



EDITEUR DE MISSION

EDITEUR DE MISSION

L'Éditeur de Mission (EM) vous permet de créer des missions solo, des mission de campagne, des mission d'entraînement, et des missions multijoueurs. L'éditeur de missions se compose des éléments principaux suivants :

- 1. Un système de carte interactive
- 2. Un outils de placement des unités
- 3. Un éditeur de météorologique
- 4. Un système de gestion de fichiers
- 5. Un outil de création d'objectifs
- 6. Un outil de système de déclencheurs (triggers)

LANCEMENT DE L'EDITEUR DE MISSION

Situé sur le menu principal, on trouve le bouton EDITOR. Placez votre souris dessus et cliquez gauche. Vous serez dirigé vers l'éditeur de mission après un bref écran de chargement. Notez qu'il peut y avoir un délai qui variera en fonction de la quantité de RAM dans votre ordinateur. Une plus grande quantité de RAM engendrera des temps de chargement plus rapides de l'EM.



CARTE ET NAVIGATION DE L'EDITEUR DE MISSION

L'EM est divisé entre quatre zones de principales:

- La Carte du Monde : cette-ci occupe la majorité de l'écran et affiche la carte topographique, les unités, les routes, et les autres éléments de mission
- **Barre Mission et Carte** : située sur la largeur du bas de l'écran elle fournit des informations sur l'emplacement du curseur sur la Carte du Monde ainsi que le nom de la mission et l'heure actuelle
- La Barre Système : située sur la largeur du haut de l'écran, elle donne l'accès au contrôle du système de fichiers, l'éditeur de campagne, l'encyclopédie, les crédits, permet l'activation de l'enregistrement de tracks, et double certaines fonctions de la barre d'outils.
- La Barre d'Outils : située sur la hauteur de la gauche de l'écran, elle fournit un large

assortiment d'outils qui vous permettent de créer une mission et de modifier ce qui est affiché sur la Carte du Monde.

Chacune de ces zones sera présentée en détail ci-dessous.



La Carte du Monde

La Carte du Monde représente la région de la Mer Noire, avec un terrain détaillé de la partie orientale incluant des portions de la Russie, la Géorgie, et la Turquie. Bien que d'autres régions de la carte soient représentées, elles ne sont pas aussi détaillées que les zones orientales. En utilisant le menu Options (décrit plus loin), vous pouvez filtrer les données figurant sur la carte, telles que les zones urbaines, les rivières, les routes, etc.

Naviguer sur la Carte

Maintenir appuyé le bouton gauche de la souris tout en la bougeant déplacera la vue et la rotation de la molette de la souris contrôle le niveau de zoom. Un clic sur le bouton gauche permet de sélectionner une unité. Pour zoomer vers une zone précise de la carte, placer le curseur de la souris sur l'emplacement désiré et tournez la roulette de la souris vers l'avant.

La Barre Mission et Carte

Situé sur la largeur du bas de l'écran, c'est une barre d'information qui vous renseigne sur le nom de la mission chargée, l'altitude et la position du curseur sur la Carte du Monde, et l'heure actuelle, en fonction des paramètres de Windows (pas l'heure de la mission).

Alti	tude Curseur		chelle Carte	<u> </u>	leure Réelle	Ъ
test-02.miz	LAT 45°8'8"N	LONG 41 ° 0 ' 51 "	E LT O	1:2500000	PAN/SELECT 06/13/0	8 15:32:14
Nom de Mission	Coordonnées Cu	rseur Mo	de			

Notez que les coordonnées et l'altitude sont définies en fonction de la position du curseur sur la carte du monde. Ces nombres changeront de façon dynamique lorsque vous bougez le curseur, et correspondent au coordonnées et à l'altitude topographiques réelles. C'est un outil pratique lorsque vous voulez déterminer des coordonnées pour un objectif dans un briefing de mission. L'altitude donnée par le curseur peut être donnée en pieds ou en mètres, en fonction de votre réglage Options/Gameplay/Units.

Si aucune fonction de la Barre d'Outil n'est ouverte, le champ Mode affichera PAN/SELECT par défaut. Cependant, lorsque vous sélectionnez un outils comme ADD HELICOPTERS, ADD ZONE, etc., le mode sélectionné y sera affiché. Les modes possibles sont :

- ADD PLANE
- ADD HELI
- ADD SHIP
- ADD VEHICULE
- ADD STATIC
- ADD ZONE
- TAPE
- ADD TEMPLATE

Notez que "New Mission" apparaîtra dans le champ Mission Name jusqu'à ce que vous ayez sauvegardé une mission nouvellement créée.

BARRE SYSTEME

S'étendant sur la largeur du haut de l'écran, la Barre Système est composée de six menus déroulants : FILE, EDIT, FLIGHT, CAMPAIN, CUSTOMIZE et HELP. Pour sélectionner l'un d'entre eux, placez votre souris dessus et cliquez gauche.

Les menus déroulants de la Barre Système fournissent les fonctions suivantes :

File

La fonction File permet la gestion basique des missions, incluant :

NEW. Sélectionner New vous permet de quitter la mission actuellement chargée et d'en créer une nouvelle. Avant d'aller plus loin, une boîte de dialogue contextuelle apparaît afin que vous ne perdiez pas accidentellement la mission sur laquelle vous travaillez. Après avoir créé une nouvelle mission, la fenêtre COALITIONS apparaît. Cette fenêtre vous permet de définir quelle pays (factions) seront assignés aux deux côtés. Les pays non attribués ne prendront pas part aux missions. Dans la partie gauche de la fenêtre sont listées les factions non assignées ; dans la fenêtre en haut à droite sont listées les factions du côté RED ; et dans la fenêtre en bas à droite sont listées toutes les factions BLUE. Pour bouger une faction d'un côté à l'autre, cliquez gauche sur la faction désirée et pressez sur les flèches gauche ou droite pour les déplacer entre les fenêtres non assignée et assignées.

Note : Utilisez le bouton NEW si vous désirez attribuer manuellement les deux coalitions (RED et BLUE)



En bas de la fenêtre il y a trois boutons. Le bouton SAVE vous permet de sauver la distribution actuelle des factions, qui sera définie comme configuration par défaut. Le bouton OK définira la distribution actuelle pour la mission mais ne la sauvera pas comme configuration par défaut, et le bouton CANCEL fermera la fenêtre sans appliquer les changements. Vous pouvez également fermer la fenêtre en cliquant sur le bouton X dans le coin en haut à droite

Note : lorsque vous créez des missions, c'est à vous de décider qui sera allié avec qui. Vous êtes libres de créer des alliances réelles ou d'en faire des farfelues. Nous vous laissons le choix.

OPEN. Sélectionner Open ouvrira la fenêtre Open Mission. Cette fenêtre vous permet de parcourir votre disque local afin de sélectionner et charger des mission sauvegardées.



En utilisant les fonction de recherche standard de Windows, vous pouvez sélectionner le DISQUE que vous désirez utiliser en utilisant le champ DRIVE en haut à droite de la fenêtre et ensuite sélectionner la mission voulue dans la liste folder/file. Une fois que vous avez sélectionné un fichier de mission, le chemin vers ce fichier est affiché dans le champ PATH et le nom de la mission est affiché dans le champ FILE. Notez que les fichiers de mission portent l'extension .miz.

Une fois que vous avez sélectionné le fichier de mission désiré, appuyez sur le bouton OK en bas de la fenêtre pour le charger. Vous pouvez également quitter cette fenêtre sans charger de mission ou de fichier piste en cliquant sur le bouton CANCEL en bas de la fenêtre ou le bouton X en haut.

SAVE AS. La fonction Save As fonctionne comme celle Open Mission mais elle permet de sauvegarder un fichier mission en lui donnant un nom unique. La différence principale est que vous pouvez changer le nom dans le champ FILE et le sauvegarder sous ce nom. Pour ce faire, effacez le nom actuel et tapez celui que vous désirez. Vous pouvez alors utiliser les fonction de navigation pour déterminer où vous voulez sauver le fichier. Ceci fait, cliquez sur OK pour terminer.



EXIT. Cliquer sur Exit fermera l'EM et vous renverra au Menu Principal.

EDIT. Le menu déroulant EDIT fournit un second moyen d'accéder aux outils les plus importants de la construction de mission : ADD AIRPLANE, ADD HELICOPTER, ADD SHIP, ADD VEHICLE, ADD STATIC, ADD TEMPLATE et REMOVE. Ces outils sont dupliqués dans la Barre d'Outils et nous les expliquerons à cette occasion.

Flight

Le menu Flight vous permet de lancer la mission chargée et d'entrer dans la simulation ou de convertir le track enregistré d'une mission en un fichier vidéo AVI.

FLY MISSION. Sélectionner cette option ferme l'EM, charge cette mission dans la simulation, et la lance. Le temps de chargement de la simulation variera en fonction du nombre d'unités dans la mission, la quantité de scripts, et la quantité de RAM de votre ordinateur.

RECORD AVI. Cette option vous permet de convertir un fichier Track (qui ne peut être visionné que dans le jeu) en un fichier vidéo AVI visible par tout le monde.

Une fois qu'un fichier Track a été créé, vous pouvez le charger dans cet outil et ensuite définir la qualité audio et vidéo du fichier AVI créé. Quelques remarques :

- Parce que l'outil AVI effectue un rendu du fichier Track image par image et PAS en temps réel, vous pouvez créer un AVI avec un framerate plus petit ou plus grand que lorsque la piste avait été originellement enregistrée.
- La qualité et la longueur de la vidéo créée influenceront le temps nécessaire à la création

de l'AVI. Placer le curseur FPS trop haut augmentera également le temps qu'il faudra. Notez que la création de longs AVI en haute qualité peut être un processus chronophage.

- Une fois que l'AVI est créé, vous pouvez le regarder en dehors du jeu, ou le convertir à l'aide d'autres codecs.
- En utilisant les champs START et FINISH, vous pouvez créer un AVI à partir d'une petite portion d'un fichier Tack plus grand.

	RECORD AVI X
Sélection Track	
	TIME
	START 12 0 0 1
Début et Fin d'enregistrement	
	COMPRESSION
Codec Audio Vidéo à employer	VIDEO METHOD
couce Addio video a employer	1. Theora + Vorbis
	FILE
	NAME
Nom du Fichier AVI	output
	FPS
Framerate	RESOLUTION
	1024 768
Résolution de l'AVI	ASPECT
	1.333
Proportion Image de l'AVI	·
	START CANCEL

EDITEUR DE CAMPAGNE

L'Éditeur de Campagne est ce que nous définissons comme un Système de Campagne Séquentiel (SCS). Un système SCS se situe quelque part entre un système de campagne dynamique qui génère des missions de manière complètement automatique, et un système linéaire scripté qui se répétera à chaque fois à l'identique. Un SCS peut être constitué par une ou plusieurs séquences (bien plus si vous le désirez) et chaque séquence peut être constituée par une ou plusieurs missions (bien plus si vous le désirez). Chacune de ces missions est créée à l'aide de l'EM comme une missions unique. De même, chaque mission peut contenir de nombreux triggers et réglages aléatoires. En utilisant l'Éditeur de Campagne, vous pouvez ainsi créer vos campagnes en créant des séquences et en les remplissant avec les missions (.miz) que vous créez.

En choisissant le menu déroulant CAMPAING, sélectionnez l'option Campaing Editor. Vous verrez alors apparaître l'outil d'édition de campagne.

Dans la section en bas à gauche de l'écran, vous trouvez la zone où vous définissez le nombre de séquences composant la campagne. En bas de cette section sont situés deux boutons Add et Remove. Pour ajouter une séquence à la campagne, cliquez sur Add. Pour en enlever une, cliquez sur la séquence puis sur le bouton Remove. En cliquant sur une séquence vous pouvez également supprimer le texte par défaut et entrer le votre. Vous pouvez également utiliser les boutons Up et Down pour réarranger l'ordre des séquences.

Gestion des Fichiers et			
Démarrage de Séquence		Briefing de la Car	npagne
		CAMPAIGN	I EDITOR ×
Compaign Details		Compaign Description	
Campaign Details		Campaign Description	
pame .	Cold War Warrior	The fall of the Berlin Wall November 9, 1989 shoul	Id have
		world on the brink of disaster.	
start stage	New Open	In the night of the fall of the Berlin Wall, the armie	s of the
	Save Save As	Group of Soviet Forces in Germany left their garris	ions 💌
Stages		Missions	
# Name		# Name	Range
*1 Stage 1		1 CWW-07-1.miz	0 100
2 Stage 2	(-	2 CWW-07-2.miz	0 100
3 Stage 3			
4 Stage 4			
5 Stage 5		mission description	
7 Stage 7		December 23, 1989	<u>^</u>
Ctana 0		The 16th Guards Tank Division has succeeded in	
ana.	move Up	two brigades of the 12th Panzerdivision. The 2nd	and 3rd
Filling Brite State Contract State	position Down	Tank Regiment managed to break through PzGre	nBrig 34 and
stage operations	Add Remove	mission operations Add	Remove
		the state of the second se	NOTION AND ADDRESS OF
	CLOSE		a market
			AND A REPART
Création Séquences		Sélection de Missio	on

A droite de la section des Séquences se trouve la section Mission. C'est d'ici que vous remplissez chaque séquence avec des missions. Pour cela, sélectionnez d'abord la Séquence que vous voulez remplir, puis cliquez sur le bouton Add de la section Mission. En procédant ainsi une fenêtre folder/file apparaîtra pour choisir la mission voulue. Une fois sélectionnée, cliquez sur le bouton OK du sélecteur de fichier. Cette mission sera alors listée comme une partie de la séquence choisie et affichera son nom et sa valeur. Une valeur peut être assignée à chaque mission, ce qui en déterminera la sélection lors d'un phase.

Lors de la création de mission vous pouvez assigner des valeurs à des éléments déclenchés, comme la destruction d'un unité, une unité atteignant une zone définie, une valeur de temps, etc. A la fin de la mission, ces valeurs sont additionnées pour déterminer quelle sera la séquence suivante, et quelle mission de cette séquence sera choisie.

Si le total des valeur de la mission est de 49 ou moins, le joueur sera dirigé vers la séquence précédente. Si la valeur est 50, il restera sur la même séquence. Enfin, si la valeur est de 51 ou plus, le joueur avancera à la séquence suivante. En remplissant les séquences avec de multiples missions, chacune avec des valeurs différentes, vous pouvez créer une campagne qui avancera ou reculera en fonction des résultats des missions.

La plage de valeur assignée à une mission figure dans la colonne Range. Sous la liste des missions assignées à une séquence figure un champ qui affiche le briefing créé pour la mission.

En bas de la section, a côté du bouton Add, le bouton Remove permet de supprimer une mission d'une séquence.

Au dessus de la zone de sélection de missions figure un champ où vous pouvez entrer le briefing de la campagne.

Dans le coin supérieur gauche son placées les fonctions permettant la gestion des fichiers et définir la séquence par laquelle commencera la campagne. A partir de là, vous pouvez ouvrir (Open) une campagne existante, sauvegarder (Save) la campagne actuelle, créer une nouvelle campagne, (New Campaing), ou sauvegarder (Save As) la campagne actuelle sous un nouveau nom. Depuis le champ Stage vous pouvez définir la séquence de départ de votre campagne. Généralement, vous ne débuterez pas la campagne par la séquence 1, au cas où le joueur perdrait la première mission, ce qui lui ferait perdre la campagne. La séquence de départ de la campagne sera marquée par un astérisque (*) dans la liste des séquences.

Quelques remarques sur la construction de campagne :

- Plus vous mettez de missions dans une séquence et plus de séquences vous mettez dans la campagne et plus vous réduisez le risque de répétition de mission.
- Lorsque vous créez une séquence, définir pour celui-ci un template des forces en présences vous fera généralement gagner du temps.
- Utilisez les réglages aléatoires et les triggers autant que possible. Ceux-ci peuvent être utilisés pour définir et créer des configurations de forces imprévisibles incluant des unités de défense et des niveaux de compétence variables de l'IA.
- En plaçant les lignes de front adjacentes les unes des autres sur plusieurs séquences vous pouvez reproduire une ligne de front qui reculera ou avancera e, fonction des résultats des missions.

Personnaliser

Options. En plus de définir une personnalisation globale, vous pouvez des options de personnalisation uniques pour chaque mission lorsque l'option Global est désactivée sur l'écran principal des Options. Ceci est indiqué par la case à cocher "USE THESE OPTIONS FOR ANY MISSION" sur l'écran Options/Gameplay.

Sur le côté de la fenêtre sont situés les boutons VALUE. Valider un bouton VALUE forcera l'option sélectionnée pour tous les joueurs en jeu multijoueurs.

Depuis le côté gauche de la fenêtre Mission Options vous pouvez sélectionner les options de mission suivantes :



PERMIT CRASH RCVR. Si votre appareil est détruit pendant une mission, vous pouvez réapparaître dans un avion neuf.

EXTERNAL VIEW. Autorise les vues extérieures quand activé.

F10 VIEW OPTIONS. Lorsqu'elle est activée, la fonction permet de sélectionner l'un des boutons mutuellement excluant :

- MAP ONLY. Vue carte exclusivement. Aucun appareil, véhicule ou navire n'est affiché.
- MY A/C. Seulement votre avion.
- ALLIES. Seulement votre avion et les unités alliées.
- ALL. Toutes les unités des deux factions sont affichées.

AIRCRAFT SWITCHING. Donne la possibilité de passer dans le cockpit d'un appareil pilotable allié contrôlé par l'IA.

PADLOCK. Si activé,, l'appui sur la touche padlock permet de verrouiller la vue sur le véhicule ou le point au sol au centre de l'écran.

UNLIMITED FUEL. Si activé, le carburant dans l'avion ne diminue pas. Notez que dans ce cas la quantité de carburant sera toujours 100 %.

UNLIMITED WEAPO N. Si activé, les munition employées sont automatiquement remplacées.

RADIO ASSIST. Si activé, des information vocales vous sont fournies concernant des menaces en approche, lorsque vous entrez dans le domaine de tir valide d'armements, ou les départs missiles.

TOOL TIPS. Si activé, un descriptif rapide sera affiché lorsque vous passez la souris sur un contrôle du cockpit (bouton, interrupteur, rotacteur, manette)

IMMORTAL. Si activé, votre aéronef ne peut être ni détruit ni endommagé.

LABELS. Si activé, des étiquettes facilement visibles sont affichées sur les unités ennemies ou amies. Les unités proches indiqueront leur type et leur distance. Les unités à moyenne portée n'indiqueront que la distance. Les unités à longue portée ne seront marquées que par un point.

GAME FLIGHT MODE. Le vol facile rend l'appareil plus simple à piloter, à la façon d'un jeu d'arcade. Le tangage contrôle directement l'altitude, il n'y a pas d'effets de forces induites, pas d'anneau de vortex, et pas d'effet de vent (aéronef s'orientant dans la direction de vol).

GAME AVIONICS MODE. Cette option permet le ciblage simplifié, des senseurs omniscients et des alertes supplémentaires. Pour plus d'informations sur le mode Easy Avionics veuillez consulter la section Options/Gameplay de ce manuel.

SCENES. Lorsqu'elle est activée, cette fonction permet de choisir entre trois niveaux de scènes. Scenes gère les objets qui peuplent la carte : constructions, arbres, lignes électriques, etc. Votre réglage de scène peut avoir un grand impact sur la fluidité du jeu. Si vous rencontrez des saccades, vous devriez baisser ce réglage. Les valeurs possibles sont LOW, MEDIUM et HIGH.

CIV TRAFFIC. Lors qu'activée, le monde est peuplé de voitures, camions et trains en mouvement dans la zone détaillée. Dans ce cas vous devez sélectionner YES ou NO dans le menu déroulant à droite.

G-EFFECT. Depuis le menu déroulant de droite vous pouvez sélectionner le niveau de G-effect. Les valeurs sont : NONE, REDUCED, REALISTIC. Afin de les sélectionner, vous devez d'abord activer la case à gauche de l'option G-EFFECT.

MINI HUD. Affiche l'assiette, la vitesse et l'altitude en projection toujours au centre de la vue.

BIRDS. Ceci ajuste la probabilité d'une collision volatile lorsque vous volez à une altitude inférieure à 200 mètres. 100 % est la probabilité par défaut de birdstrike. 0%-aucun oiseau. 1000%-la probabilité est multipliée par 10.

Map Options. La Map Option du menu Customization vous permet de filtrer les couches d'informations affichées sur la World Map.



La majorité de cette fenêtre est composée par la fenêtre de filtre carte. Chaque objet de la liste a une boite à cocher qui, une fois cochée, affiche la donnée carte sur l'EM World Map. Les objets filtrés incluent :

- USER OBJECTS. Tous les objets placés sur la carte par l'utilisateur.
- BORDERS. Les frontières nationales.
- CAPTIONS. Le nom des villes et des lieux, en fonction de l'échelle de la carte.
- BRIDGES. Petits, moyens et grands pont pour les routes et voies ferrées.
- **POWER LINES.** Les pylônes et câbles de lignes à haute tension.
- BUILDINGS. Les constructions individuelles visibles à petite échelle. Sur OFF par défaut.
- **AIRPORTS.** Icônes des aéroports, orientées en fonction de l'axe de piste.
- ROADS. Réseau de routes principales et secondaires.
- **RIVERS.** Petites rivières et fleuves.
- **ISOLINES.** Lignes de relief continues indiquant un changement d'élévation. Les lignes épaisses indiquent des intervalles de 1000 pieds, et les lignes épaisses des intervalles de 250 pieds.
- **FORESTS.** Larges étendues d'arbres. Notez que les arbres dans et autours des zones urbaines ne sont pas indiqués.
- **LOCALITIES.** Les zones urbaines sont indiquées par des zones oranges et les bâtiments individuels sont affichés à petite échelle.
- LAKES. Étendues d'eau dans les terres.
- TOPOGRAPHIC SHADING. Ombrage coloré 3D du terrain pour mieux visualiser le relief.

Icônes d'Aéroports



Pour fermer la fenêtre, cliquez sur le bouton X dans le coin supérieur gauche de la fenêtre.

Help

L'aide sur la Customization consiste en deux parties : l'Encyclopedia qui est décrite ailleurs dans le manuel, et les crédits du jeu.

LA BARRE D'OUTILS

Lorsque vous créez une mission, la barre d'outils sera probablement l'outil le plus important que vous utiliserez. Cette barre fournit un accès rapide aux actions fréquentes comme le placement d'unités, la création de triggers, la définition de zones de trigger, la définition des objectifs, et la gestion des fichiers.



Chaque élément de cette barre d'outils sera vu en détail dans les sections suivantes.

Créer une Nouvelle Mission



Sélectionner Create New Mission vous permettra de quitter la mission actuellement chargée et d'en débuter une de zéro. Avant de poursuivre, une boite de message contextuelle vous est présentée afin d'éviter que vous ne perdiez accidentellement une mission sur laquelle vous travailliez. Après avoir créé une nouvelle mission, la fenêtre COALITIONS vous est présentée. Cette fenêtre vous permet de définir quelle pays (factions) seront assignés aux deux côtés. Les pays non attribués ne prendront pas part aux missions. Dans la partie gauche de la fenêtre sont listées les factions non assignées ; dans la fenêtre en haut à droite sont listées les factions du côté RED ; et dans la fenêtre en bas à droite sont listées toutes les factions BLUE. Pour déplacer une faction d'un côté à l'autre, cliquez gauche sur la faction désirée et pressez sur les flèches gauche ou droite pour les déplacer entre les fenêtres non assignées.



Trois boutons figurent en bas de la fenêtre. Le bouton SAVE vous permet de sauvegarder la distribution de faction actuelle et sera définie comme celle par défaut. Le bouton OK utilisera la définition de faction actuelle pour la mission mais ne la définira pas comme défaut, et le bouton CANCEL fermera la fenêtre sans appliquer les changements. Vous pouvez également fermer la fenêtre en cliquant sur le bouton X dans le coin supérieur droit.

Sauver la Missions

m

La fonction Save As fonctionne similairement à la fenêtre Open Mission, mais elle vous permet de sauvegarder un fichier mission avec un nom unique. La principale différence c'est que vous pouvez écrire le nom que vous voulez dans le champ FILE et sauver le fichier sous ce nom. Pour ce faire, effacez le nom actuel et tapez celui que vous désirez. Vous pouvez ensuite utiliser la fonction de recherche pour déterminer où vous voulez sauver le fichier. Ceci fait, vous devez cliquer sur le bouton OK pour terminer la sauvegarde.



Créer un Briefing



En sélectionnant le bouton Create Briefing, la fenêtre BRIEFING s'affichera sur la partie droite de l'écran. Depuis cette fenêtre vous pouvez créer le briefing général de la mission, des briefings individuels pour les faction Red et Blue, définir les images de briefing pour Red et Blue, et déterminer l'heure de démarrage de la mission.

BRIEFING	×
	DACT
	Russia
	Belgium, Canada, Denmark, Fra
	Decentar - + X Am - - + X Consat - + X Taxanos - + X
	18 : 20 : 0 / 0
Shoot down bo	th MiG-29s.
	=
	~
Shoot down bo	th MiG-29s.
	E
	¥
BLUE TASK	
	^
	=
	V

En haut de la fenêtre se trouve SORTIE. Ici vous pouvez entrer un nom/titre pour la mission. Lorsque vous ouvrez le briefing de mission pour la jouer, ce texte apparaîtra dans le champ Title.

Les champs RED et BLUE affichent automatiquement les listes des pays de chaque de coalition.

Les pays nom attribués ne figurent pas dans ces listes.

Sous ces champs de données figurent deux boites qui vous permettent d'assigner une image de briefing unique pour chaque côté Red et Blue. Pour ajouter une image de briefing pour le côté Red, cliquez sur le + rouge ; et sur le + bleu pour le côté Blue. Un explorateur de fichier/dossier sera affiché (comme pour les dialogues Open/Save), et de là vous pouvez sélectionner votre fichier image. Depuis le menu déroulant TYPE vous pouvez choisir le format de l'image : .jpg, .png, .gif ou .tga. L'image peut représenter ce que vous voulez mais doit mesurer 512x512 pixels. Par exemple, vous pouvez inclure une image du plan de vol, de l'objectif, d'une cible spécifique, ou d'un type spécial d'unité. Notez que lors de la simulation vous pouvez appuyer sur la touche Imp Ecr. Pour capturer une image qui sera placée dans le dossier Screen Shots. Delà vous pourrez utiliser un programme d'édition d'image pour la découper, la redimensionner, et l'annoter. Lorsque vous sélectionnez une image, une petite version de celle-ci sera affichée dans la boite de la fenêtre de l'outil Briefing. Pour retirer une image de briefing, cliquez sur le bouton X rouge ou bleu.

Dans le champ START, vous pouvez éditer l'heure de départ de la mission dans le format heure:minutes:secondes/jour(éphéméride). Notez que si vous changez individuellement l'heure de départ d'unités par rapport à l'heure de départ de la mission, celles-ci n'apparaîtront pas dans la mission jusqu'à ce que leur heure de départ soit atteinte.

Les trois boites composant le bas de la fenêtre vous permettent de rentrer le briefing général de la mission dans DESCRIPTION, et les RED TASK et BLUE TASK permettent de rentrer les MISSION GOAL individuellement affichés lors de la lecture du briefing de mission.

Outil Météorologique

Č.

L'outil météo est un puissant accessoire pour créer une grande variété de conditions météorologiques. La fenêtre est divisée en six sections fonctionneles : Season, Cloud, Cover, Wind, Turbulence, Fog et Weather Templates.

Sélection	WEATHER	×
Saison	SEASON	
	WINTER	-20
Sélection Nuages et Couverture Atmosphérique	CLOUDS AND ATMOSPHERE BASE THICKNESS DENSITY	▲ ▶ 1000 m ▲ ▶ 300 m
	QNH The Teo	
Sélection Vent	SPEED at Ground	
	at 2000m 🚺 🕨 5 m/s	
Sélection	at 8000m 🚺 🏹 m/s	
Turbulences	TURBULENCE	
Sélection	FOG	
	DENSITY	▲ ▶ 0 m
Préréglages de Météo	Winter, clouds & wind	× 🖬 🖬 🗙
\backslash		OK CANCEL

Section Season. En haut de la fenêtre la section Season vous permet de choisir la saison dans laquelle la mission se déroulera, et la température de l'air au niveau de la mer (en degrés Celsius). Le menu déroulant de gauche vous permet de choisir entre les quatre saisons : Été, Hivers, Printemps et Automne. Le principal effet du changement de saison sera l'aspect du terrain dans la simulation. De plus, de nombreux véhicules terrestres afficheront un camouflage adapté à la saison.

Le champ de droite vous permet de définir la température de l'air au niveau de la mer pour la mission. La valeur peut être modifiée en cliquant sur les flèches gauche et droite, ou en rentrant la valeur dans le champ. <u>Notez que la température de l'air affecte les performances des aéronefs</u>.

Section Clouds and Atmosphere. Cette section vous permet de définir l'environnement nuageux de la mission. Notez que l'environnement nuageux est statique et ne n'évoluera pas durant la mission. De haut en bas, la section Clouds comprend les contrôles suivants :

- **BASE.** Définit l'altitude de la couche nuageuse au dessus du niveau de la mer. Elle peut être réglée entre 300 et 5 000 mètres et est indiquée dans le champ de droite. Utilisez les flèches gauche et droite pour changer la valeur, ou faites glisser le curseur.
- THICKNESS. Définit l'épaisseur de la couche depuis sa base. Par exemple, si la Base est réglée à 2000 mètres et son épaisseur à 1 000 mètres, vous aurez des nuages entre 2 000 et 3 000 mètres au dessus du niveau de la mer. Notez que l'épaisseur ne s'applique qu'aux couches nuageuses denses (Densité 9 et 10) et pas aux nuages épars (Densité 1 à 8). L'épaisseur de la couche nuageuses peut être réglée à l'aide des flèches gauche et droite ou du curseur. L'épaisseur sélectionnée est affichée dans le champ de droite en mètres.
- DENSITY. La densité définit le peuplement nuageux de la mission. Notez que la couverture nuageuse est uniforme sur tout l'espace de la simulation. La densité varie sur une échelle de 1 à 10. 0 pas de nuage, 1 à 8 des nuages épars en densité croissante, 9 et 10 définissent un couche compacte. Utilisez les flèches gauche et droite pour régler la densité voulue.
- **PRECTNS.**(Précipitations). Le menu déroulant précipitations vous permet de choisir quel type le précipitation tombera durant la mission. Le choix comprend : None, Rain, Thunderstorm, Snow et Snowstorm. Ces sélections varieront en fonction de la saison et de la densité nuageuse choisis.
- **QHN.** En référence au "Code Q", cette valeur définit la pression barométrique de l'air au niveau de la mer pour cette mission. Cette référence est en mm Hg avec les altimètres Russes.

Section Wind. Plutôt qu'une unique sélection de direction et de vitesse, la fonction vent vous propose de régler trois bandes d'altitude distinctes : au niveau du sol, 2 000 mètres et 8 000 mètres. Celles-ci sont indiquées par les trois lignes de la section Wind de l'Outil Weather. Utilisez les flèches gauche et droite pour régler la force du vent en mètres par seconde (m/s). Notez que la force du vent sera constante et sans rafale. A droite de la force du vent se trouve la réglage de la direction. Il peut être réglé de deux manières. La première en cliquant sur le curseur radial pour donner la direction d'où vous voulez que le vent souffle (Nord est la radiale du haut). La seconde option est d'utiliser les flèches gauche et droite. La direction de provenance du vent est indiquée dans le champ de droite en degrés.

Section Turbulence. Vous pouvez régler la turbulence au niveau du sol par incrément de 0,1 m/s. La turbulence décroit avec l'altitude. Ce réglage a le plus d'effet sur les Su-25 et Su-25T avec leurs modèles de vol avancés.

Section Fog. Cette section dispose de deux réglages : la possibilité de définir l'épaisseur de la couche de brouillard depuis le niveau de la mer, et sa densité (opacité).

- **Thickness.** Utilisez le curseur ou les flèches pour définir l'épaisseur de la couche. Un 0 (zéro) signifie le niveau de la mer. Par exemple, définir une valeur de 50 placera dans la simulation une couche uniforme de brouillard de 0 à 50 mètres par rapport au niveau de la mer. Les valeurs possibles sont de 0 à 200 mètres.
- **Densité.** Utilisez les boutons gauche et droite pour définir la densité de la couche de brouillard de 0 à 10 (10 étant la plus opaque).

Préréglages Météo. Plutôt que de vous demander de redéfinir des conditions météo à chaque fois que vous créez une mission, l'éditeur vous permet de charger des condition météo préréglées et de les modifier. Cela peut être un outil utile lors de la création de campagnes. La section Préréglages Météorologiques comprend les éléments suivants :

- **Template List.** Un menu déroulant sur le côté droite de la fenêtre présente une liste des préréglages sauvés. Pour en sélectionner un, cliquez gauche dessus. Une fois sélectionné vous devez cliquer sur LOAD pour de charger dans l'outil Weather.
- **Bouton LOAD.** Après avoir sélectionné votre préréglage, cliquez sur LOAD pour de charger dans l'outil Weather.
- **Bouton SAVE.** Vous permet de sauvegarder le préréglage que vous avez modifié.
- **Bouton REMOVE.** Sélectionnez un préréglage et cliquez sur le bouton REMOVE pour l'enlever de la liste.

En bas de la fenêtre sont situées les boutons OK et CANCEL. Cliquez sur le bouton OK pour sauver les modifications météo dans la mission et fermer la fenêtre, ou cliquer sur le bouton CANCEL pour fermer la fenêtre sans sauver les modifications. Vous pouvez également fermer la fenêtre en cliquant sur la X jaune dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

Définir les Triggers



Un part importante de la création d'une bonne mission est la possibilité de scripter les actions dans la mission pour apporter une expérience immersive plus importante pour le joueur. En définissant des actions qui répondent au joueur ou aux unités IA de manière intelligente, le champ de bataille simulé peut présenter un environnement beaucoup plus interactif et intéressant. Ces actions peuvent être l'activation d'unités, des textes, des messages vocaux, ou la définition de l'état d'un flag. Les conditions utilisées pour déclencher de telles actions peuvent être des unités rentrant ou sortant de zones définies sur la carte, des unités détruites ou endommagées, des temps spécifiques, des états de flags et même des états aléatoires. En utilisant ces outils et votre imagination fertile vous pouvez vos propres engagements de mission qu'aucun générateur de mission ne peut rendre. Les mission et les campagnes utilisent le même système de scripting.

Le système de déclencheurs n'est pas un système basé sur les "événements" mais sur des "conditions" ; ce qui signifie que les triggers ne se déclenchent pas lorsque quelque chose se produit, mais plutôt quand une condition devient VRAIE.

Définir une condition pour un déclencheur s'effectue en trois étapes :

- 1. Créer un NEW trigger
- 2. Créer les condition(s) pour le trigger
- 3. Créer les action(s) qui résulteront lorsque les condition(s) deviennent vraies.

TRIGGERS	CONDITIONS	×
		ACTIONS
NEW	NEW	NEW
Liste des Triggers	Conditions des Triggers	Actions des Triggers

En sélectionnant le bouton de définition des Triggers, la fenêtre TRIGGERS s'affichera. Il y a trois éléments fondamentaux dans la création de triggers d'une mission, et chacun a son propre espace dans la fenêtre :

LISTE DES TRIGGERS

Cet espace à gauche est utilisé pour créer de nouveaux déclencheurs et lister ceux existants. Dans cet espace chaque déclencheur sera listé par Type et ensuite par le nom du declencheur entre parenthèses. Par exemple : "ONCE (Set Area 01)".

En bas de la liste des triggers sont situés quatre contrôles pour gérer les déclencheurs.

NEW. Cliquez sur le bouton NEW pour créer un nouveau déclencheur. Lorsque vous créez un nouveau déclencheur, vous devrez en définir le TYPE et lui donner un nom décrivant sa fonction. Soyez vigilant en nommant vos déclencheurs pour qu'il n'y ait pas de confusion lorsque vous en avez une longue liste !

DELETE. Cliquez sur le bouton DELETE pour supprimer un déclencheur de la liste. Vous devez cliquer sur le déclencheur que vous voulez supprimer avant de cliquer sur DELETE.

TYPE. En utilisant ce menu déroulant vous pouvez définir quand et comment un déclencheur sera activé. Par exemple, vous pouvez souhaiter que le déclencheur ne soit activé qu'une fois, ou au contraire à chaque fois que les conditions définies sont remplies. Vous avez quatre options :

 ONCE. Le déclencheur ne sera activé qu'une seule fois après que la condition soit vérifiée vraie. Une fois définie comme vraie, la condition est retirée de la liste. Par exemple, si vous voulez qu'un message ne soit affiché que la première fois qu'un avion entre dans une zone, utilisez l'option ONCE.

Fonctionnement du déclencheur :

Condition : vérifiée continuellement, jusqu'à ce qu'elle passe "True". Ensuite retirée de la liste des vérifications.

Action : unique, quand la condition est "True".

Exemple :

Vous voulez faire apparaître un groupe AAA de renfort quand un autre groupe est détruit :

- Ajoutez un déclencheur "ONCE"
- Ajoutez une condition "Group Dead" et sélectionnez le groupe qui doit être détruit.
- Ajoutez un "Activate Group" et sélectionnez le groupe AAA que vous voulez activer. Le groupe sera ainsi activé une seule fois après que le premier groupe soit détruit. Astuce : rappelez-vous de définir un délai d'activation de 23 heures pour le groupe AAA afin qu'il reste inactif jusqu'à son activation.
- **CONTINUOUS ACTION.** Le déclencheur Action Continue vérifie la condition du déclencheur à chaque seconde. A chaque seconde ou la condition est vraie l'action est effectuée, à chaque seconde ou la condition est fausse aucune action n'est effectuée.

Fonctionnement du déclencheur :

Condition : vérifiée continuellement.

Action : répétée chaque fois tant que la condition reste "True".

Exemple :

Vous voulez déclencher une (courte) alarme sonore dès qu'un groupe pénètre une Zone :

- Ajoutez un déclencheur "REPEAT ACTION"
- Ajoutez une condition "Unit in Zone" et sélectionnez l'unité qui doit entrer.
- Ajoutez une action "Sound" et sélectionnez le <nn-sound> dans le navigateur de sons. Le son sera rejoué toutes les secondes après que l'unité ait pénétré la Zone.
- MISSION START. Le déclencheur ne sera vérifié qu'au lancement de la mission. Par exemple, si vous vouliez définir de nombreuses unités avec une activation aléatoire, vous utiliseriez cette option pour vérifier cette condition et déterminer quelles unités sont inclues dans la mission en fonction du pourcentage défini.

Fonctionnement du déclencheur :

Condition : vérifiée une fois, au démarrage de la mission. Action : effectuée une fois, au démarrage de la mission.

Exemple :

Vous voulez activer un groupe aléatoirement au début de la mission :

- Ajoutez un déclencheur "MISSION START"
- Ajoutez une condition "RANDOM" et réglez-le à 10 %
- Ajoutez une action "Activate group" et sélectionnez le groupe avec 10 % de chance.

SWITCHED CONDITION. Le déclencheur lancera l'action(s) définie à chaque fois que la condition est vérifiée et évaluée vraie alors que son état précédent était faux. Par exemple, si vous avec une zone trigger à laquelle est assigné un message avec une vérification à chaque seconde, vous aurez le message une seule fois, à la première évaluation vraie, mais ensuite le message ne sera plus affiché car l'état précédent n'était pas faux. La prochaine fois que l'unité entrera dans la zone, le déclencheur affichera à nouveau le message à la première évaluation vraie, puis n'affichera plus ne message tant que l'unité ne sera pas sortie de la zone.

Fonctionnement du déclencheur :

Condition : vérifiée continuellement.

Action : Répétable, à chaque changement de la condition de "False" à "True". L'action sera effectué à nouveau au prochain changement d'état du déclencheur.

Exemple :

Vous voulez déclencher une action à chaque fois qu'une unité pénètre dans une zone. Ceci diffère de "être dans la zone" :

- Ajoutez un déclencheur "SWITCHED CONDITION"
- Ajoutez une condition "Unit In Zone" et choisissez l'unité à tester.
- Ajoutez un "Message" "Une unité entre dans notre Zone !".

A présent vous aurez le message à chaque fois que l'unité entre dans la zone. L'unité doit sortir de la zone puis y rentrer à nouveau pour que le message réapparaisse.

NAME. Entrez manuellement le nom du déclencheur dans ce champ.

CONDITIONS

Une fois que vous avez créé un déclencheur, vous devez définir les conditions qui déterminent quand le déclencheur sera basculé vrai ou faux. Pour ce faire, vous devez d'abord cliquer dans la liste sur le déclencheur dont vous voulez régler les conditions. Cliquez ensuite sur le bouton NEW en dessous de l'espace CONDITIONS.

NEW. Cliquez sur le bouton NEW pour créer une nouvelle condition pour le déclencheur sélectionné. Notez que vous pouvez créer de multiples conditions pour un même déclencheur ! Lorsque vous créez une condition, vous devez définir le TYPE et les informations additionnelles qui varient en fonction du TYPE. Chaque nouvelle condition que vous créez est listée dans l'espace de liste des conditions.

DELETE. Cliquez sur le bouton DELETE pour supprimer une condition de la liste. Vous devez d'abord cliquer sur la condition que vous voulez supprimer avant de cliquer sur DELETE.

TYPE. Avec le menu déroulant TYPE vous pouvez définir le type de condition pour le déclencheur. Il existe 18 types de conditions utilisables qui sont :

- UNIT DAMAGED. Lorsque sélectionné, un menu déroulant UNIT apparaît en dessous. Depuis cette liste, sélectionnez l'unité qui activera le déclencheur quand elle est endommagée. Les unités sont listée en fonction de leur "UNIT NAME" dans la fenêtre de placement des unités.
- **UNIT ALIVE.** Lorsque sélectionné, un menu déroulant UNIT apparaît en dessous. Depuis cette liste, sélectionnez l'unité qui activera le déclencheur tant qu'elle est en vie. Les unités sont listée en fonction de leur "UNIT NAME" dans la fenêtre de placement des unités.

- **UNIT DEAD.** Lorsque sélectionné, un menu déroulant UNIT apparaît en dessous. Depuis cette liste, sélectionnez l'unité qui activera le déclencheur quand elle est détruite. Les unités sont listée en fonction de leur "UNIT NAME" dans la fenêtre de placement des unités.
- **GROUP ALIVE.** Lorsque sélectionné, un menu déroulant GROUP apparaît en dessous. Depuis cette liste, sélectionnez le groupe qui activera le déclencheur tant qu'au moins l'une des unité du groupe est en vie. Les groupes sont listés en fonction de leur "NAME" dans la fenêtre de placement des unités.
- GROUP DEAD. Lorsque sélectionné, un menu déroulant GROUP apparaît en dessous. Depuis cette liste, sélectionnez le groupe qui activera le déclencheur tant qu'au moins l'une des unité du groupe est en vie. Les groupes sont listés en fonction de leur "NAME" dans la fenêtre de placement des unités.
- **TIME MORE.** Lorsque sélectionné, un champ SECONDS apparaît en dessous. Entrez le temps en secondes quand la condition deviendra vraie en utilisant les flèches ou en tapant directement dans le champ. Par exemple, si vous entrez une valeur de 120, la condition deviendra vraie deux minutes après le début de mission.
- **TIME LESS.** Lorsque sélectionné, un champ SECONDS apparaît en dessous. Entrez le temps en secondes quand la condition deviendra fausse en utilisant les flèches ou en tapant directement dans le champ. Par exemple, si vous entrez une valeur de 120, la condition deviendra fausse deux minutes après le début de mission.
- **FLAG IS TRUE.** Lorsque sélectionné, un champ FLAG apparaît en dessous. En utilisant les flèches, ou en entrant la valeur dans le champ, définissez le numéro du flag qui basculera la condition sur vrai lorsqu'il passe vrai.
- **FLAG IS FALSE.** Lorsque sélectionné, un champ FLAG apparaît en dessous. En utilisant les flèches, ou en entrant la valeur dans le champ, définissez le numéro du flag qui basculera la condition sur vrai lorsqu'il passe faux.
- **TIME SINCE FLAG.** Lorsque sélectionné, des champs FLAG et SECONDS apparaissent. En utilisant les flèches, ou en entrant la valeur dans le champ, définissez le numéro du flag qui basculera la condition sur vrai lorsqu'il passe vrai. Dans le champ SECONDS, entrez le délai, en secondes, après lequel la condition sera vraie une fois le flag devenu vrai.
- UNIT IN ZONE. Lorsque vous créez une Zone Trigger (expliqué plus loin dans ce document) vous pouvez basculer un déclencheur sur vrai lorsque qu'un unité définie entre dans une zone trigger définie. Le menu déroulant UNIT vous permet de sélectionner l'unité qui basculera le déclencheur sur vrai en entrant dans la zone. Le menu déroulant ZONE liste toutes les zones trigger créées en fonction de leur nom.
- **UNIT OUTSIDE ZONE.** Cette condition fonctionne comme UNIT IN ZONE, mais passera sur vrai une fois que l'unité quitte la zone choisie.
- UNIT IN MOVING ZONE. Ce déclencheur vous permet d'attacher une zone trigger à une unité, et cette zone se déplacera avec l'unité assignée. Quand sélectionnée, vous devez choisir l'unité sur laquelle la zone trigger sera attachée via le menu déroulant ZONE UNIT. Ensuite, sélectionnez la zone trigger qui sera attaché à UNIT. Notez que vous pouvez utiliser n'importe quelle zone de trigger statique déjà créée. En fait, vous pouvez définir

une zone quelconque pour l'unité, et la placer dans un coin inutilisé de la carte. Enfin, vous devez définir l'unité qui passera le déclencheur sur vrai lorsqu'elle pénètre la zone liée à l'unité. Ceci se fait via le menu déroulant UNIT.

- UNIT OUTSIDE MOVING ZONE. Ce déclencheur vous permet d'attacher une zone trigger à une unité, et cette zone se déplacera avec l'unité assignée. Quand sélectionnée, vous devez choisir l'unité sur laquelle la zone trigger sera attachée via le menu déroulant ZONE UNIT. Ensuite, sélectionnez la zone trigger qui sera attaché à UNIT. Notez que vous pouvez utiliser n'importe quelle zone de trigger statique déjà créée. En fait, vous pouvez définir une zone quelconque pour l'unité, et la placer dans un coin inutilisé de la carte. Enfin, vous devez définir l'unité qui passera le déclencheur sur vrai lorsqu'elle quitte la zone liée à l'unité. Ceci se fait via le menu déroulant UNIT.
- **RANDOM.** La condition RANDOM vous permet de définir un pourcentage de chances pour que l'action(s) liée au déclencheur se produise. Utilisez les flèches ou écrivez directement dans le champ pour régler la valeur. Les valeurs de pourcentage vont de 0 (aucune chance) à 100 (certain). L'action la plus commune pour cette condition est l'Activation de Groupe. Ceci vous permet de donner une apparence d'aléatoire dans la mission.
- UNIT'S ALTITUDE HIGHER THAN. Cette condition vous permet de définir une unité et une altitude en mètres. Si l'unité choisie vole au dessus de cette altitude, le déclencheur passera vrai.
- UNIT'S ALTITUDE LOWER THAN. Cette condition vous permet de définir une unité et une altitude en mètres. Si l'unité choisie vole en dessous de cette altitude, le déclencheur passera vrai.
- UNIT'S SPEED HIGHER THAN. Cette condition vous permet de définir une unité et une vitesse indiquée en nœuds. Si l'unité choisie vole plus vite que cette vitesse, le déclencheur passera vrai.
- UNIT'S SPEED LOWER THAN. Cette condition vous permet de définir une unité et une vitesse indiquée en nœuds. Si l'unité choisie vole moins vite que cette vitesse, le déclencheur passera vrai.
- **MISSION SCORE HIGHER THAN.** Si la coalition choisie a un score plus grand que la valeur définie, l'action sera effectuée.
- COALITION HAS AIRDROME. Si la coalition choisie a capturé l'aérodrome défini, l'action sera effectuée.
- COALITION HAS HELIPAD. Si la coalition choisie a capturé le FARP défini, l'action sera effectuée.

Ces trois derniers déclencheurs sont bien mieux utilisés pour des parties multijoueurs.

ACTIONS

Une fois que vous avez défini les conditions qui détermineront quand un déclencheur passera vrai ou faux, vous devez ensuite définir quelles actions en résulteront.

Pour créer une ou plusieurs actions pour un déclencheur, cliquez sur le bouton NEW en bas de l'espace associé.

Avec la création d'un nouvelle action, de nouvelles fonctions vont apparaître en bas de l'espace actions :

- NEW. Cliquez sur le bouton NEW pour créer une nouvelle action pour le déclencheur sélectionné. Notez que l'on peut créer de multiples action pour un même déclencheur ! Lorsque vous créez une nouvelle action vous devrez définir l'ACTION et les données additionnelles qui varient en fonction de l'action. Chaque nouvelle action que vous créez sera listée dans l'espace liste d'actions.
- **ACTION**. En utilisant ce menu déroulant vous définissez une action pour un déclencheur. Il y a six types d'actions utilisables qui sont :
- **MESSAGE.** Utilisez cette action pour faire apparaître un message à l'aide d'un trigger. En sélectionnant cette action une boite d'entrée TEXT apparaîtra. Entrez ici le message que vous voulez afficher. En dessous de la boite de texte vous pouvez définir le temps d'affichage du texte.
- **COALITION MESSAGE.** Cette action permet de n'afficher le message qu'à une seule coalition. Comme pour l'action Message vous pouvez entrer la durée.
- **COUNTRY MESSAGE.** Cette action permet de n'afficher le message qu'à un seul pays. Comme pour l'action Message vous pouvez entrer la durée.
- **SET FLAG.** Cette action vous permet de passer un flag défini sur vrai. Utilisez les flèches du champ FLAG pour choisir son numéro ou entrez manuellement sa valeur.
- **CLEAR FLAG.** Cette action vous permet de passer un flag défini sur faux. Utilisez les flèches du champ FLAG pour choisir son numéro ou entrez manuellement sa valeur.
- **SOUND.** L'action Sound vous permet de jouer un fichier audio via un trigger. Ceci est souvent utilisé en conjonction avec une action Message. Une fois sélectionné un champ FILE sera affiché avec un bouton OPEN. Cliquez sur le bouton OPEN et utilisez le navigateur de fichier/dossier pour choisir le fichier désiré (format .wav ou .OGG). Le nom du fichier choisi est affiché dans le champ FILE.
- ACTIVATE GROUP. Par défaut les unités apparaissent automatiquement au départ de la mission. Cependant, en utilisant l'action Activate Group, vous pouvez choisir de ne faire apparaître des groupes d'unités qu'en fonction de conditions définies. Les règles habituelles conditionnant l'apparition de groupes activés sont : TIME MORE, FLAG IS TRUE, UNIT IN ZONE ou RANDOM. <u>IMPORTANT : POUR QU'UN GROUPE SOIT ACTIVE VIA UNE</u> <u>CONDITION VOUS DEVEZ REGLER SON HEURE DE TIME HOLD SU 23 !</u> Un groupe avec un TIME HOLD par défaut sur 00 n'utilisera pas l'action Activate.
- **DEACTIVATE GROUP.** Pour retirer un groupe d'une mission en cours vous pouvez utiliser cette action, reliée à une condition. Lors qu'activée, le groupe sélectionnée disparaîtra de la

mission.

- END MISSION. Vous pouvez utiliser cette action si vous voulez que la mission soit terlminée par une ou plusieurs conditions devenant vraies. Ceci peut être une action pratique pour terminer une mission une fois que tous les objectifs ont été atteints. Cette action est basée sur le fait qu'un faction Red ou Blue atteint 100 points dans la mission. Dans la boite de texte vous pouvez également entrer le texte qui sera affiché lorsque l'un des camps a gagné la mission.
- **EXPLOSION.** Utilisez cette action pour obtenir une explosion résultant d'une action.Les trois valeurs que vous devez rentrer sont le nom de la zone sur laquelle l'explosion doit se produire, l'altitude de l'explosion, et la taille (volume) de l'explosion.
- **EPLODE UNIT.** Avec cette action vous choisissez l'unité que vous voulez faire exploser suite à une action. Vous pouvez utiliser le réglage volume pour définir la taille de l'explosion.
- **EXPLODE WP MARKER.** Utilisez cette action pour faire apparaître un marqueur en phosphore blanc (White Phosphorous) dans la mission. Lors qu'activé le marqueur blanc WP apparaîtra dans la zone choisie à l'altitude spécifiée. Ceci peut être un outil pratique lorsque vous créez une mission Foward Air Controller (FAC).
- **EXPLODE WP MARKER ON UNIT.** Fonctionne comme l'action précédente, mais apparaîtra sur une unité définie plutôt que sur une zone.
- **ILLUMINATION BOMB.** Vous pouvez utiliser cette action pour les missions de nuit pour faire apparaître une bombe éclairante sur une zone spécifique à une altitude définie. Vous pouvez l'utiliser pour simuler des munition éclairantes tirées par l'artillerie.
- SIGNAL FLARE. Utilisez cette action pour tirer des fusées de signalisation (flare gun) depuis une zone spécifique. Vous pouvez également choisir la couleur de la fusée. Ceci peut être utile pour que les unités amies marquent leurs positions et ainsi éviter les tirs amis.
- SIGNAL FLARE ON UNIT. Fonctionne comme l'action précédente, mais la fusée de signalisation sera tirée depuis l'emplacement d'une unité spécifiée. Ceci devrait être utilisé lorsque l'unité est mobile.
- LOAD MISSION. C'est une action très utile qui vous permet de charger une nouvelle mission comme conséquence d'une autre condition. Ainsi vous pourrez avoir différentes missions chargées en fonction de ce qui arrive pendant la mission. Ceci peut être utilisé aussi bien en mission solo qu'en multijoueur. De cette façon vous pouvez créer des campagnes multijoueurs.

Exercice Pratique

Maintenant que nous avons vu les mécanismes du système de déclencheurs, nous pouvons créer une mission basique utilisant le scripting par déclencheurs. Dans cette mission nous aurons:

- 1. Le joueur volera vers la zone de combat, et l'artillerie amie bombardera les positions ennemies lorsqu'il approchera de cette zone.
- 2. Alors qu'il s'approchera, il recevra un message du FAC sur la cible attribuée.
- 3. Lorsqu'il aura détruit les forces ennemies dans la zone, les forces amies avanceront.
- 4. Lorsque les forces amies atteignent leur objectif, elles appellent le joueur par radio pour lui

annoncer le succès de la mission.

La première chose que nous ferons est de définir les Zones des déclencheurs. Je définis donc trois zones de déclencheurs différentes, et que j'appelle Start Artillery, FAC Message, et Mission Success. Je définis le type de chacune d'elles comme ONCE.

E (Start A	rtillery)	
E (FAC Me	essage)	
E (Missior	n Success)	
_	_	_
v		DELETE
-		
		- 2
	ONCE	
	E (Start A E (FAC Me E (Mission	E (Start Artillery) E (FAC Message) E (Mission Success)

Je vais maintenant définir les conditions et les actions pour chacun de ces déclencheurs.

Pour le déclencheur Start Artillery je crée une NEW condition et je définis le TYPE comme UNIT INSIDE ZONE. Dans le champ UNIT je sélectionne l'hélicoptère du joueur (Player) et dans ZONE je sélectionne Start Artillery que j'aurai créé avec l'outil de création de zone de déclencheur dont nous parlerons plus tard.

TRIGGERS		×
	CONDITIONS	ACTIONS
ONCE (Start Artillery) ONCE (FAC Message) ONCE (Mission Success)	CONDITIONS UNIT INSIDE ZONE (Player, Start Artillery)	ACTIVATE GROUP (Arty-01)
NEW DELETE	< >	NEW
TYPE: ONCE		
NAME: Start Artillery		

Pour définir l'action, je clique sur NEW et je sélectionne ACTIVATE GROUPE comme ACTION. Dans cette sélection, je définis Arty-01 comme groupe. Comme c'est un groupe activé, j'aurai défini son TIME HOLD sur 23 heures.

Le prochain déclencheur activera le Message du FAC. Pour cela je sélectionne Fac Message dans la liste des déclencheurs et je clique sur le bouton NEW dans CONDITIONS. A nouveau je sélectionne UNIT IN ZONE comme TYPE et PLAYER comme UNIT. Cependant, pour ce déclencheur je défini FAC Message comme ZONE.

Pour l'action, je veux à la fois un message texte et audio. Donc, je clique d'abord sur le bouton NEW dans ACTION et je vérifie que l'ACTION MESSAGE est sélectionnée par défaut. J'entre mon message dans la boite de texte.

TRIGGERS					×
		CONDITIONS		ACTIONS	
ONCE (Start Ar	tillery)	UNIT INSIDE ZONE (Player, FAC Message)		MESSAGE (2 1	this is dragon. Enemy armo
ONCE (FAC Mes	isage)			SOUND (Thund	der.ogg)
ONCE (Mission	Success)				
		_		T	•
NEW	DELETE	NEW	DELETE	NEW	DELETE
TYPE:	ONCE 💌		UNIT INSIDE ZONE 💌	ACTION:	MESSAGE
	FAC Message	UNIT: ZONE:	Player 💌 FAC Message 💌	TEXT:	2 1 this is dragon. Enemy armor heading 092 for 10 east of river.
				SECONDS:	< > 10

Maintenant, je définis ma seconde action (audio) en cliquant à nouveau sur le bouton NEW mais en sélectionnant cette fois SOUND comme ACTION. Je clique alors sur le bouton OPEN pour choisir le fichier audio que je veux jouer.

La troisième condition de zone de déclencheur sera pour le message Mission Succes. Il s'activera lorsque les forces amies atteindront leur objectif. L'objectif sera défini comme l'une des zones de déclencheur que j'ai crée.

Je clique sur NEW dans CONDITIONS et je définis le TYPE sur UNIT IN ZONE. L'UNIT que je sélectionne est l'une des unités blindées (BTR-01) et dans ZONE je choisis Objective.

TRIGGERS				×
	CONDITIONS		ACTIONS	
ONCE (Start Artillery)	UNIT INSIDE ZONE (BTR-01, Objective)		MESSAGE (Mission success, we have reach	
ONCE (FAC Message)			SOUND (Track.	ogg)
ONCE (Mission Success)				
			I	•
NEW DELETE	NEW	DELETE	NEW	DELETE
TYPE: ONCE -		UNIT INSIDE ZONE		MESSAGE
NAME: Mission Success		BTR-01 💌	TEXT:	Mission success, we 🔺
		Objective ~		have reached the
				objective. =
				V
			SECONDS:	∢ ▶ 10

Pour l'action, je veux à la fois un message texte et audio. Donc, je clique d'abord sur le bouton NEW dans ACTION et je vérifie que l'ACTION MESSAGE est sélectionnée par défaut. J'entre mon message dans la boite de texte.

Maintenant, je définis ma seconde action (audio) en cliquant à nouveau sur le bouton NEW mais en sélectionnant cette fois SOUND comme ACTION. Je clique alors sur le bouton OPEN pour choisir le fichier audio que je veux jouer.

TRIGGERS		×
	CONDITIONS	ACTIONS
ONCE (Start Artillery) ONCE (FAC Message) ONCE (Mission Success) ONCE (Advance)	GROUP DEAD (Objective-01)	ACTIVATE GROUP (BTR-01)
NEW DELETE	NEW	NEW DELETE
TYPE: ONCE		ACTION: ACTIVATE GROUP
NAME: Advance		GROUP: BTR-01

Le prochain déclencheur que nous allons créer est celui qui permettra aux unités terrestres alliées d'avancer de leur position de départ une fois que les forces bloquantes seront détruites. Pour cela nous créons d'abord un nouveau déclencheur de TYPE ONCE et nous l'appelons Advance. Maintenant nous créons un NEW CONDITION et choisissons le GROUPE DEAD comme TYPE. De là, nous affectons l'unité ennemie qui bloque notre passage (Objective-01)à UNIT. Nous créons une NEW ACTION et lui assignons ACTIVATE GROUP. Depuis la liste des groupes nous sélectionnons notre bataillon de forces terrestres qui s'activera et avancera lorsque la force bloquante sera détruite. Rappelez-vous que nous devons régler la valeur TIME HOLD de ces forces amies (BTR-01) du 23 heures.

Le dernier déclencheur que nous placerons dans cet exemple est une unité de défense antiaérienne ennemie à laquelle nous assigneront une chance aléatoire d'apparition dans la mission. Nous créons un nouveau déclencheur ONCE et l'appelons Random AAA. Ensuite, nous créons une NEW CONDITION et définissons le TYPE comme RANDOM. Dans le champ % nous choisissons 50 (comme dans 50%).

TRIGGERS		×
	CONDITIONS	ACTIONS
ONCE (Start Artillery) ONCE (FAC Message) ONCE (Mission Success) ONCE (Advance) ONCE (Random AAA)	RANDOM (50)	ACTIVATE GROUP (AAA)
NEW DELETE	NEW DELETE	
NAME: Random AAA	% 4 b 50	GROUP: AAA

Pour définir l'ACTION, nous cliquons sur NEW puis ACTIVATE GROUP. Depuis le menu déroulant GROUP nous sélectionnons la défense aérienne appelée AAA que j'ai placé dans la mission. Dans la fenêtre de placement de unités j'ai également coché l'option "unit invisible before start".

Définir les Objectifs de Mission

-121-

Lorsqu'elle évalue le succès, le match nul ou la défaite, la simulation utilise le total des points assignés par le créateur de la mission. Si le total des points à la fin de la mission est de 49 ou moins, la mission est échouée ; si le total des points est de 50, la mission est un match nul. Si le total des points est de 51 ou plus, la mission est un succès. Ce total de points est aussi utilisé pour définir quelle séquence et quelle mission seront sélectionnés pour la suite de la campagne.

Le même système de condition utilisé dans le système Trigger est également utilisé pour définir les objectifs. Dans la fenêtre Goal, la liste de tous les objectifs est affichée dans l'espace du haut. Une fois qu'un objectif est sélectionné en cliquant dessus, les conditions de l'objectif sont listée dans l'espace en dessous.

Liste des Objectifs	MISSION GOALS X MISSION GOALS AAA Destroyed (25, BLUE)
	NEW DELETE NAME: AAA Destroyed SCORE:
Conditions des Objectifs	GROUP DEAD (AAA)
	NEW DELETE TYPE: GROUP DEAD GROUP: AAA

Pour créer un nouvel objectif, cliquez sur le bouton NEW sous l'espace MISSION GOALS. En faisant ainsi cinq fonctions sont affichée à côté :

- **NEW**. Cliquez sur ce bouton pour créer/ajouter un nouvel Objectif à la liste.
- **DELETE**. Pour supprimer un Objectif de la liste, cliquez dessus puis sur le bouton DELETE.
- **NAME**. Écrivez dedans le nom que vous voulez donner à l'Objectif. Le nom, ainsi que le score et l'assignation seront affichés dans la liste.
- **SCORE**. Un score peut être assigné à chaque Objectif en utilisant les flèches ou en entrant la valeur.

Le menu déroulant en dessous permet de définir à qui seront attribués les points. Il y a trois options :

- OFFLINE. Ce réglage est utilisé pour les missions solo ; les points sont seulement pour le Joueur
- **RED**. Un Objectif assigné aux RED attribuera ses points au côté RED.
- **BLUE**. Un Objectif assigné aux BLUE attribuera ses points au côté BLUE.

Une fois qu'un Objectif a été créé vous devez cliquer sur le bouton NEW sous l'espace CONDITIONS pour déterminer les conditions sur lesquelles l'Objectif est basé. La création des conditions d'Objectifs est la même que pour celle utilisée pour créer des conditions de Triggers.

NEW. Cliquez sur le bouton NEW pour créer une nouvelle condition d'Objectif. Lorsque vous créez un nouvel Objectif, vous devez définir le TYPE. Vous pouvez définir de multiples conditions pour un seul Objectif.

DELETE. Cliquez sur le bouton DELETE pour supprimer une condition d'un Objectif. Vous devez sélectionner la condition que vous voulez supprimer avant de cliquer sur DELETE.

TYPE. En utilisant cette liste déroulante vous pouvez définir la condition par laquelle l'Objectif est accompli :

- **UNIT DAMAGED.** Lorsque sélectionné, un menu déroulant UNIT apparaît en dessous. Depuis cette liste, sélectionnez l'unité qui activera le déclencheur quand elle est endommagée. Les unités sont listée en fonction de leur "UNIT NAME" dans la fenêtre de placement des unités.
- **UNIT ALIVE.** Lorsque sélectionné, un menu déroulant UNIT apparaît en dessous. Depuis cette liste, sélectionnez l'unité qui activera le déclencheur tant qu'elle est en vie. Les unités sont listée en fonction de leur "UNIT NAME" dans la fenêtre de placement des unités.
- UNIT DEAD. Lorsque sélectionné, un menu déroulant UNIT apparaît en dessous. Depuis cette liste, sélectionnez l'unité qui activera le déclencheur quand elle est détruite. Les unités sont listée en fonction de leur "UNIT NAME" dans la fenêtre de placement des unités.
- **GROUP ALIVE.** Lorsque sélectionné, un menu déroulant GROUP apparaît en dessous. Depuis cette liste, sélectionnez le groupe qui activera le déclencheur tant qu'au moins l'une des unité du groupe est en vie. Les groupes sont listés en fonction de leur "NAME" dans la fenêtre de placement des unités.
- **GROUP DEAD.** Lorsque sélectionné, un menu déroulant GROUP apparaît en dessous. Depuis cette liste, sélectionnez le groupe qui activera le déclencheur tant qu'au moins l'une des unité du groupe est en vie. Les groupes sont listés en fonction de leur "NAME" dans la fenêtre de placement des unités.
- **TIME MORE.** Lorsque sélectionné, un champ SECONDS apparaît en dessous. Entrez le temps en secondes quand la condition deviendra vraie en utilisant les flèches ou en tapant directement dans le champ. Par exemple, si vous entrez une valeur de 120, la condition deviendra vraie deux minutes après le début de mission.
- **TIME LESS.** Lorsque sélectionné, un champ SECONDS apparaît en dessous. Entrez le temps en secondes quand la condition deviendra fausse en utilisant les flèches ou en tapant directement dans le champ. Par exemple, si vous entrez une valeur de 120, la condition deviendra fausse deux minutes après le début de mission.
- **FLAG IS TRUE.** Lorsque sélectionné, un champ FLAG apparaît en dessous. En utilisant les flèches, ou en entrant la valeur dans le champ, définissez le numéro du flag qui basculera la condition sur vrai lorsqu'il passe vrai.
- **FLAG IS FALSE.** Lorsque sélectionné, un champ FLAG apparaît en dessous. En utilisant les flèches, ou en entrant la valeur dans le champ, définissez le numéro du flag qui basculera la condition sur vrai lorsqu'il passe faux.
- **TIME SINCE FLAG.** Lorsque sélectionné, des champs FLAG et SECONDS apparaissent. En utilisant les flèches, ou en entrant la valeur dans le champ, définissez le numéro du flag qui basculera la condition sur vrai lorsqu'il passe vrai. Dans le champ SECONDS, entrez le délai, en secondes, après lequel la condition sera vraie une fois le flag devenu vrai.

36 / EDITEUR DE MISSION | INTERFACE GRAPHIQUE UTILISATEUR
- UNIT IN ZONE. Lorsque vous créez une Zone Trigger (expliqué plus loin dans ce document) vous pouvez basculer un déclencheur sur vrai lorsque qu'un unité définie entre dans une zone trigger définie. Le menu déroulant UNIT vous permet de sélectionner l'unité qui basculera le déclencheur sur vrai en entrant dans la zone. Le menu déroulant ZONE liste toutes les zones trigger créées en fonction de leur nom.
- **UNIT OUTSIDE ZONE.** Cette condition fonctionne comme UNIT IN ZONE, mais passera sur vrai une fois que l'unité quitte la zone choisie.
- UNIT IN MOVING ZONE. Ce déclencheur vous permet d'attacher une zone trigger à une unité, et cette zone se déplacera avec l'unité assignée. Quand sélectionnée, vous devez choisir l'unité sur laquelle la zone trigger sera attachée via le menu déroulant ZONE UNIT. Ensuite, sélectionnez la zone trigger qui sera attaché à UNIT. Notez que vous pouvez utiliser n'importe quelle zone de trigger statique déjà créée. En fait, vous pouvez définir une zone quelconque pour l'unité, et la placer dans un coin inutilisé de la carte. Enfin, vous devez définir l'unité qui passera le déclencheur sur vrai lorsqu'elle pénètre la zone liée à l'unité. Ceci se fait via le menu déroulant UNIT.
- UNIT OUTSIDE MOVING ZONE. Ce déclencheur vous permet d'attacher une zone trigger à une unité, et cette zone se déplacera avec l'unité assignée. Quand sélectionnée, vous devez choisir l'unité sur laquelle la zone trigger sera attachée via le menu déroulant ZONE UNIT. Ensuite, sélectionnez la zone trigger qui sera attaché à UNIT. Notez que vous pouvez utiliser n'importe quelle zone de trigger statique déjà créée. En fait, vous pouvez définir une zone quelconque pour l'unité, et la placer dans un coin inutilisé de la carte. Enfin, vous devez définir l'unité qui passera le déclencheur sur vrai lorsqu'elle quitte la zone liée à l'unité. Ceci se fait via le menu déroulant UNIT.
- RANDOM. La condition RANDOM vous permet de définir un pourcentage de chances pour que l'action(s) liée au déclencheur se produise. Utilisez les flèches ou écrivez directement dans le champ pour régler la valeur. Les valeurs de pourcentage vont de 0 (aucune chance) à 100 (certain). L'action la plus commune pour cette condition est l'Activation de Groupe. Ceci vous permet de donner une apparence d'aléatoire dans la mission.
- UNIT'S ALTITUDE HIGHER THAN. Cette condition vous permet de définir une unité et une altitude en mètres. Si l'unité choisie vole au dessus de cette altitude, le déclencheur passera vrai.
- UNIT'S ALTITUDE LOWER THAN. Cette condition vous permet de définir une unité et une altitude en mètres. Si l'unité choisie vole en dessous de cette altitude, le déclencheur passera vrai.
- UNIT'S SPEED HIGHER THAN. Cette condition vous permet de définir une unité et une vitesse indiquée en nœuds. Si l'unité choisie vole plus vite que cette vitesse, le déclencheur passera vrai.
- **UNIT'S SPEED LOWER THAN.** Cette condition vous permet de définir une unité et une vitesse indiquée en nœuds. Si l'unité choisie vole moins vite que cette vitesse, le déclencheur passera vrai.
- **MISSION SCORE HIGHER THAN.** Si la coalition choisie a un score plus grand que la valeur définie, l'action sera effectuée.

- **COALITION HAS AIRDROME.** Si la coalition choisie a capturé l'aérodrome défini, l'action sera effectuée.
- **COALITION HAS HELIPAD.** Si la coalition choisie a capturé le FARP défini, l'action sera effectuée.

Options de Mission



Options. En plus de définir une personnalisation globale, vous pouvez des options de personnalisation uniques pour chaque mission lorsque l'option Global est désactivée sur l'écran principal des Options. Ceci est indiqué par la case à cocher "USE THESE OPTIONS FOR ANY MISSION" sur l'écran Options/Gameplay.

Sur le côté de la fenêtre sont situés les boutons VALUE. Valider un bouton VALUE forcera l'option sélectionnée pour tous les joueurs en jeu multijoueurs.

Depuis le côté gauche de la fenêtre Mission Options vous pouvez sélectionner les options de mission suivantes :



PERMIT CRASH RCVR. Si votre appareil est détruit pendant une mission, vous pouvez réapparaître dans un avion neuf.

EXTERNAL VIEW. Autorise les vues extérieures quand activé.

F10 VIEW OPTIONS. Lorsqu'elle est activée, la fonction permet de sélectionner l'un des boutons mutuellement excluant :

- MAP ONLY. Vue carte exclusivement. Aucun appareil, véhicule ou navire n'est affiché.
- **MY A/C.** Seulement votre avion.
- ALLIES. Seulement votre avion et les unités alliées.
- ALL. Toutes les unités des deux factions sont affichées.

AIRCRAFT SWITCHING. Donne la possibilité de passer dans le cockpit d'un appareil pilotable allié contrôlé par l'IA.

PADLOCK. Si activé,, l'appui sur la touche padlock permet de verrouiller la vue sur le véhicule ou le point au sol au centre de l'écran.

UNLIMITED FUEL. Si activé, le carburant dans l'avion ne diminue pas. Notez que dans ce cas la quantité de carburant sera toujours 100 %.

UNLIMITED WEAPO N. Si activé, les munition employées sont automatiquement remplacées.

RADIO ASSIST. Si activé, des information vocales vous sont fournies concernant des menaces en approche, lorsque vous entrez dans le domaine de tir valide d'armements, ou les départs missiles.

TOOL TIPS. Si activé, un descriptif rapide sera affiché lorsque vous passez la souris sur un contrôle du cockpit (bouton, interrupteur, rotacteur, manette)

IMMORTAL. Si activé, votre aéronef ne peut être ni détruit ni endommagé.

LABELS. Si activé, des étiquettes facilement visibles sont affichées sur les unités ennemies ou amies. Les unités proches indiqueront leur type et leur distance. Les unités à moyenne portée n'indiqueront que la distance. Les unités à longue portée ne seront marquées que par un point.

GAME FLIGHT MODE. Le vol facile rend l'appareil plus simple à piloter, à la façon d'un jeu d'arcade. Le tangage contrôle directement l'altitude, il n'y a pas d'effets de forces induites, pas d'anneau de vortex, et pas d'effet de vent (aéronef s'orientant dans la direction de vol).

GAME AVIONICS MODE. Cette option permet le ciblage simplifié, des senseurs omniscients et des alertes supplémentaires. Pour plus d'informations sur le mode Easy Avionics veuillez consulter la section Options/Gameplay de ce manuel.

SCENES. Lorsqu'elle est activée, cette fonction permet de choisir entre trois niveaux de scènes. Scenes gère les objets qui peuplent la carte : constructions, arbres, lignes électriques, etc. Votre réglage de scène peut avoir un grand impact sur la fluidité du jeu. Si vous rencontrez des saccades, vous devriez baisser ce réglage. Les valeurs possibles sont LOW, MEDIUM et HIGH.

CIV TRAFFIC. Lors qu'activée, le monde est peuplé de voitures, camions et trains en mouvement dans la zone détaillée. Dans ce cas vous devez sélectionner YES ou NO dans le menu déroulant à droite.

G-EFFECT. Depuis le menu déroulant de droite vous pouvez sélectionner le niveau de G-effect. Les valeurs sont : NONE, REDUCED, REALISTIC. Afin de les sélectionner, vous devez d'abord activer la case à gauche de l'option G-EFFECT.

39 / EDITEUR DE MISSION | INTERFACE GRAPHIQUE UTILISATEUR

MINI HUD. Affiche l'assiette, la vitesse et l'altitude en projection toujours au centre de la vue.

BIRDS. Ceci ajuste la probabilité d'une collision volatile lorsque vous volez à une altitude inférieure à 200 mètres. 100 % est la probabilité par défaut de birdstrike. 0%-aucun oiseau. 1000%-la probabilité est multipliée par 10.

Entrer dans la Simulation



Cliquez sur la bouton à flèche bleue pour quitter l'Éditeur de Mission et entrer dans la Simulation.

Placer un avion et un Hélicoptère



En haut de la Barre d'Outils Objets (OBJ) sont placés les bouton Placer un Avion et Placer un Hélicoptère. Vous utiliserez ces boutons pour placer des groupes d'aéronefs dans la mission, définir leurs routes et les actions qu'ils effectueront. En plaçant un groupe d'aéronefs ils est important de se souvenir que les groupes peuvent être constituée de une à quatre unités. Comme les fonctions de placement des appareils à voilure fixe et voilure tournantes sont très similaires nous les étudierons ensembles.

La fenêtre de placement comporte de nombreuses fonctions que nous verrons de haut en bas.



COUNTRY. La liste déroulante Country affichera tous les pays qui ont été assignés aux côtés RED comme BLUE lorsque la mission a initialement été créée à l'aide du bouton CREATE NEW MISSION. Le pays sélectionné filtrera le TYPE d'aéronefs disponibles.

NAME. Dans le champ Name vous pouvez entrer un nom unique au groupe d'aéronefs. Si vous n'en saisissez pas un, un nom par défaut sera généré. Le nom que vous créez sera utile lorsque vous assignerez des types de Déclencheurs comme une condition Group Dead. Faites toujours attention à ne pas assigner le même nom à plusieurs groupes.

TASK. Lorsque vous assignez une tâche à un groupe, vous modifiez la manière donc le groupe se comportera dans la mission et ses emports par défaut. La types de la section Task seront limités par le Type d'aéronef. Ceci est indiqué par la tâche grisée. Si vous entrez manuellement la tâche par la suite, le nom de celle-ci sera en noir. Ceci est fait pour éviter que les concepteurs de missions n'assignent par erreur la tâche Nothing en changeant de type d'aéronef.

Depuis le menu déroulant, les tâches suivante sont disponibles pour les appareils appropriés. Seules les tâches pour l'aéronef sélectionné sont visibles.

- **Nothing.** Par défaut, chaque aéronef ajouté dans la mission n'est dédié à aucune tâche. En conséquence, il n'aura aucun emport d'armement, à l'exception peut être du canon interne. Un tel appareil ne participe pas aux actions contre les forces ennemies et suit juste sa route. Sous la menace d'une attaque ennemie, il tentera de s'enfuir, ou attaquera s'il est trop proche.
- **AFAC.** La tâche Airborne Forward Air Controller (AFAC) amènera l'appareil à marquer les cibles assignées avec des roquettes fumigènes ou des fusées éclairantes. Pour les missions de nuit il peut être utile d'assigner un tel appareil pour supporter des missions CAS.
- Anti-ship Strike. Assigné à cette tâche l'aéronef cherchera activement des vaisseaux de surface ennemis dans zone donnée et les attaquera pour les détruire à l'aide de l'armement approprié. En assignant ce genre de tâche il est préférable d'armer l'appareil avec des missiles anti-navires guidés. De plus, l'aéronef devra être équipé de senseurs embarqués pouvant acquérir des cibles navales à longue distance pour cibler de telles armes.
- AWACS. (Airborne Warning and Control System) L'AWACS vole en suivant une trajectoire rectiligne ou circulaire en utilisant des points de navigation en boucle, et il alerte les appareils ennemis, les sites SAM, et les navires lorsqu'il détecte des appareils ennemis. Certains systèmes SAM peuvent recevoir des données de ciblage directement depuis l'AWACS, même si leurs propres systèmes d'acquisition ont été détruits. Notez que la portée de détection de l'AWACS peut être limitée par la portée, les cibles en très basse altitude, et le masquage du terrain.
- **CAP.** (Combat Air Patrol) La mission de CAP implique de voler en suivant un long circuit en hippodrome en utilisant des points de navigation en boucle le long d'une route définie afin de défendre une zone contre des incursions d'appareils ennemis. Cette mission n'implique pas de détecter et détruire des cibles terrestres ennemies, ni de s'écarter de manière significative de la trajectoire prévue pour intercepter des aéronefs. Notez que placer des CAP en haute altitude vous simplifiera la vie pour vos mission d'interdiction en basse altitude. Une combinaison en sandwich de CAP en HA et BA est le déploiement le plus équilibré. Le point crucial lors d'une patrouille est le chargement en carburant qui limitera la distance et la durée de la CAP. Tous les appareils IA interrompront la CAP et retourneront vers la base en route directe dès que leur carburant atteint la quantité minimale requise pour le vol retour (Bingo Fuel).

- CAS. (Close Air Support) Le CAS implique une recherche active et une destruction de cibles terrestres ennemies sur le champ de bataille. Dans ce cas, la précision des frappes n'est pas d'une importance cruciale. Le Su-25, Su-25T et le A-10A sont les appareils les plus appropriés pour le CAS, cependant, les Su-27, Mig-29, Mig-27, F-16 et F/A-18 peuvent conduire cette tâche avec succès. C'est également la tâche qui convient le mieux pour les hélicoptères d'attaque comme le Ka-50 et l'Apache. Cette tâche est également la plus appropriée pour attaquer les systèmes de défenses antiaériens. Lors d'une attaque d'unités de véhicules (même s'ils sont stationnaires) le CAS est la meilleur tâche à utiliser (et non pas Ground Attack). Utilisez l'outil Targeting pour assigner la zone dans laquelle l'appareil en CAS cherchera des cibles valides à attaquer.
- Escort. Cette tâche est dédiée aux chasseurs et aux hélicoptères d'attaque et implique d'escorter une appareil allié (avion de transport, bombardier, ou appareil d'attaque) et de le défendre le long de la route contre de possibles attaque d'appareils ennemis ou de défenses antiaériennes. Dans ce but, les forces n'engageront pas d'ennemis s'ils ne présentent pas de menace ou s'ils sont significativement écartés de la route.
- Fighter Sweep. La mission Fighter Sweep est une tâche de combat qui implique de pénétrer l'espace aérien ennemi pour attaquer les appareils hostiles ou d'autres types d'appareils. Le principal objectif du Fighter Sweep est de gagner la supériorité aérienne et de s'assurer d'une utilisation sécurisée de l'espace aérien par les appareils alliés. Comme les appareils impliqués dans le Fighter Sweep pourront être amenés à se trouver à des distances considérables de leurs aérodromes et prendre par à des combats prolongés, la quantité de carburant sera un facteur crucial.
- GAI. (Ground Alert Intercept) Lorsqu'il est en mission GAI, l'appareil est en alerte sur la piste avec les moteurs tournants. Dès qu'il reçoit des données de ciblage d'un AWACS ou d'un autre dispositif, l'appareil décolle et tente d'intercepter. De multiples appareils en GAI décolleront les uns après les autres pour intercepter les aéronefs ennemis. Lorsque vous planifiez ce type de mission vous n'avez pas besoin de définir des points de navigation. Tout ce que vous avez à faire c'est de placer le point de décollage sur un aérodrome et de déclarer GAI en tâche. Notez que lorsque vous programmez une mission de GAI, l'appareil en alerte n'apparaîtra pas sur la piste tant qu'aucune donnée de ciblage n'est disponible. Pour de meilleurs résultats placez une appareil de détection (Early Warning Radar) EWR 1L13 ou 55G6 sur l'aérodrome.
- Ground Attack. Cette tâche est utilisée pour rechercher des cibles terrestres ennemies (usines, gares, aérodromes, etc.) dans une zone donnée pour les attaquer et les détruire avec des bombes standard ou des roquettes. Ce type de mission implique généralement l'utilisation de bombes non guidées de 250 à 1 500 kg. De plus, l'aéronef peut détruire des cibles à l'aide de roquettes non guidées. Lorsque vous définissez ce genre de tâche, il est préférable de définir une zone de ciblage sur la zone que vous voulez attaquer.
- **Intercept.** C'est une tâche défensive par laquelle l'aéronef doit effectuer une recherche active d'appareils en approche et/ou recevoir des données de ciblage de radars terrestres ou embarqués. Ce type de mission de combat est réservé pour une défense et une patrouille active à grande échelle et vous ne devez pas l'utiliser pour défendre une petite zone ou une installation localisée. Lorsqu'il recherche des ennemis, l'appareil peut dévier loin de sa route initiale et la zone à protéger peut rester non défendue.
- **Pinpoint Strike.** La mission Pinpoint Strike implique une recherche active de cibles au sol dans une zone de ciblage très petite, et leur attaque et destruction à l'aide d'armes guidées de précision. En plus de ces armes, pour effectuer un Pinpoint Strike, l'appareil peut

emporter une large variété de bombes guidées laser. En assignat ce type de tâche vous devriez définir une zone de ciblage seulement sur l'objectif spécifique (un petit cercle de ciblage). Par exemple, si vous assignez un appareil à la destruction d'un pont, définissez le cercle de ciblage de façon qu'il de recouvre que le pont. **Transport.** Un aéronef assigné à une mission de Transport ne prend part à aucune action active contre des forces ennemies et suit juste sa route. Sous la menace d'une attaque ennemie il tentera seulement de s'enfuir.

- **Reconnaissance.** L'appareil volera seulement directement vers les point de navigation de Reconnaissance pour y recueillir des renseignements.
- **Refuelling.** Cette tâche est réservée aux ravitailleurs aériens. Un appareil assigné à cette tâche ravitaillera tout appareil allié assoiffé durant son vol. Il est recommandé d'utiliser les points de navigation en boucle pour cette tâche.
- **Runway Attack.** C'est une forme d'attaque terrestre spécialisée qui permettra à l'appareil de s'aligner automatiquement sur l'axe de la piste ciblée. Elle est particulièrement utile lors de l'utilisation d'armes de destruction de pistes. Pour ce faire, définissez la zone de ciblage sur l'aérodrome et sélectionnez Airfields dans Target Categories.
- **SEAD.** (Suppression of Ennemy Air Defenses). Similaire au CAS, cette tâche vous permet de de définir une zone de ciblage pour focaliser IA sur les défenses antiaériennes de la zone. Dans la liste des Target Categories vous devez sélectionner Ground Vehicles.

UNIT. La sélection Unit se compose de deux champs vous permettant de définir combien d'appareils participeront au groupe aérien (1 à 4). Le champ de droite est utilisé pour définir le nombre total d'aéronefs dans le groupe ; pour ce faire, utilisez les flèches gauche et droite. Le champ de gauche est utilisé pour choisir un aéronef dans le groupe, de la même manière.

TYPE. En fonction du pays et du choix de la tâche, une liste d'appareils appropriés est présentée dans ce menu déroulant.

PILOT. Entrez un nom unique pour chaque pilote du groupe d'appareils. Si vous ne le faites pas, un nom par défaut sera automatiquement généré. Ce nom est important car il sera utilisé pour définir les conditions de déclencheurs. Par exemple, si vous créez une condition basée sur la destruction d'une unité, celle-ci sera sélectionnée dans la liste en utilisant son nom de PILOT.

SKILL. Le niveau de Skill vous permet de définir la niveau de compétence du pilote IA. Ce paramètre contrôle des facteurs tels que le nombre de G que le pilote peut supporter, à quelle distance il attaquera, la précision de son emploi des armes. Il y a cinq options de Skill pour les appareils IA :

- Average
- Good
- High
- Excellent
- Random. Cette option sélectionnera aléatoirement l'une des quatre ci-dessus.

Notez que le niveau de compétence d'une unité affectera son temps de réaction face aux unités ennemies, de niveau d'erreur de ciblage et sa distance de détection.

Pour les groupes non IA vous disposez de deux sélections :

- **Client.** Si vous voulez que l'appareil soit piloté par un humain en partie multijoueur. Ne définissez pas d'aéronef en Player dans une partie multijoueur.
- Player. Si vous voulez que l'appareil soit piloté par un humain en mission/campagne solo

SIDE#. Entrez ici un nombre à deux ou trois chiffres que vous voulez voir affiché sur l'appareil.

CALLSIGN. Entrez ici le type de Callsign que vous voulez utiliser. Pour les avions Russes un nombre à trois chiffres est utilisé. Cet indicatif radio sera utilisé pour les communications avec la patrouille, les AWACS et les contrôleurs au sol.

HIDDEN ON MAP. Après avoir créé une mission vous pourriez vouloir cacher certaines unités pour les joueurs ne puissent pas les voir. Par exemple, vous pourriez vouloir cacher des unités mobiles ennemies pour qu'elles ne puissent être vues par les joueur sur les cartes briefing ou F10. Vous pouvez voir toutes les unités cachées en utilisant la fenêtre Unit List (expliquée plus loin).

MODAL BUTTONS. Cinq boutons de mode contrôlent ce qui est affiché dans la moitié basse de la fenêtre de placement d'appareils. Ce sont ROUTE, TARGETING, PAYLOAD, SUMMARY et FAILURES.



Mode ROUTE



En mode route, les informations dans la moitié basse de la fenêtre de placement d'aéronefs sont en relation avec la gestion des points de navigation (Waypoints). Les waypoints sont des points librement placés sur la carte (Lat, Long et Altitude) qui peuvent être reliés entre eux pour créer un plan de vol. Pendant le déroulement d'une mission, les groupes voleront d'un point au suivant le long de la route, et vous pouvez donner des caractéristiques uniques à chaque waypoint.

Pour placer un nouveau groupe d'aéronefs, vous devez être en mode Route et avoir sélectionné un appareil. Vous pouvez ensuite cliquer sur la carte pour placer le point de départ du groupe, qui sera le waypoint 1. Lorsque vous placez un groupe, sont marqueur de waypoint (un cercle avec un numéro de waypoint accolé) et sa route seront coloriés de façon appropriée :

- Blanc. Unité sélectionnée.
- Rouge. Une unité du côté Red non sélectionnée.
- Bleu. Une unité du côté Blue non sélectionnée.

Au waypoint 1 il y aura une icône à la place du cercle habituel. Différentes icônes représentent les différents types d'unités.

U 1 Hélicoptère Hélicoptère de combat Ŷ Chasseur F Α Avion d'attaque au sol ٦ſ 7 R Avion de reconnaissance Ť в Bombardier Ŷ Avion brouilleur ECM (non présent dans le jeu) Ö С Avion cargo w AWACS в Avion anti sous-marin κ Ravitailleur ø Missile de croisière \leftarrow ſ UAV (Drone)

Icônes d'Aéronefs de l'Éditeur (Russes / Occidentales)

Sous les boutons de Modes sont situés les contrôles de Route. De haut en bas :

WAYPNT (waypoints). Le champ WAYPNT vous permet de cycler entre les waypoints que vous avez créé, et un clic gauche sur la Carte du Monde ajoutera un waypoint. Le champ de gauche affiche le point actuellement sélectionné, et vous pouvez les cycler en cliquant sur les flèches gauche et droite. Le champ de droite affiche le nombre total de waypoints composant la route. Le cercle et le numéro du waypoint sélectionné apparaissent en jaune sur la carte.

NAME. Vous pouvez assigner un nom individuel à chaque waypoint. Entrez le nom du point dans ce champ et il apparaîtra sur la carte à côté du waypoint.

TYPE. A chaque waypoint peu être assigné une action que l'aéronef accomplira lorsqu'il l'atteindra:

- **Turning Point**. C'est le waypoint le plus commun et basique que l'aéronef survolera simplement avant de passer au suivant. L'appareil tournera souvent avant d'atteindre l'emplacement exact du waypoint si le suivant est à gauche ou à droite (lead turn).
- **Fly Over Point**. Similaire à un Turning Point, à la différence que l'appareil survolera toujours le point avant de passer au suivant.
- **Lock Altitude**. Quand un waypoint de ce type est assigné à un aéronef, il prendra l'altitude au dessus du sol (AGL : Above Ground Level) donnée à ce waypoint et la maintiendra jusqu'à ce qu'il rencontre un waypoint Unlock Altitude ou Landing.
- **Unlock Altitude**. Si le point précédent était de type Lock Altitude, de Type de waypoint permet à l'appareil de modifier son altitude à la demande pour réagir à une situation.
- **Begin Loop**. Utilisée en conjonction avec le type End Loop, cette commande permet à l'aéronef de tourner en cercle entre ces deux waypoints jusqu'à ce qu'il manque de carburant ou qu'il soit endommagé.
- **End Loop**. Utilisée en conjonction avec le type précédent, cette commande permet à l'aéronef de tourner en cercle entre ces deux waypoints jusqu'à ce qu'il manque de carburant ou qu'il soit endommagé.

L'utilisation de Begin et End Loop est pratique lorsque vous créez des taches CAP ou AWACS

- **Landing**. Ce Type n'est disponible que si le dernier point de la route est sélectionné ; le waypoint collera automatiquement à l'aérodrome ou au FARP le plus proche.
- **Takeoff From Runway**. Ce Type n'est disponible que si le waypoint 1 est sélectionné et il permet à l'aéronef de démarrer du seuil de piste avec tous les systèmes en fonctionnement ;le waypoint collera automatiquement à l'aérodrome ou au FARP le plus proche.
- **Takeoff From Parking**. Ce Type n'est disponible que si le waypoint 1 est sélectionné et il permet à l'aéronef de démarrer du parking avion (ramp) avec tous les systèmes éteints ;le waypoint collera automatiquement à l'aérodrome ou au FARP le plus proche.
- **Refueling**. Lors qu'assigné une tâche de Refueling sur un waypoint, l'avion cherchera tous appareil allié proche à ravitailler et remplira ses réservoirs.

ALT. (Altitude) Ce paramètre définira l'altitude en mètres à laquelle l'appareil sera lorsqu'il atteindra ce point. Pour le définir vous pouvez utiliser les flèches ou taper sa valeur dans le champ.

SPEED. Ce paramètre définira la vitesse en km/h à laquelle l'appareil sera lorsqu'il atteindra ce point. Pour le définir vous pouvez utiliser les flèches ou taper sa valeur dans le champ.

ETA (Estimated Time of Arrival). Ces champs ne sont que des informations (vous ne pouvez entrer de valeur) donnant le nombre d'heures et de jours qu'il faudra à l'appareil pour atteindre ce point s'il suit exactement le plan de vol. Les champs ETA sont au format Heure:Minute:Seconde/Jour. C'est un outils pratique lors de la création de timings de mission.

Boutons du Mode Route. Ces trois boutons du mode Route vous permettront de modifier la manière dont vous travaillez sur des waypoints nouveaux ou existants.



ADD. Lorsqu'il est actif, un clic gauche sur la carte ajoutera un waypoint. Si vous avez déjà sélecionné un waypoint et que vous en ajoutez un, le nouveau waypoint sera créé après celui que vous avez sélectionné.

EDIT. Dans ce mode, cliquez gauche sur un waypoint pour le sélectionner.

DEL (Delete). Pour supprimer un waypoint de la route, sélectionnez-le et cliquez sur Delete.

TIME HOLD. Entrez une heure dans l'outil TIME HOLD si vous ne voulez pas que l'unité sélectionnée entre dans la mission au moment où elle démarre. L'outil se compose de quatre champs formatés Heure:Minute:Seconde/Jour. Le temps que vous rentrez dans les champs détermine le délai où l'unité apparaîtra après le début de la mission. Si vous utilisez Activate Trigger, vous devez alors régler cette heure sur un temps supérieur à celui où vous prévoyez que la mission s'achèvera.

Mode TARGETING



La fonction d'assignation de cible de l'éditeur de mission inclut un modèle complexe de détection pour les appareils IA à voilure fixe ou tournante. Le modèle tient compte des spécificités des senseurs embarqués et des conditions environnementales. Il est conçu pour fournir des IA réalistes en opérations air-sol et air-air en incluant les variables suivantes :

- Senseurs embarqués des unités
- Radar Air-Air
- Radar Air-Sol
- Radar multimode
- Récepteur d'alerte radar
- Optiques TV
- Optiques TV à intensification lumineuse
- Optiques à image infrarouge
- Systèmes de recherche et poursuite infrarouge
- Compétence de l'unité

- Vitesse de l'unité
- Limites de champ visuel de l'unité
- Moment de la journée
- Arrière plan de la cible (terrain libre, forêt, eau, route, etc.)
- Conditions atmosphériques
- Brouillard
- Couche nuageuse compacte (overcast)
- Précipitations
- Obstruction de la ligne de visée (terrain, structures)
- Taille de la cible (incluant la traînée de poussière en évolution hors route)
- Cibles isolées ou groupées
- Occultation (constructions, structures, etc.)
- Flash du tir d'un armement
- Illumination artificielle (fusée, feu au sol, etc.)
- Illuminations de la cible (lumières, feux de navigation, feux à éclat, etc.)

En assignant un waypoint de Targeting, le créateur de la mission désigne une zone spécifique sur la carte et un type d'objectif pour le ciblage des appareils attaquants (véhicules, constructions, aéronefs, etc.). En atteignant le waypoint d'attaque, l'IA commence à chercher dans la zone pour les types d'objectifs demandés jusqu'à ce qu'elle trouve une cible ou qu'elle atteigne le waypoint suivant. Notez que les aéronefs n'attaqueront pas les cible dans la zone de Targeting tant qu'ils ne les auront pas acquis visuellement ou avec leurs senseurs embarqués. Notez également que si l'appareil atteint le waypoint suivant avant d'avoir acquis une cible, il poursuivra sa route sans attaquer.

Pour créer une zone de Targeting il faut d'abord sélectionner d'où vous voulez que l'attaque débute (Initial Point) puis cliquer sur le bouton ADD en bas de la fenêtre de targeting. Vous devez ensuite cliquer à l'endroit sur la carte où vous voulez que le groupe cherche les cibles du type demandé. En utilisant le champ NAME vous pouvez donner un nom à la zone ciblée qui apparaîtra sur la carte à côté de celle-ci. En utilisant le champ RADIUS vous pouvez ajuster la taille de cette zone, en cliquant sur les flèches ou en entrant la taille du rayon en mètres. Une ligne pointillée jaune connecte la zone ciblée au waypoint initial.

En répétant les appuis sur le bouton ADD vous pouvez définir de multiples zones de Targeting.

Une fois que la zone de Targeting a été créée, une ligne pointillée la relie au waypoint d'Attaque.

	EDIT FLIGHT CAMPAIGN C	USTOMIZE HELP	MIS	SION EDITOR
FILE		Gumbra	AIRPLANE GI	ROUP X
				Russia
				New Airplane Group
				CAS 💌
				< ▶ 1 OF < ▶ 1
				<u>Sui 35</u>
	$\langle \rangle$			523
-8-	\sim			High
				12
\bigcirc	\times $>$		CALLSIGN	100
	2 Initial Point		HIDDEN	ON MAP
			~ ~)	αΣ
			TARGET	< ▶ 1 OF 1
Magla	iki 💦	×	NAME	Target Area
			RADIUS	<u>∢</u> ▶ 1000
			Planes	ATEGORIES
	1 / m	1:Target Area	V Helico	pters
		A. Minget Mich	Ground	d vehicles
A00			Static	objects
			Point	ngs
MAP		Kvitiri		
Mitsatsiten			-	
1-1-1-1				
TO ALL				
P Date		MOREN		
			ALD	EDIT DEL
New Mission File	T 42°15'7 "N LONG 42°3	9'4 " É ALT 119 1:50000	PAN/SELE	CT 15.01.10 16:56:40
Point Initial	Zone Cible	Catégories de Cibles		
		categories ac cibies		

Lorsque vous créez une nouvelle zone de Targeting vous devez spécifier quelle catégorie de cible vous voulez que le groupe recherche et attaque. Les catégories disponibles sont filtrées en fonction de l'emport de l'aéronef. Les catégories possibles sont :

- Planes (aéronefs à voilure fixe)
- Hélicoptères
- Véhicules terrestres (incluant les systèmes de défense antiaérienne)
- Fortifications
- Constructions
- Aérodromes
- Héliports
- Objets statiques
- Point
- Navires

Notez que vous pouvez définir de multiples catégories de cibles pour une même zone de Targeting. Chaque nouvelle zone de Targeting que vous créez se verra attribué un numéro séquentiel (1 à x). Lorsque vous avez de multiples zones de Targeting pour un waypoint vous pouvez cycler entre eux en utilisant le champ TAGET. Le champ de droite est le nombre total de zone Targeting du waypoint et le champ de gauche vous permet de cycler entre elles en utilisant les flèches.

En plus de définir des zone de Targeting pour des cibles au sol, vous pouvez également définir des zone de Targeting où vous voulez que l'aéronef cherche er engage d'autres aéronefs.

A côté du bouton ADD sont situés les boutons EDIT et DEL (Delete) :

- **EDIT**. Si vous avez créé une zone de Targeting et que vous désirez l'éditer, cliquez d'abord sur EDIT puis sélectionnez la zone de Targeting sur la carte. Vous pouvez déplacer le point de cible (représenté par triangle jaune) vers une nouvelle position et/ou modifier le nom, le rayon et les catégories de cibles.
- **DEL**. Pour retirer une zone de Targeting, sélectionnez-là en mode EDIT et cliquez sur le bouton DEL.

Stratégies de Targeting

Carpet Bombing

Si vous désirez qu'un bombardier lâche toutes ses bombes entre deux point définis, vous pouvez utiliser la catégorie Point. Pour cela :

- Définissez le premier point initial de la zone de Targeting comme Point et placez-le où vous voulez que le "bombing run" débute. Vous pouvez également lui donner un nom. Par exemple "carpet-begin".
- Créez un second point de Targetting à partie du même waypoint et assignez-lui la catégorie Point. Placez ce point là où vous voulez que le "bombing run" finisse. Vous pouvez également lui donner un nom. Par exemple "carpet-end".

Lorsque l'aéronef volera cette mission, il effectuera un "bombing run" entre ces deux points en utilisant toutes ses bombes. Dans l'image d'exemple suivante, le bombardier larguera ses bombes en ligne du nord vers le sud entre les deux points de targeting.



Utilisation de Waypoint Type

Parce que l'aéronef doit pouvoir voir son objectif avant de l'attaquer, il est important de définir votre point initial et le Type de waypoint afin d'être sûr qu'il puisse le trouver. Ceci est extrêmement important pour les aéronefs avec pas ou peu de senseurs ou l'appareil pourrait ne pas être capable de localiser la cible.

Un problème courant est lorsque l'on place le point initial trop loin de la zone cible, ce qui fait que l'aéronef n'est pas capable de détecter la cible au delà de cette grande distance.



Pour y remédier il y a deux solutions possibles :

La première est de modifier le point initial de Turning Point à Flyover Point. Ceci permettra à l'appareil d'être plus près de la cible et ainsi d'augmenter les chances de la détecter.





Une seconde solution possible est d'assigner un waypoint de Targeting en amont du waypoint Flyover ce qui donnera plus de temps à l'IA pour tenter d'acquérir sa cible dans la zone de Targeting.





Notes importantes concernant le Targeting

La variété de radars et de systèmes optiques utilisés par les aéronefs IA sont définis individuellement pour chaque unité en fonction de ses caractéristiques. Ceci fournit la modélisation d'une grande variété de capacités de combat des aéronefs modélisés, en fonction du moment de la journée et des conditions météorologiques.

Un appareil dépourvu de senseurs optiques ou de radar, comme le Su-25, ne détectera ses cibles que lorsque le contact visuel est possible. La détection dépend des limites horizontales et verticales du champ visuel du cockpit et de diverses conditions environnementales comme le

moment de la journée, les conditions météorologiques, la ligne de visée et d'autres variables. De nuit, une détection à vue peut être facilitée par une illumination artificielle ou l'activité de tir de la cible. Par mauvais temps, la détection à vue peut être impossible.

Des aéronefs équipés de télévision ou d'optiques de télévision à faible luminosité compteront sur une illumination naturelle ou artificielle pour détecter leurs cibles. Une diminution de la lumière naturelle, le brouillard, la couverture nuageuse et de fortes précipitations réduiront ou même annuleront l'efficacité de tels systèmes.

Les systèmes d'imagerie infrarouge permettront aux aéronefs de détecter leurs cibles de nuit.

Les aéronefs équipés de radar sont capables de détecter leur cibles aériennes et terrestres à quelque soient le moment de la journée et les conditions météorologiques. Pour les radars air-sol, les cibles masquées par les parasites du sol, comme des bâtiments urbains, peuvent être difficiles voire impossibles à détecter. Toutefois, les mouvements d'unités, les grands groupes d'unités, ou leur localisation sur une route ou des pistes, augmenteront la détection du radar. Certains modèles de radar sont seulement capables de détecter des structures statiques ou des cibles maritimes (bombardiers, ou les avions de reconnaissance navale, respectivement).

Le niveau de l'unité et sa vitesse affectent également la distance et le temps requis pour la détection. En général, un niveau plus élevé, une vitesse plus faible et une plus grande visibilité dans le cockpit augmentent les chances et la distance pour les détections visuelles ou par senseurs.

De nombreuses caractéristiques des cibles sont aussi calculées dans le modèle de ciblage de l'IA. La taille générale de la cible déterminera la distance de détection maximale pour les contacts visuels ou par senseurs. Un cible dans un groupe d'unités a plus de chances d'être détectée plus tard qu'une cible isolée. Une cible mouvante avec son nuage de poussière, associée à un appareil volant bas, augmentera la distance de détection (le nuage de poussière n'est pas présent lors de fortes précipitations). Enfin, tout tir d'armement contribue à une détection rapide. En général, des cibles plus visibles, comme les barrages de MLRS, seront détectés plus de plus loin que des types moins visibles comme des automitrailleuses. Le tire d'une arme peut être détecté lorsque la source du tir est dans le champ visuel de l'IA, ou décelé quand la trajectoire de la munition entre dans le champ visuel de l'IA. Par exemple, l'IA peut détecter et réagir à un tir de SAM depuis le côté opposé d'une montagne si le missile entre dans son champ visuel.

Toutes les unités d'infanterie, y compris les troupes de MANPAD, sont détectables un fois qu'elles utilisent leurs armes.

Lors d'un engagement à l'aide du canon, d'armes guidées TV, IR ou SAL, les IA ne lancera l'attaque que lorsque la détection visuelle ou optronique est possible. Le contact avec la cible est nécessaire pour le tir de l'arme. Si le contact est perdu avant le tir de l'arme, l'attaque peut continuer à l'aide uniquement d'armes non guidées, comme des roquettes ou des bombes. Par exemple, si une cible est détectée grâce à son tir ou une illumination artificielle, et le l'illumination ou le feu cessent avant que l'attaque ne soit effectuée, l'IA continuera l'engagement pendant une dizaine de secondes avec de l'armement non guidé, en ciblant la dernière position visible de la cible.

Les missiles de croisière anti-navires ne peuvent être utilisés que sur des cibles détectées à l'aide des senseurs d'attaque, alors que les missiles de croisière air-sol peuvent être utilisés contre des cibles détectées ou des coordonnées carte ('Point').

Lors qu'utilisée contre un 'Point', à l'opposé d'un objet, toute arme peut être utilisée à tout moment de la journée et par tout temps.

En engagement air-air, un contact visuel ou par senseurs doit être possible pour que l'IA lance son attaque au canon ou avec des missiles guidés IR. Le contact avec la cible est requis pour le tir de l'arme. Un contact radar est nécessaire pour l'utilisation de missiles SARH ou ARH.

currently, there are two files of interest: ...\ Scripts\AI\detection.lua and ...\ Scripts\Database\db_sensors.lua. all values will be taken from server

users can tune it up for local game only.

Mode PAYLOAD



L'écran Payload vous permet de définir les emports externes de l'aéronef (armes, réservoirs de carburant et pods), le carburant en interne, la quantité de chaffs, flares, les munitions canon et le camouflage. Vous pouvez le faire en utilisant la carte habituelle d'emports.

		LE E	DIT	FLIGH	πο	AMPAI	GN	сизто	MIZE	HEL				MIS	SION	EDIT	DR
FILE	LOADOUT EDITOR	0.0004000	6404922933		1175-01867	94200191943					leniu ese			AIRPLANE GI	ROUP		×
															USA		-
															New Airpla	ne Group #	001
			Ĥ			\sim	8								Ground At	tack	-
MIS					AD										< > 1	OF I	1
	P							F	1						4-148		-
-0 0-					H-PH-1		9								523 #1		1
-8-								-		1000		COSC 1			High	_	-
~		11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1			13	_	
\odot	Empty													CALLSIGN	Springfield	1	1
				1. A. A.										HIDDEN	ON MAP		
	AGM-65K*4			2						2				~ ~ .	αΣ		
	1411-61*6								8								
												12.2		FUEL			1445
	MK-84*2 , LAU-61*2 , AGM-65K*2	X	0	Ø	\odot				\odot	X	0					100	%
	ML 934C ML 9483		\$	A.					6		\triangle				FUEL WEI	4853	kg
	MK-02"0, MK-04"2		Ŷ	9	<u> </u>	Ŷ		Ŷ	Ŷ	Ŷ	Ŷ				WEAD	NS 2400	kg ka
m	Mk-82*6,AIM-9*2,ECM	X	\odot		Ŷ	\odot		\odot	\odot		\odot			MAX 21	081 70	TAL 17732	kg
	MIL 9482 AM 082 FCM	$\overline{\mathbf{v}}$			\$											84	%
X	MK-84*2,AIM-9*2,ECM	12			<u> </u>				Ŷ			0		-	-		
MAP														CHAFF		240	
Ä														FLARE		120	
H-1																100 %	
														PAINT SCH	EME		
							10						1	104th Fig	hter Wing		-
	NEW COPY D	EL	REN	AME	EX	PORT											
New Mi	ission File	LAT	42 ° 1	1 44	" N	LONG	42 °	55 2	7 " E	AL	20	07	1:500000	PAN/SELE	ст	5.01.10 17:	11:55
										N 1898	- 1000	actiniti, 12					
		_													_		
Cart	e des Points d'Empo	rt 占			40	Carte	e de	s En	npol	rts		Em	ports	Interne	s 🛏		
	•						-						•				

En haut de la page des emports figure une représentation de l'aéronef (de face) qui illustre le numéro de station de chaque point d'emport. Ceux-ci peuvent embarquer des armes, des réservoirs de carburant ou des pods, en fonction de l'appareil et de l'emplacement.

Sous l'illustration su trouve la carte des emports qui liste chaque package d'emport sur une ligne séparée. A la gauche de chacune de ces lignes est indiqué le nom du package, et chaque colonne sur la droite représente un point d'emport différent et ce qui y est chargé. Pour sélectionner un package d'armement, cliquez dessus et il passera en surbrillance. Si vous cliquez le bouton de droite de la souris sur une case d'emport, une fenêtre popup vous donnera la liste des possibilités de types d'emports qui peuvent être chargés sur ce point, et vous pouvez choisir celui que vous voulez charger dessus en déplaçant la souris vers la droite. En haut de la fenêtre popup l'option Remove vous permet de libérer le point d'emport.

Sous la Carte des Emports un groupe de cinq boutons vous permet de gérer la carte :

NEW. En plus de packages existants vous pouvez cliquer sur le bouton NEW pour créer votre propre package d'emport. Pour cela une fenêtre popup vous demandera de donner un nom à votre package. Une fois ceci fait, une nouvelle ligne apparaîtra sur la carte des emports avec le nom que vous avez entré. Vous pouvez alors charger chaque point d'emport en utilisant la fonction clic droit sur chacun d'eux.

COPY. Vous pouvez également créer de nouveaux packages d'emports en copiant un préexistant et en le modifiant. Pour cela, sélectionnez le package que vous voulez utiliser comme base, et cliquez ensuite sur COPY. A ce moment, une fenêtre apparaîtra pour vous demander d'entrer un nom au package. Une fois ceci fait, une nouvelle ligne apparaîtra sur la carte des emports avec le nom que vous avez entré mais en utilisant le chargement du package de base utilisé.

DEL. Pour supprimer un package de la carte, sélectionnez-le et cliquez dur DEL (delete).

RENAME. Si vous n'êtes pas satisfait par le nom d'un package, vous pouvez le sélectionner et cliquer sur Rename. On vous demandera alors de donner un nouveau nom pour le package. Le package sera renommé lorsque vous cliquerez sur OK.

EXPORT. Lorsque vous créez un groupe d'appareil et lui assignez une TASK, un groupe de package d'emport sera automatiquement associé à cette tâche. Le bouton Export vous permet d'associer un package d'emports à une autre Tâche. Par exemple vous avez un package tout ATGM pour la Tâche CAS que vous voulez utiliser pour une Tâche Ground Attack, vous pouvez le sélectionner dans la Tâche CAS et l'exporter dans la Tâche Ground Attack. La prochaine fois que vous créerez un groupe en Ground Attack, le package apparaîtra dans les options d'emports.

Sur la droite de l'écran des emports figure un écran de contrôle qui vous permet d'ajuster le chargement interne de l'aéronef et le camouflage qu'il arborera.



FUEL. Ce curseur est utilisé pour régler la quantité interne de carburant. Celle dernière est utilisée en conjonction avec le package d'emports pour calculer les données de chargement suivantes :

- FUEL WHEIGHT. Chargement interne de carburant exprimée en kilogrammes (kg).
- **EMPTY**. Poids de l'appareil à vide en kilogrammes , sans carburant ni emports.
- **WEAPONS**. Poids total des charges sur les points d'emports, en kilogrammes.
- **TOTAL**. Poids total de l'aéronef en kilogrammes, incluant le poids à vide, le poids du carburant et le poids de packages d'armement.
- MAX. Ce champ affiche le poids maximal autorisé de l'appareil en kilogrammes.

Le curseur non interactif en dessous de MAX et TOTAL donne une indication visuelle du pourcentage de chargement de l'appareil par rapport au maximum.

Le chargement interne de l'appareil, autre que le carburant, est décrit ci-dessous :

CHAFF. Nombre maximal de cartouches de leurres électromagnétiques (paillettes) embraquées.

FLARE. Nombre maximal de cartouches de leurres infrarouges embarguées.

GUN. Pourcentage du maximum de munitions canon embarquées.

A l'aide du menu déroulant **COLOR SCHEME** vous pouvez choisir dans une liste le camouflage de l'aéronef. Le nombre de choix dépend de l'appareil.

Mode RÉSUMÉ



En mode Résumé vous obtenez, dans la moitié basse de la fenêtre, des informations basiques concernant le groupe sélectionné. Ces informations incluent :

START TIME	12:0:0/1
ROUTE TIME	0:31:41/1
ROUTE LENGTH	105593 m
AVERAGE SPEED	200 km/h
RANGE	42631 m

START TIME. L'heure de démarrage du groupe dans la mission en Heure: Minute: Seconde/Jour.

ROUTE TIME. Le temps nécessaire au groupe pour effectuer de trajet, en excluant tout changement de la route prévue. Indiqué en Heure: Minute: Seconde/Jour.

ROUTE LENGTH. Longueur totale de la route, en mètres.

AVERAGE SPEED. Vitesse moyenne du groupe sur la route en totalisant les vitesses requises sur chaque branche de celle-ci et en le divisant par le nombre de branches.

RANGE. La distance à vol d'oiseau entre les points de départ et d'arrivée de la route.

Mode PANNES

Le tableau FAILURES vous permet de définir les pannes de l'aéronef, en relation avec le type d'appareil.

Votre aéronef peut être endommagé en combat à la suite d'un impact de missile ou d'obus. Afin d'être prêt pour cette situation et de pouvoir piloter son appareil quand les systèmes embarqués sont en panne, cet outil vous permet de simuler de telles pannes. Sélectionnez le bouton Failures et définissez dans le tableau quel système vous voulez endommager. Choisissez l'heure exacte de la panne du dispositif, ou une durée entre deux pannes (TBF : Time Between Failures) si vous voulez simuler une panne se produisant dans un intervalle de temps spécicique. Par exemple, si vous spécifiez 30 dans le champ Within pour le moteur gauche, cela signifie que le moteur tombera en panne dans les 30 prochaines minutes.. Si vous aviez précisé 0:15 dans le champ After, la panne apparaîtra dans les 30 minutes après les 15 minutes suivant le décollage.

Vous avez également la possibilité de définir aléatoirement les pannes en cliquant sur RAND (Random). De surcroît, vous pouvez ajuster la probabilité de pannes en modifiant le champ Probability (%) à l'aide des boutons fléchés. La probabilité va de 0 % (aucune chance) à 100 % (panne certaine). Notez que toutes les pannes ne s'appliquent pas à tous les types d'appareils. Les pannes defininies ne s'appliquent qu'à l'appareil du joueur.

ASC	0 :	0	1	< ▶ 100
	0 :	0	1	< > 100
HYDRO	0:	0	1	< > 100
L-ENGINE	0 :	15	30	< > 100
R-ENGINE	0:	0	1	< ▶ 100
RADAR	0:	0	1	< ▶ 100
MLWS	0:	0	1	
RWS	0 :	0	1	< ▶ 100
ЕСМ	0 :	0	1	< ▶ 100
HUD	0 :	0	1	∢ ▶ 100
MFD	0 :	0	1	∢ ▶ 100
	RAND	C	LEAR	

Sur le côté gauche de la fenêtre se trouvent les systèmes (DEVICE) qui peuvent être mis en panne lors de la mission. Ces systèmes sont :

- ASC. Panne du Contrôle Automatique de Stabilité (Automatic Stability Control)
- **AUTOPILOT**. Panne du pilote automatique.
- **HYDRO**. Panne du système hydraulique. Une panne de ce système dégrade le contrôle de l'appareil, le rendant difficile voire impossible à piloter.
- L-ENGINE. Panne du moteur gauche. Si un moteur tombe en panne vous pouvez toujours voler. Si les deux tombent en panne et que vous êtes à un jet de pierre d'un aérodrome ami vous pouvez essayer d'atterrir, sinon éjectez-vous.
- R-ENGINE. Panne du moteur droit. Si un moteur tombe en panne vous pouvez toujours voler. Si les deux tombent en panne et que vous êtes à un jet de pierre d'un aérodrome ami vous pouvez essayer d'atterrir, sinon éjectez-vous.

- RADAR. Panne du radar
- MLWS. Panne du système d'alerte départ missile (Missile Launch Warning System)
- **RWS**. Panne du système d'alerte radar (Radar Warning System)
- **ECM**. Panne du système de brouillage (Electronic Countermeasures System)
- **HUD**. Panne de la VTH (Head Up Display)
- **MFD**. Panne du MFD (MultiFunctional Display)

A côté de chacun de ces dispositifs une boite à cocher permet d'activer la panne.

A droite de chaque ligne de systèmes un ensemble de champs vous permet de définir un ensemble de blocks de temps depuis le début de mission et le pourcentage de chances de panne.

- After (hh:mm). Entrez l'heure et la minute après le début de mission où la panne arrivera.
- Winthin (mm) : Entrez le laps de temps dans lequel la panne arrivera.
- Probalitily (%) : Entrez le pourcentage de chances (0-100) pour la panne se produise.

En bas de la fenêtre il y a deux autres boutons de contrôle :

- **RAND.** Cliquer sur ce bouton sélectionnera aléatoirement les paramètres de pannes.
- **CLEAR.** Ce bouton désactivera les pannes et remettra tous les paramètres à zéro.

L'outil de pannes peut être très intéressant pour créer des missions d'entraînement, mais doit être utilisé avec précaution dans d'autres missions car une panne peur apparaître comme un bug informatique pour certains joueurs.

Placer des Navires



Vous utiliserez cette fenêtre pour placer des groupes de navires dans une mission, définir leurs routes, et déterminer leurs actions. A l'inverse des groupes d'aéronefs, vous pouvez placer jusqu'à 99 unités dans un seul groupe (ce n'est toutefois pas recommandé). Lorsque vous placez des navires, vous serez automatiquement restreint à les placer sur de larges étendues d'eau.

La fenêtre de placement de navires est composée de nombreuses fonctions qui seront décrites ci dessous, de haut en bas.

NAVY GROUP	×
COUNTRY	Russia
NAME	CG-1
UNIT	
TYPE	CG 1164 Moskva 👻
UNIT NAME	Slava
SKILL	High 💌
HIDDEN C	DN MAP
WAYPNT	<
NAME	Turn Point 01
ТҮРЕ	Turning point
ALT	<u> </u>
SPEED	∢ ≻ 20 km/h
ETA	0 44 29 / 0
ADD TIME HOLD	EDIT DEL

COUNTRY. La liste déroulante Country affichera tous les pays qui ont été assignés aux côtés RED comme BLUE lorsque la mission a initialement été créée à l'aide du bouton CREATE NEW MISSION. Le pays sélectionné filtrera le TYPE de navires disponibles.

NAME. Dans le champ Name vous pouvez entrer un nom unique au groupe naval. Si vous n'en saisissez pas un, un nom par défaut sera généré. Le nom que vous créez sera utile lorsque vous assignerez des types de Déclencheurs comme une condition Group Dead. Faites toujours attention à ne pas assigner le même nom à plusieurs groupes.

UNIT. La sélection Unit se compose de deux champs vous permettant de définir combien de navires participeront au groupe (1 à 99). Le champ de droite est utilisé pour définir le nombre total de navires dans le groupe ; pour ce faire, utilisez les flèches gauche et droite. Le champ de gauche est utilisé pour choisir un navire dans le groupe, de la même manière.

TYPE. En fonction du pays sélectionnée, une liste appropriés de navires est présentée dans ce menu déroulant.

UNIT NAME. Entrez un nom unique pour chaque unité du groupe naval. Si vous ne le faites pas, un nom par défaut sera automatiquement généré. Ce nom est important car il sera utilisé pour définir les conditions de déclencheurs. Par exemple, si vous créez une condition basée sur la destruction d'une unité, celle-ci sera sélectionnée dans la liste en utilisant son UNIT NAME.

SKILL. Le niveau de Skill vous permet de définir la niveau de compétence du navire IA. Ce paramètre contrôle des facteurs tels que la distance à laquelle il attaquera, la précision de son emploi des armes. Il y a cinq options de Skill pour les navires IA :

- Average
- Good
- High
- Excellent
- **Random**. Cette option sélectionnera aléatoirement l'une des quatre ci-dessus.

Notez que le niveau de compétence d'une unité affectera son temps de réaction face aux unités ennemies, de niveau d'erreur de ciblage et sa distance de détection.

HIDDEN ON MAP. Après avoir créé une mission vous pourriez vouloir cacher certaines unités pour les joueurs ne puissent pas les voir. Cochez cette boite pour cacher les groupes navals sélectionnés sur la Carte du Monde. Vous pouvez voir toutes les unités cachées en utilisant la fenêtre Unit List (expliquée plus loin).

MODAL BUTTONS. Trois boutons de mode contrôlent ce qui est affiché dans la moitié basse de la fenêtre de placement de groupes maritimes. Ce sont ROUTE, TARGETING, et SUMMARY



Mode ROUTE



En mode route, les informations dans la moitié basse de la fenêtre de placement des navires sont en relation avec la gestion des points de navigation (Waypoints). Les waypoints sont des points librement placés sur la carte (Lat et Long) qui peuvent être reliés entre eux pour créer une route de navigation. Pendant le déroulement d'une mission, les groupes navigueront d'un point au suivant le long de la route, et vous pouvez donner des actions uniques à chaque waypoint.

Pour placer un nouveau groupe naval, vous devez être en mode Route et avoir sélectionné un Navire. Vous pouvez ensuite cliquer sur la carte pour placer le point de départ du groupe, qui sera le waypoint 1. Lorsque vous placez un groupe, sont marqueur de waypoint (un cercle avec un numéro de waypoint accolé) et sa route seront coloriés de façon appropriée :

- Blanc. Unité sélectionnée.
- Rouge. Une unité du côté Red non sélectionnée.
- Bleu. Une unité du côté Blue non sélectionnée.

Au waypoint 1 il y aura une icône à la place du cercle habituel. Différentes icônes représentent les différents types d'unités.

	\bullet	Sous Marin
\triangleleft	\bullet	Frégate
	€	Porte Avions
	CC	Croiseur Lourd
	CC	Croiseur
	DD	Vaisseau Moyen
\bigcirc	\bigcirc	Cargo (vaisseau commercial)

Icônes de Navires de l'Éditeur (Russes / Occidentales)

Sous les boutons de Modes sont situés les contrôles de Route. De haut en bas :

WAYPNT (waypoints). Le champ WAYPNT vous permet de cycler entre les waypoints que vous avez créé, et un clic gauche sur la Carte du Monde ajoutera un waypoint. Le champ de gauche affiche le point actuellement sélectionné, et vous pouvez les cycler en cliquant sur les flèches gauche et droite. Le champ de droite affiche le nombre total de waypoints composant la route. Le cercle et le numéro du waypoint sélectionné apparaissent en jaune sur la carte.

NAME. Vous pouvez assigner un nom individuel à chaque waypoint. Entrez le nom du point dans ce champ et il apparaîtra sur la carte à côté du waypoint.

TYPE. A chaque waypoint peu être assigné une action que le groupe accomplira lorsqu'il l'atteindra:

• **Turning Point**. C'est le waypoint le plus commun et basique que sur lequel le groupe passera simplement avant de se diriger vers le suivant.

SPEED. Ce paramètre définira la vitesse en km/h à laquelle le groupe naval sera lorsqu'il atteindra ce point. Pour le définir vous pouvez utiliser les flèches ou taper sa valeur dans le champ. La vitesse maximale du groupe ne peut excéder celle du navire le plus lent du groupe.

ETA (Estimated Time of Arrival). Ces champs ne sont que des informations (vous ne pouvez entrer de valeur) donnant le nombre d'heures et de jours qu'il faudra au groupe naval pour atteindre ce point s'il suit exactement le plan de navigation. Les champs ETA sont au format Heure:Minute:Seconde/Jour. C'est un outils pratique lors de la création de timings de mission.

Boutons du Mode Route. Ces trois boutons du mode Route vous permettront de modifier la manière dont vous travaillez sur des waypoints nouveaux ou existants.



- **ADD**. Lorsqu'il est actif, un clic gauche sur la carte ajoutera un waypoint. Si vous avez déjà sélecionné un waypoint et que vous en ajoutez un, le nouveau waypoint sera créé après celui que vous avez sélectionné.
- **EDIT**. Dans ce mode, cliquez gauche sur un waypoint pour le sélectionner.
- **DEL** (Delete). Pour supprimer un waypoint de la route, sélectionnez-le et cliquez sur Delete.

TIME HOLD. Entrez une heure dans l'outil TIME HOLD si vous ne voulez pas que l'unité sélectionnée entre dans la mission au moment où elle démarre. L'outil se compose de quatre champs formatés Heure:Minute:Seconde/Jour. Le temps que vous rentrez dans les champs détermine le délai où l'unité apparaîtra après le début de la mission. Si vous utilisez Activate Trigger, vous devez alors régler cette heure sur un temps supérieur à celui où vous prévoyez que la mission s'achèvera.

Mode TARGETING



En assignant un waypoint de Targetting, le créateur de la mission désigne une zone spécifique sur la carte et un type d'objectif pour le ciblage des appareils attaquants (véhicules, constructions, aéronefs, etc.). En atteignant le waypoint d'attaque, l'IA commence à chercher dans la zone pour les types d'objectifs demandés jusqu'à ce qu'elle trouve une cible ou qu'elle atteigne le waypoint suivant. Pour les navires et les système à tir indirect comme l'artillerie et les roquettes, les unités n'attaqueront que le premier Point Targeting.

Notez que les navires et les unités terrestres comme les tanks ne requièrent pas de zone de ciblage et engageront automatiquement les unités ennemies.

Pour créer une zone de Targetting il faut d'abord sélectionner d'où vous voulez que l'attaque débute (Initial Point) puis cliquer sur le bouton ADD en bas de la fenêtre de targetting. Vous devez ensuite cliquer à l'endroit sur la carte où vous voulez que le groupe naval cherche les cibles du type demandé. En utilisant le champ NAME vous pouvez donner un nom à la zone ciblée qui apparaîtra sur la carte à côté de celle-ci. En utilisant le champ RADIUS vous pouvez ajuster la taille de cette zone, en cliquant sur les flèches ou en entrant la taille du rayon en mètres.

En répétant les appuis sur le bouton ADD vous pouvez définir de multiples zones de Targeting.

Lorsque vous avez de multiples zones de ciblage pour un même waypoint, vous pouvez cycler entre elles en utilisant le champ TARGET. Le champ de droite liste le nombre totale de zones de ciblage, et celui de gauche vous permet de cycler entre eux en utilisant les boutons fléchés.

Notez que les unités navales ne possèdent pas de catégories spécifiques.



Une fois que la zone de Targeting a été créée, une ligne pointillée la relie au waypoint d'Attaque.

A côté du bouton ADD sont situés les boutons EDIT et DEL (Delete) :

- **EDIT**. Si vous avez créé une zone de Targeting et que vous désirez l'éditer, cliquez d'abord sur EDIT puis sélectionnez la zone de Targeting sur la carte. Vous pouvez déplacer le point de cible (représenté par triangle jaune) vers une nouvelle position et/ou modifier le nom, le rayon et les catégories de cibles.
- **DEL**. Pour retirer une zone de Targeting, sélectionnez-là en mode EDIT et cliquez sur le bouton DEL.

Mode RÉSUMÉ



En mode Résumé vous obtenez, dans la moitié basse de la fenêtre, des informations basiques concernant le groupe sélectionné. Ces informations incluent :



START TIME. L'heure de démarrage du groupe dans la mission en Heure:Minute:Seconde/Jour.

ROUTE TIME. Le temps nécessaire au groupe pour effectuer de trajet, en excluant tout changement de la route prévue. Indiqué en Heure:Minute:Seconde/Jour.

ROUTE LENGTH. Longueur totale de la route, en mètres.

AVERAGE SPEED. Vitesse moyenne du groupe sur la route en totalisant les vitesses requises sur chaque branche de celle-ci et en le divisant par le nombre de branches.

RANGE. La distance à vol d'oiseau entre les points de départ et d'arrivée de la route.

Placer des Véhicules Terrestres



Vous utiliserez cette fenêtre pour placer des unités terrestres dans une mission, définir leurs routes, et déterminer leurs actions. Lorsque vous placez un groupe terrestre, il est important de vous rappeler qu'un groupe peut se constituer de jusqu'à 99 unités. Lorsque vous placez des groupes, seul le véhicule de tête sera visible lorsque vous dézoomez.. Ceci est important pour un placement précis des unités.

La fenêtre de placement de groupes terrestres est composée de nombreuses fonctions qui seront décrites ci dessous, de haut en bas.

VEHICLE GROUP ×				
COUNTRY	Russia 💌			
NAME	T-72B Plt-01			
UNIT				
TYPE	MBT T-72B 👻			
UNIT NAME	01-002			
SKILL	Random			
HEADING	4 > 250			
HIDDEN O	IN MAP			
VISIBLE B	EFORE START			
- ∧				
WAYPNT	< ▶ 1 OF 1			
NAME	Start			
TYPE	Rank 👻			
ALT	14 m			
SPEED	∢ ▶ 20 km/h			
ETA	0:0:0/0			
ADD	EDIT DEL			
TIME HOLD	0:0:0/0			

COUNTRY. La liste déroulante Country affichera tous les pays qui ont été assignés aux côtés RED comme BLUE lorsque la mission a initialement été créée à l'aide du bouton CREATE NEW MISSION. Le pays sélectionné filtrera le TYPE d'unités terrestres disponibles.

NAME. Dans le champ Name vous pouvez entrer un nom unique au groupe de véhicules. Si vous n'en saisissez pas un, un nom par défaut sera généré. Le nom que vous créez sera utile lorsque vous assignerez des types de Déclencheurs comme une condition Group Dead. Faites toujours attention à ne pas assigner le même nom à plusieurs groupes.

UNIT. La sélection Unit se compose de deux champs vous permettant de définir combien d'unités

66 / EDITEUR DE MISSION | INTERFACE GRAPHIQUE UTILISATEUR

terrestres participeront au groupe (1 à 99). Le champ de droite est utilisé pour définir le nombre total de véhicules dans le groupe; pour ce faire, utilisez les flèches gauche et droite. Le champ de gauche est utilisé pour choisir un véhicule dans le groupe, de la même manière.

TYPE. En fonction du pays sélectionné, une liste appropriés d'unités terrestres est présentée dans ce menu déroulant.

UNIT NAME. Entrez un nom unique pour chaque unité du groupe. Si vous ne le faites pas, un nom par défaut sera automatiquement généré. Ce nom est important car il sera utilisé pour définir les conditions de déclencheurs. Par exemple, si vous créez une condition basée sur la destruction d'une unité, celle-ci sera sélectionnée dans la liste en utilisant son UNIT NAME.

SKILL. Le niveau de Skill vous permet de définir la niveau de compétence de l'unité IA. Ce paramètre contrôle des facteurs tels que la distance à laquelle elle attaquera, la précision de son emploi des armes. Il y a cinq options de Skill pour les unités terrestres IA :

- Average
- Good
- High
- Excellent
- **Random**. Cette option sélectionnera aléatoirement l'une des quatre ci-dessus.

Notez que le niveau de compétence d'une unité affectera son temps de réaction face aux unités ennemies, de niveau d'erreur de ciblage et sa distance de détection.

HEADING. Vous pouvez utiliser cette option pour définir le cap initial de l'unité dans le monde simulé. Vous pouvez le faire en utilisant les boutons fléchés, en tapant directement la valeur, ou en utilisant le bouton rotatif. Notez que l'icône de l'unité ne s'orientera pas au cap sélectionné.

HIDDEN ON MAP. Après avoir créé une mission vous pourriez vouloir cacher certaines unités pour les joueurs ne puissent pas les voir. Cochez cette boite pour cacher les groupes sélectionnés sur la Carte du Monde. Vous pouvez voir toutes les unités cachées en utilisant la fenêtre Unit List (expliquée plus loin).

VISIBLE BEFORE START. Si vous choisissez de faire apparaître des unités en utilisant une activation par Trigger, vous pouvez choisir si la cible sera visible ou invisible dans le monde jusqu'à ce qu'elle soit activée. Cochez cette case si vous voulez qu'une unité soit visible dans le monde mais inactive jusqu'à son activation Par exemple, vous voulez faire apparaître une unité d'infanterie à côté d'un bâtiment après qu'il soit détruit, vous définissez que l'infanterie s'activera à ce moment, mais vous décochez la case Visible Before Start.

MODAL BUTTONS. Trois boutons de mode contrôlent ce qui est affiché dans la moitié basse de la fenêtre de placement de groupes maritimes. Ce sont ROUTE, TARGETING, et SUMMARY



Mode ROUTE



En mode route, les informations dans la moitié basse de la fenêtre de placement des véhicules sont en relation avec la gestion des points de navigation (Waypoints). Les waypoints sont des points librement placés sur la carte (Lat et Long) qui peuvent être reliés entre eux pour créer une route de navigation. Pendant le déroulement d'une mission, les groupes navigueront d'un point au suivant le long de la route, et vous pouvez donner des actions uniques à chaque waypoint.

Pour placer un nouveau groupe naval, vous devez être en mode Route et avoir sélectionné un Navire. Vous pouvez ensuite cliquer sur la carte pour placer le point de départ du groupe, qui sera le waypoint 1. Lorsque vous placez un groupe, sont marqueur de waypoint (un cercle avec un numéro de waypoint accolé) et sa route seront coloriés de façon appropriée :

- Blanc. Unité sélectionnée.
- Rouge. Une unité du côté Red non sélectionnée.
- Bleu. Une unité du côté Blue non sélectionnée.

Au waypoint 1 il y aura une icône à la place du cercle habituel. Différentes icônes représentent les différents types d'unités.

\bigcirc	0	Tank
	X	Véhicule de Combat d'Infanterie (Infantry Fighting Vehicle)
		Véhicule de combat de reconnaissance
	X	Transport de personnel blindé (Armored Pernonnel Carrier)
		Transport
		Génie
	CIV	Véhicules civils
۱	\bullet	Canon automoteur (Self Propelled Gun)
þ	٢	MLRS (Multiple Launch Rocket System)
þ	٢	MLRS Médium

Icônes d'Unités Terrestres de l'Éditeur (Russes / Occidentales)

þ	٢	MLRS Lourd
۵×	A	ATGM chenillé
a	Â	ATGM sur roues
A		Véhicule FAC (Forward Air Controller)
4Q	\square	Infanterie
Ĵ	Ĺ	MANPAD SAM
Ĵ	Ĩ	Stinger
Ŵ		AAA
۲		Mitrailleuse antiaérienne auto-portée
×		Mitrailleuse antiaérienne auto-portée avec radar
æ		AAA chenillé
(Ħ		Mitrailleuse antiaérienne sur véhicule
H	<u>I</u>	Poursuite SAM courte portée
- CH	A	SAM courte portée
XĦ	A	SAM courte portée chenillée avec radar
XĦ	A	SAM courte portée avec radar
(H	A	Véhicule lanceur SAM moyenne portée

XA	Ê	Véhicule lanceur SAM moyenne portée avec radar
XA	l	Véhicule lanceur SAM longue portée avec radar
(H	A	Poursuite lanceur SAM longue portée
H	A	Avenger
Æ	P	M6 Linebacker
(H	Ą	Chaparral
Ţ	¥	Radar mobile
X		Station de radio navigation
Ĩ	¥	Radar
A		Contrôle aérien
		Centre de défense aérienne
\square		Centre de commande de bataille
$\boldsymbol{\triangle}$		FAC
		Centre de commande
ļ		Blockhaus en béton (pillbox)
P		Checkpoint
		Stockage
Г		Dépôt de carburant



Structure (construction)

Sous les boutons de Modes sont situés les contrôles de Route. De haut en bas :

WAYPNT (waypoints). Le champ WAYPNT vous permet de cycler entre les waypoints que vous avez créé, et un clic gauche sur la Carte du Monde ajoutera un waypoint. Le champ de gauche affiche le point actuellement sélectionné, et vous pouvez les cycler en cliquant sur les flèches gauche et droite. Le champ de droite affiche le nombre total de waypoints composant la route. Le cercle et le numéro du waypoint sélectionné apparaissent en jaune sur la carte.

NAME. Vous pouvez assigner un nom individuel à chaque waypoint. Entrez le nom du point dans ce champ et il apparaîtra sur la carte à côté du waypoint.

TYPE. A chaque waypoint peu être assigné une action que le groupe accomplira lorsqu'il l'atteindra:

- **Offroad**. Le groupe de véhicule roulera en ligne directe vers le waypoint suivant.
- On Road..Lorsqu'il est défini On Road, le waypoint va se coller sur la route la plus proche. Lorsque le waypoint suivant est lui aussi On Road, l'éditeur va automatiquement calculer un trajet pour rejoindre ce point via le réseau routier. Évitez de placer un waypoint OnRoad au niveau d'une intersection. Si vous placez plusieurs groupe sur une même route, essayer de garder au moins 500 mètres entre aux pour éviter les conflits.
- **Rank**. Le groupe de véhicule ira en droite ligne vers le point suivant, mais en tenant une formation côte à côte (ligne de front). Ceci est le plus souvent utilisé pour concentrer la puissance de feu dans le sens de la marche.
- **Cone**. Le groupe de véhicule ira en droite ligne vers le point suivant, mais ils sera disposé en échelon gauche et droit par rapport au véhicule du milieu, en formation en cone. Ceci est le plus souvent utilisé quand l'ennemi peut surgir de face ou de sur les côtés.

Note : Le tir des véhicules est moins précis quand ils sont en mouvement.

Note : Chaque véhicule a des valeurs de blindage dépendant de sa face (devant, côtés, arrière, dessus). De ce fait vous placerez généralement les unités face à l'ennemi, là où leur blindage est les plus épais.

ALT (altitude). Pas de fonction.

SPEED. Ce paramètre définira la vitesse en km/h à laquelle le véhicule roulera pour atteindre le point suivant. Pour le définir vous pouvez utiliser les flèches ou taper sa valeur dans le champ. La vitesse maximale du groupe ne peut excéder celle du navire le plus lent du groupe.

ETA (Estimated Time of Arrival). Ces champs ne sont que des informations (vous ne pouvez entrer de valeur) donnant le nombre d'heures et de jours qu'il faudra au véhicule pour atteindre ce point s'il suit exactement la route. Les champs ETA sont au format Heure:Minute:Seconde/Jour. C'est un outils pratique lors de la création de timings de mission.

Boutons du Mode Route. Ces trois boutons du mode Route vous permettront de modifier la manière dont vous travaillez sur des waypoints nouveaux ou existants.



- ADD. Lorsqu'il est actif, un clic gauche sur la carte ajoutera un waypoint. Si vous avez déjà sélecionné un waypoint et que vous en ajoutez un, le nouveau waypoint sera créé après celui que vous avez sélectionné.
- EDIT. Dans ce mode, cliquez gauche sur un waypoint pour le sélectionner.
- **DEL** (Delete). Pour supprimer un waypoint de la route, sélectionnez-le et cliquez sur Delete.

Note : Lorsque vous placez des unités terrestres, vous devez faire très attention à ne pas les placer dans les arbres ou les constructions. Pour éviter cela, zoomez jusqu'à ce que vous puissiez voir les constructions individuelles sur la carte. Une fois que vous avez placé l'unité, vous devrez peut être aller dans la simulation pour vérifier que l'unité n'est pas dans un arbre isolé, car ils ne figurent pas sur la carte.

TIME HOLD. Entrez une heure dans l'outil TIME HOLD si vous ne voulez pas que l'unité sélectionnée entre dans la mission au moment où elle démarre. L'outil se compose de quatre champs formatés Heure:Minute:Seconde/Jour. Le temps que vous rentrez dans les champs détermine le délai où l'unité apparaîtra après le début de la mission. Si vous utilisez Activate Trigger, vous devez alors régler cette heure sur un temps supérieur à celui où vous prévoyez que la mission s'achèvera.

Mode TARGETING



Des véhicules à tir direct comme les tanks, les véhicules de combat de l'infanterie, les unités de défense aérienne, etc. n'ont pas besoin de ciblage manuel. A la place, elles engageront automatiquement les ennemis lorsqu'elle en ont l'opportunité. L'exception à ceci sont les systèmes à tir indirect comme l'artillerie et les MLRS. Ces systèmes requièrent un ciblage manuel. Lorsqu'il assigne un waypoint d'attaque pour un système à tir indirect, le créateur de mission désigne une zone spécifique sur la carte. En arrivant sur le point d'attaque, l'IA attaquera la zone si elle est à portée et qu'il lui reste des munitions. Pour cela, sélectionnez le waypoint d'où vous voulez lancer l'attaque, et cliquez sur le bouton ADD de la fenêtre de ciblage. Vous pouvez alors cliquer sur la carte là où vous voulez que le groupe fasse feu. En utilisant le champ NAME, vous pouvez définir un nom pour la zone cible, qui apparaîtra à côté d'elle sur la carte. En utilisant le champ RADIUS, cliquez sur les flèches ou entrez directement la valeur du rayon en mètres (important pour l'artillerie ou les roquettes en mission de tir indirect). Les munitions tirées tomberont aléatoirement dans cette zone.


En appuyant de façon répétée sur le bouton ADD vous pouvez définir de multiples zones cibles (missions d'appui feu)

Lorsque vous avez de multiples zones de ciblage pour un même waypoint, vous pouvez cycler entre elles en utilisant le champ TARGET. Le champ de droite liste le nombre totale de zones de ciblage, et celui de gauche vous permet de cycler entre eux en utilisant les boutons fléchés. En cas de tir indirect, à chaque zone de ciblage seront affectées quatre unités feu du groupe. Par exemple, si vous avez un groupe de huit pièces d'artillerie auquel sont assignés deux zones de ciblage, chacune se verra assigner quatre unités.

Une fois que la zone de Targeting a été créée, une ligne pointillée la relie au waypoint d'Attaque.

A côté du bouton ADD sont situés les boutons EDIT et DEL (Delete) :

- **EDIT**. Si vous avez créé une zone de Targeting et que vous désirez l'éditer, cliquez d'abord sur EDIT puis sélectionnez la zone de Targeting sur la carte. Vous pouvez déplacer le point de cible (représenté par triangle jaune) vers une nouvelle position et/ou modifier le nom, le rayon et les catégories de cibles.
- **DEL**. Pour retirer une zone de Targeting, sélectionnez-là en mode EDIT et cliquez sur le bouton DEL.

Notes concernant les unités à tir indirect :

- Pas plus de quatre unités dans un groupe ne peuvent attaquer un même point de ciblage. Donc si vous avez six unités dans un groupe et une seule zone cible, seulement quatre des six unités tireront. Toutefois, si le même groupe est assigné pour attaquer plusieurs zones cibles, les quatre premières unités attaqueront la première zone et les deux autres la seconde. Ainsi vous pouvez avoir un groupe de 16 unités assignées à quatre objectifs, avec quatre unités assignés à chaque objectif.
- Les unités à tir indirect n'engageront que les zones cibles assignées à leur waypoint final.
- IL existe deux modes de mission feu dépendant de la taille de la zone cible. Le mode "Pinpoint" est utilisé lorsque le rayon de la zone est de moins de 50 mètres. Lorsqu'elles sont en mode "Pinpoint" les unités tireront leur munitions sur une coordonnée spécifique (le centre de la zone) et tenteront de corriger le tir. Ceci simule l'utilisation d'un Observateur Avancé qui corrige le vent et les autres erreurs. En mode "Aera" les unités choisissent aléatoirement un point dans la zone et tirent chaque munition sur un point différent dans cette zone. Ceci est utilisé pour saturer de larges zones.

Mode RÉSUMÉ

1000
1

En mode Résumé vous obtenez, dans la moitié basse de la fenêtre, des informations basiques concernant le groupe sélectionné. Ces informations incluent :

START TIME	12:0:0/1		
ROUTE TIME	0:31:41/1		
ROUTE LENGTH	105593 m		
AVERAGE SPEED	200 km/h		
RANGE	42631 m		

START TIME. L'heure de démarrage du groupe dans la mission en Heure: Minute: Seconde/Jour.

ROUTE TIME. Le temps nécessaire au groupe pour effectuer de trajet, en excluant tout changement de la route prévue. Indiqué en Heure:Minute:Seconde/Jour.

ROUTE LENGTH. Longueur totale de la route, en mètres.

AVERAGE SPEED. Vitesse moyenne du groupe sur la route en totalisant les vitesses requises sur chaque branche de celle-ci et en le divisant par le nombre de branches.

RANGE. La distance à vol d'oiseau entre les points de départ et d'arrivée de la route.

Notes concernant les véhicules de support et équipement des bases aériennes

Pour les aérodromes, si la tour de contrôle est détruite, les communication radio ne seront pas rétablies tant qu'un véhicule de commandement M1025 ou SKP-11 n'est pas envoyé sur zone.

Le réarmement, le refueling et l'alimentation électrique sur les aérodromes ne dépend pas des véhicules. Cependant, les communications radio pour les requérir dépendent de la tour (la tour ne doit pas être détruite). Si celle-ci venait à être détruite, les communications peuvent être restaurées avec un SKP-11 pour le côté rouge, ou un HMMVW M1025 pour le côté bleu. Pour vous préparer à un tel événement, vous pouvez prévoir votre mission manière à ce qu'un véhicule de commandement soit envoyé sur la base si la tour était détruite.

Placer des Véhicules Terrestres



En plus de placer des unités air, mer ou terre actives, vous pouvez placer des version statiques de ces unités pour peupler vos missions. Les objets statiques partagent le même aspect extérieur que leur contrepartie active, mais ils sont immobiles et n'utilisent pas leurs senseurs ou leurs armes. A l'inverse des unités actives, vous ne pouvez avoir qu'une seule unité par groupe.

La fenêtre des objets statiques inclut les fonctions suivantes, de haut en bas :



NAME. Dans le champ Name vous pouvez entrer un nom unique à l'objet statique. Si vous n'en saisissez pas un, un nom par défaut sera généré. Le nom que vous créez sera utile lorsque vous assignerez des types de Déclencheurs comme une condition Unit Dead. Faites toujours attention à ne pas assigner le même nom à plusieurs groupes.

COUNTRY. La liste déroulante Country affichera tous les pays qui ont été assignés aux côtés RED comme BLUE lorsque la mission a initialement été créée à l'aide du bouton CREATE NEW MISSION.

CATEGORY. Les objets statiques sont répartis en six catégories générales :

- Ground Vehicles Ce qui inclut les véhicules correspondant au pays sélectionné.
- Helicopters ce qui inclut ceux appartenant au pays sélectionné.
- Heliports qui permettent le placement de Forward Arming and Refueling Point (FARP).
- **Planes** ce qui inclut les avions appartenant au pays sélectionné.
- Ships ce qui inclut les navires appartenant au pays sélectionné.
- **Structures** ce qui inclut les blockhaus et de nombreuses autres constructions (militaires et civiles).

TYPE. En fonction du pays sélectionné, une liste appropriés d'unités est présentée dans ce menu déroulant.

HEADING. Vous pouvez utiliser cette option pour définir le cap de l'unité dans le monde simulé. Vous pouvez le faire en utilisant les boutons fléchés, en tapant directement la valeur, ou en utilisant le bouton rotatif. Notez que l'icône de l'unité ne s'orientera pas au cap sélectionné.

HIDDEN . Cochez cette case si vous voulez cachez cet objet sur la carte et le rendre invisible aux joueurs en sur la carte du briefing.

DEAD. En plus des objets statiques normaux, vous pouvez également peupler le monde avec des la version détruite de l'objet en cochant la case DEAD.

Créer une Zone Trigger

⊗

Les zones de Trigger sont de puissants outils qui vous permettent de définir des conditions déclenchées, basées sur l'entrée ou la sortie d'une unité spécifique d'une zone précise de la carte. Les zones de déclencheur peuvent être placées n'importe où sur la carte, être de n'importe quelle taille, et peuvent avoir des couleurs différentes. Vous pouvez également créer une zone de déclencheur et l'assigner à une unité mobile dans la mission.

Une fois que vous avez ouvert l'outil Trigger Zone, cliquez gauche sur la carte là où vous voulez centrer la zone (toutes les zones trigger sont circulaires). Ce faisant, la zone trigger sera affichée sur la carte avec un nom par défaut.



Sur le côté droit de la fenêtre trigger zone vous trouvez les options suivantes :

NAME. Entrer dans ce champ le nom à donner à la zone trigger. Si aucun nom n'est entré un nom par défaut sera utilisé. Ce sera le nom que vous utiliserez lorsque vous définirez une condition de déclencheur.

RADIUS. La taille de la zone peut changer en ajustant cette valeur. Celle-ci peut être modifiée en cliquant sur les flèches ou en entrant la valeur dans le champ. Le rayon en mètres est affiché dans ce champ.

COLOR. Pour vous aider à distinguer les zones trigger les unes des autres vous pouvez utiliser les couleurs par défaut ou en créer une. Pour sélectionner une couleur par défaut, cliquez sur l'un des 24 couleurs. Pour créer une couleur, utilisez les flèches des valeurs R (rouge), G (vert) et B (bleu). La valeur A (alpha) ajuste la transparence. La couleur choisie/créée est affichée en valeur RGB.

HIDDEN. Lorsque votre mission est jouée par d'autres, vous ne voudrez probablement pas que les zones déclencheur soit visibles sur la carte. Pour les cacher, cochez simplement cette case.

Créer un Tampon Unités



Parce que vous pouvez créer des groupes de véhicules composés de différents types de véhicules, il peut être utile d'en sauvegarder la composition pour un usage ultérieur. Un bon exemple peut être une batterie d'artillerie composée d'unités d'artillerie, de camions de munitions, d'un camion de commandement et contrôle, d'APCs de sécurité, etc. Vous pouvez tous les placer dans un même groupe et utiliser l'outil tampon pour le sauvegarder et l'utiliser plus tard.

Pour créer de nouveaux tampons :

- 1. Créez un nouveau groupe de véhicules.
- 2. Cliquez sur le bouton Template.
- 3. Confirmez que le groupe avec lequel vous voulez créer un tampon figure bien dans le champ SELECTED GROUP.
- 4. Dans le champ TEMPLATE NAME entrez le nom sous lequel vous voulez le sauvegarder.
- 5. Cliquez sur le bouton SAVE TEMPLATE.



Vous avez à présent créé et sauvegardé un tampon.

En haut de la fenêtre Template vous avez des contrôles pour gérer vos tampons.

- Le champ du haut vous permet de sélectionner le pays pour lequel vous créez un tampon. Chaque tampon est sauvegardé en fonction du pays pour lequel il a été créé.
- Le champ en dessous est un menu déroulant qui liste tous les tampons que vous avez créé pour le pays sélectionné.
- En utilisant le champ HEADING vous pouvez orienter le tampon en utilisant les flèches ou le bouton rotatif. L'orientation choisie figure dans le champ HEADING en degrés.

Liste des Zones Trigger

000

Lorsque vous créez des zones de déclencheurs vous avez la possibilité de les cacher pour que les autres joueurs de la mission ne puissent les voir. En cliquant sur le bouton Area Zone Trigger List, la fenêtre d'outils Trigger Zone apparaîtra sur la droite de l'écran, et la liste de toutes les zones que vous avez créé pour la mission sera listée en bas de l' écran.



Trois boutons en haut de la zone de liste vous permettent activer ou désactiver la fonction Hide pour toutes les zones déclencheur.

- **Show All.** Cliquer sur ce bouton basculera toutes les zone sur visibles.
- Hide All. Cliquer sur ce bouton basculera toutes les zone sur caché.
- **Toggle Selection.** Le statut caché de toutes les zones sera inter-changé.

Il y a trois colonnes dans la fenêtre de liste des zone déclencheurs, chaque ligne comporte une zone déclencheur différente. Chaque colonne contient :

- **NAME.** Le nom de la zone déclencheur entré dans le champ NAME.
- **STATE.** Peut être vide (indiquant un statut visible) ou HIDDEN pour indiquer que la zone trigger est actuellement invisible.
- **RADIUS.** Le rayon de la zone trigger en mètres.

Pour fermer la fenêtre, cliquez sur le X dans le coin supérieur gauche de la fenêtre.

Liste des Unités



La liste des unités présente une liste de celles (actives et statiques) que vous avez placé dans la mission et vous permet de trouver rapidement une unité et les information la concernant.

En haut de la liste figurent cinq boites à cocher qui vous permettent de filtrer les unités qui sont affichées dans la liste. Ceci inclut les Hélicoptères, Avions, Véhicules, Navires et Objets Statiques. Pour voir l'une des catégories de la liste, cochez la case juste à côté du nom de catégorie.



Chaque ligne représente un groupe d'unités différent ; vous pouvez utiliser la barre de défilement sur la droite lorsque cette liste devient longue. Il y a quatre colonnes qui fournissent des informations sur chaque groupe :

- **NAME.** Nom défini pour le groupe à sa création.
- **COUNTRY.** Pays défini pour le groupe à sa création.
- **STATUS.** Peut être vide (indiquant un statut visible) ou HIDDEN pour indiquer que le groupe est actuellement invisible.
- **QNTY.** Plusieurs groupe sont constitués de nombreuses unités (en particulier pour les aéronefs et les véhicules). Cette colonne indique le nombre d'unités constituant le groupe.

Lorsque vous cliquez sur une entrée de la liste, la carte au dessus se centrera sur le groupe, le la fenêtre de placement de groupe s'affichera sur la droite.

Note : vous pouvez double-cliquer rapidement sur une groupe pour l'afficher ou cacher rapidement

Supprimer Unité/Objet



Pour supprimer entièrement un groupe d'une mission, en incluant les points de navigation, sélectionnez le groupe et cliquez sur le bouton Delete.

Options de Carte



Map Options. La Map Option du menu Customization vous permet de filtrer les couches d'informations affichées sur la World Map.



La majorité de cette fenêtre est composée par la fenêtre de filtre carte. Chaque objet de la liste a une boite à cocher qui, une fois cochée, affiche la donnée carte sur l'EM World Map. Les objets filtrés incluent :

- USER OBJECTS. Tous les objets placés sur la carte par l'utilisateur.
- BORDERS. Les frontières nationales.
- CAPTIONS. Le nom des villes et des lieux, en fonction de l'échelle de la carte.
- **BRIDGES.** Petits, moyens et grands pont pour les routes et voies ferrées.
- **POWER LINES.** Les pylônes et câbles de lignes à haute tension.
- BUILDINGS. Les constructions individuelles visibles à petite échelle. Sur OFF par défaut.
- AIRPORTS. Icônes des aéroports, orientées en fonction de l'axe de piste.
- **ROADS.** Réseau de routes principales et secondaires.

- **RIVERS.** Petites rivières et fleuves.
- **ISOLINES.** Lignes de relief continues indiquant un changement d'élévation. Les lignes épaisses indiquent des intervalles de 1000 pieds, et les lignes épaisses des intervalles de 250 pieds.
- **FORESTS.** Larges étendues d'arbres. Notez que les arbres dans et autours des zones urbaines ne sont pas indiqués.
- **LOCALITIES.** Les zones urbaines sont indiquées par des zones oranges et les bâtiments individuels sont affichés à petite échelle.
- LAKES. Étendues d'eau dans les terres.
- **TOPOGRAPHIC SHADING.** Ombrage coloré 3D du terrain pour mieux visualiser le relief.

Icônes d'Aéroports



Pour fermer la fenêtre, cliquez sur le bouton X dans le coin supérieur gauche de la fenêtre.

Outil Distance



Vous pouvez utiliser l'outil Distance pour mesurer une distance sur la carte. Lors qu'activé en cliquant sur le bouton Distance Tool, cliquez sur la carte et maintenez appuyé pour mesurer une distance. La ligne de mesure est dessinée en jaune et la distance (en mètres) et le cap (en degrés) sont en bleu clair. Vous devez cliquer à nouveau sur le bouton Distance pour le désactiver et rétablir le mode de fonctionnement normal de la carte.

Quitter l'Éditeur de Mission



Cliquez sur le bouton Exit pour quitter l'éditeur de mission sans sauvegarder les modifications.

Vue Débriefing

Après avoir volé une mission, l'écran de débriefing sera automatiquement affiché. En retournant à l'éditeur de mission vous pouvez retourner voir le débriefing en cliquant sur le bouton View Debriefing.

LOCKON					DEBRIEFING ×	
Attrition RED/BLUE	General Debriefing Data			Log Filters		
PLANES 4 0 HELICOPTERS 0 0 SHIPS 0 0 AIR DEFENCE 0 0 VEHICLES 0 0	MISSION NAME: SIDE: RED: BLUE: TIME: PILOT: AIRCRAFT: TASK:	Night is dark Russia Russia Georgia 000/02:00:00 Grom Su-25 Ground Attack		INITIATOR WEAPON SIDE EVENT TRGSIDE TARGET	ALL ~ ALL ~ ALL ~ ALL ~ ALL ~ ALL ~	
Day/Time Initiator	Country	Target	Country	Event	Weapon ^	
000/02:00:00 000/02:00:06 BMP-22 (IFV BMP-2) 000/02:00:35 371 (5u-24M) 000/02:00:35 000/02:00:35 000/02:00:35 000/02:00:45 BMP-23 (IFV BMP-2) 000/02:00:45 BMP-23 (IFV BMP-2) 000/02:00:47 BMP-23 (IFV BMP-2) 000/02:01:28 BMP-23 (IFV BMP-2) 000/02:01:28 DMP-23 (IFV BMP-2) 000/02:01:28 DMP-23 (IFV BMP-2) 000/02:01:28 DMP-23 (IFV BMP-2) 000/02:01:28 DMP-23 (IFV BMP-2) 000/02:01:28 DMP-23 (IFV BMP-2) 000/02:01:57 Pilot #1 (MIG-23MLC) 000/02:01:59 Pilot #1 (MIG-23MLC) 000/02:01:59 Pilot #5 (MIG-23MLC) 000/02:01:59 PILOT	Georgia Russia Russia Sukhumi Georgia Georgia Georgia Georgia Georgia Georgia Georgia Georgia Georgia Georgia Georgia Georgia Georgia Russia Russia Russia Russia Russia Russia Russia Russia		Russia Russia Russia Russia Russia Russia Russia Russia Russia Russia Russia Russia Russia Russia Russia Russia Russia Russia		9M113 Konkurs (AT 5 Spandre!) 9M113 Konkurs (AT 5 Spandre!) 9M138 Monkurs (AT 5 Spandre!) 9M38M1 Buk-M1 (SA 11 Gadfly) 9M38M1 Buk-M1 (SA 11 Gadfly)	
	CLOSE	WATCH	FLY AGAIN			
Statistiques joueur	J Mission	[F	iltres du Log	Mission		

L'écran de débriefing est divisé en trois parties principales : les statistiques de kill du joueur, le filtre du log de mission, et le fichier log chronologique.

La portion de l'écran de statistiques du joueur vous permet de connaître le nombre d'unités que vous avez endommagé ou détruit. Les types d'unités incluent : PLANES, HELICOPTERS, SHIPS, ARMORED SAM, VEHICLES, BUILDINS et BRIDGES Pour afficher le nombre d'unités endommagées

85 / EDITEUR DE MISSION | INTERFACE GRAPHIQUE UTILISATEUR

ou détruites du type sélectionné, cochez la case correspondante. La colonne de gauche affichera le nombre d'unités détruites du type sélectionné, et la colonne de droite le nombre de ces unités endommagées.

La large section en bas de l'écran liste chronologiquement le log des événements de la missions en fonction des réglages du filtre log. Ce Log Mission est constitué de sept colonnes :

- **TIME.** Le moment de la mission où se produit l'événement en heure:minute:seconde.
- **INITIATOR.** Le nom de l'unité initiant l'événement (tir d'arme, crash, atterrissage, etc)
- **COUNTRY.** Pays assigné à l'initiateur de l'événement.
- **TRAGET.** Si l'initiateur attaquait un unité ou un objectif, le nom de cette cible est affiché ici.
- **COUNTRY.** Pays assigné à la cible.
- **EVENT.** Le type d'événement déroulé (tiré, touché, mort)
- **WEAPON.** Nom de l'arme utilisé par l'initiateur pour attaquer la cible.

La section Log Filters dans le coin supérieur gauche de l'écran vous permet de filtrer quels seront les événements affichés dans la liste du log. Chacun d'entre eux correspond à un menu déroulant qui vous permet de choisir quelle donnée est affichée.

- **INITIATOR.** Liste toutes les unités actives de la mission.
- WEAPON. Liste toutes les armes utilisées dans la mission par les unités initiatrices.
- **SIDE.** All, Red, Blue.
- **EVENT.** All, Dead, Hit, Shot.
- TRG SIDE (Target Side). All Red, Blue
- **TARGET.** Liste de toutes les unités prises pour cible dans la mission..

L'écran de débriefing peut être utile pour déterminer qui a fait quoi, quand c'est arrivé, et avec quel armement. Le plus souvent, vous l'utiliserez pour savoir qui vous a attaqué en mission solo.

Sous la section des filtres de log sont placés trois boutons : SAVE TRACK, SAVE et EXIT.

SAVE TRACK. En cliquant sur ce bouton, l'écran de sauvegarde de fichier apparaît, et dans le champ FILE vous pouvez entrer le nom du ficher d'enregistrement de piste qui sera automatiquement généré pendant la mission. Notez que chaque mission a un fichier piste enregistré. Lorsque vous revolez la même mission, le fichier piste sera enregistré sur le précédent, à moins que vous ne lui donniez un nouveau nom. C'est ce que permet le bouton SAVE TRACK.

SAVE. Cliquez sur ce bouton pour sauvegarder le fichier log (.log) de cette mission.

EXIT. Cliquez sur ce bouton pour quitter l'écran de débriefing et retourner à l'Éditeur de Mission.

Crédits

Traduction en français effectuée par le Lcl Maraudeur, Commandant la 92nd Kodiak AF de l'escadrille virtuelle 3rd Wing:

http://www.3rd-wing.net/

Ceci est une traduction non officielle d'une portion de la documentation d'origine de LockOn Flaiming Cliffs 2 : *lockon_fc2_gui_manual_en.pdf.* Tous les droits de la version originale appartiennent à ©2010 EAGLE DYNAMICS. All rights reserved. http://www.lockon.ru

Ce docuement est destinée à simplifier la vie aux créateurs de mission, et surtout à susciter l'envie de créer des missions pour ceux que l'interface et l'anglais rebutent.

Cette traduction est libre de diffusion, à condition qu'elle demeure intègre. Merci de me contacter si vous trouvez des erreurs ou des oublis.