

Review: Got Friends F4F-4 Wildcat

15–19 minutes

Got Friends' F4F-4 Wildcat est enfin là. Après près d'un an de développement, l'avion a finalement trouvé son chemin dans nos simulateurs, ajoutant à une liste croissante d'oiseaux de guerre et d'autres avions d'époque. Le Wildcat marque le premier oiseau de guerre de Jet Friends, mais ce n'est certainement pas leur premier avion. L'équipe était auparavant responsable d'une série d'avions, de planeurs, d'hélicoptères et même d'un canot. Dans cet examen, je vais essayer de vous parler du dernier avion du développeur, mais d'abord, un peu d'histoire sur cet avion.

Alors que le F6F Hellcat était le héros de la deuxième partie de la campagne pour le Pacifique pendant la Seconde Guerre mondiale, le F4F Wildcat était le héros de la première partie. Pas par choix, cependant, car l'avion était surpassé par l'A6M japonais plus rapide et plus agile zéro. C'était tout simplement tout ce que l'US Navy avait disponible après que le Brewster Buffalo a été retiré du service. L'avion avait encore des qualités rédemptrices car il était particulièrement lourdement blindé, ce qui lui permettait de prendre un battement plus lourd que son homologue japonais. Après avoir développé des tactiques qui ont utilisé ses points forts tout en minimisant ses faiblesses, la marine américaine a été en mesure de l'utiliser pour aider à inverser la tendance de la guerre. Le Wildcat a joué un rôle majeur dans la défense de l'île de Wake, de la bataille de la mer de Corail, de la campagne de Guadalcanal et de la bataille de Midway. Malgré cela, l'avion ne gagnerait jamais la faveur de ses pilotes. Le F4F Wildcat a été lentement remplacé à partir de 1943 par le F4U Corsair et le frère du Wildcat, le F6F Hellcat.







Modèle et textures

Lorsque vous chargez l'avion dans le simulateur, vous êtes accueillis par l'intérieur vert reconnaissable que l'on trouve si souvent sur les avions de cette époque. Devant vous, il y a un réflecteur de vue modélisé en détail. Sur votre gauche, vous trouvez vos commandes habituelles; pression de collecteur, commande de l'hélice, mélange, plusieurs roues de garniture et plus. Sur votre droite, les commandes lumineuses et électriques, le disjoncteur et le panneau radio, entre autres. Le cockpit est très bien conçu avec une modélisation très détaillée. Je ne pouvais pas vraiment combler les lacunes dans les panneaux ou les formes basses en poly, ou quoi que ce soit de ce genre. Pour ceux qui flottent souvent des géoliers, le cockpit peut aussi sembler très familier. Vous pouvez facilement voir comment ce cockpit a évolué vers le plus tardif F6F Hellcat, avec beaucoup de commandes ayant l'air similaires ou identiques et étant dans la même position. Le panneau avant qui contient vos jauges ressemble aussi beaucoup. C'est un drôle de sentiment de familiarité, et pourtant il y a beaucoup de différenciations qui vous obligeront encore à découvrir le cockpit et à contrôler un peu.

L'extérieur de la modélisation est de qualité similaire à celle de l'intérieur. L'avion « stouppy » est facilement reconnaissable, avec ses ailes courtes, son gros corps et

sa canopée plutôt plate. A l'avant, le moteur est visible, et beaucoup de détails du moteur peuvent être établis. Les ailes, lorsqu'elles sont repliées, montrent un intérieur aux ailes bien modélisée avec des câbles et des entretoises. L'engrenage a également l'air bien modélisé, et son remarquable mécanisme de «pliage» a été recréé avec précision. Cela inclut la ceinture et les ergots à l'intérieur de la caisse de l'avion responsable de la rétractation, qui s'animera lorsque vous levez ou abaissez le rapport. Il est peu probable que vous le voyiez en volant, mais vous pouvez le voir si vous déplacez votre appareil vers l'intérieur du matériel. C'est un joli petit détail qui ajoute à la sensation générale d'un plan riche en fonctionnalités et complet.

Une autre caractéristique de ce type que l'on devrait mentionner peut être trouvée derrière le pilote - à la lettre; l'équipe de Got Friends a modélisé une partie de l'intérieur de l'avion derrière le siège des pilotes. Il comporte une partie de l'équipement électrique de l'aéronef (unités de relais, émetteurs, etc.). Vous pouvez également voir les câbles qui se connectent à vos commandes d'ascenseur et de gouvernail, et ceux-ci animent également avec précision lorsque vous déplacez le contrôle correspondant dans votre cockpit.



Les textures à l'intérieur du cockpit sont de très haute qualité. Ils sont très détaillés et croustillants, et tous faits avec une haute résolution. L'éclairage interagit et réfléchit bien et de manière appropriée, et certains éléments semblent un peu plus mat que d'autres. Malheureusement, l'avion présente relativement peu d'usure. Cet avion semble plutôt vierge, avec seulement des petits morceaux de saleté et de crasse ici et là. Cependant, l'écaillage de peinture, comme c'est le cas chez un oiseau guerrier fortement utilisé, est pour la plupart absent du cockpit.







À l'extérieur de l'aéronef, les textures sont également de qualité élevée. Les livrées incluses sont basées sur des avions réels, passés et présents. Ils présentent des différences dans les réflexions, ce qui est un détail supplémentaire. Certaines livrées ont une peinture mate, tandis que d'autres sont plus réfléchies et semblent « briller » plus. Malheureusement, certaines des livrées les plus authentiques ou « appropriées » présentent assez peu d'usure à l'extérieur. D'autres sont joliment modélisés avec de la saleté, de la crasse et des stries de l'échappement à l'avant. Les rivets à l'extérieur ont tous l'air très pointus, et apparemment beaucoup de travail y ont été consacrés, en utilisant des cartes de texture qui font ressortir les rivets et réfléchissent différemment, ce qui ne les fait pas apparaître comme de simples textures 2D.

Malheureusement, l'avion n'est pas livré avec un pilote WW2 adapté à l'âge, comme nous l'avons vu dans de nombreux autres avions qui essaient d'imiter les oiseaux de guerre.

Sons

Les sons de moteur de Got Friends' Wildcat sont lourds, exactement comme le moteur « Twin Wasp » de la vie réelle de Pratt et Whitney R-1830-90. Il y a un peu de pulvérisation à mesure que le moteur commence à tourner et prend vie. Il y a aussi une variation bien équilibrée des sons au niveau bas en régime élevé, ou vice versa. La verrière étouffe un peu le moteur une fois que vous le ferez. Les différentes étapes de l'ouverture ou de la fermeture de votre canopée étouffent le moteur différemment en fonction de la quantité de votre canopée ouverte.



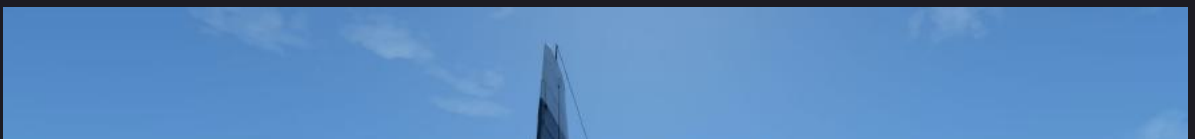


Modélisation des vols

Bien sûr, l'aspect le plus important de l'avion est la façon dont il vole réellement. En bref, le modèle de vol de Got Friends' Wildcat est très bon. Il ne fait aucun doute que cela est facilité par le fait que l'un des développeurs de l'équipe Got Friends est également le développeur de la mécanique de vol dans l'équipe FlyingIron Simulations. Dans des expériences précédentes, j'ai toujours été très satisfait du travail fourni par FlyingIron Simulations, et il semble que certains (ou beaucoup) de cela se soient transmis à Got Friends' Wildcat.

L'avion est livré avec une dynamique au sol personnalisée, ajoutant une sensation authentique de dragueur de queue aux mécaniciens de taxi. Pour cette raison, le roulage est un peu difficile, mais une expérience authentique et précise. Après avoir pratiqué le roulage de l'avion, ce n'est pas trop difficile une fois que vous apprenez à gérer l'énergie et le gouvernail. Au décollage, l'avion vous combattrait très peu et ira presque parfaitement droit si vous appliquez doucement l'accélérateur. Je pense que le décollage est un peu trop facile car l'avion ne montre pas le comportement que j'attends et je ne pense pas être précis.

Une fois aéroporté, cet avion nécessite un peu d'équilibrage, trouvant le bon réglage pour votre prise de vitesse et votre hélice, ainsi que le réglage de l'avion correctement. Elle ne se sent pas trop vite, même si vous pouvez encore y faire une certaine vitesse décente. Le taux de montée de l'avion est «d'accord», tout comme son taux de virage. Cette partie de la dynamique de vol semble assez authentique par rapport à la façon dont les pilotes ont utilisé pour décrire l'avion.







Systèmes d'aéronefs

Malheureusement, je suis un peu déçu par la profondeur du système d'avion. En particulier, la gestion des moteurs fait défaut à mon avis. Le moteur ne semble pas être affecté par vos réglages de puissance, ce qui signifie que vous pouvez faire fonctionner l'avion en dehors de ses réglages de moteur recommandés aussi longtemps que vous le souhaitez. Apparemment, cela n'a pas d'effet sur les performances de votre avion. Le moteur ne surchauffera pas, ce qui rend les volets du capot et la jauge de la température du moteur de manière très redondante.

Un autre point que je n'aime pas dans les systèmes d'avion est l'absence d'implémentation d'un compresseur de suralimentation. J'ai déjà écrit à ce sujet en passant en revue Hellcat de FlyingIron Simulations, qui me semble manquer de la même manière que l'implémentation de Got Friends. Il n'y a pas de contrôle manuel pour le compresseur de suralimentation. Au lieu de cela, il fonctionne automatiquement, ce qui signifie que le compresseur entre automatiquement à 5000 pieds et 14000 ft. Comme je l'ai écrit dans ma revue Hellcat, ce manque de contrôle de compresseur signifie que vous devez soigneusement anticiper ces altitudes car votre comportement de moteur changera lorsque le compresseur entre en jeu. Cela signifie aussi que voler à 5000 pieds n'est pas viable, car les fluctuations de votre altitude signifient que le compresseur pourrait entrer et sortir constamment. FlyingIron Simulations est venu avec une solution à ce dernier problème, en augmentant les altitudes de transition de 500 pieds supplémentaires. Encore une fois, j'apprécie que MSFS ait un soutien limité du compresseur. Quoiqu'il en soit, j'ai toujours l'impression qu'il n'y a aucun contrôle sur ce mécanisme est une occasion manquée.

Animations et effets

Got Friends a inclus tellement de fonctionnalités et d'animations supplémentaires dans cet avion que j'ai senti qu'ils méritaient leur propre catégorie. Ces animations et ces effets sont incroyablement variés; des vibrations des avions améliorant l'immersion, aux fonctionnalités de « jeu » qui vous permettent d'effectuer des opérations d'attaque et des missions de bombardement. Explorons donc certaines de ces caractéristiques.

Les effets commencent tous le second vous êtes chargé dans votre avion. Vos ailes sont repliées, elles doivent donc être dépliées en utilisant d'abord l'un des interrupteurs de votre panneau latéral droit. Ces commutateurs ont servi un but différent dans l'avion réel, mais ils fonctionnent ici comme des commandes pour les animations et les « caractéristiques de jeu ». Après avoir déplié les ailes (avec un petit bug visuel où les ailes vont s'incliner à travers le sol), vous pouvez ouvrir le plateau cartographique où vous pouvez faire de petites configurations à votre avion. Ici, vous pouvez personnaliser les paramètres d'interaction réaliste de votre avion, remplir les réservoirs de chute, permettre la fumée acrobatique et plus encore. Après cela, vous vous frayez un chemin à travers le flux de start-up.

Je voudrais faire ici une petite mention d'une option de configuration pour votre avion: le «mode de la manette». Vous pouvez actionner les volets du capot et l'engrenage de deux manières différentes: le mode manipulateur ou le mode automatique. Le mode automatique vous permet de soulever ou d'abaisser le rapport avec une seule pression sur un bouton ou une interaction avec la commande de cockpit associée, comme vous le faites avec presque tous les autres plans de MSFS. Le mode manivelle exige que vous maniviez réellement le contrôle du cockpit associé, ce qui signifie que vous devrez tourner la poignée de capot ou la poignée de vitesse un bon nombre de fois pour faire fonctionner les volets ou l'engrenage du capot. Ceci est particulièrement important pour l'engrenage, qui sinon sera laissé dans une position intermédiaire entre escamotée ou déployée. C'est une très belle touche d'authenticité à cet avion, même si j'aurais souhaité que le développeur ait ajouté la possibilité d'utiliser des commutateurs matériels pour le mode manivelle. Avoir à déplacer la caméra et la souris pour rétracter votre équipement après le décollage ou avant l'atterrissage est gênant et maladroit. Cela ne vous permet pas de vous concentrer très bien sur vos autres commandes dans cette phase de vol trop cruciale, et par conséquent, j'ai trouvé que j'utilisais le mode manivin moins que je ne l'aurais souhaité.





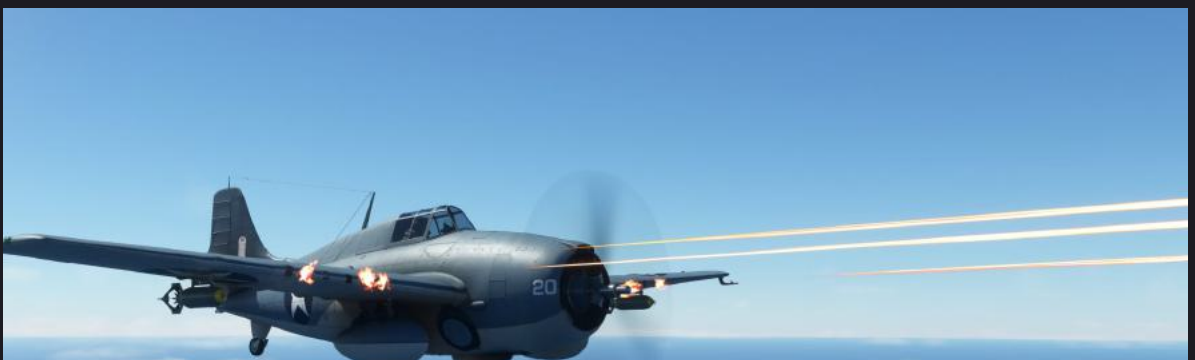


Une fois que vous démarrez l'avion, votre point de vue sera temporairement bloqué par beaucoup de fumée provenant des échappements du moteur. Avec le moteur en marche, le cockpit prend vraiment vie. Les jauges vont trembler si légèrement en raison des vibrations du moteur. Le bouclier d'éblouissement devant vous, situé juste au-dessus de toutes les jauges du moteur, va vibrer un peu plus visiblement. D'autres objets, tels que la poignée de capot, les volets de capot à l'extérieur et plusieurs autres éléments de cockpit secouent également légèrement en raison des vibrations du moteur. Et au sol, l'avion lui-même va secouer légèrement sur son train d'atterrissage. Bien que ces effets soient généralement petits et parfois même pas aussi visibles, ils ajoutent beaucoup pour recréer une atmosphère réaliste et authentique à l'intérieur du cockpit.

J'ai déjà critiqué certains développeurs pour avoir fait des avions très détaillés qui manquaient d'armes esthétiques et d'effets d'armure. Ce développeur, cependant, semble avoir écouté ce retour d'information. Le Wildcat est livré avec un assez grand assortiment d'animations et d'effets à cette fin. Pour commencer, les réservoirs de carburant externes. Ils peuvent être attachés sur le sol, fonctionner comme prévu et sont apparemment tout à fait normaux. Cependant, une fois qu'ils sont vides, vous pouvez les éjecter de votre avion, et cela est fait de manière amusante et spectaculaire; vous pouvez éjecter les réservoirs de largage et les regarder aller au sol, en laissant derrière vous une traînée de vapeur. Cela nous amène à notre deuxième «durfable» sur cet avion: les bombes.

Vous pouvez équiper votre Wildcat de deux bombes qui peuvent être larguées ensemble ou séparément. Lors de l'impact sur le sol, ils présentent un effet d'explosion. Pour les pilotes qui cherchent plus d'une combative virtuelle, cet avion dispose également de munitions de mitrailleuse qui s'en vont avec des traceurs spectaculaires et des flashes de bouche de vos canons. Il y a aussi un effet de

fumée acrobatique, qui laisse derrière eux une traînée de fumée pour vos spectateurs à surveiller. Si vous avez moins de chance en tant que pilote et que vous vous retrouvez écrasé sur une plage abandonnée, il y a des effets de courbure si vous faites un crash atterrir, suivi par la brume de la chaleur ainsi que de la fumée provenant de votre moteur. Fret non, car vous avez toujours un signal S.O.S. audible ainsi qu'une fusée de signal Molin que vous pouvez tirer pour attirer l'attention sur votre emplacement. Enfin, et ce n'est pas le moins important, cet avion est livré avec un crochet de queue rétractable et un lanceur de catapulte intégré qui lui permet de fonctionner à partir de n'importe quel paquet de support de votre choix sans avoir besoin d'outils externes.





Conclusion

Je pense que Got Friends a fait un excellent oiseau de guerre. L'avion est beau. Un modèle très détaillé, complété par des textures de haute qualité, bien qu'elles manquent un peu d'usure. Les sons semblent très précis et ils sont agréables à écouter, et vous donnent l'impression d'être immergé dans l'avion. Cette immersion est alors aidée par toutes les animations, aussi complexes que certaines d'entre elles. Ils font que cet avion se sente vivant. Malheureusement, le manque de chauffage du moteur qui doit être géré et l'absence de compresseur de suralimentation sont manqués dans mon livre. Les effets esthétiques et les animations sont très amusants et donnent un niveau de simulation supplémentaire et différent que nous n'avons pas vus souvent dans MSFS.