Pour se connecter directement à un ordinateur spécifique

- 1. Sur l'écran Multijoueur, sélectionnez l'option Réseau local (Jeu LAN).
- 2. Saisissez un Nom de joueur.
- Cliquez sur Connexion.
   Dans l'écran suivant, cliquez sur Connexion directe.
   Saisissez l'adresse IP de l'autre ordinateur.
   Cliquez sur Trouver des sessions.



**ATTENTION**, si vous choisissez le mode MULTIJOUEUR pour l'aéroclub, ne lancez pas FSInn car sinon vous induirez des perturbations dans la représentation des avions... Vous en avez un exemple ci-dessus... Ce n'est pas très réaliste de voir un avion suspendu en l'air sur le tarmac... Merci FSInn !

Les essais que nous avons effectués pour le moment sont positifs...

Mais, par rapport à l'utilisation de FSInn, le mode multijoueur a des avantages et des défauts...

Voici un petit comparatif...

Attention, nos essais n'ont regroupés que 5 joueurs...

Il faudrait refaire ces essais à une douzaine ou plus si possible.

Avec FSInn	Avec le Mode Multijoueur
Pas évident de mettre en œuvre pour un débutant Il y a de nombreux paramètres à rentrer	Très simple à mettre en œuvre juste un nom, un numéro IP à saisir et quelques clics souris à effectuer
Problème de framerate chez certains en fonction du réseau, jusque 2 fps ! On ne sait pas encore si cela vient de FSInn ou du réseau ou du routeur utilisé	Chez les mêmes utilisateurs qui ont le problème de framerate, avec le mode multijoueur, ils observent un framerate constant à 24 fps pour une scène « normale » avec le même réseau et le même routeur
Vision des autres appareils non fluide Ça « lague » énormément pas de vision des détails de l'autre avion !	Fluidité parfaite On voit les détails des autres avions, les portes qui s'ouvrent, les volets actifs, les lumières également
Possibilité de voir les autres sur un radar	Pas de radar, il faut FSCommander ou Plan Gpour pouvoir suivre le tracé des autres
Chat disponible	Possibilité d'envoyer aussi des messages mais cela n'a pas encore été testé

Pas de communication vocale Il faut utiliser Teamspeak	Il y aurait une possibilité de communiquer oralement mais cela n'a pas encore été testé
FSInn coûte plus de 200 euros par an à l'association pour le serveur (FSInn+Teamspeak) chez Bertille.	A voir combien on pourrait louer un serveur pour le mode multijoueur Voir avec Fred Cassuto si on peut utiliser le serveur des AV
On peut sauvegarder son vol pour le retrouver ensuite On atterrit sur un aéroport, on sauve et à la prochaine ouverture de FSX, on recharge la situation	Impossible de sauvegarder son vol
Une fois atterri, on peut voir les autres avions faire de même et se plaçant derrière eux en vision extérieure	Impossible de se mettre en vision extérieure derrière d'autres avions
En cours de vol, on peut changer d'appareil	Impossible de changer d'appareil sauf en repartant de l'aéroport de départ
En cas de problème, l'autosave marche et on peut repartir même en plein vol	En cas de déconnexion, on se retrouve à relancer le mode multijoueur et à repartir de l'aéroport de départ
A compléter	