

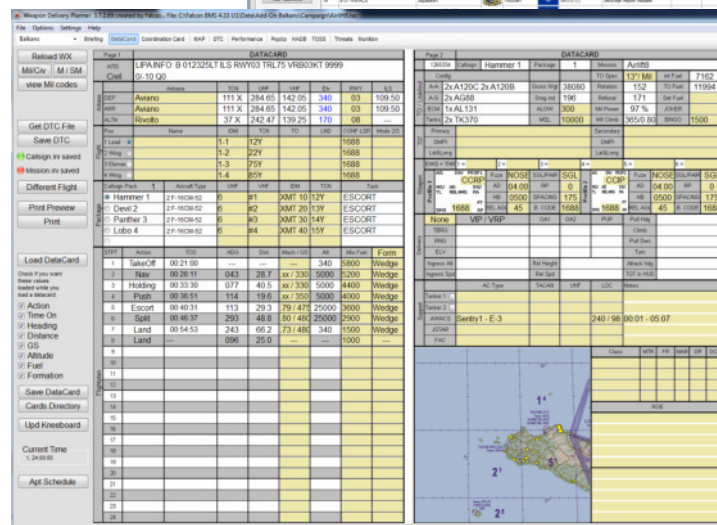
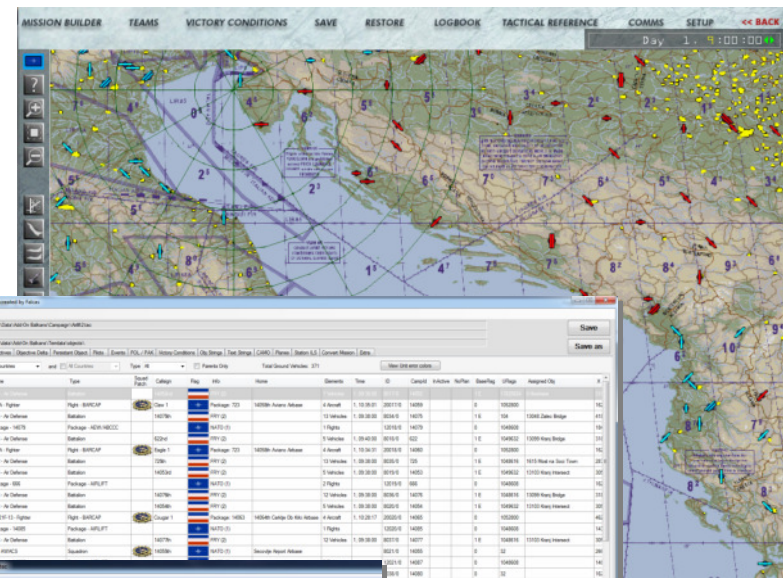
TE-Builder



Angeregt durch einen Workshop von Nick Taylor 49th auf der Buchenau Lan 2017 behandeln wir in diesem PDF nützliche Hinweise und Tipps und Tricks zum TE Missionsbau. Das Doc versteht sich nicht als generelle Basic Anleitung, sondern konzentriert sich auf "Specials" des TE Bauens. Das PDF ist ein -Work in Progress- mit dem Ziel einer ständigen Erweiterung. Jedem dem etwas Konstruktives zu diesem Thema einfällt bitte ich mir entsprechende Unterlagen zukommen zu lassen und ich werde sie in dieses Doc integrieren. Diese Sammlung ist auf unserer öffentlichen Taktik Seite verlinkt, so das es der ganzen Falcon Community zur Verfügung steht.

Stand beginnend mit BMS 4.33.3 01/2018

X/O Bumerang



Inhaltsverzeichnis:

Grundsätzliches.....	Seite 3
Datacard im TE- Builder.....	Seite 4
Callsign vergeben und zusätzl. Slot.....	Seite 5
Gleichen Flugweg generieren.....	Seite 6
2-D Map feindliche Stellungen maskieren.....	Seite 7
SAM ins Zielgebiet bringen.....	Seite 8
Tanker tasken.....	Seite 9
Wolkenhöhe Stratus.....	Seite 11
Wolkenhöhe Cumulus.....	Seite 12
Sunrise/ Sunset Balkan Theater.....	Seite 13
Notsignal simulieren.....	Seite 14
Schiffe richtig positionieren.....	Seite 15
Verhalten der verschiedenen Teams ändern.....	Seite 19
Stehende Bodentruppen.....	Seite 21
Trainingsscript.....	Seite 22
Trainingsscript Online.....	Seite 24

Grundsätzliches

Oberste Direktive beim Missionbau:

Löschen und Cancel vermeiden

Besser sehr viele Zwischenspeicherungen machen (M1, M2, M3 M4 etc. .

Flüge immer über Package
hinzufügen



Beim Löschen bleiben u.U. Fragmente über welche zum CTD führen können, weil z.B. der Flug noch vorhanden ist, BMS aber nicht das zugehörige Squadron findet.

Datacard im TE-builder

DTC save ist im Editor möglich!
Irgendwann wurde dieser Button in den TE- Builder integriert.



Vorgehen:

Objekte wie PPT's, Stp Lines etc erstellen und auf den DTC Button zum Speichern klicken.
Danach den TE normal save.

Wenn man in Folge den TE unter anderem Namen abspeichert (z.B. Test1, Test2, Test3...) bleibt die .ini angehängt, d.h. ein erneutes Speichern der DTC ist nicht notwendig. Eine neue .ini. mit dem neuen Namen wird automatisch erstellt.

Callsign vergeben und zusätzl. Slot

Im Mission Commander kann das Callsign des Fluges aus einem großen Auswahl beliebig angepasst werden.

Außerdem kann die Quantität des Flight geändert werden, also ob es sich beispielsweise um einen 2- Ship oder 3-Ship, 4-Ship handelt. Sehr schön, wenn noch kurzfristige Änderungen vorgenommen werden müssen, wenn sich die Anzahl der Human Piloten am Flugabend noch ändert.

The screenshot shows the 'Units' tab in Mission Commander. A red box highlights the 'Units' tab, and a red arrow points to the 'Flights' button in the left sidebar. A 'Flight Unit Nr: 2' dialog box is open, showing configuration for a 'TRAINING' mission. The dialog includes fields for 'Nr of Aircraft' (set to 2), 'Callsign' (set to Talon), and 'Callsign Nr.' (set to 1). A red circle highlights the 'Callsign' dropdown menu. The dialog also shows fuel information and a 'Fuel Used' field.

Nr	Name	Type	Squad Patch	Cal
2	F-16CM-52 - Fighter	Flight - TRAINING		Tal
4	F-16CM-52 - Fighter	Flight - TRAINING		Stu

TRAINING
Type: F-16CM-52
Callsign: Talon 1
Squadron: 14027th
Squadron: 8005
View 3D Model
Package: 1
Package: 1
Advanced Options
Airbase: Pescara Airport Airbase
NATO
Pilots
1: Unassigned
2: Unassigned
3:
4:
Information
N41.57.302 / E014.55.126
Last hdg: 7 Alt: 0
Spotted: 0 1,00:00:00
TOT: 1,20:43:53
Change
Nr of Aircraft: 2
Move flight to other package
Change Aircraft Type
Callsign: Talon (21)
Callsign Nr.: 1
Fuel Used: 0
Int Fuel: 7162
Ext Fuel: 2040
Full Load: 9202
Total 9202
Empty Ext Tanks

Gleicher Flugweg für mehrerer Flüge generieren

Bsp:

Man möchte ein Package mit Strike, Escort und Sead mit gleichen Wegpunkten generieren.

1. Möglichkeit:

man bearbeitet den ersten Flug.

Dann öffnet man die ATO und aktiviert hinter dem Flight das grüne Kästchen.

Fortan wird der Flugweg angezeigt (schwarz) und man kann die Wegpunkte folgender Flüge auf die Position ziehen.

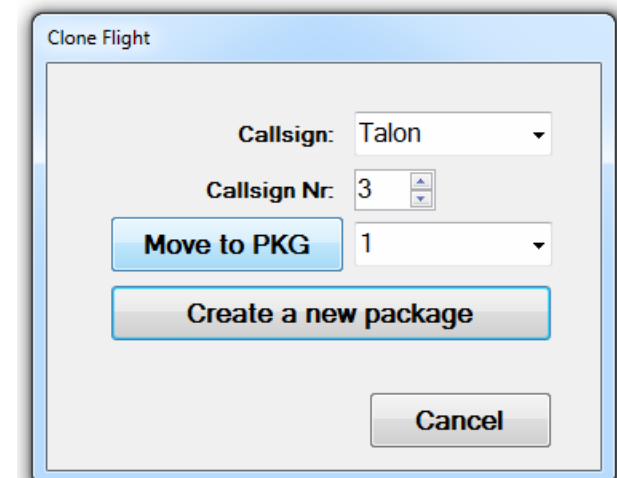
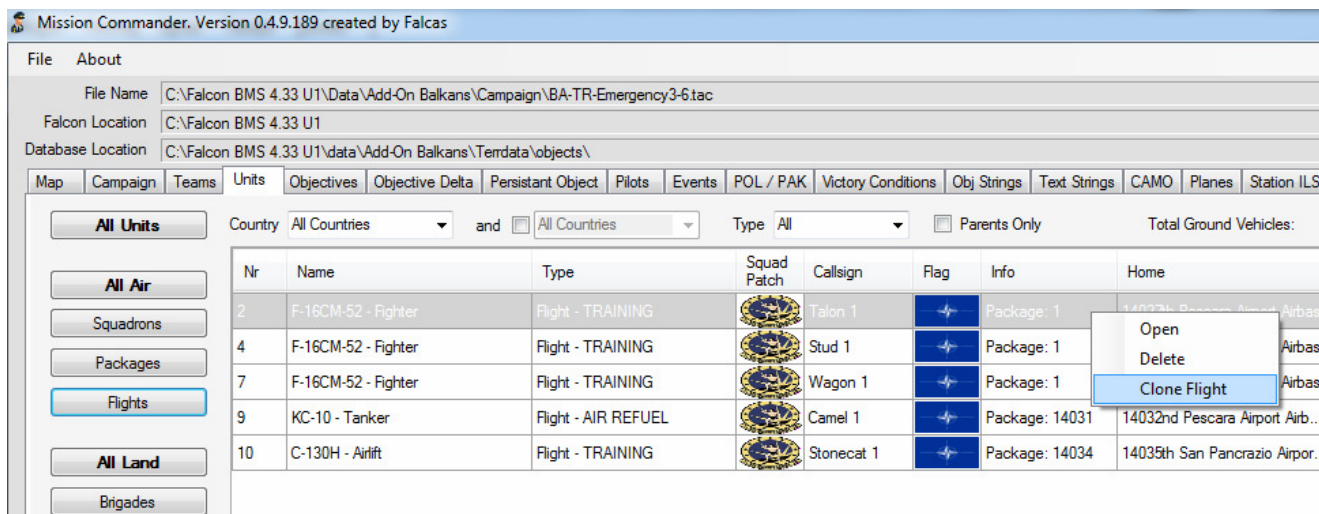


2. Möglichkeit:

über das Tool Mission Commander geht es noch komfortabler.

Rechtsklick auf den entsprechenden Flight und "clone Flight" auswählen.

Der Flight wird jetzt exakt mit Wegpunkten und Zeiten dupliziert. Callsign, Auftrag und Bewaffnung kann ebenfalls über den MC angepasst werden.



2-D Map Sichtung feindlicher Einheiten

in der Falcon Bms.config

```
set g_bStrictFogOfWar 1 // Experimental! Forces the map and OOB to honor the unit spotted/  
                        identified status more rigorously (default 0/false)
```

auf 1 setzen.

Bewegliche Einheiten (SA-6) werden dann z.B. nicht angezeigt

Die Funktion ist noch Progress in Work, funktioniert aber schon soweit.

Es reicht, wenn dieses Setting in den Einstellungen des Servers gemacht wird.

SAM ins Zielgebiet bringen mittels Airmobil

1. Battalion (z.B. SAM) platzieren
2. rechtecklick auf das Battalion und Add Package wählen
3. Airmobilflug auswählen (nur möglich C-130, C-17 oder AN-72) Task Airmobil auswählen

Jetzt sollte automatisch STP 3 (Pickup Point) auf dem Battalion liegen
STP 4 ist dann der Air Drop Point wo das Battalion hingebbracht werden soll.

Geschieht dies alles außerhalb eines Spielerbubbles, also ca 35- 40 NM abseits jedweder Flugroute eines Human Players funktioniert es.

Sobald jemand "zuseht" muss man noch zusätzliche Verfahren anwenden.

4. Man ändert den Task "Air Drop" STP 4 auf "Strike", zieht dann den STP genau über das Battalion und assigt als Target das Battalion, z.B. die erste SAM. Danach ändert man die Task zurück auf "Air Drop" und zieht STP 4 an die gewünschte Stelle wo das Battalion abgesetzt werden soll.

Soll das betreffende Battalion nicht in der 2-D Map angezeigt sein, tasked man das Airmobil Flugzeug zeitlich so, dass es bereits den Pickup Point passiert hat, dass Battalion also schon aufgenommen hat. Dann wir es nicht angezeigt.

Achtung! Die Transportflugzeug verhalten sich intelligent. Sind sie der Meinung bedroht u werden, können sie auch vor dem Drop-point unverrichteter Dinge abdrehen.



Tanker

Tanker:

Gibt es Probleme mit dem Tanker könnten folgende Hinweise als Lösungsansatz helfen:
Es darf nur 1 Tanker pro Package generiert werden!

Bei mehreren Tanker einen Abstand der Tankertracks von ca. 30 NM halten.

Berücksichtigt man dies nicht, gibt es u.U. Probleme bei der Ansprache.

Lösung: Möchte man einen bestimmten Tanker ansprechen, stellt man dessen Tacan ein bevor man ihn anspricht

Außerdem fliegt man in dessen Nahbereich ein.

Nach Möglichkeit keinen oder schwachen Wind programmieren! Insbesondere schwierig wenn starke Windsprünge programmiert sind und der Tanker plötzlich extrem langsam wird oder abrupt beschleunigt.

Bei der Wetterplanung z.B. mit dem Tool Weather Commander darauf achten, das das betreffende Gebiet windstill bleibt.

Wird programmiert, dass das Wetter sich bewegt kann man mit dem Tool "Virtual Mission Tools" speziell für den Tankertrack stationäre windstille Gebiete kreieren.

Möchte man spannende Tankermission kreieren und den Tanker beispielsweise in Wolken fliegen lassen, muss man noch mehr auf die Settings von Wind und Turbulenzen achten!

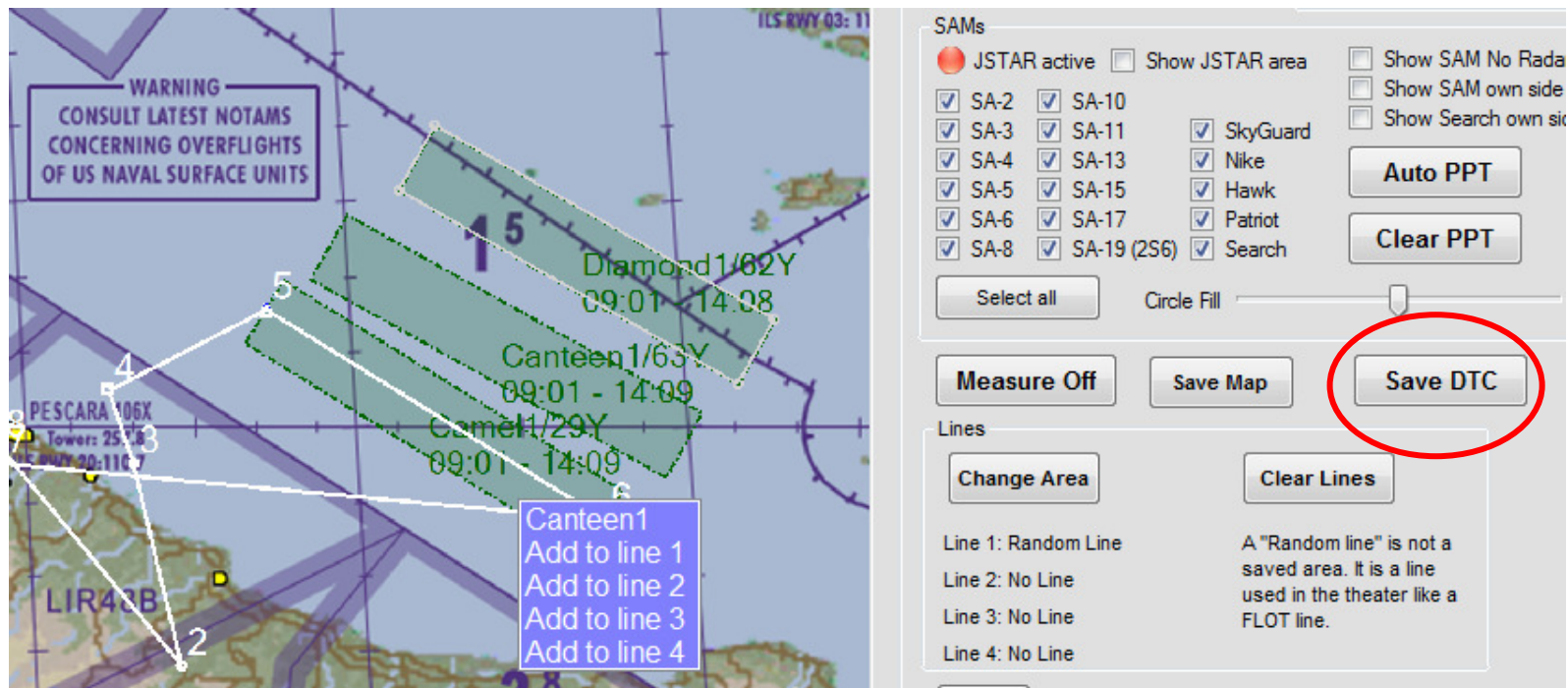
Zur schnellen Erstellung des Tankertracks mittels STP Lines kann man den Weaponsdeliveryplaner nutzen.

Auf der Map (Buttom Map) sind die Tracks bereits sichtbar (grün)

Legt man den Maus Cursor auf eine Ecke eines Tracks erscheint ein Auswahlfenster (Add to line 1-4)

Entsprechendes auswählen und schon werden die STP Lines automatisch gesetzt.

"Save DTC" speichert den Track in die .ini



Wolkenhöhe Stratus

Wolkenhöhen bzw. ihre Mächtigkeit können jetzt komfortabel über das Weather Control Menü im Spiel eingestellt werden.

Dafür benötigen wir die Festlegung der Cloud Base (Wolkenuntergrenze) und der Top of Clouds (Wolkenobergrenze)

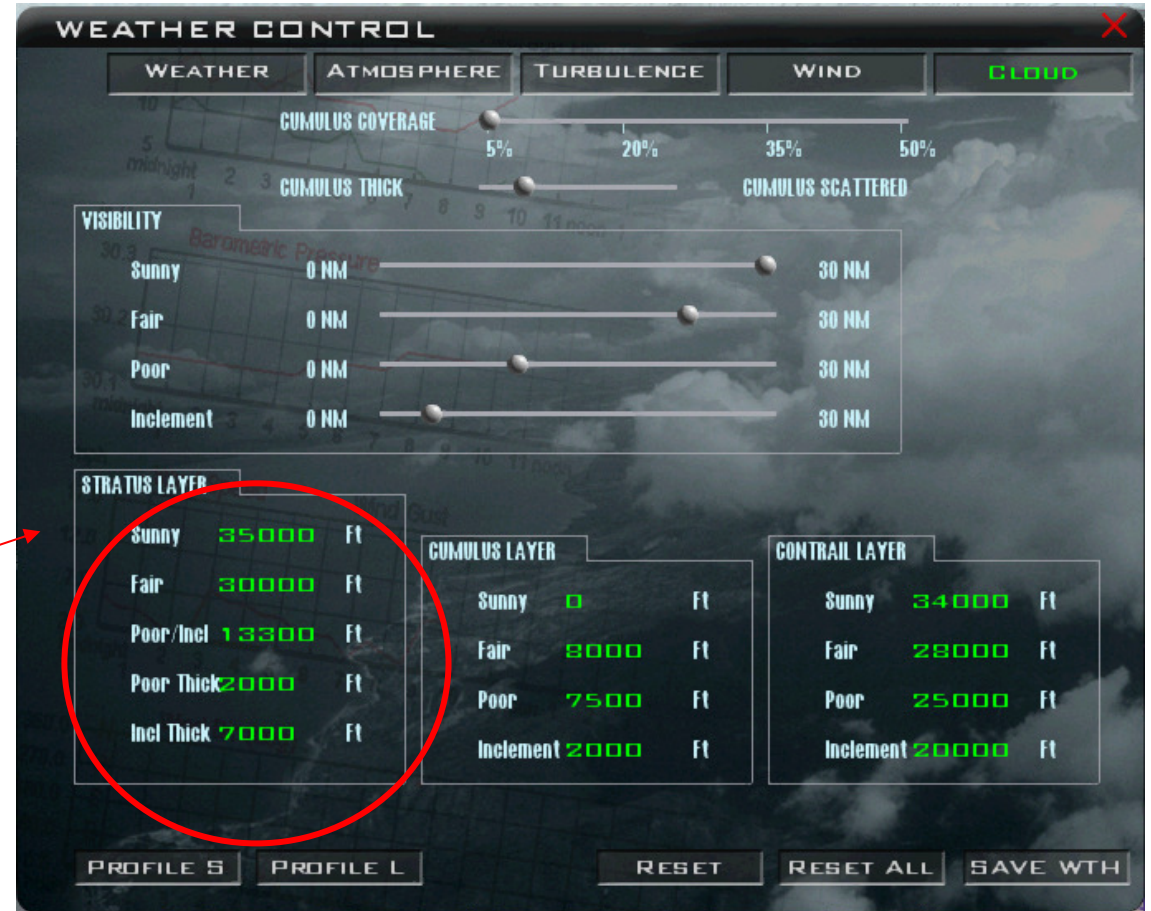
Im Feld "Stratus Layer" wird für das betreffende Wetter Sunny, Fair, Poor/Incl die Top of Clouds eingestellt.

Unter Poor/ Thick und Incl Thick wird die Thickness bestimmt, also wie dick die Wolkenschicht ist. Aus dem Ergebnis ergibt sich die Wolkenuntergrenze.

Beispiel: Stratus Layer für Poor/Incl 15000 ft; Poor Thickness 10000 ft; = Stratusbewölkung von 5000ft AMSL bis 15000ft AMSL.

Weiteres Beispiel: Poor/inkl. 31000 Incl Thick 30000 ergibt Stratusbewölkung von 31000 Fuß bis 1000 Fuß über Grund.

Achtung!!! Sind die Einstellungen nicht stimmig (z.B. Layer kleiner als Thickness) sind 3-d Bodentexturen durch die Wolken sichtbar!!!!



Wolkenhöhe Cumulus

Unter Cumulus Layer beeinflusst man die Höhe der Cumuluswolkenuntergrenze.

Setzt man die den Wert z.B. auf 500 Fuß hat man sehr dicht über dem Boden noch Bewölkung

Cumulus Layer stellt die Base Höhe der Cumuluswolken ein

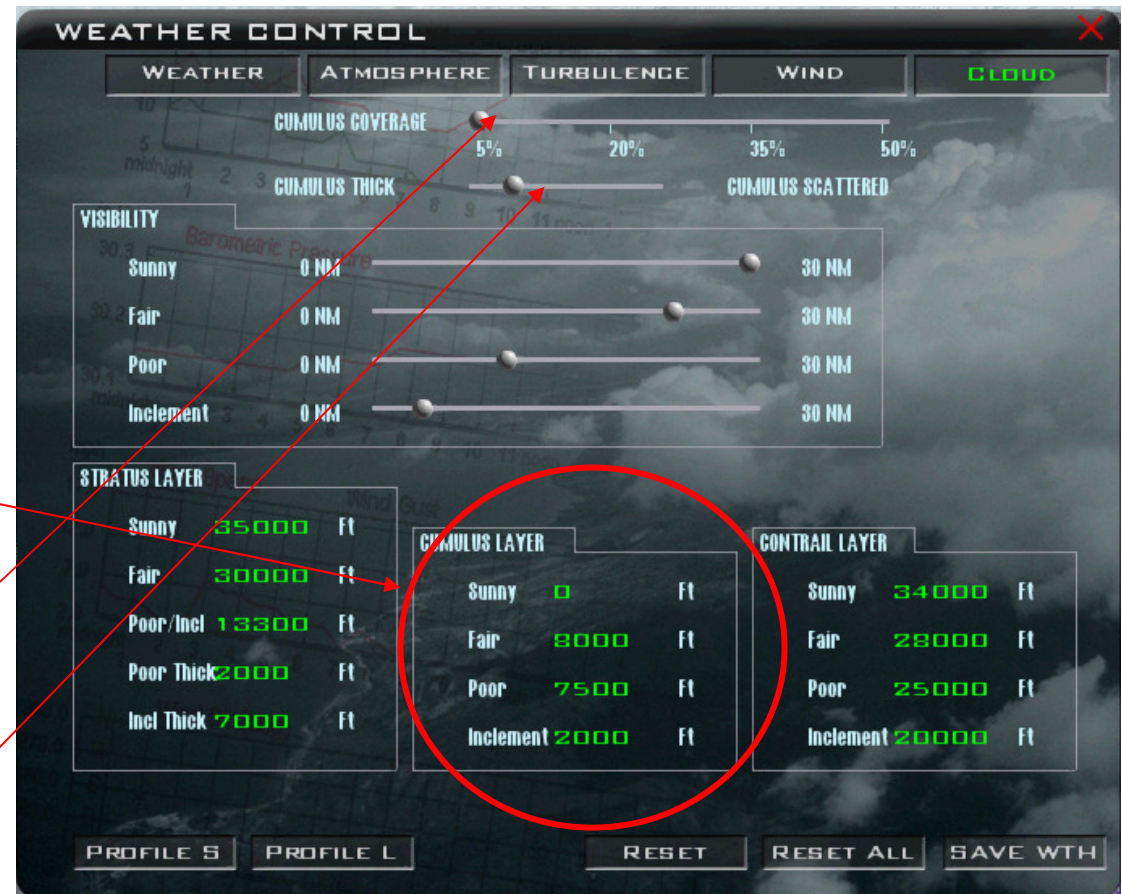
Mit Cumulus Coverage stellt man den Prozentualen Anteil Der Wolken am Himmel ein.

Mit Cumulus Thick verändert man die Größe der Wolken. Thick = größere Wolken, Scattered = viele kleinere Wolken

Bei Contrail Layer bestimmt man, ab welcher Höhe sich Kondensstreifen bilden.

Ebenso wie z.B. bei Radar- Emissionen und Außenlichtern ist die Entdeckung durch feindliche KI auch für die Kondensstreifen in BMS programmiert.

Das setzen von viel Bewölkung kann sich stark auf die Framerate auswirken.



Sonnenaufgang auf dem Balkan (Timezone 2)

04:55 völlige Dunkelheit

05:10 Beginn der Morgendämmerung

05:20 Morgendämmerung

05:40 Sonnenaufgang

05:50 Sonne steht über der Kimm



Sonnenuntergang auf dem Balkan (Timezone 2)

20:30 Sonne steht über der Kimm

20:40 Beginn der Abenddämmerung

20:55 Abenddämmerung

21:05 Beginn der Nacht

21:10 dunkle Nacht



Das Pdf mit der entsprechenden Illustration befindet sich auf der Homepage der Dragon Fighters

<http://com.47df.com/index.php?page=Attachment&attachmentID=7647&h=ffc1841b6695e734bb8de415621b43a76a0d1b79>

Notsignal simulieren.

Szenario: Ein Pilot musste über dem Meer aussteigen. Sein Notsender kann über TACAN simuliert werden.

Dafür setzt man einen Flugzeugträger auf die gewünschte Position (welcher sich offiziell an der Suche beteiligt). Träger haben einen eigenen TACAN Sender.

Um die gewünschte Reichweite des Notsenders einzustellen, ist ein Eingriff in die "stations + ils" Datei erforderlich, welche sich im jeweiligen Campagne Ordner des Theaters finden. Diese .dat Datei kann man mit dem Editor öffnen.

In der Datei sucht man sich die Ruprik der Flugzeugträger:

```
#----- AIRCRAFT CARRIERS -----  
#  
# USS ENTERPRISE CVN65  
14006 016 X 999 100 1 225800 144600 0 0 10935 0  
# USS CARL VINSON CVN70  
226 010 X 999 100 1 228100 141700 0 0 11170 0  
# USS THEODORE ROOSEVELT CVN71  
344 011 X 999 100 1 227900 146500 0 0 11010 0  
# USS ABRAHAM LINCOLN CVN72  
14010 012 X 999 100 1 226400 143300 0 0 10830 0  
# USS GEORGE WASHINGTON CVN73  
14009 013 X 999 100 1 228500 145100 0 0 10950 0  
# USS JOHN C. STENNIS CVN74  
14011 014 X 999 100 1 225200 147200 0 0 11090 0  
# USS HARRY S. TRUMAN CVN75  
44 015 X 999 100 1 229300 142000 0 0 10855 0
```

Dieser Wert, welcher die Reichweite des Tacan Senders angibt kann geändert werden. Z.B. von Standard 100 (NM) auf 8 NM

Die Datei anschließend speichern. Für den Multiplayer Flug muss jeder Pilot die geänderte station+ils Datei in seinen Campagne Ordner kopieren, also vorher die Original Datei speichern, damit nach dem Einsatz wieder die Standard Werte hergestellt werden können.

Schiffe richtig positionieren



TASMO Einsätze sind aufgrund unserer Theater, die alle eine lange Küstenlinie, viele Hafenanlagen und anderen maritimen Dingen haben, ein sehr interessanter Bestandteil von Falcon BMS. Deshalb wird hier gezeigt, wie diese Einsätze effektiv gestaltet werden können.

Es wird davon ausgegangen, dass die Bedienung des Falcon TE Builder und des Mission Commander bekannt sind.

Das wichtigste vorweg, offline bewegen sich die Schiffe in 25 Minuten 13,5 nm in einem Karree von Ost, Nord, West, Süd zurück zum Ausgangspunkt, um die gleiche Fahrt zu wiederholen.

Online dagegen, liegen sie still am Ausgangspunkt.

Ein wichtiger Punkt für den Online-TASMO. Solange die Einsatzuhr in der 2d Welt läut, bewegen sich bis zum Einstieg in die 3d Welt die Schiffe auf ihrer Route, also nicht wundern, wenn man die Koordinaten beim TE-Bau ermittelt und im Spiel sind dann die Schiffe einige Meilen davon entfernt.

Schiffe in Küstennähe oder Hafenanlagen positionieren. (on- und offline still liegend)

Im Beispiel sind es zwei Fregatten, die in Küstennähe platziert werden. Dazu werden zwei WPTs generiert und der Current WPT auf 1 gesetzt. (s. Bild) Achtung, es kann passieren, wenn die Position zu nah an der Küste liegt, dass ein Schiff an Land liegt

Taskforce Unit Nr: 0

14027th Frigate Taskforce

Type: FFG-7 Perry (CT: 447)

Change Taskforce Type

NATO

Change

Name: 14027

Roster: 5 Max: 5

Supply: 100

Information

X: 539 Y: 686 Z: 0

Orders: RESERVE

Spotted: 0

Spot Time: 1, 00:00:00

Spot UnSpot Advanced Options

WPTs: 2 Current WPT: 1

Wpt	Action	North	East	Speed	Arrive	Depart	Formatio
1	NOTHING	42,47.415	017,36.143	0	1, 09:00:00	1, 09:00:00	DISPERS
2	NOTHING	42,47.415	017,36.143	0	1, 09:00:00	1, 09:00:00	DISPERS

Roster Total Ships: 2

Nr	Type	Act	Max
0	FFG-7 Perry	1	1
1	FFG-7 Perry	1	1
2		0	0
3		0	0
4		0	0
5		0	0
6		0	0
7		0	0
8		0	0
9		0	0
10		0	0
11		0	0
12		0	0
13		0	0
14		0	0
15		0	0

View 3D Model View Skin

Delete Taskforce

14027th Frigate

Cursor on the map
X: 510 Y: 693
N42,51.187 / E017,15.230

Cancel Apply

Schiffen eine Route vorgeben, bzw. sie einer Koordinate zuordnen.

Möchte man, dass sich Schiffe in Richtung NW bewegen, wählt man den WPT 2 oder weitere und klickt mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Position. Sinngemäß werden weitere Punkte generiert. Die unten angegebenen N und E Koordinate stimmt mit der 2d Karte im Game überein, so dass man dann noch Korrekturen vornehmen kann.

14027th Frigate Taskforce

Type: FFG-7 Perry (CT: 447)

Change Taskforce Type

NATO

Change

Name: 14027

Roster: 5 Max: 5

Supply: 100

Information

X: 540 N42.47.415 / E017.36.877

Y: 686

Z: 0

Orders: RESERVE

Spotted: 0

Spot Time: 1, 00:00:00

Spot UnSpot Advanced Options

Roster Total Ships: 2

Nr	Type	Act	Max
0	FFG-7 Perry	1	1
1	FFG-7 Perry	1	1
2		0	0
3		0	0
4		0	0
5		0	0
6		0	0
7		0	0
8		0	0
9		0	0
10		0	0
11		0	0
12		0	0
13		0	0
14		0	0
15		0	0

View 3D Model View Skin

Delete Taskforce

WPTs: 3 Current WPT: 1

Wpt	Action	North	East	Speed	Arrive	Depart	Formation
1	NOTHING	42.47.415	017.36.877	0	1, 09:00:00	1, 09:00:00	DISPERS
2	NOTHING	42.51.726	017.15.285	0	1, 09:34:35	1, 09:34:35	DISPERS
3	NOTHING	42.50.648	016.48.718	0	1, 10:14:44	1, 10:14:44	DISPERS

Cursor on the map

X | 423 | Y | 617

N42,10.235 / E016,07.902

Cancel Apply

Möchte man Schiffe von der KI angreifen lassen, sollten sie in jedem Fall still liegend einbaut werden.

Auch still liegende Schiffe sind mit Freifallbomben schwer zu treffen, das gilt auch für GBU's mit TGP. Geeignete Waffen sind die Gun, Mavericks Harpoon, AS-18

Ship to Air Waffen

Russland

Kirov N-6 / SA-10 / Range ca. 50 nm

Souvremeny N-3 SA-3 / ca. 9 nm

USA

Sprunce / Missile ca. 40 nm

Verhalten der verschiedenen Teams ändern

In BMS ist es möglich verschiedene Teams zu generieren. Damit kann man festlegen wer Feind oder Freund oder wer sich z.B. Neutral verhält. Aber wie bestimmt man dieses Verhalten. Dazu bedienen wir uns wieder der Hilfe des Mission Commanders.

Der entsprechende TE wird im MC geöffnet.

Dann wählt man im ersten Schritt das Team aus, dessen Verhalten es anzupassen gilt.

The screenshot shows the Mission Commander interface with the 'Teams' tab selected. The 'RUSSIA' team is highlighted in the 'Country' dropdown. The 'Relations' sub-tab is also selected, showing a table of relations between 'RUSSIA' and other teams. The 'RUSSIA' team is listed as 'Team #0'.

	Team #0	NATO	RUSSIA						
Member	<input type="checkbox"/> C0	<input checked="" type="checkbox"/> C1	<input checked="" type="checkbox"/> C2	<input type="checkbox"/> C3	<input type="checkbox"/> C4	<input type="checkbox"/> C5	<input type="checkbox"/> C6	<input type="checkbox"/> C7	
Stance	At War	Neutral	Allied	At War	At War	At War	At War	At War	At War

Flags:

- TEAM ACTIVE
- TEAM PLAYER PRIO
- TEAM HAS SATS
- TEAM MEMBER HAS SATS
- TEAM UPDATED
- 5

Dann kann man das Verhalten gegenüber den anderen Teams bestimmen.
Nach gewünschter Änderung Apply Change betätigen und danach den TE abspeichern.

Map Campaign **Teams** Units Objectives Objective Delta Persistent Object Pilots Events POL / PAK Victory Conditions CAMO/Skin Convert Mission Obj String

Country: RUSSIA Change Team Name: RUSSIA Nr: 2 **Apply Change**

Info Other **Relations** Stats Bonus/Priority Action AirTaskManager GroundTaskManager NavalTaskManager

RUSSIA vs

	Team #0	NATO	RUSSIA						
Member	<input type="checkbox"/> C0	<input checked="" type="checkbox"/> C1	<input checked="" type="checkbox"/> C2	<input type="checkbox"/> C3	<input type="checkbox"/> C4	<input type="checkbox"/> C5	<input type="checkbox"/> C6	<input type="checkbox"/> C7	
Stance	At War	Neutral	Allied	At War	At War	At War	At War	At War	

Flags

- TEAM ACTIVE
- TEAM HAS SATS
- TEAM UPDATED
- TEAM PLAYER PRIO
- TEAM MEMBER HAS SATS
- 5

Stehende Bodentruppen

Leider ist es nicht mehr so einfach wie früher Bodentruppen an ihrer Bewegung zu hindern.

Die Möglichkeit im Mission Commander

Grundsätzlich kann man festhalten, dass nur stationäre Luftabwehr Battalione wie z.B. SA-2, SA-3... sich standardmäßig nicht vom Fleck rühren. Möchte man auf einfachen Weg stehende Fahrzeuge als Ziel anbieten, entfernt man mittels des Mission Commanders einfach Radar und Werfer des SAM Battalions und übrig bleiben entsprechende Fahrzeuge.

Trainingscript

Mit einem Trainingscript kann man insbesondere die Systeme der F-16 beeinflussen.

So können wunderbar z.B. im Emergency Training Systemausfälle simuliert werden. Der Script- Ersteller kann genau festlegen zu welchem Zeitpunkt ein System ausfällt oder ein Schalter umgelegt wird etc.

Eigentlich für das offline Training konzipiert kann es aber auch im Online Flug eingesetzt werden.

Die Anleitung wie ein Trainingscript erstellt wird findet sich im Doc Ordner von Falcon:

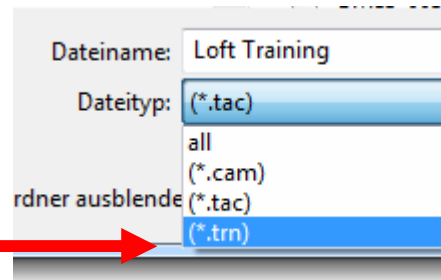
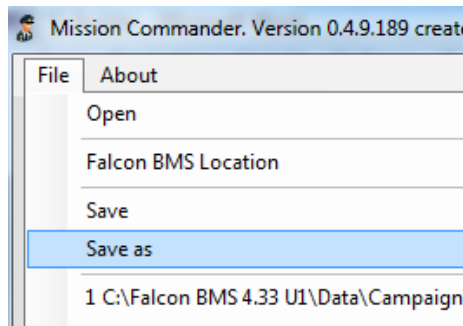
C:\Falcon BMS 4.33 U1\Docs\Other Documentation\BMS Training scripts

Grundsätzlich ist ein Trainingscript nicht an einen normalen TE (.tac) sondern an ein Training (.trn) gebunden.

Das grobe Vorgehen wäre wie folgt:

Man baut in gewohnter Weise einen TE.tac

Dann speichert man mittels des Mission Commanders diese .tac in eine .trn



TR433_09_Failures	19.07.2015 08:55	RUN-Datei
TR433_10_GPBombs	19.07.2015 08:55	RUN-Datei
TR433_11_LGB	04.06.2015 07:23	RUN-Datei
TR433_12_Harm	19.07.2015 08:55	RUN-Datei
TR433_13_AGM65	19.07.2015 08:55	RUN-Datei
TR433_14_AGM65_Cavok	19.07.2015 08:55	RUN-Datei
TR433_15_IAM	18.10.2015 10:14	RUN-Datei
TR433_21_CarrierTakeOff	18.10.2015 10:14	RUN-Datei
TR433_22_CarrierLanding	18.10.2015 10:14	RUN-Datei
TR433_23_...

Jetzt erstellt man eine gleichnamige .run Datei

Das Einfachste ist, wenn man eine bestehende Datei aus dem Korea Campagne Ordner

C:\Falcon BMS 4.33 U1\Data\Campaign\Save

kopiert und mittels dem Editor entsprechend seinen Wünschen anpasst.

Beispiel einer RUN Datei

```
//Delay for freeze  
WAIT 1
```

```
//Start sim in paused mode  
SimCommand SimMotionFreeze
```

```
//Text layout setup  
SetColor 0xffffffff  
SetTextBoxed 2  
SetFont 3  
SetTextOrientation 0  
SetFlash 0
```

```
//Some text  
SetCursor -0.98 0.08  
Print 4 "Willkommen zur Trainingsmission"
```

```
MoveCursor 0 -0.08  
WaitPrint 4 "Please wait until your cockpit is set up."  
SimCommand SimInteriorLightCW  
MoveCursor 0 -0.08  
Print 6 "Sei auf alles gefasst und behalte einen kühlen Kopf und treffe die richtigen Entscheidungen! Du hast die Maschine."  
//resumes mission  
SimCommand SimMotionFreeze
```

```
WaitGameTime 60  
//maingenerator  
SetFault 13
```

```
WaitGameTime 60  
//maingenerator  
SetFault 13
```

```
WaitGameTime 50  
//maingenerator  
SetFault 14
```

```
WaitGameTime 60  
//maingenerator  
SetFault 15
```

Trainingscript Online



↑
Training.trn

TE.tac

ONLINE funktionieren nur TEs mit der Datei Endung .tac!

Trotzdem ist es möglich das Script auch für den gemeinsamen Onlineflug zu nutzen!

Anwendungsmöglichkeiten gibt es viele.

Z.B. können bei einem gemeinsamen Trainingsflug Systemausfälle generiert werden.

Da jeder Pilot eine eigene Run Datei bekommt, kann auch jeder Pilot ein individuelles technisches Problem zu bewältigen habe.

Aber auch kollektiv das gleiche Problem darf auftauchen. Ein Szenario hatte ich entwickelt, wo der Feind einen EMP Impuls aussendete und in allen Maschinen die Elektronik verrückt spielte und die Triebwerke runterspulten.

Vorgehen:

Man erstellt wie oben beschrieben einen Trainings **TE.trn** und eine **.run** Datei (z.B. mit den Namen "**1**", dann steht es an erster Stelle) und gibt diese an seine Online Mitstreiter weiter, welche die beiden Dateien in den entsprechenden Campagne Ordner kopieren.

Die Mitspieler connecten wie gewohnt auf den Server.

Bevor sie den Online TE anwählen, klicken sie allerdings einmal auf den Trainings TE (wird grün)

Das Trainingsfenster ist ja standardmäßig bereits angewählt.



Dies ist der Zeitpunkt an dem BMS das Script lädt!

Jetzt kann normal auf Online gewechselt werden um der angebotenen Session beizutreten.

Der TE auf dem Server muss nicht den gleichen Namen haben.

An dieser Stelle sei angemerkt, dass dies auch mit Offline TE.tac geht. Allerdings muss Offline der TE den gleichen Namen wie der Trainings TE.trn, bzw. die .run Datei haben.

Anmerkungen:

Da man online ohnehin in einen anderen TE geht, ist der Inhalt des Trainings **TE.trn** irrelevant. Man kann also einmalig irgendeinen **1.trn** als Platzhalter bauen (damit BMS ein Training und damit das Script findet) und die **1.run** Datei beliebig anpassen.

Die Praxis hat gezeigt, dass man nach Gebrauch die **.run** besser wieder aus dem Campagne Ordner löscht, da anscheinend schnell versehentlich auf den Trainings TE geklickt wird und es so ungewollte Überraschungen an einem anderen Flugabend geben kann.

