Ambient Flyby - Tested&Working

Helis und Flugzeuge ohne Gameplay effekt spawnen und despawnen lassen.

Ambiente flyby ist eine standardfunktion von Arma 3. Sie spawned Helis oder Flugzeuge, lässt sie ohne spielerische einwirkung zum Punkt fliegen und despawned sie wieder.

* **Heli spawned - Heli ist VERWUNDBAR - Heli wird nicht angegriffen - Heli greift NICHT an.**

[Bohemia Interactive Wiki (Quelle)](https://community.bistudio.com/wiki/BIS_fnc_ambientFlyby)

**Beispiel:**

ambFlyby = [getposATL player, getposATL opforUnit, 400, "FULL", “B\_Heli\_Light\_01\_Armed\_F", WEST] call BIS\_fnc\_ambientFlyBy;

Heli fliegt von PLAYER nach EINHEIT mit namen OPFORUNIT. In Höhe 400 Meter über Grund.

ambFlyby = [**POSITIONSTART**, **POSITIONENDE**, **HÖHEINZAHL**, "**OPTIONAL-SPEED**", “**CLASSENNAMEHELI**", **SEITENKLASSENNAME**] call BIS\_fnc\_ambientFlyBy;