



CREER DES MISSIONS

*Ce document à l'intention des membres de la Cie CyberAvia voulant réaliser des missions a été écrit en réponse à de nombreuses questions de créateurs potentiels... Il couvre les aspects techniques de la création, mais aussi la définition de ce qu'est pour nous l'activité "Missions", qui fut à l'origine de notre compagnie virtuelle. C'est **la seule** documentation aux créateurs qui aborde ce deuxième point.*

Nous n'aborderons pas ici la création de missions avec le "Mission creation SDK" de Flight Simulator X, reportez-vous pour cela au "tutoriel" "FSX-créer des missions.pdf".

*Bonne création à tous et
Bons Vols !*



Concept - Qu'est-ce qu'une mission ?

L'avez-vous remarqué ? Une mission c'est avant tout un défi que vous lancez aux autres pilotes : "suivez le vol que je vous propose, respectez les règles que je vous impose, essayez de le faire dans le temps de référence, et trouvez dans le monde virtuel de Flight Simulator (FS) la réponse à la (ou les) question(s) que je vous pose (nota : il n'est pas obligatoire de poser une question, mais ça ajoute du "fun" !)."

Technique - De quoi se compose une mission ?

Vous devrez au minimum :

- créer un "vol" (au sens de FS), qui placera le pilote dans une situation initiale,
- compléter ce vol par une documentation, qui présente le "défi" à relever.

Ces deux éléments sont obligatoires pour nous communiquer la mission, mais rien d'autre n'est nécessaire, le reste est à votre bon coeur ou sera généré par CIP !!!

Bien entendu, vous pouvez enrichir ces éléments de base par des compléments : images explicatives, décors complémentaires, plans de vol FS, aventures, etc.

De ce point de vue, FSX nous a amené (dans sa version "Pro" ou "De Luxe") une importante nouveauté : l'outil "Mission creation SDK", qui permet de créer des aventures complexes, les missions FSX : superbe enrichissement du concept des aventures en langage "abl", avec une interface de manipulation apportant une relative facilité de mise en œuvre. Cependant, pour l'aspect technique de ce type de missions une autre documentation est à votre disposition sur notre site : "Création de missions FSX pour CyberAvia avec le Mission creation SDK."

Mais cela ne concerne que FSX et l'usage d'un outil particulier : vous pouvez toujours créer des missions CyberAvia pour FSX sans le "Mission Creation SDK"...

Et dans ce cas, c'est cette documentation qui convient !

Technique - Les fichiers

Voici une petite liste des différents types de fichiers rencontrés :

- Le "vol" de départ (fichiers ".FLT" et ".WX" pour FS2002, FS2004, FSX...).
- La documentation fichier ".DOC" (appelé également "plan de vol"), éventuellement complétée d'images explicatives (car "un petit dessin vaut mieux qu'un long discours"), taille 640x480 pixels (mais pas obligatoire), format de préférence ".GIF" ou ".JPG" (évitez trop d'exotisme !).
- Un plan de vol au format FS (fichier ".PLN"), indispensable uniquement aux vols IFR.
- Un (ou des) décor(s), si vous en avez créé : fichier(s) "*.BGL" et fichiers textures.
- Une aventure FS (fichier "*.ABL"), si vous en proposez une.
- Des "fichiers de service", qui sont "notre cuisine" et d'ailleurs seront générés automatiquement par CIP (onglet "Missions", bouton "Création d'une mission").

Le tout sera rassemblé (toujours par CIP) dans un ".zip" pour l'envoi.

Méthode - Comment dois-je faire ?

C'est très simple : avoir une idée, créer la situation de départ (le "vol") dans FS et décrire votre idée dans un plan de vol, ajouter si nécessaire les fichiers complémentaires, déclarer le tout dans CIP, le compresser toujours avec CIP sous la forme d'un fichier unique, nous envoyer ce fichier, c'est tout !

Méthode - Comment commencer ?

Vous avez certainement une idée de départ (il vaudrait mieux !). Réfléchissez à l'intérêt qu'elle pourrait présenter pour les autres. OK ? mettez vous bien "à la place" du pilote qui dans le futur devra "subir" vos "élucubrations" (;-). Vous persistez ? OK ! C'est parti !

Si vous êtes du genre "organisé" :

Affinez votre idée, écrivez la, préparez un scénario, puis votre plan de vol avec l'outil approprié (genre "FSNav", ou tout autre de votre choix, y compris le Plan de vol de FS !), notez soigneusement le déroulement du vol, les questions et leurs réponses, les balises et leurs fréquences, etc. Le format de la doc plan de vol peut déjà vous aider (voir plus loin).

Si vous êtes du genre "pragmatique" (;-) :

A partir du brouillon de votre idée, créez et testez directement avec FS votre production, recommencez jusqu'à ce que l'ensemble vous satisfasse... Récupérez l'ensemble des notes griffonnées sur des tickets de métro usagés (y'en a pas ? ah bon ! ça va pas être facile !). Puis voyez ci-dessous comment conditionner le tout.

Technique - Concrétiser la mission :

Créez le vol de départ.

Une astuce, si vous avez des doutes : partez d'une mission existante ! Vous la lancez, puis vous vous déplacez sur l'aéroport de départ de VOTRE mission et vous apportez VOS modifications. C'est une façon de récupérer tous les réglages standards de base !

Mais vous pouvez aussi vous en occuper complètement vous-même ! Lancez FS et placez-vous au départ de votre mission. Elaborez le vol : choisissez l'avion, positionnez-le au bon endroit, réglez le (commandes, essence, etc.), fixez la météo, tous les réglages que vous estimez obligatoires, quand vous avez fini c'est OK !

Dans les deux cas, une fois satisfait utilisez le menu FS adapté pour sauver le vol sous cette forme, en écrivant une description dans l'en-tête du fichier !

Bravo ! Vous avez les deux premiers fichiers de la liste !

Technique - La doc plan de vol :

Imitez sans crainte la forme du plan de vol d'une mission existante, ou lisez l'exemple donné dans CIP ("Création d'une mission", bouton "Aide").

Créer des Missions pour CyberAvia

Essayez autant que possible d'adopter la structure de ces textes (paragrophes présents, dans le bon ordre, etc.), leur forme (police de caractères, taille, etc.) et leur fond (hormis le sujet, qui vous est propre ! ;-).

Notre idée est que des plans de vol structurés de façon semblable éviteront de dérouter les pilotes, seront faciles à lire et comprendre par eux - ainsi qu'à vérifier par nous- et donneront une assurance de qualité à la mission.

Construisez donc votre plan de vol sur ces modèles (utilisez de préférence le "Wordpad" ou "Write" de Windows), essayez de raconter une petite histoire en introduction, remplissez bien tous les paragraphes nécessaires.

Utilisez les exemples pour vous faire une idée du type de rédaction à adopter, mais ne copiez pas, soyez originaux !

Merci également d'être rigoureux et d'éviter les approximations (vérifiez bien les fréquences des radios et balises, par exemple), sauf si l'à peu près est nécessaire à votre scénario...

De plus, si vous ajoutez des images, précisez leur utilité dans le texte.

N'oubliez pas non plus de vérifier et citer soigneusement et exhaustivement les décors, commerciaux ou non, nécessaires à votre mission, comme vous aurez testé la bonne adaptation à ceux-ci du décor que vous avez créé...

Si une aventure nécessite des interventions du pilote, donnez son mode d'emploi !

Tout cela peut vous paraître évident, mais si vous saviez ce que l'on rencontre, parfois !

Votre plan de vol est prêt ? Super ! On arrive au bout !

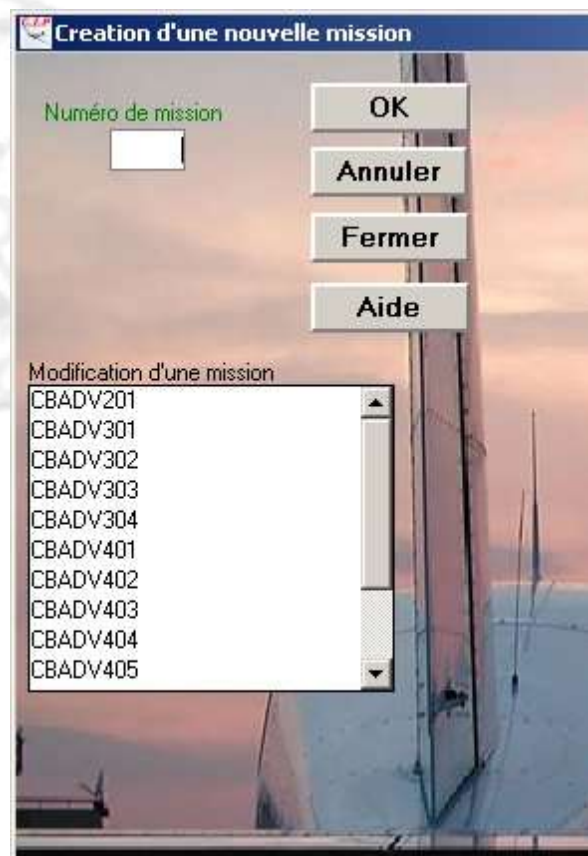
Technique - Emballage final :

Ouvrez CIP, onglet "Missions", bouton "Création d'une mission", saisissez un numéro de mission :

Puisque c'est votre première mission (sinon vous ne liriez pas ce texte ! ;-)), saisissez "401" pour une mission FS2004 ou "501" pour une mission FSX.

(NB : si vous voulez modifier une mission, cliquez sur son nom dans la sous-fenêtre "Modification d'une mission")

Cliquez sur OK. La fenêtre de création s'affiche :



Créer des Missions pour CyberAvia

A vous de renseigner tout ce qui doit l'être, sachant que toutes les informations ne sont pas obligatoires, mais que les intitulés des cases ainsi que l'aide sont là pour vous informer...

Notez cependant que vous n'avez pas à utiliser les boutons "Créer le squelette d'une mission pour FSX" et "Rechercher mission FSX" de l'onglet "Aventure", ils sont réservés aux missions FSX créées par le "Mission Creation SDK". Les autres missions pour FSX se passent de ces boutons...

Quand vous avez renseigné tout ce qui doit l'être, sauvez avec le bouton "Sauvegarder et quitter" (et répondez "Oui" aux fenêtres qui vous questionnent)...

Un répertoire va être créé automatiquement dans "\CIP\creation", nommé CBAXXYYY selon les règles ci-après :

XX représente vos initiales,

YYY le numéro de la mission.

Pour l'instant, il ne contient que le fichier "RCM", qui nous est indispensable pour générer la mission définitive.

Copiez les fichiers complémentaires (".FLT", ".WX", ".DOC", "BGL", images, et tout ce que vous souhaitez ajouter) **dans ce répertoire** "CIP\creation\CBAXXYYY".

Revenez dans CIP, dans la fenêtre "Création d'une nouvelle mission".

Cliquez sur le bouton "Compression Diffusion" pour compresser le répertoire.

Un fichier "CBAXXYYY.ZIP" est généré dans "\CIP\creation".

Envoyez nous ce fichier à l'adresse "creation.mission@cyberavia.org", en mettant dans l'objet de votre message "Nouvelle Mission", et en nous expliquant un peu...

THAT'S ALL, FOLKS !!!

Mais, si vous voulez en savoir plus, LISEZ LA SUITE ! ;)))

Technique - Qu'est-ce que nous allons en faire, NOUS, de votre mission ?

Heu... Ca vous regarde, vous ? ;-)) Oui ! C'est vrai ! Ça vous regarde !
Et bien nous allons la valider, votre mission.

Nous allons donc la faire (ben oui !), en vérifiant qu'elle correspond bien à la forme et à l'esprit (si, si, y'en a un !) des missions, selon notre critère.
Rassurez vous, si un problème se pose, vous en serez le (la) premier (première) informé(e).
Nous sommes des personnes qui dialoguent !

Cette première étape passée, nous serons un certain nombre à la tester (donc à la faire) afin d'établir un "temps de référence". Combien ? Ça dépend, mais au moins 3 testeurs vont essayer votre mission. Et si notre temps de référence est différent du vôtre, on en discute encore un peu !

Une fois tout ceci déroulé, on emballe et vous avez la joie de voir votre création proposée sur le Web CyberAvia, avec pub sur la liste de diffusion des pilotes. La gloire, quoi !!!

Concept - Y'a un esprit ? L'esprit Missions :

C'est terrible ça, on écrit un mot, comme ça, et tout de suite faut le justifier, l'expliquer ! ;-).
Désolé pour les Bons Pères des Missions de l'Eglise qui nous lisent (y'en a ???), ce n'est pas de ça que nous parlons... Quoique, nos missions sont aussi parfois un sacerdoce... ;-)

Liberté et rigueur !

Une mission peut tout proposer, tout oser.

Elle nous plonge en général dans la situation (virtuelle) de "pilote à louer", plus ou moins payé à la tâche, par opposition à un pilote exerçant son métier lors des "Vols Réguliers" de grandes compagnies internationales.

Elle peut (et nous adorons ça) nous faire connaître de véritables "aventures", tentatives particulières et inhabituelles de tous genres, allant des vols humanitaires aux records spectaculaires (le tout éventuellement directement mais librement inspiré de la réalité).

Vous avez également les appareils anciens, véritable "mines" de situations inhabituelles.

Et le vol des hélicos, hein ? Délicats à manier, certes, mais observez la réalité : quoi de plus souple, de plus adapté au vol à vue (et de nombreux paysages de FS valent le détour).

Et pourquoi pas les planeurs ? Il y a là autant de stress et de plaisir mêlés que dans n'importe quel vol, le silence en plus ! La finesse des commandes, la délicatesse et la sensibilité de la bête, le frémissement, le sursaut qui cabre le planeur à la détection d'une ascendance...

Mais dans le monde réel, avant un vol, pendant un vol et après un vol, personne ne peut se passer de l'observance d'un minimum de règles. C'est une question de sécurité, pour soi-même et les autres, et soyez certains que même les tentatives les plus "folles" reposent sur une préparation et une rigueur de tous les instants.

Et nous tenons à ce que les Missions reflètent aussi cette rigueur.

Voilà pour l'esprit...

Technique - Des exemples :

Jetez un coup d'œil à la liste des missions proposées par CyberAvia. Voilà un excellent condensé de suggestions pour concrétiser vos idées de missions !

A titre gratuit, une autre idée : observez bien l'exemple des créateurs qui vous ont précédé, détaillez leurs oeuvres, et... faites autre chose !!!

Concept - Aux débutants :

Si notre validation vous semble stricte, et notre "rigueur" vous inquiète...

Rassurez-vous, s'il y a parmi nous des professionnels de l'aviation, garants du réalisme de nos choix, ce n'est pas pour autant que nous exigerons que vos projets soient immédiatement "parfaits" !

D'ailleurs, n'hésitez pas à nous consulter si vous avez un doute quelconque quant à votre projet. Nous pouvons vous aider à le construire, et nous le ferons volontiers.

Alors, lancez-vous ! Tout le monde débute un jour, et personne parmi nous n'a oublié ses premiers vols, ses premières interrogations... ses premiers "crashes", heureusement virtuels !

Autres sources d'information (conseillées) :

- L'aide du programme CIP.
- Le site Web [CyberAvia](#).
- La Mail-Liste CyberAvia, bien sûr !
- Les centaines de sites concernant Flight Simulator, sur le Web...

