

AMS - Heli Tutorial

"Tutorial über die effektive Nutzung von Helikoptern in ArmA"

Autor: Imutep
Version: 1.0
Stand: 12.03.2008
Website: http://www.assaultmissionstudio.de

Vorwort:

Zunächst einmal vielen Dank, dass du dich für unser Tutorial interessierst.
Einigen alten OFP-Veteranen dürfte noch das alte Heli-Tutorial von DevilDawn bekannt sein, der schon einmal das Thema der Nutzung von Helikoptern erklärte. Ich werde nun an diesem Tutorial anknüpfen und das Thema etwas ausführlicher und anhand von einigen Beispiel-Bildern ausgiebig illustrieren und erklären.
Ich habe das Tutorial in mehrere Kapitel aufgeteilt, um auch jedes einzelne Beispiel ausführlich zu erklären und euch die effektive Nutzung des Helis in Armed Assault näher zu bringen. Ich werde auch nicht auf die endlosen Script-Möglichkeiten eingehen, sondern lediglich die Möglichkeiten die ArmA hierfür bietet erklären.

Inhaltsverzeichnis:

Kapitel 1: Einheit/Gruppe zu Beginn im Heli 2
Wie schon in Operation Flashpoint bietet uns auch ArmA die Möglichkeit, dass eine Einheit oder eine ganze Gruppe zu Beginn der Mission sich bereits im Heli befindet.

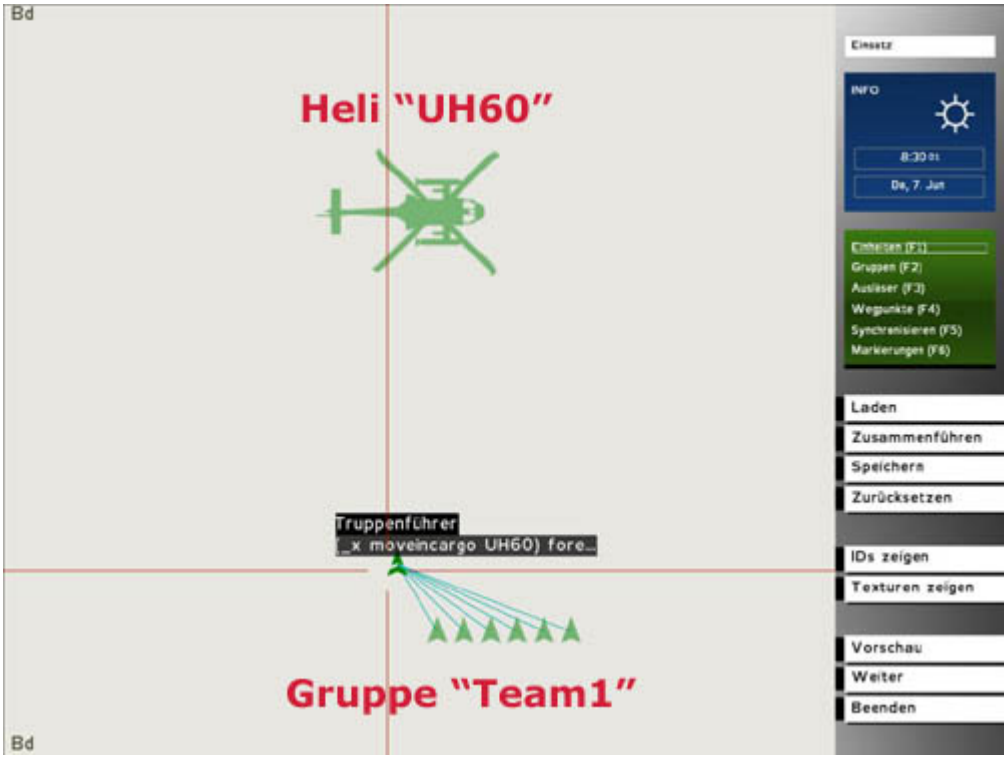
Kapitel 2: Einheit/Gruppe in Heli ein-und aussteigen lassen 3
An diesen Beispielen, werde ich auf das Ein-und Austeigen von Einheiten/Gruppen eingehen. Auch hier bieten sich uns eine Reihe an Möglichkeiten um Helis einzusetzen.

Kapitel 3: Helikopter über Funk anfordern 8
Hier werde ich die Möglichkeit der Funk-Anforderung von Helis erläutern. Auch hier werde ich einige Beispiel etwas genauer erklären.

Kapitel 4: Einheit/Gruppe aus Helikopter abspringen lassen 9
Die wohl belieteste Nutzung von Helis ist der Absprung per Fallschirm. Anhand einiger Beispiele werde ich auch dieses Thema ausgiebig erläutern.

Kapitel 1: Einheit/Gruppe zu Beginn im Heli

Wie schon in Operation Flashpoint bietet uns auch ArmA die Möglichkeit, dass eine Einheit oder eine ganze Gruppe zu Beginn der Mission sich bereits im Heli befindet.
Hierfür platzieren wir einen Heli auf der Karte und geben ihm z.B den Namen "UH60". Dann brauchen wir natürlich noch die entsprechende Gruppe, welcher wir den Namen "Team1" geben. Wie weit nun die Gruppe vom Heli entfernt ist, spielt hier überhaupt keine Rolle, da die Gruppe ja quasi in den Heli gebeamt wird. Es ist auch möglich, den Heli schon in der Luft zu haben, hierfür einfach bei "Speziell" im Heli-Dialogfenster "Fliegend" auswählen.



Um jetzt die Einheit/Gruppe in den Heli zu beamen, beschäftigen wir uns ein wenig mit der Initzeile des Leaders der Gruppe. Da die Gruppe ja zu Beginn im Laderaum des Heli Platz nehmen soll, nutzen wir den Script-Befehl : "{_x moveincargo UH60} foreach units group this". Dies ist der Befehl, um die ganze Gruppe des Anführers im Laderaum des UH60 zu platzieren. Ebenso möglich wäre auch jeder einzelnen Einheit aus der Gruppe einen eigenen Script-Befehl zu geben (this moveInCargo UH60). Doch das wäre ein wenig umständlich ;)

Denke das hat jeder von euch hingekriegt und wenn ihr nun auf "Vorschau" klickt, müsste sich die Gruppe nun im Heli befinden.



Kapitel 2: Einheit/Gruppe in Heli ein-und aussteigen lassen

Wie eine Gruppe zu Beginn einer Mission im Heli sitzt wissen wir bereits. Nun wollen wir uns aber damit befassen, wie eine Einheit/Gruppe aus dem Spiel heraus in den Heli einsteigt und irgendwann auch wieder aussteigt.
In unserem ersten Beispiel wird der Heli sofort angeflogen kommen, die Gruppe aufnehmen und sie woanders wieder austeigen lassen. Im zweiten Beispiel wird der Heli erst einfliegen, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Doch zunächst einmal das einfache Beispiel.

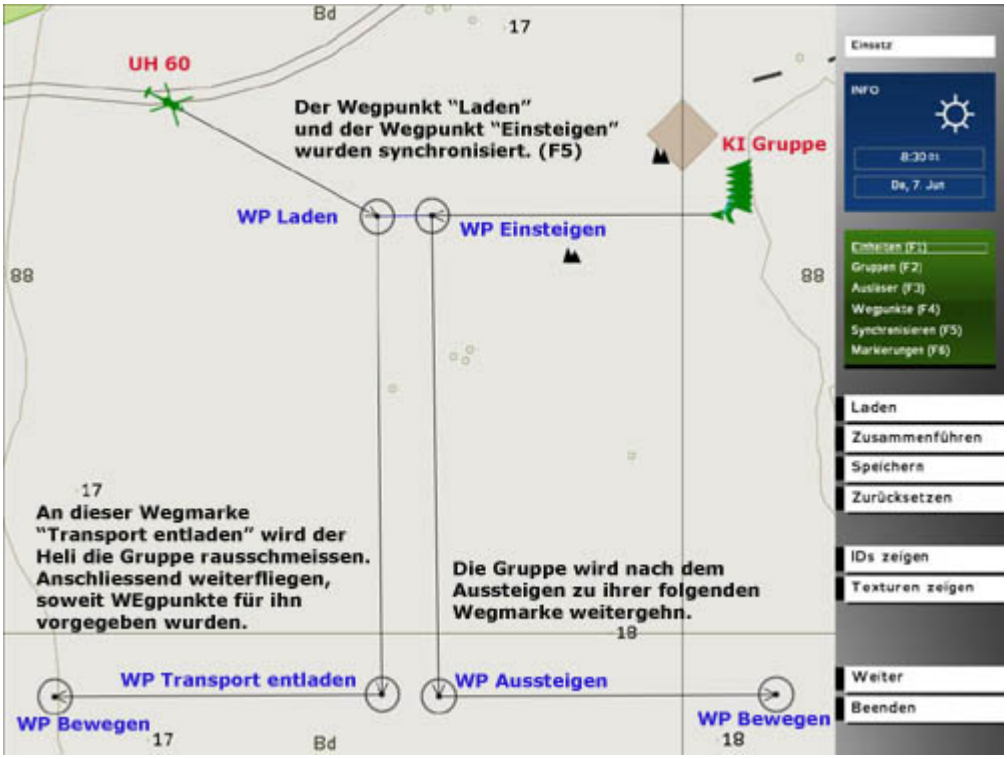
Beispiel 1: Heli fliegt direkt ein

Platziert einen Heli auf der Karte und eine Gruppe, welche der Heli abholen soll. Wählt nun im Dialogfenster des Helis bei "Speziell" die Aktion "Fliegend" aus. Das bewirkt, dass der Heli sich beim Start bereits in der Luft befindet und nicht erst starten und Abheben muss. Nun geben wir dem Heli einen Wegpunkt wo er die Gruppe abholen soll und einen weiteren, wo er die Gruppe wieder rausschmeissen soll und anschliessen weiterfliegt. An der Wegmarke, wo der Heli die Gruppe abholen soll, wählt ihr den WP-Typ "Laden". Da wo der Heli die Gruppe wieder aussteigen lassen soll, wählt ihr den WP-Typ "Transport entladen".

Nun weissen wir noch der entsprechenden Gruppe ihre Wegmarken zu. Nahe des Wegpunktes "Laden" des Helis, platziert ihr den Wegpunkt "Einsteigen" der Gruppe. Als nächstes synchronisieren wir die beiden Wegpunkte "Laden" vom Heli und "Einsteigen" der Gruppe. Hierfür drücken wir im Editor auf der rechten Menüleiste den Button "Synchronisieren" (F5). Jetzt drücken wir einmal auf den Wegpunkt "Laden" des Helis, halten die Maustaste gedrückt und ziehen eine blaue Linie bis zum "Einsteigen"-Wegpunkt der Gruppe.

Wenn ihr alles richtig gemacht habt, sind beide Wegpunkte durch eine blaue Linie miteinander verbunden. Das beweirkt nun eine sogenannte Synchronisation der Wegmarken und bringt den Effekt, dass nun der Heli an seiner "Laden"-Wegmarke landet und wartet, bis die komplette Gruppe eingestiegen ist.

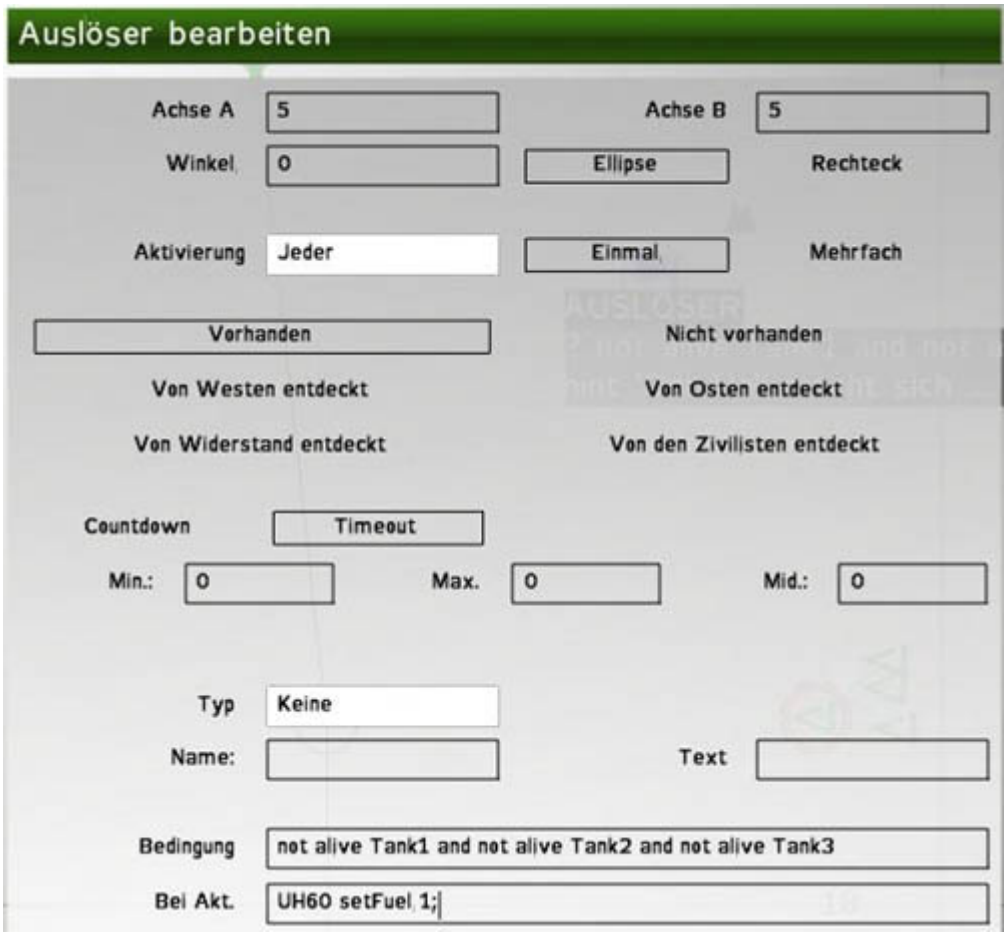
Ist nun die Gruppe im Heli, hebt jener wieder ab und fliegt nun weiter bis zu seiner "Transport entladen" Wegmarke. Auch hier setzt er wieder zur Landung an und wird die Gruppe rausschmeissen. Von da aus begibt sich die Gruppe zu ihrer nächsten Wegmarke falls vorgegeben. Der Heli wird ebenfalls wieder abheben und weiterfliegen.



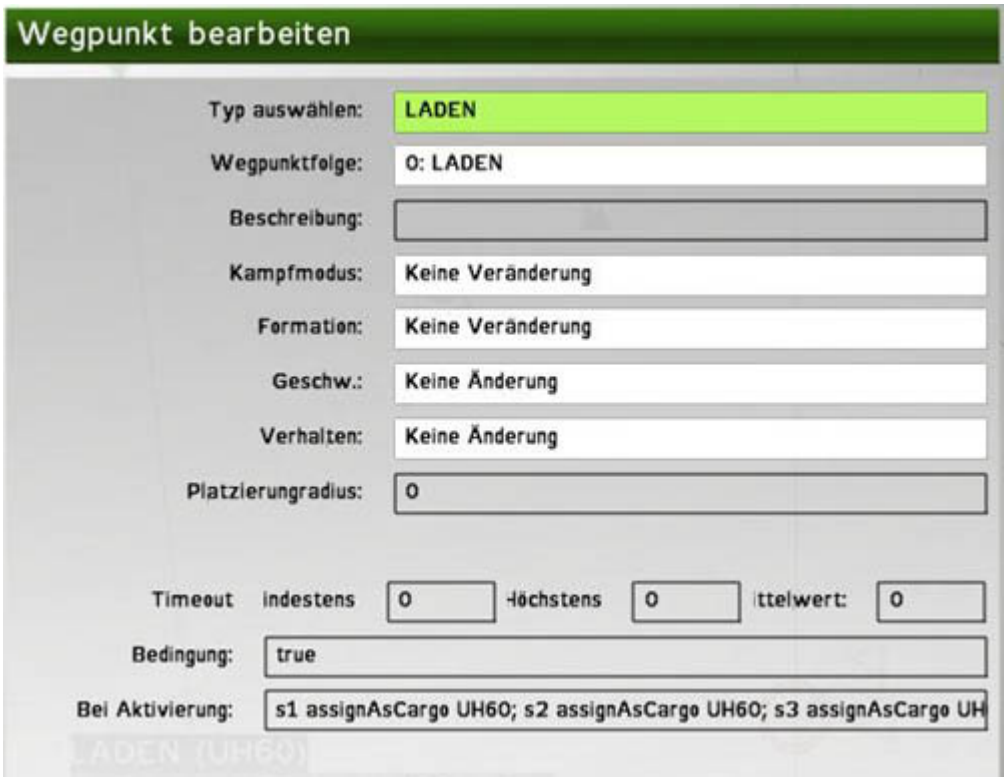
Beispiel 2a: Heli fliegt ab einer bestimmten Bedingung ein

Nun wollen wir uns einmal erst später in der Mission von einem Heli abholen lassen. Hierfür habe ich 2 Möglichkeiten vorbereitet.
Stellt euch einfach vor, ihr führt einen kleinen Trupp und musstet in der Mission 3 Panzer zerstören. Sobald ihr die Panzer zerstört habt, kommt euch ein Heli automatisch abholen. So jetzt mal grob der Missionsablauf für das Beispiel.

Platziert einen Heli und nennt ihn wieder UH60 und eine Gruppe, wo ihr jedem Soldaten einen Namen gebt. In unserem Beispiel s1, s2, s3, s4.
Da der Heli ja erst später starten soll, lassen wir die Grundeinstellung im Helidialogfenster bei "Speziell". Also "Keine". Jetzt geben wir dem Heli einen Wegpunkt "Laden", an der Position, wo er später die Gruppe abholen soll und eine weitere, wo er die Gruppe rausschmeissen soll. Hier wählen wir den Wegpunkt-Typ "Transport entladen".
Da wir dem Heli schon im Vorraus die Wegmarken geben müssen, würde er natürlich sofort starten und losfliegen. Soll er aber noch nicht, sondern erst später im Laufe der Mission. Um das zu realisieren, tricksen wir ein wenig und geben in der Initzeile des Helis folgenden Script-Befehl ein: UH60 setfuel 0.
Damit haben wir dem Heli den Treibstoff genommen und der Heli startet folglich nicht. Noch nicht. (Die Crew steigt aus)
Nun stellt euch vor, ihr habt alle 3 Panzer zerstört, euer Missionsziel erreicht und der Heli soll euch nun abholen kommen. Dafür benötigen wir nun einen Auslöser, bei dem wir als Bedingung die Zerstörung der 3 Panzer verlangen. Da wir ja nun unsere 3 Panzer zerstört haben, ist demnach die Bedingung erfüllt und der Auslöser ist aktiviert. Bei Bedingung im Auslöser steht für unser Beispiel folgendes: not alive Tank1 and not alive Tank2 and not alive Tank3

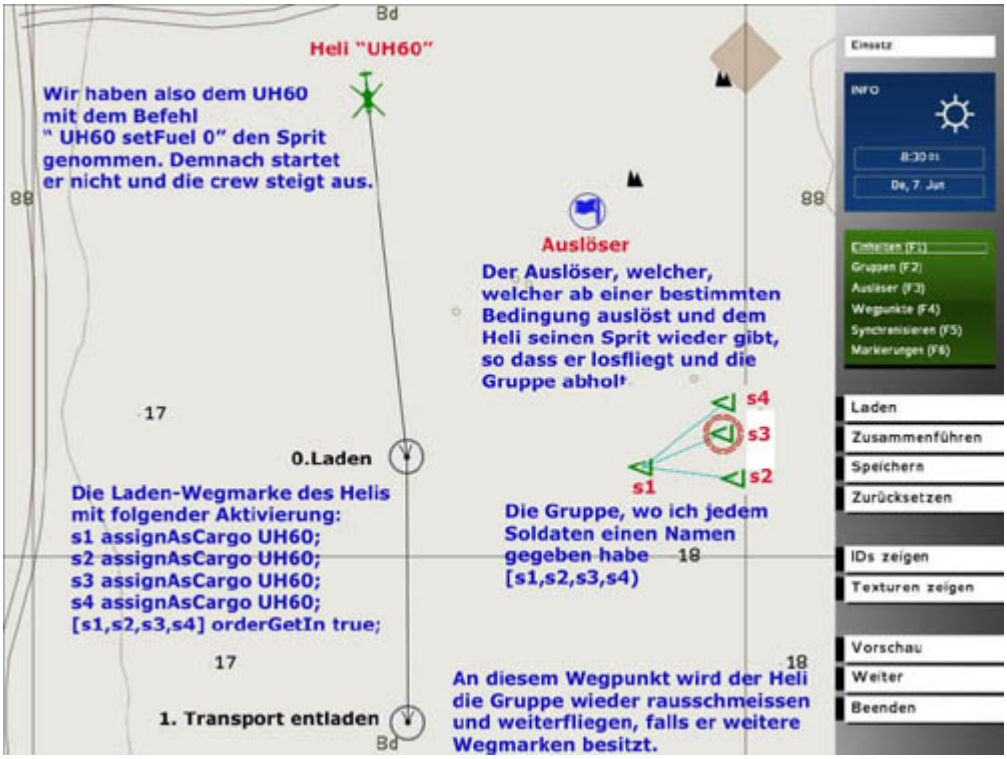


Bei "Aktivierung" im Auslöser geben wir nun den Script-Befehl ein welcher dem Heli seinen Treibstoff wieder gibt. Der lautet wie folgt: UH60 setFuel 1;
Jetzt hat der Heli seinen Treibstoff wieder und fliegt demnach los (Crew steigt wieder ein) zu seinem Wegpunkt "laden" und wird die Gruppe abholen.
Doch nun müssen wir auch der Gruppe befehlen, in den Heli einzusteigen, sobald jener die Wegmarke "Laden" erreicht hat. Dafür geben wir bei "Aktivierung" in der Heli-Wegmarke "laden" folgende Befehle ein: s1 assignAsCargo UH60; s2 assignAsCargo UH60; s3 assignAsCargo UH60; s4 assignAsCargo UH60; [s1,s2,s3,s4] orderGetIn true;



Wie ihr erkennen könnt, hab ich für jeden einzelnen Soldaten aus der Gruppe einen Befehl in der "Laden"-Wegmarke des Helis angegeben "assignAsCargo UH60". Was der Gruppe befiehlt im Laderaum des UH60 Platz zu nehmen. Der Befehl [s1,s2,s3,s4] orderGetIn true ist der Befehl an die Gruppe einzusteigen.

Sobald nun der Heli seine Wegmarke "Laden" erreicht und zur Landung ansetzt, wird sich die Gruppe auf den Weg zum Landeplatz machen und einsteigen. Ist die komplette Gruppe eingestiegen, hebt unser Heli wieder ab und fliegt zu seiner nächsten ihm vorgegebenen Wegmarke.



Beispiel 2b: Heli fliegt ab einer bestimmten Bedingung ein/leerer Heli

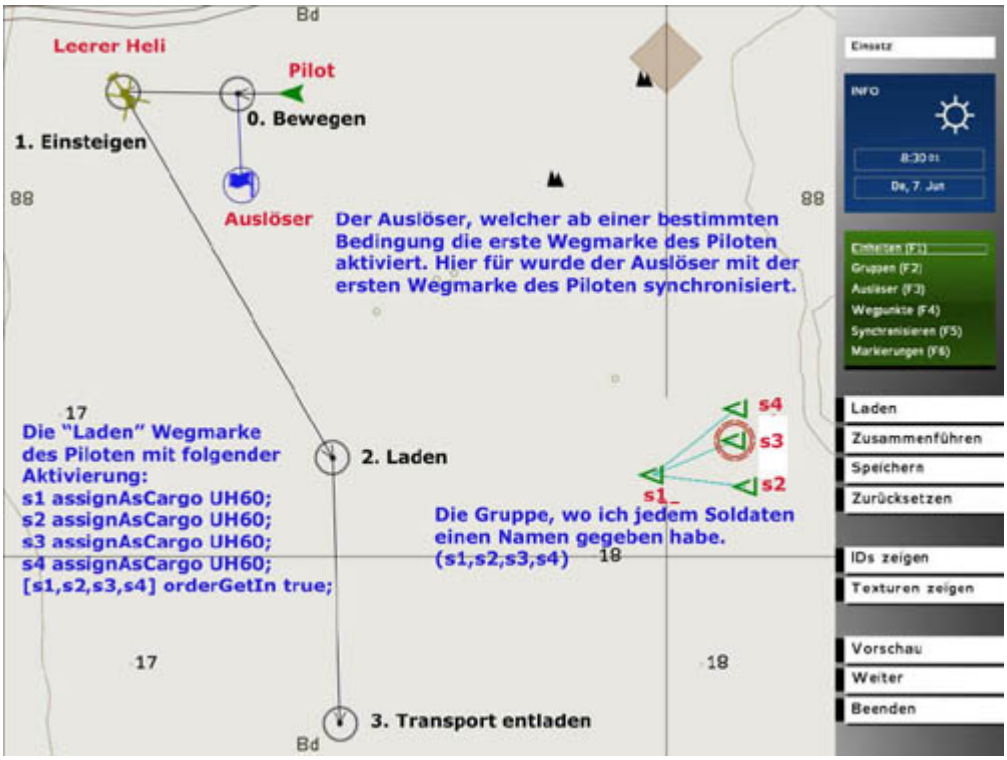
In Beispiel 2a haben wir einen bereits besetzten Heli genutzt und ihm den Sprit genommen und später wieder gegeben. Nun zeige ich euch das selbe Beispiel, nur nutzen wir diesmal einen leeren Heli und einen Piloten, welchem wir die entsprechenden Wegpunkte geben.

Wie ihr an dem Bild erkennen könnt, hab ich statt dem Heli vom oberen Beispiel nun einen Piloten gesetzt und daneben einen leeren Heli.

Dem Piloten gebt ihr nun folgende Wegpunkte vor. Den ersten WP-"Bewegen" kurz vor der seiner Position, einen weiteren platziert ihr nun direkt auf den leeren Heli und wählt als Typ "Einsteigen". Die nächste Wegmarke ist demnach die "Laden"-Wegmarke, wo die Gruppe abgeholt wird und weitere, wo er die Gruppe wieder rausschmeissen soll und anschliessend wieder weiterfliegt.

Der bereits oben verwendete Auslöser soll nun die erste Wegmarke des Piloten aktivieren, so dass dieser dann in den Heli einsteigt und losfliegt. Dazu drückt ihr im Editor-Menü auf der rechten Seite "Synchronisieren" (F5) und zieht eine Verbindungslinie vom Auslöser zur ersten Wegmarke des Piloten. Auslöser anklicken, linke Maustaste gedrückt halten und die Linie bis zum Wegpunkt ziehen. Fertig.

Sobald nun die Bedingung im Auslöser erfüllt ist, ist der Auslöser aktiv und "schaltet" den ersten Wegpunkt des Piloten frei. Der Pilot steigt also in den Heli und fliegt los.



Achtung:

Wie ihr an Beispiel 2a und 2b erkennen könnt, habe ich der Gruppe keine Wegmarken vorgegeben. Deshalb funktioniert dieses Beisiel auch nur, wenn der Spieler nicht der Leader der Gruppe ist. Wie das ganze funktioniert, wenn ihr der Leader der Gruppe seit, zeige ich euch im nächsten Beispiel.

Beispiel 3: Heli fliegt ab einer bestimmten Bedingung ein/leerer Heli/Spieler als Leader der Gruppe/Heli lässt Engine on

Für all diejenigen, die gerne möchten, dass der Heli einen Meter über dem Boden schwebt und auf die Gruppe wartet hab ich nun folgendes Beispiel erarbeitet.

Um das zu realisieren, setzen wir dem Heli direkt neben seiner "Laden"-Wegmarke noch eine weitere "Bewegen"-Wegmarke. Diesmal schreiben wir in der "Laden"- Wegmarke nur folgenden Befehl rein: UH60 flyInHeight 1; Das bewirkt, dass der Heli nicht direkt landet, sondern einen Meter über dem Boden schwebt. Nur würde jetzt der Heli mit einer Höhe von einem meter weiterfliegen, drum haben wir ihm eine neue "Bewegen"-Wegmarke direkt daneben vorgegeben, in der wir nun folgendes in der Bedingung reinschreiben: {_x in UH60} foreach units group player;

Bei Aktivierung schreiben wir noch folgenden Befehl rein: UH60 flyInHeight 50; das bewirkt, dasss sobald der Spieler samt Gruppe im Heli sitzt, der Heli wieder die Flughöhe von 50 Meter einnimmt und demnach die Wegmarke aktiv ist. Also fliegt der Heli somit weiter. Ihr könnt natürlich hier eine beliebige Höhe angeben.

Auch hier gibts wieder einen kleinen Haken: Ihr müsst eure Gruppe aktivieren und mit dem Fadenkreuz wieder den Heli anklicken, so dass eure Einheit in den Heli einsteigt.

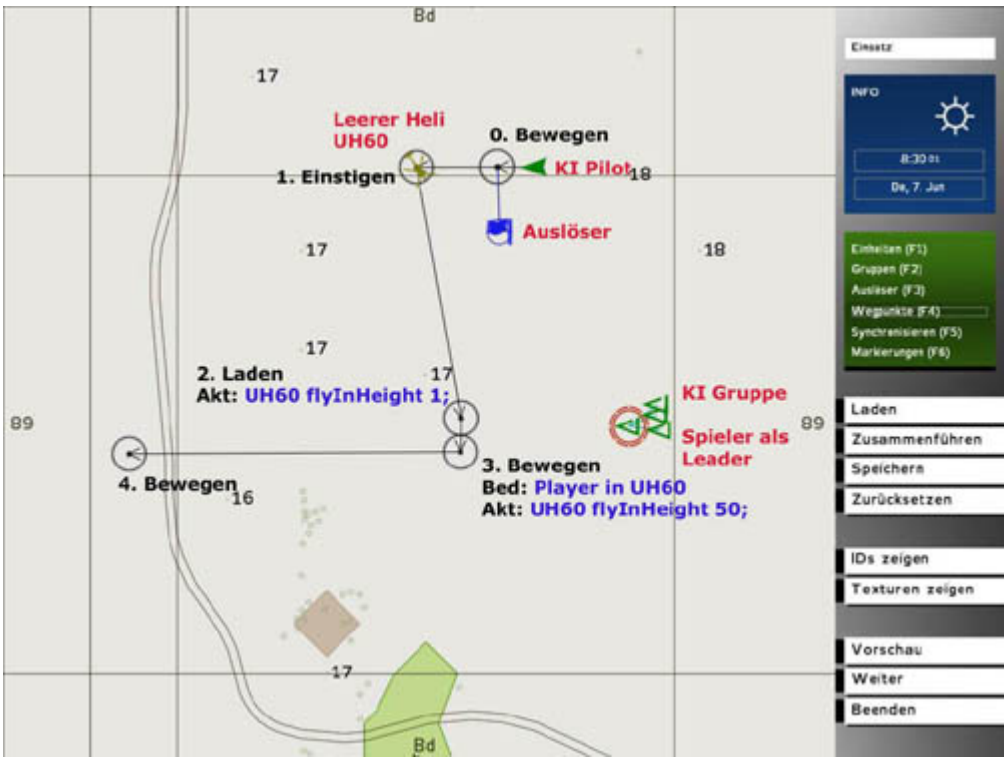
Beispiel für MP-Missionen:

Im Multiplayermissionen kann es mit diesem Beispiel zu Problemen kommen, wenn nicht alle Einheiten der Gruppe von Spielern bestzt sind. Deshalb hier ein Beispiel um dieses Problem zu vermeiden. In der Initzeile jeder Einheit der Gruppe müsst ihr hierfür folgenden Befehl eingeben:
NameGruppe = group this;

Statt NameGruppe solltet ihr euch natürlich einen anderen Namen für die Gruppe ausdenken. Der Name wird nun für die Bedingung der Wegmarke benötigt. Es ändert sich hier nur die Bedingung der Wegmarke:

Statt dem Befehl {_x in UH60} foreach units group player; schreibt ihr nun diesen Befehl rein:
{_x in UH60} foreach units group NameGruppe;

Jetzt wird die Gruppe nach Anzahl der Einheiten die sich in der Gruppe befinden abgefragt.



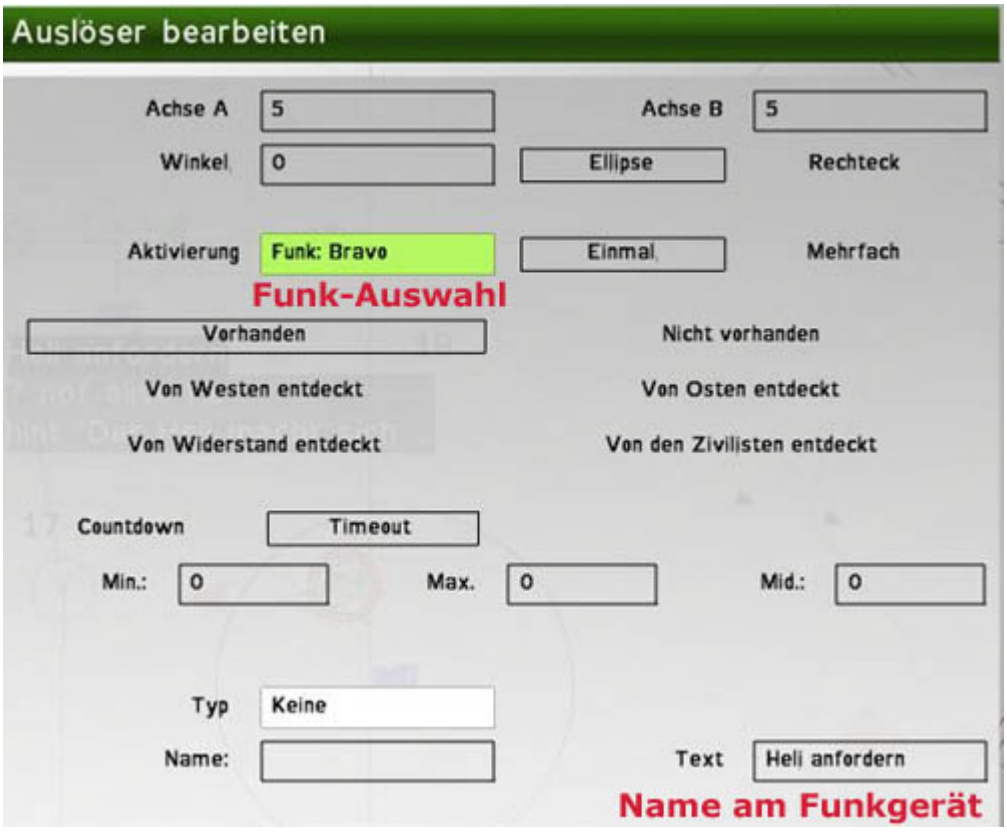
Nun möchte ich euch noch ein letztes Beispiel nennen, welches man gut am Ende einer Mission nutzen kann, so dass der Heli einen abholt und dann z.B. während des Fluges die Mission endet. (So wie in meiner Mission "Belle Foille")
Hier habe ich einfach die Gruppe samt Spieler zur Gruppe des Piloten anschliessen lassen.
das funktioniert wie folgt:
In der "Laden"-Wegmarke des Helis oder Piloten (je nachdem) habe ich folgende Befehle eingetragen:
[s1,s2,s3,s4] join grpNull; [s1,s2,s3,s4] join group Pilot;

Das bewirkt, dass sobald der Heli die "Laden"-Wegmarke erreicht und zur Landung ansetzt, die Gruppe sich aufteilt und sich dem Piloten oder Heli anschliesst. Der Pilot oder Heli gibt euch dann den Befehl einzusteigen und wartet bis alle Soldaten eingestiegen sind. Anschliessend fliegt er zur nächsten Wegmarke weiter. Fertig ;)

Statt "join Group Pilot" könnt ihr auch "join Group UH60" nehmen. Je nachdem ob ihr das Beispiel des besetzten Helis nutzt oder das Beispiel mit dem leeren UH60 und dem Piloten.

Kapitel 3: Heli über Funk anfordern

Im vorrigen Beispiel haben wir uns ausführlich mit dem Thema "In Heli ein-und austeigen" in Kombination mit einem Auslöser beschäftigt. Jetzt wollen wir einmal einen Heli über Funk anfordern, wofür wir ebenfalls wieder unseren Auslöser brauchen. Wir können also exakt so vorgehen, wie in den anderen Beispielen zuvor. Nur dass wir diesmal in dem Auslöser keine Bedingung eingeben. Weil ja nun unsere Bedingung das Anfunken ist. Um also einen Heli per Funk anzufordern, wählen wir im Feld Aktivierung (nicht "Bei Aktivierung") einen der möglichen Funk-Teams aus. Für unser Beispiel hab ich "Funk: Bravo" gewählt.



In der Zeile "Text" habe ich wie ihr seht "Heli anfunken" eingegeben. Auf dem Funkgerät steht nun nicht "Bravo", sondern "Heli anfunken. Wenn ihr jetzt auf Vorschau klickt, könnt ihr durch drücken der Taste "M" die Karte einsehen, wo ihr eure Uhr, GPS, Kompass und nun auch das Fungerät sehen könnt. Klickt nun auf den Text "Heli anfordern", und beobachtet wie der Heli kommt und euch abholt. Natürlich könnt ihr auch hier wieder eine Bedingung eingeben, dass man den Heli erst anfunken kann, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist.



Einheit/Gruppe aus Heli abspringen lassen

Die wohl belieteste Nutzung von Helis ist der Absprung per Fallschirm. Anhand von 2 Beispielen werde ich auch dieses Thema ausgiebig erläutern.
Wie ihr euch sicher noch erinnern könnt, konnte man in OFP Fallschirmsprünge in Zusammenarbeit mit Auslösern realisieren. In ArmA ist dies nicht immer möglich, drum werde ich in den Beispielen einfach die Wegmarken nutzen und euch nur ein Beispiel mit Auslöser vorstellen.

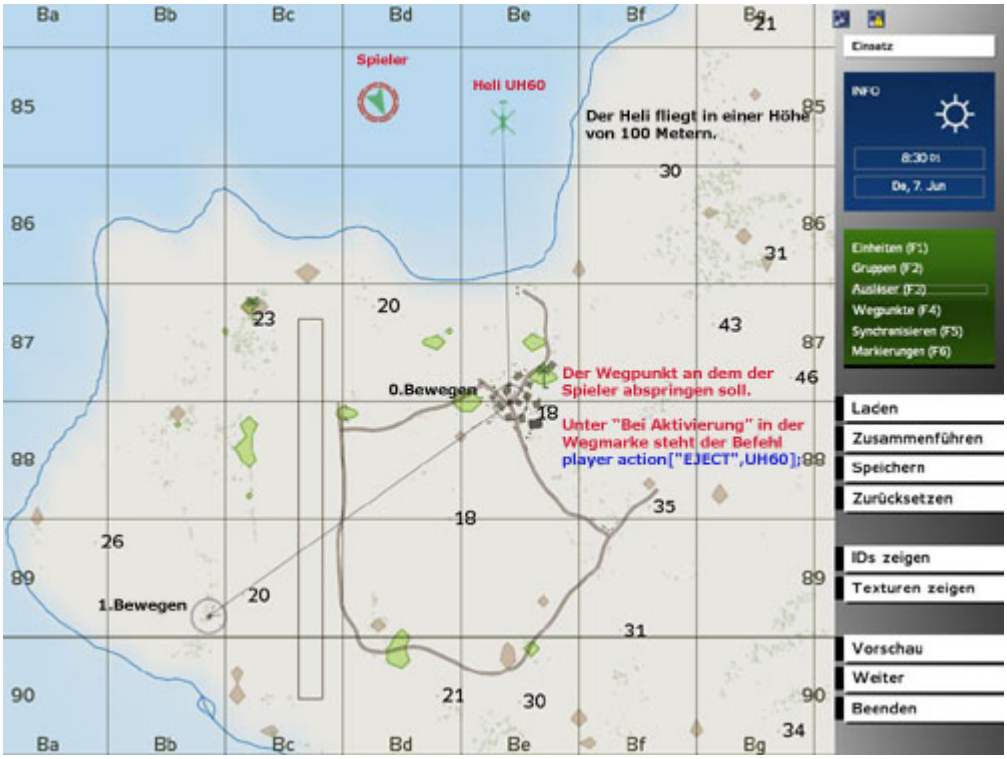
Ganz wichtig ist, dass der Heli, aus dem abgesprungen werden soll immer in einer Höhe von mindestens 100 Meter fliegt. Sonst verletzt sich die Einheit beim Absprung oder stirbt. Das lässt sich ganz einfach mit dem Scriptbefehl realisieren. Schreibt einfach in die Initzeile des Helis folgendes rein: this flyInHeight 100;

Nun fliegt der Heli in einer Höhe von 100 Metern und die Einheit oder Gruppe kann ohne Verletzungen davonzutragen abspringen.

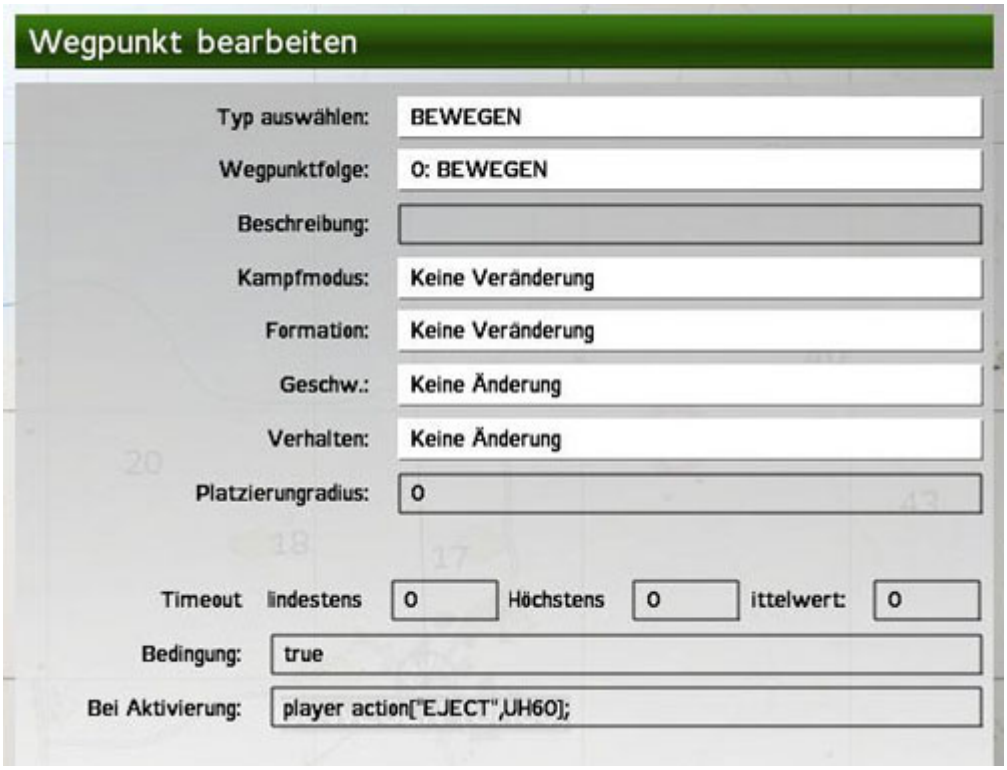
Beispiel1: Spieler oder einzelne Einheit abspringen lassen

Im ersten Beispiel werden wir den Spieler (oder einzelne Einheit) über einer Ortschaft aus dem Heli abspringen lassen. Das geht ganz einfach mit dem Eject-Action Befehl, welchen wir in die Wegmarke eintragen, an der die Einheit abspringen soll. Es wird hierfür auch kein besonderer Typ-Wegmarke gebraucht.

Es ist nicht ratsam eine ganze Gruppe mit einem Eject-Befehl abspringen zu lassen, weil die einzelnen Soldaten der Gruppe alle auf einmal abspringen würden. Das sieht nicht nur unschön aus, sondern sie verletzen sich auch gegenseitig. Also dies Absprung-Variante nur mit einzelnen Einheiten wählen.
Doch zunächst wegen der Verständlichkeit ein bildliche Erklärung. Ich nenne unseren Heli wieder UH60.



In der Wegmarke, an der die Einheit abspringen soll, schreiben wir folgenden Befehl in die "Aktivierungs-Zeile" des Wegpunktes: player action ["EJECT",UH60];
Statt "player" könnt ihr auch einen Namen der Einheit eingeben, welche abspringen soll.



Erreicht unser Heli (UH60) nun die Wegmarke mit dem Befehl, so springt die angegebene Einheit per Fallschirm aus dem Heli. Sobald die Einheit abgesprungen ist, fliegt der Heli weiter zu seiner nächsten Wegmarke.



Beispiel2: Eine Gruppe aus dem Heli abspringen lassen.
Für dieses Beispiel, wo wir nun eine ganze Gruppe abspringen lassen, bedienen wir uns eines einfachen Scriptes, welches die einzelnen Soldaten der Gruppe im 2sek-Takt abspringen lässt. Das Script nenne ich hierfür "Absprung.sqs" und wird statt dem Eject-Befehl in der Aktivierungszeile des Wegpunktes ausgelöst.

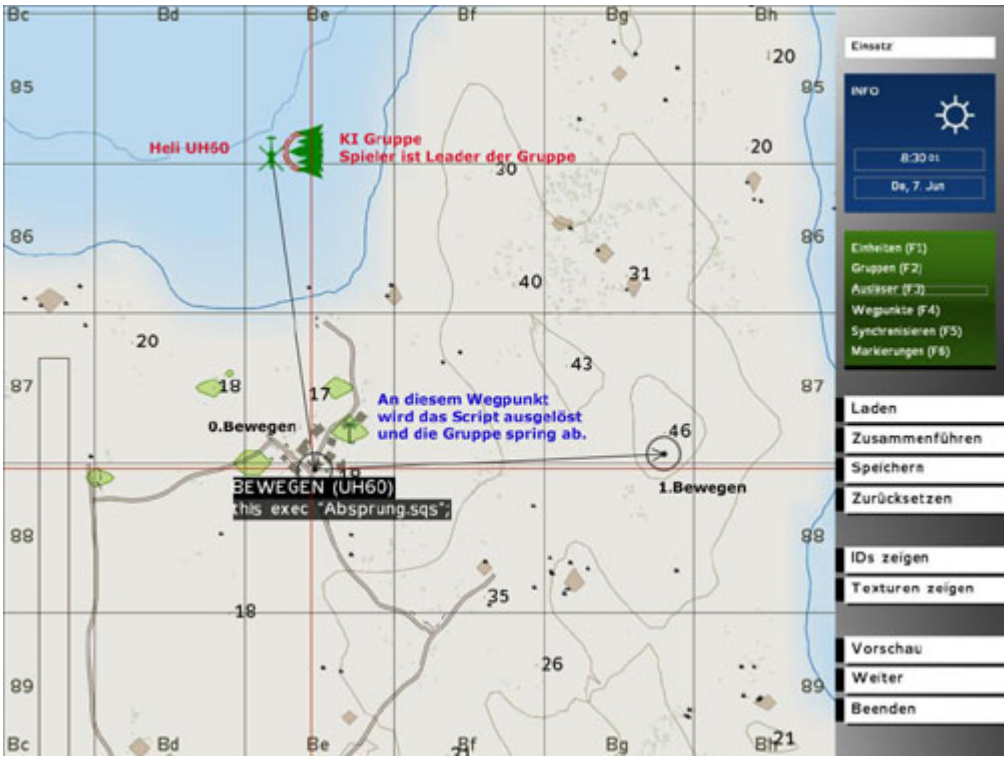
Hier nun das Script "Absprung.sqs";
NameLeader: Hier einfach den Namen des Leaders der Gruppe eingeben.
NameHeli: Hier einfach den Namen des Helis eingeben.
~2: Die "2" steht für 2 Sekunden. Die Gruppe springt also im 2 Sekunden Takt aus dem Heli ab.

```
_aunits = units NameLeader
_i = 0
_j = count _aunits
#Start
(_aunits select _i) action
["EJECT",NameHeli]
unassignvehicle (_aunits select _i)
_i=_i+1
~2
?_j>_i:goto "Start";
exit;
```

Soweit das Script. Nun widmen wir uns der Wegmarke, an der abgesprungen werden soll. Hier schreiben wir bei der Aktivierungszeile nun den Script-Aktivierungsbefehl rein:
this exec "Absprung.sqs";



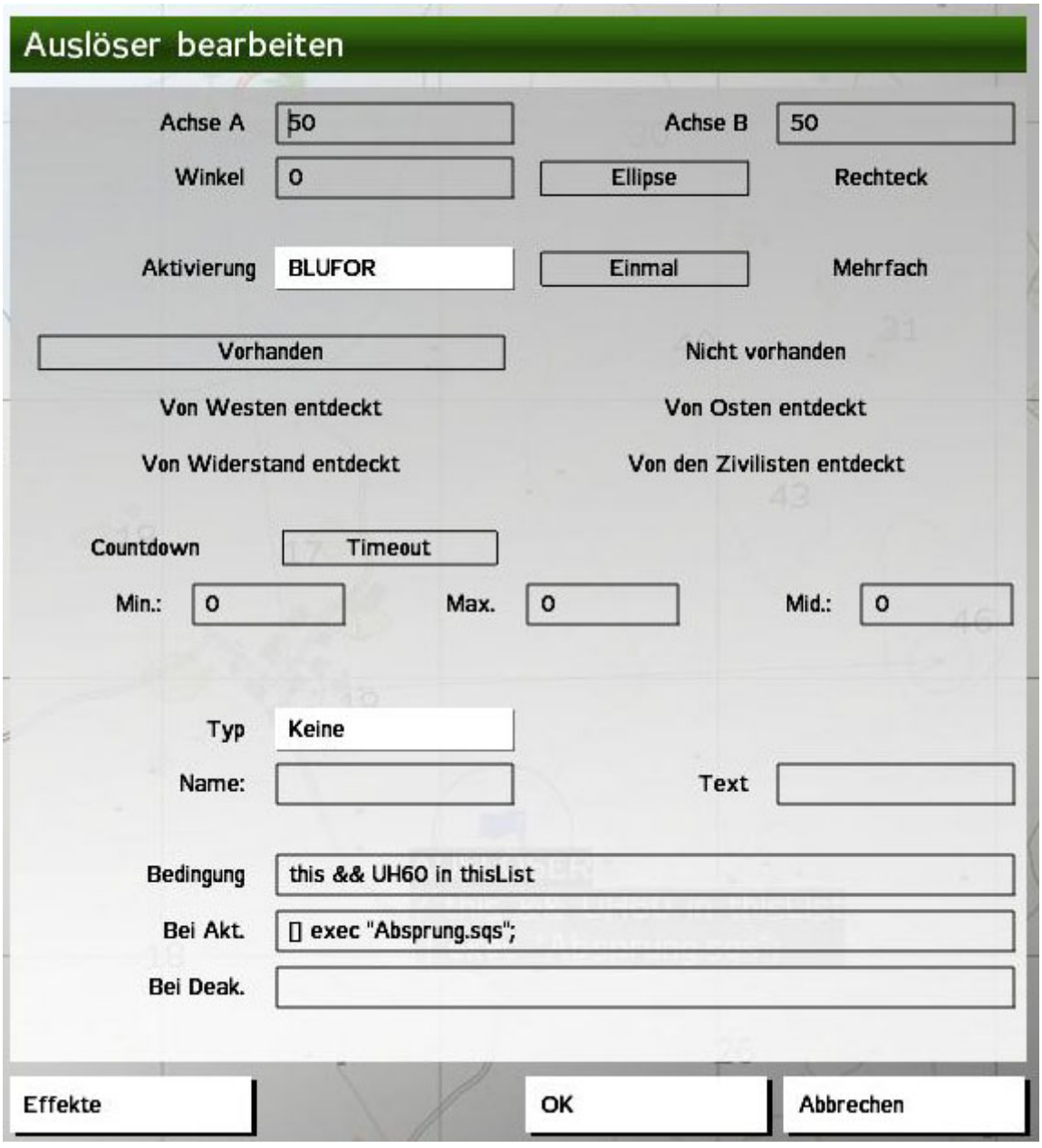
Nun haben wir also die Wegmarke entsprechend bearbeitet. Sehen wir uns nun in der Übersicht das ganze Spektakel anhand des Bildes nocheinmal genauer an.



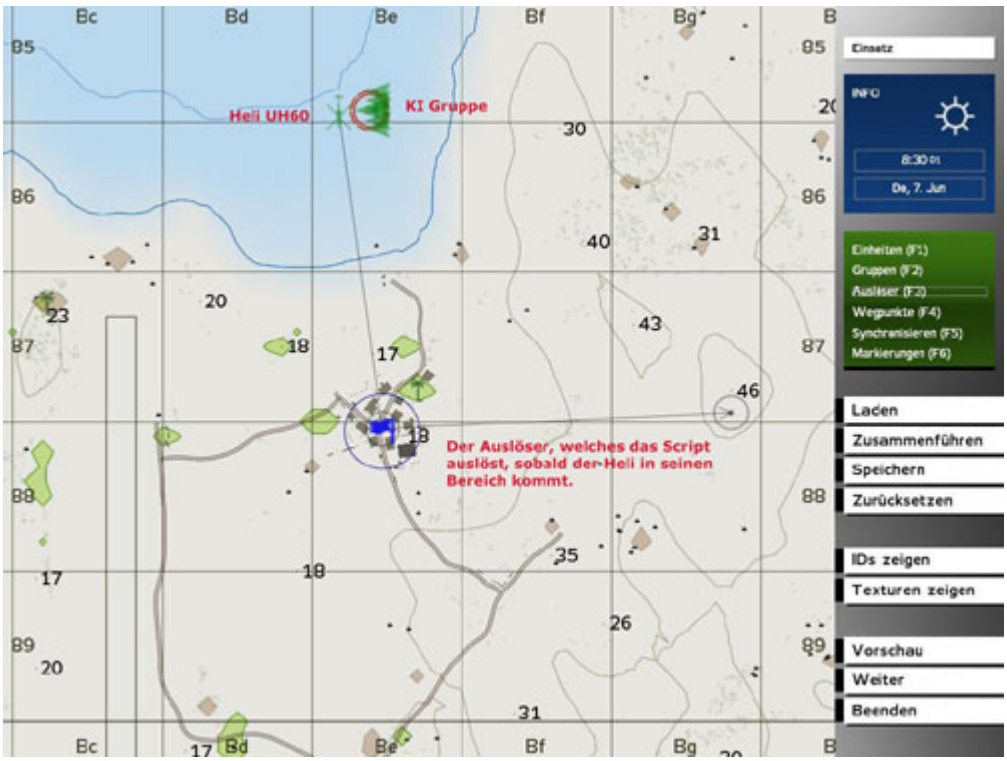
Sobald nun der Heli seine Wegmarke mit dem Script-Befehl erreicht, löst das Script aus und lässt die Gruppe abspringen. Ist die Gruppe abgesprungen, so begibt sich der Heli weiter zu seiner nächsten Wegmarke.

Beispiel3: Gruppe aus Heli absringen lassen mit Auslöser

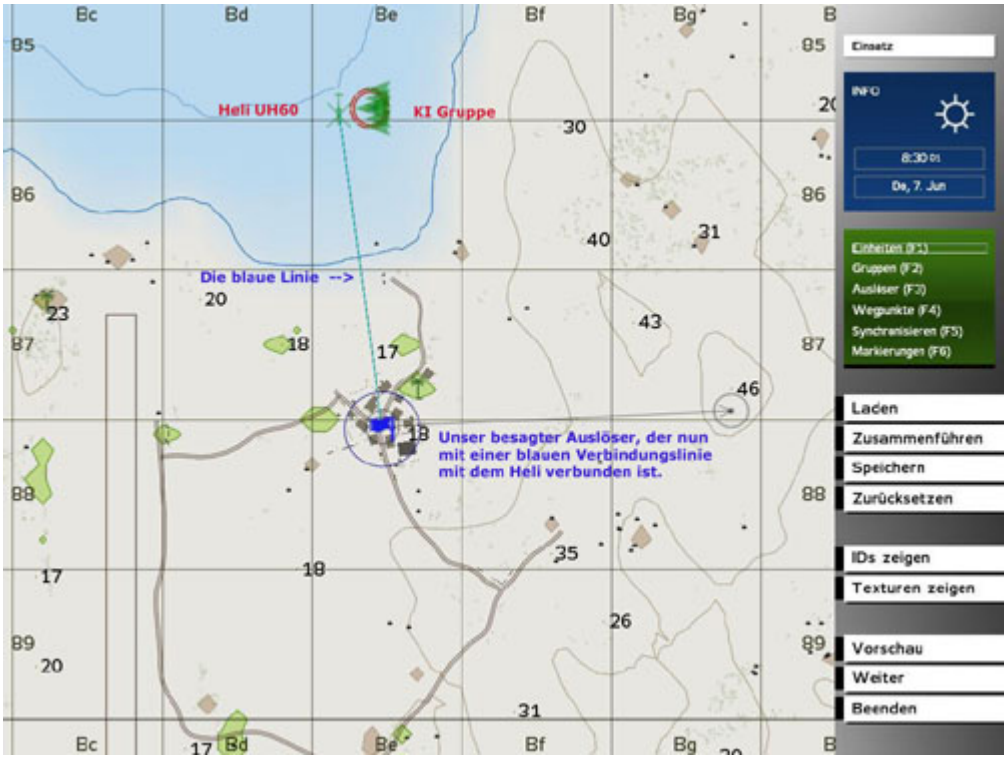
In diesem letzten Beispiel wagen wir den Absprung durch Hilfe eines Auslösers. Ich spreche hier bewusst von "wagen", weil in ArmA leider der Absprung per Auslöser nicht immer reibungslos funktioniert. Ich hab diese Möglichkeit aber jetzt ausgiebig getestet und sie hat immer funktioniert. Sollte also auch bei euch klappen.
Im Prinzip ändert sich nicht viel im Gegensatz zu den anderen Beispielen mit der Wegmarke.
Wir nehmen also nun das Beispiel mit der Gruppe, welche wir durch Auslösung des Scriptes abspringen lassen. Hinzu kommt nun ein Auslöser, mit der Aktivierung durch eure Seite. In unserem Beispiel also "BLUFOR". Um jetzt auch ganz sicher zu gehen, dass er auch auslöst, schreiben wir in der Zeile "Bedingung" noch folgenden Befehl dazu: this && UH60 in thisList



Das heisst: "this" steht für die Auslösung durch "BlUFOR". Weil ich in diesem Beispiel BLUFOR als Aktivierung gewählt habe. "&& UH60 in thisList" bedeutet, dass sich noch der Heli (UH60) im Bereich des Auslösers befinden muss um die Bedingung zu erfüllen.
Unter "Bei Aktivierung" schreiben wir nun den Script-Auslösebefehl rein, welchen wir in unserem anderen Beispiel in die Wegmarke geschrieben haben.
this exec "Absprung.sqs"; Sobald nun der Heli den Bereich des Auslösers erreicht, wird das Script aufgerufen und die Gruppe wird aus dem Heli abspringen.
Hier nich einmal eine bildliche Erklärung.



Eine weitere Möglichkeit die Gruppe durch einen Auslöser abspringen zu lassen ist diese:
Statt einer Aktivierung durch die entsprechende Seite (in unserem Beispiel wars BLUFOR), bietet sich uns auch die Möglichkeit, den Heli mit dem Auslöser zu verbinden.
Das geht, indem ihr im Editor-Menü rechts auf "Gruppen" klickt (F2), dann einen klick auf den Heli dass er aktiv ist, linke Maustaste gedrückt halten und eine blaue Verbindungslinie zum Auslöser ziehen. Fertig.



Nun haben wir den Auslöser mit dem Heli gruppiert. Wie ihr an dem Bild erkennen könnt, hat sich die "Aktivierung" geändert. Dort steht nun "Fahrzeug", was in diesem Beispiel auf den Heli hindeutet, der den Auslöser aktivieren kann.





Und schon springt die Gruppe ab und ist bereit fürs Gefecht.

DANKSAGUNG

Zum Abschluss möchte ich mich noch bei allen treu gebliebenen und neu dazugekommenen OFP-und ArmA Fans bedanken, ohne die es dieses Tutorial wohl nie gegeben hätte. Desweiteren gilt natürlich grosser Dank an Bohemia Interactive, die uns mit OFP und ArmA zwei erstklassige und umfangreiche Spiele lieferten, die uns hoffentlich noch sehr lange in den Bann ziehen werden.

Und zuletzt möchte ich mich noch bei dem gesamten Team des **Assault Mission Studio** für die herzliche und gute Zusammenarbeit bedanken:

Stoned Boy, Onkel Bo, Cappa, M-E, und unserem ehemaligen Mitglied Marco-Polo-IV



CREDITS

DevilDawn

Khartak

Onkel Bo

{nBs}-Myke-{CO}

Buliwyf

http://www.mapfact.net

http://www.bis.4players.de

http://www.armedassault.com

http://www.flashpoint1985.com



AMS

http://www.assaultmissionstudio.de