

Le Générateur de Missions

Fonctionnalité

Le générateur de mission, crée une mission Aléatoire, basée sur des paramètres utilisateur, sur les groupes et les conditions de la bataille. Le Générateur de Mission place des groupes au sol et des unités aériennes,

il crée un Groupe , et crée automatiquement une destination pour ce groupe, en tenant compte des objectifs de chacun et de la topographie du terrain.

Il existe différents types d'unités, des avions d'attaque au sol , des avions de combat, des avions Ravitailleur, des hélicoptères, des véhicules terrestres (artillerie, défense, et unités de transport). En outre, le générateur de mission définit les options météorologiques, l'heure de début de la mission et les tâches pour le joueur

Interface Utilisateur

L'interface utilisateur se compose de deux parties principales : le menu création de mission rapide, à utiliser pour générer une mission et l'éditeur du générateur de Mission pour construire une mission, pour afficher et modifier les nœuds et les modèles utilisés par le générateur de Mission dans l'éditeur de Mission.

Le menu de création de mission rapide est accessible depuis le menu principal, mais peut également être consulté à partir de la barre des tâches dans l'éditeur de mission. Ici, nous pouvons changer les préférences de la génération (le pays, les conditions météorologiques et les unités présente, etc) et faire fonctionner le générateur et générer une mission en utilisant l'ensemble des options.

CREATE FAST MISSION ✕

OPTIONS		FORCES	
COUNTRY	Insurgents	ATTACK PLANES	Med
WINGMEN	3	FIGHTER PLANES	Med
START FROM	Airborne	HELICOPTERS	Med
DIFFICULTY	Easy	AAA	Med
THEATER OF WAR	Caucasus	SAM	Med
SEASON	Random	VEHICLES	Med
WEATHER	Random		
START TIME	RANDOM		
	TIME 01 : 56		

BATTLE LOCATION		BRIEFING	
		MISSION OVERVIEW	
		Title: Fast mission Start at: 6/10/2010 01:56:00 My Side: Insurgents Allies: Abkhazia - Insurgents - Russia - South Osetia - Ukraine Enemies: Belgium - Canada - Denmark - France - Georgia - Germany - Israel - Norway - Spain - The Netherlands - Turkey - UK - USA	
		MISSION DATA	
		My task: CAS Flight: A-10C Fuel: 4023(0)	

GENERATE MISSION **EDIT MISSION**

CANCEL **FLY**

La partie suivante est pour le Générateur de missions. En utilisant le menu générateur de mission à l'intérieur de l'éditeur de mission, nous pouvons effectuer des changements profonds dans les missions créées par le générateur. Cela nécessite la modification du générateur de noeuds et de modèles. Il y a deux menus qui sont accessibles à partir de la barre des tâches de l'éditeur de Mission.

Interface du Générateur de missions:



Comment ça fonctionne

Le générateur n'est pas entièrement autonome et nécessite que certaines données soient définies par l'utilisateur pour bien fonctionner. Il fonctionne de cette façon parce qu'il est trop difficile d'analyser la surface du terrain et de placer automatiquement les unités de manière raisonnable.

Les données prédéfinies peuvent varier selon les différents types de missions, mais actuellement nous n'avons qu'un seul type de mission: «combat terrestre». Pour créer des missions de ce type, nous avons besoin de ce qui suit:

1. Liste des nœuds. Un nœud est une zone de conflit sur la carte où la bataille peut être placée. Un nœud comprend les positions des forces des coalitions et bleu et rouge
une liste de modèles unitaires, qui peut être placés dans ce nœud. Un modèle peut être utilisé dans de multiples noeuds.

2. Liste des modèles. Un modèle définit la composition possible et la zone de placement des unités sur la carte. Elle n'est pas reliée à un point déterminé de la carte.

Un modèle inclut une liste de groupes de base, avec un modèle de comportement réglé pour chaque groupe et leur éventuel placement sur la carte.

Vous pouvez obtenir diverses dispositions d'unités au sein de chaque modèle

Une fois que vous utilisez le même modèle. Puis, dans un autre modèle, ne pas fixer un

emplacement des forces et leur composition exacte, mais des zone cloisonnés dans laquelle les forces peuvent être insérés et leur possible composition . Par exemple, un modèle unique peut produire dans un cas, deux Bataillons de chars situés sur le côté sud de la position du modèle le cas suivant - 3 Bataillons CRV sur le côté nord.

3. Les options de configuration des unités, qui définit les types d'unités disponibles et les paramètres pour chaque modèle. Il se compose de:

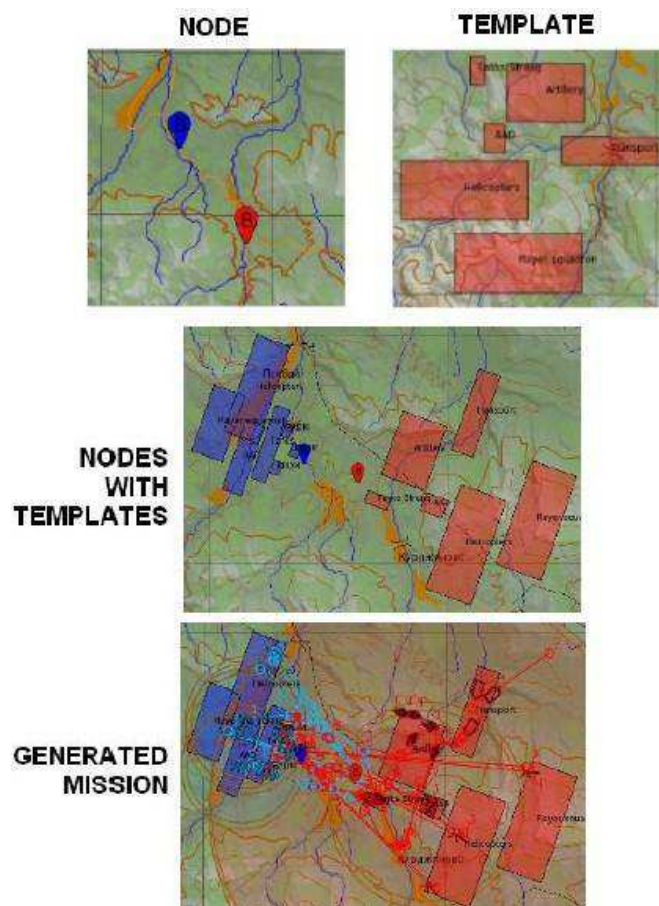
- La listes des Bataillons (unités terrestres, avions et hélicoptères)
- Les formations des groupes sur le terrain (colonne, cône, etc...)
- Les charges utiles pour les aéronefs
- Les livrées (skins) pour les aéronefs
- Les valeurs prédéfinies de prévisions météo, qui sont liés à la période de l'année
- Listes des pays affectés à des coalitions (les coalitions sont prédéfinis dans le générateur)
- et plus

Ainsi plus nous avons de modèles et de noeuds, et plus nous pouvons créer des missions variées et de meilleure qualité. En outre, il existe des outils spéciaux dans l'éditeur de mission pour éditer des noeuds et des modèles. L'algorithme de génération automatique de la mission est assez simple (en laissant de côté le chemin logique pour trouver les unités au sol)

Il se compose des éléments suivants:

1. Choisir un nœud aléatoire sur la carte
2. Choix d'un modèle aléatoire pour chaque coalition (dans les modèles attribués pour ce noeud).
3. Mise en place des forces sur la carte selon le modèle
4. Réglage des conditions météorologiques, du temps et de la tâches des joueurs

Voici un exemple du processus de génération de mission



Noeud et éditeur de Noeuds

Comme mentionné ci-dessus, les noeuds sont des points sur la carte, où les batailles peuvent avoir lieu. Des noeuds prédéfinis sont stockés dans le dossier lua :

MissionEditor\data\MissionGenerator\GeneratorData\nodes{TOW}.lua.

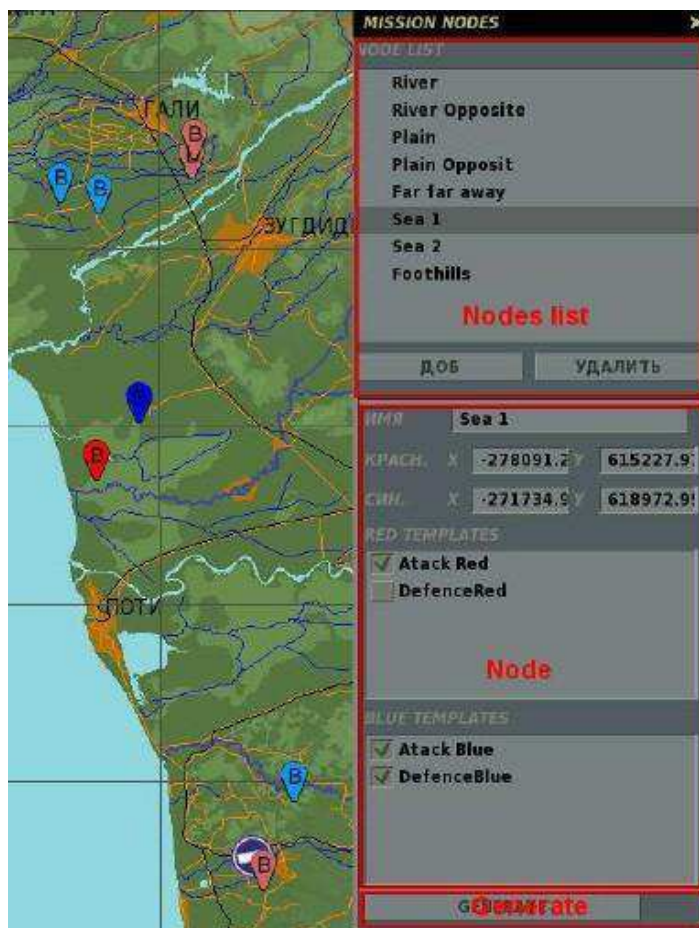
Si vous changez les noeuds, la liste sera réécrite dans

DocumentsAndSettings\{UserName}\SavedGames\DCS Warthog\MissionEditor\nodes{TOW}.lua

Il y a un outil spécial dans l'éditeur de mission pour l'édition des noeuds. Vous pouvez l'utiliser pour construire des batailles où vous voulez. Vous pouvez accéder à l'outil à partir du menu du Générateur de Mission:



Avec cet outil il est possible d'ajouter et de supprimer des noeuds, modifier la position des coalitions rouge et bleu et d'éditer la liste des modèles compatibles. Le Drag and drop est supporté. La simulation des coordonnées est utilisée pour visualiser la position des noeuds. Avec cette outil il est même possible de générer une mission en utilisant les noeuds et les modèles sélectionnés



Modèle et éditeur de Modèle

L'éditeur de modèles peut être effrayant à première vue ,mais nous allons donc d'abord discuter des modèles, en général, ensuite passer en revue les menus pour changer le modèle. Un modèle est un moyen pour placer les unités sur la carte. Par exemple, un modèle peut être «un bataillon mixte d'attaque."

Un modèle définit les positions possibles pour les forces terrestres, avions, hélicoptères et la position de départ pour le joueur. L'emplacement possible est une zone rectangulaire dans laquelle une compagnie (qui se compose de plusieurs Bataillons) peut être placés, en utilisant les coordonnées locales. Le modèle est positionné par rapport au centre du nœud et les axes sont typiques pour les simulateurs, comme on peut le voir sur l'image ci-dessous. un peloton d'une compagnie (groupes d'unités) , sera positionné de manière aléatoire dans la zone de la compagnie indépendamment l'un de l'autre. La taille du rectangle n'est pas liée au nombre de groupes à l'intérieur, mais délimite seulement la zone, dans laquelle les unités peuvent apparaître.



Un modèle peut contenir un certain nombre de compagnies. La zone possible pour le joueur est le même rectangle des compagnies.

Chaque modèle appartient à une coalition rouge ou bleu, mais n'est pas connecté avec les pays. Ainsi, tout véhicule peut être placé dans n'importe quel modèle. Par exemple, la Russie peut utiliser l'Apache ou le A-10 et les insurgés ne peuvent utiliser le Ka-50 que si vous le souhaitez. Les coalitions sont définies dans un fichier .lua séparé

Maintenant essayons de créer un modèle de l'éditeur de modèle. Tout d'abord nous avons besoin d'ouvrir l'éditeur de modèle, et sélectionnez un nœud sur la carte.

L'éditeur de modèle peut être ouvert ici:



Maintenant, nous pouvons créer un nouveau modèle et ajouter une compagnie au sol . Nous sommes en mesure de faire glisser la zone de la compagnie sur la carte et changer la taille de la zone, où les unités peuvent apparaître. Nous devrions également remplir la compagnie avec les unités et de leur dire quoi faire. Nous pouvons le faire dans la deuxième partie via le menu de la boîte de dialogue.

Il y a une liste "structure de la Compagnie ", qui détermine la structure possible de la Compagnie. Par exemple, une Compagnie de Tank peut être constituée de 4 "T-55" ou 3 "Bataillons de T-80" et un véhicule de défense aérienne ou elle peut être vide (ce qui est juste un exemple). La liste des Bataillons dans les groupes peut être modifiés en utilisant le menu peloton de la boîte de dialogue.

En outre la Compagnie peut être réglé avec un niveau de difficulté spécifique. Vous pouvez modifier la structure de la Compagnie en fonction du niveau de difficulté souhaité et le nombre total des forces, que l'utilisateur choisit lors de la génération de la mission. Par exemple, il peut y avoir deux Bataillons de Tank sur "mini" et quatre Bataillons, plus un Bataillon de BRDM sur "max".

Lorsque nous aurons terminé l'édition de la Compagnie avec les unités possibles, nous aurons besoin de définir un modèle de comportement pour la Compagnie. Cela permettra de déterminer les chemins et les tâches pour les groupes de la Compagnie. Actuellement, les types de comportement suivants sont disponibles:

- gAttackGround (Groupe aérien) – CAS (Close air support)

- gAttackAir (Groupe aérien) – CAP (Combat air patrol)

- gAWACS (Groupe aérien) - pour AWACS (E-3A)

- gAttack (Groupe au sol) - déplacez-vous vers l'ennemi et faite feu

- gArtAttack– (groupes d'artillerie) - déplacez-vous vers l'ennemi, puis arrêtez vous environ à 4000 mètres de l ennemis, visez et commencez le tir

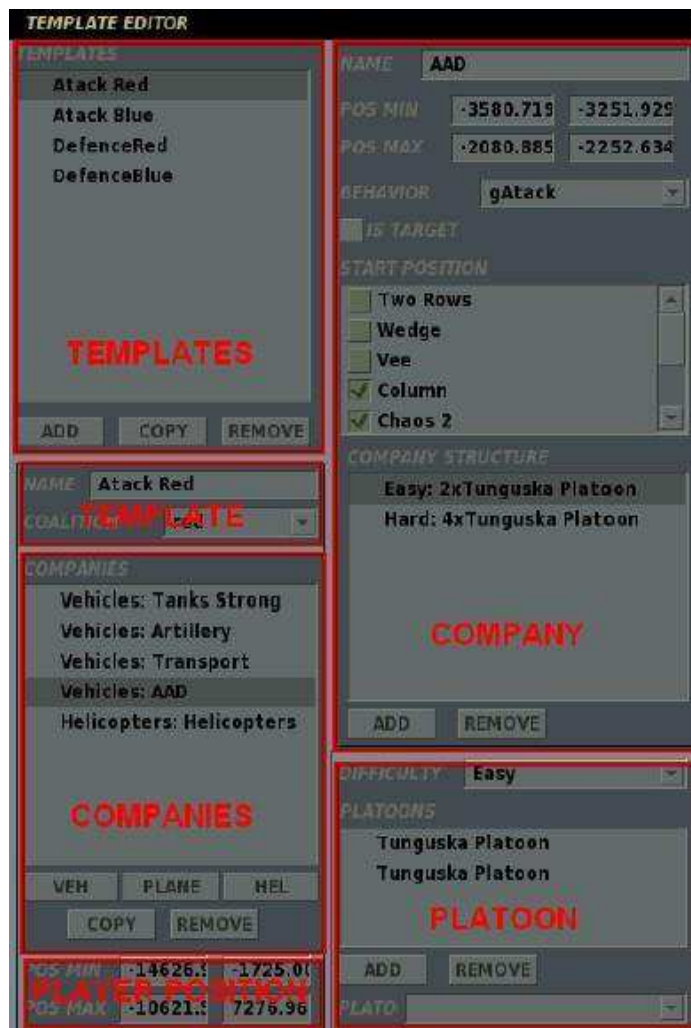
- gMovingByRoad (colonnes de transport) - déplacez-vous à un point aléatoire sur la carte en utilisant les routes (logique prioritaire)

- gSTAY (Groupe au sol) – Maintenir la position ,et faire feu si les conditions le permettent

- gJTAC (Groupe au sol) – unités JTAC

Si nous voulons que les groupes ennemis attaquent notre compagnie, nous devons mettre le drapeau "est la cible" et réglez le comportement sur « gStay » pour notre compagnie (sauf si vous définissez le comportement "gStay", les chars ennemis seront déplacé à un poste vacant)

Les autres parties de la boîte de dialogue ne sont pas très importantes. Il y a les noms de chaque compagnie et la position de départ des unités dans le groupe (colonne, cône, etc...)



Les modèles sont stockés dans le fichier lua

MissionEditor\data\MissionGenerator\GeneratorData\templates {TOW}.lua.

Tous les fichiers sont stockés dans le dossier

DocumentsAndSettings\{UserName}\SavedGames\DCSWarthog\MissionEditor\templates{TOW}.lua

Autres Données

Il y a beaucoup d'autres données dans ce tableau assez simple (plus simple que les modèles). Ces données ne devraient pas être nécessairement changé très souvent. Mais si vous voulez ajouter un nouveau peloton ou une nouvelle position de départ pour les unités d'un groupe (par exemple pour un système de défense aérienne) ou modifier un ensemble de charge utile par défaut, vous pouvez le faire là.

Tous les fichiers sont stockés dans le dossier

MissionEditor\data\MissionGenerator\GeneratorData

Nom du Fichier	Noms	Définition
Others.lua	Platoons	Bataillons
	StartPositions	Formations initiale des groupes Sur le terrain
	Pylons	Pylônes pour les Aéronefs
	Coalitions	coalitions de chaque pays
	ScoreMessage	Messages affichés par un déclencheur lorsque le joueur atteint certains objectifs
	LocalizedStrings	Briefing
Environment.lua	Season	Détermine la température et le Temps par saison
	Weather	Détermine les conditions météo prédéfinis

Texte Original : EvilBivol-1

Traduction Française :KAMOV