

Documentation missions de Pralines

« CP_Pralines.[îles].pbo »

Contexte Missions :

C'est inspiré des missions de combat patrol qu'ARMA propose, en ajoutant entre autres quelques actions post-initialisation.

Contrairement à ce qu'indique la description, il est prévu 4 équipes de 5 joueurs, le chef d'équipe ayant la possibilité d'appeler le support virtuel par radio (artillerie, transport, etc).

Trois types d'objectifs principaux :

- localisation et destruction d'un nœud de communication (repérable par antenne, ou groupe électrogène à proximité ou alarme sonore). Il faut tirer sur le moniteur de l'ordinateur de contrôle qui est à l'abri d'une maison.
- localisation et destruction de camions
 - camion de munition (contenant des charges de destruction)
 - carburant (ne contenant pas de charges de destruction)
- localisation et élimination d'un officier ennemi
attention, l'officier est protégé et va chercher à s'évader dans un véhicule blindé dès que les attaquants sont repérés, il faut donc préparer sérieusement l'opération pour s'approcher ou couper les routes de replis.

Un objectif secondaire

Ne pas subir de pertes humaines

Lancement :

Lorsque la mission est chargée, on arrive sur un écran où les joueurs peuvent s'affecter à un slot. L'admin du serveur a aussi à sa disposition un bouton "Paramètres" en haut à droite de l'écran pour choisir certains éléments variables de la mission (objectifs, difficulté,...). Ce paramétrage est important à effectuer avant de lancer la mission.

Lorsque tous les joueurs sont affectés et les paramètres réglés, l'écran suivant affiche une carte avec les zones d'opérations possibles (attention, le choix/vote est automatiquement validé au bout de 15 secondes).

Choisir un zone bien habitée, il est possible pour l'instant que le système échoue si le lieu indiqué ne contient pas assez de bâtiment ou de route (pour y mettre les éléments prévus nécessaire à la mission).

Début de mission :

Les joueurs sont rassemblés au camp/base, autour d'une tante qui abrite un tableau blanc/carte, des caisses de munitions, des drones, des véhicules (et des WC ;-)

Un drapeau est placé sur la carte pour marquer l'endroit de fin de mission à la base.

Le joueur se place en face du le tableau d'affichage (**comprenant une carte**) voit dans son menu des actions qui permettent :

- de passer une tenue de combat préconfigurée (terrestre ou plongeur)
- de passer une tenue de civile (terrestre ou plongeur), tenue neutre mais avec arme dans sac à dos
- de projeter un saut HALO sur une zone que chaque joueur peut choisir. Un saut au-dessus de la terre génère un quad ou un camion au point de chute. Un saut au-dessus de la mer génère un bateau ou un sub (si tenue de plongeur).

Ces véhicules permettent de récupérer sa tenue de combat après le saut (si saut en civil)

Il est conseillé de sauté à plus de 500m du centre de la zone, le risque de tomber sur une patrouille ennemie décroissant avec la distance

Equipement

Explication sur les fonctions d'équipement civil :

il faut d'abord sélectionner l'équipement/tenue armée dans laquelle on souhaite combattre, puis la tenue civile avec laquelle on veut s'infiltrer, sur le terrain, on peut passer de la tenue civile à la tenue de combat (1 seul changement), à proximité du véhicule d'infiltration (bateau, sub, quad ou camion), un civil redevient combattant soit lorsqu'il repasser sa tenue de combat, soit quand il a une arme en main (attention, changement irréversible).

Arrivé sur zone :

Tous les transports classiques

Si parachute :

Chacun peut se faire droper ou il veut et au moment ou le joueur clique sur la carte.

Le saut s'effectue depuis 2000m d'altitude.

Le parachute s'ouvre automatiquement à 150m du sol ou manuellement (attention aux bâtiments très haut).

Tomber sur un arbre (entre autres) blesse le joueur.

Une collision de parachutiste en vol peut tuer ceux-ci.

Support :

Il est possible de générer des quads/camion sur la carte, il faut faire attention à ne pas cliquer sur un bâtiment ou sur des rochers (sinon explosion probable du véhicule),

Exfiltration :

Les chefs de groupe ont des choix dont hélicoptère de transport pour le retour.

Blessé

Actuellement, il peut se passer 4 choses lorsque on est blessé :

- tu es blessé légèrement, ton perso souffre un peu, mais pas suffisamment pour que tu puisses utiliser une trousse de secours
- tu es blessé un peu plus gravement, tu peux te soigner (si tu as une trousse de secours sur toi)
- tu es blessé très gravement, au point de ne plus pouvoir bouger, ni te soigner, seul un autre joueur peut te soigner s'il arrive à temps, sinon tu meurs au bout d'environ de 3 mns environs **ou bien tu peux aussi appuyer sur la barre espace pendant 5 ou 10s pour accélérer ton décès et donc ton respawn**. Dans le cas où tu décèdes, tu es respawné au bout de 5 secondes, sans pouvoir choisir le lieu (en général près de ton leader)
- tu meurs sur le coup (explosion, head-shot, ou tenue civile sans protections) => respawn

Contexte Respawn :

Valeur de 100 par défaut, à changer éventuellement au lancement.

Attention car à la moitié des tickets max la mission passe en mode exfiltré la mission est annulée.

Tu es ressuscité à l'endroit où tu es mort avec les armes ou munitions du moment où tu es mort.

Tu peux être immobilisé sans être tué sur le coup, si tu as un copain dans le coin, il peut te soigner et tu ne perds rien du tout et ça n'est pas déduit du nombre de respawn maxi, d'où l'intérêt de progresser en petites équipes, de surveiller où sont tes collègues et de prévenir quand tu as été immobilisé afin qu'on vienne te secourir avant que le timeout te fasse passer de vis à trépas.

Fin de mission

Lorsque l'objectif est atteint, deux méthodes pour terminer la mission

- soit toute l'équipe doit se rendre au point d'exfiltration indiqué sur la carte, à proximité de l'objectif,
- soit au moins 1 joueur doit se rendre à la base de départ en appelant un hélico de transport (par exemple), le petit bâtiment à droite du terminal, un peu à l'écart, près des toilettes mobiles, il faut rester 5 secondes près des tubes rangés sur le sol devant le bâtiment.