

AMS – WP Tutorial

"Tutorial über die Funktion und Nutzung von Wegpunkten in Armed Assault"

Autor: Imutep
Version: 1.0
Stand: 06.März 2008
Website: http://www.assaultmissionstudio.de

Inhaltsverzeichnis:

Kapitel 1: Das Wegpunkt Dialogfenste 03
1.1 Wegpunkt-Typ 03
1.2 Wegpunktfolge 05
1.3 Beschreibung 06
1.4 Kampfmodus 07
1.5 Formation 08
1.6 Geschwindigkeit 09
1.7 Verhalten 10
1.8 Platzierungsradius 11
1.8A Position im Haus 12
1.9 Timeout 13
1.10 Bedingung 14
1.11 Aktivierung 15
1.12 Script 16
1.13 Beschreibung anzeigen 17
1.14 Effekte 18

Kapitel 2: Wegpunkte einfügen und synchronisieren 19
2.1 Wegpunkte einfügen 19
2.2 Patroullie Schleife laufen lassen 21
2.3 Wegpunkte synchronisieren 22
2.4 Wegpunkte mit Auslösern synchronisieren 23

Danksagung 24
Credits 24

Vorwort:

Zunächst einmal vielen Dank, dass du dich für unser Tutorial interessierst.
Dieses kleine Tutorial soll eine kleine Hilfestellung sein, in der ich so ziemlich alle Varianten und Möglichkeiten, welche uns die Wegmarken bieten, so gut es geht erläutern und erklären will. Ich hoffe natürlich, dass dem einen oder anderen dieses kleine Tutorial eine Hilfestellung darbietet. Dank geht natürlich an *Lester*, dessen altes Tutorial für OFP mir als Beispiel-Vorlage diente.

Was sind eigentlich Wegmarken und wofür werden sie verwendet?

Wegpunkte werden verwendet, um den Weg und das Verhalten einer Gruppe während der Mission zu definieren. Sobald die Bedingungen eines Wegpunktes erfüllt sind, gilt ein Wegpunkt als abgeschlosse, und der darauffolgende Wegpunkt der Gruppe wird automatisch aktiv, wenn die jeweiligen Bedingungen als erfüllt gelten. Selbst das Verhalten, Kampfmodus und die Fortbewegungsgeschwindigkeit von Einheiten kann man über Wegmarken vorgeben und beeinflussen. Es lassen sich so ganz leicht Wachtposten oder Patroullien erstellen, da man sie ganz einfach im Editor platzieren kann.

Mehrere Wegpunkt-Typen fungieren nur richtig, wenn der Wegpunkt räumlich ist, manche arbeiten nur, wenn sie einem Objekt beigefügt werden, oder verschieden abhängig vom Typ benehmen.
Es ist auch möglich Wegpunkte auf andere Einheiten, Fahrzeuge und Häuser (Objekte) zu platzieren. Jedoch ist es nicht möglich Zäune, Felsen und Bäume mit einzubinden. Helis verhalten sich in ihrer Funktion mit Wegmarken etwas "eigensinnig", weshalb ich in einem separaten Tutorial näher darauf eingehen werde.



Kapitel 1: Erklärung des Wegmarken-Dialogfensters und ihre Funktionen

Das Wegmarken-Dialogfenster bietet eine ganze Reihe an Einstellungsmöglichkeiten, die für einzelne Wegpunkte gewählt werden kann. Nun wollen wir uns einmal Schritt für Schritt die einzelen Dialoge etwas genauer ansehen.

Hier nun die komplette Übersicht aller Funktionen des Wegmarkendialogfensters. Zur genaueren Beschreibung habe ich die einzelnen Bereiche weiterverlinkt um auch mit Bildern euch die einzelen Bereiche näher zu erklären. Ist neben dem Platz sparen auch übersichtlicher ;-)

1. Der Wegpunkt-Typ

Hier haben wir die Möglichkeit, den Typ des jeweiligen Wegpunktes zu wählen. Vom normalen Fortbewegungsbefehl, über das Einsteigen in ein Fahrzeug bis hin zum Suchen und Zerstören, bieten sich uns vielerlei Möglichkeiten, die ich versuche etwas genauer zu erklären und welchen Sinn sie im Spiel haben können.



Generell bewegt sich die Einheit/Gruppe zu der zugewiesenen Wegmarke und bleibt dort für ca. 2 sek stehen, ehe sie zur nächsten Wegmarke weitergeht. Ist das die letzte oder einzelne Wegmarke, so bleibt die Einheit dort stehen und wartet.

Zur besseren Erklärung habe ich ein Bild zum jeweiligen Typ verlinkt.

Möglichkeiten des Wegpunkt-Typs:

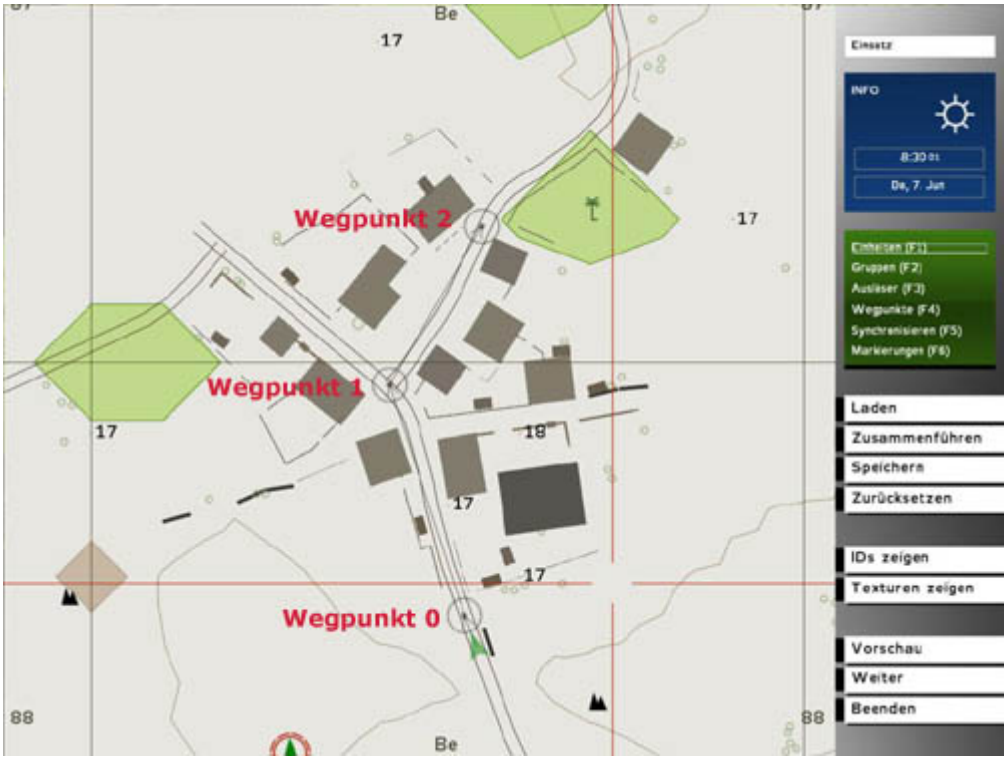
Bewegen:	Die Einheit oder Gruppe bewegt sich zur Wegmarke und hält dort kurz an, ehe sie zum nächsten Wegpunkt weitergeht. Ein Wegpunkt gilt als abgeschlossen, sobald der Leader denr Gruppe den Wegpunkt erreicht.
Zerstören:	Hier wird die Gruppe angewiesen zu zerstören, weshalb diese Wegmarke auf ein Objekt platziert werden muss. Es können auch mehrer Objekte/Fahrzeuge nacheinander mit Wegmarken zerstört werden.
Einsteigen:	Wenn ihr diese Wegmarke auf ein Fahrzeug platziert, wird die Einheit/Gruppe in angegebenes Fahrzeug einsteigen. Setzt jedoch vorraus, dass genügend Platz im Fahrzeug ist.
Suchen und Zerstören:	Durch diesen Typ Wegmarke wird die Einheit/Gruppe das Gebiet nach Feinden (Ziele) absuchen und sie zerstören. Leider funktioniert dieser Befehl nicht bei Flugzeugen und Helikoptern.
Aussteigen:	Die Einheit/Gruppe wird aus dem Fahrzeug aussteigen. Hat man der Gruppe weitere Wegpunkte gegeben, so wird sich die Gruppe nach dem Aussteigen auf zur nächsten Wegmarke machen.
Anschliessen:	Diese Wegmarke muss auf einer anderen Einheit platziert sein. Die Gruppe/Einheit wird sich der anderen Gruppe anschliessen.
Anschliessen und führen:	Diese Wegmarke muss auf einer anderen Einheit platziert sein. Die Gruppe wird dort die andere Einheit mit in ihre Gruppe aufnehmen und anführen.
Wiederholen:	Dieser Typ Wegmarke bewirkt, dass die Einheit/Gruppe alle Wegmarken erneut abläuft. Begonnen wird die sogenannte Schleife bei der am nächsten liegenden Wegmarke zur "Wiederholen"-Wegmarke.
Laden:	Die Einheit/Gruppe hält hier an, um andere Einheiten mit an Bord zu nehmen. Egal ob bei Fahr-oder Flugzeug. Auch hier ist es vorteihaft, Wegpunkte zu synchronisieren. Doch dazu später mehr.
Entladen:	Die Einheit/Gruppe hält hier an, bis der Leader der Einheiten ausgestiegen ist, welche nicht zur Bordbesatzung gehören. Egal ob bei Fahr-oder Flugzeug.
Transport entladen:	Die Einheit/Gruppe hält an, bis alle Einheiten ausdem Laderaum ausgestiegen sind. Wobei hier die Einheiten automatisch rausgeschmissen werden. Egal ob bei Fahr-oder Flugzeug.
Halten:	Die Einheit/Gruppe wird hier auf den Gegner warten und ihn bekämpfen/angreifen. Jedoch wird sie sich nicht zu einer weiteren Wegmarke begeben.
Aufklären:	Einheiten gehen zur Aufklärung über und verfolgen gegnerische Einheiten, soweit sie über ihn bescheid wissen. Hierbei gehen sie wachsam vor.
Bewachen:	Die Einheit/Gruppe steht Wache und wartet hier auf Gegner. Bei Feindsicht greift due Einheit/Gruppe an und begibt sich anschliessend wieder zur Wegmarke zurück.
Sprechen	Die Einheit/Gruppe dreht sich zur Einheit um mit ihr zu sprechen. Ebenso können hier Sätze aus den Effekten definiert werden, welche mit LibSynchro wiedergegeben werden.
Gescripted	Diese Wegmarke lköst ein Script aus, welches jedoch bei jeder anderen Wegmarke genutzt werden kann. Die Wegmarke gilt erst als beendet, wenn das Script mit "exit" beendet wurde.

Unterstützen:	Eine Gruppe mit einem Unterstützen-WP dieses Typs wird sich zur Position des Wegpunktes bewegen, dann warten, bis es Unterstützung für eine andere Gruppe zur Verfügung stellen kann, die um relevante Unterstützung bittet. In dieser Zeit wird die wartende Gruppe zur Position weitergehen, wo Unterstützung genannt wurde. Dies macht nur Sinn mit Supportfahrzeugen oder Medic-Einheit, da nur sie Unterstützung bieten können.
In nähestes einsteigen:	Die Gruppe/Einheit wird in das nächstgelegene Fahrzeug zur Wegmarke einsteigen.
Entlassen:	Hiermit wird ein sogenanntes "Dienstfreies" Verhalten vorgetäuscht wobei sich die Gruppe in kleine Teams (1-4 Mann) aufsplitten. Die Einheit/Gruppe wird sich im Gelände verteilen, sich hinlegen oder hinknien und erst bei Feindkontakt zur nächsten Wegmarke laufen.

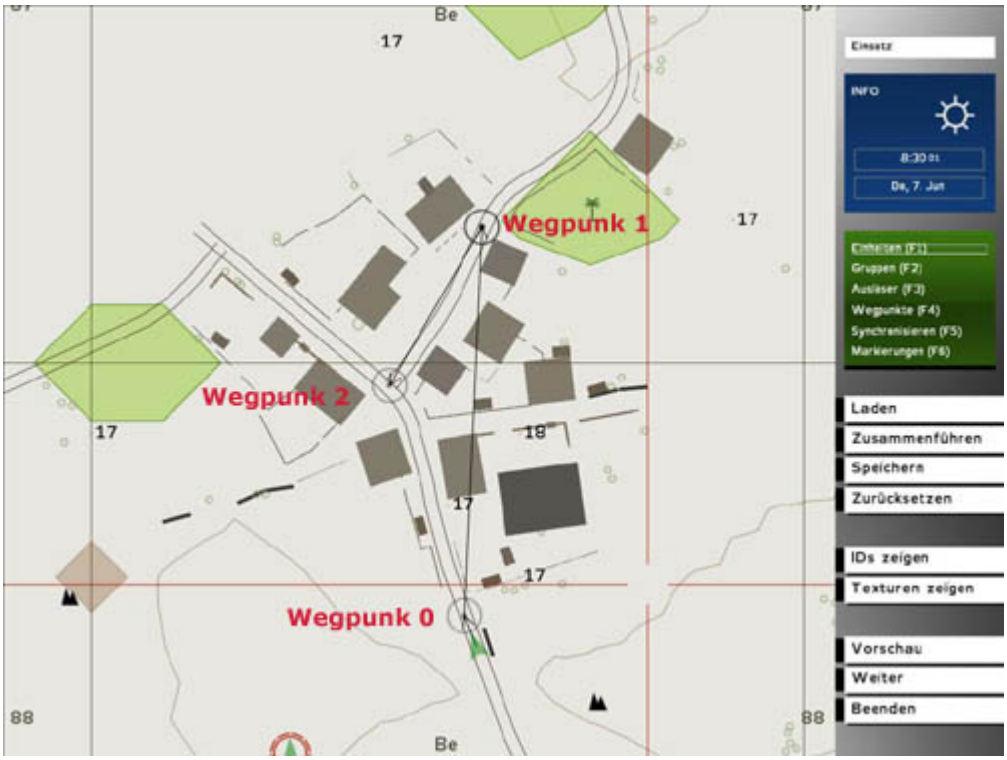
Hinweis:
Achtet immer darauf, dass die einzelnen Wegpunkte nicht zu dicht aneinander platziert sind, da die KI sonst einige Probleme damit hat.

2. Die Wegpunktfolge

Hier erhält man eine Einsicht über die Reihenfolge der bisherigen Wegpunkt, die einer Einheit zugeteilt wurden. Angezeigt wird hier jeweils der Typ und Nummer eines jeden Wegpunktes. Die Nummerierung 2. fängt bei 0 an, was immer die Ausgangswegmarke darstellt. Wir haben zudem die Möglichkeit über den Wegpunktfolge-Dialog die Reihenfolge der abzulaufenden Wegpunkte zu ändern. Das geht ganz einfach in dem Ihr die entsprechende Wegmarke anklickt (Doppelklick) und im Bereich Wegmarkenfolge euch eine der vorhandenen Wegmarken-Nummerierung aussucht. Nun einfach auf "OK" klicken und schon habt ihr der Einheit/Gruppe eine veränderte Wergmarkenfolge verpasst, die in etwa so aussehen könnte wie in den folgenden Bilder dargestellt.



Und hier haben wir ein bisschen mit der Wegmarkenreihenfolge gespielt und die Wegmarkenfolge etwas geändert dadurch.



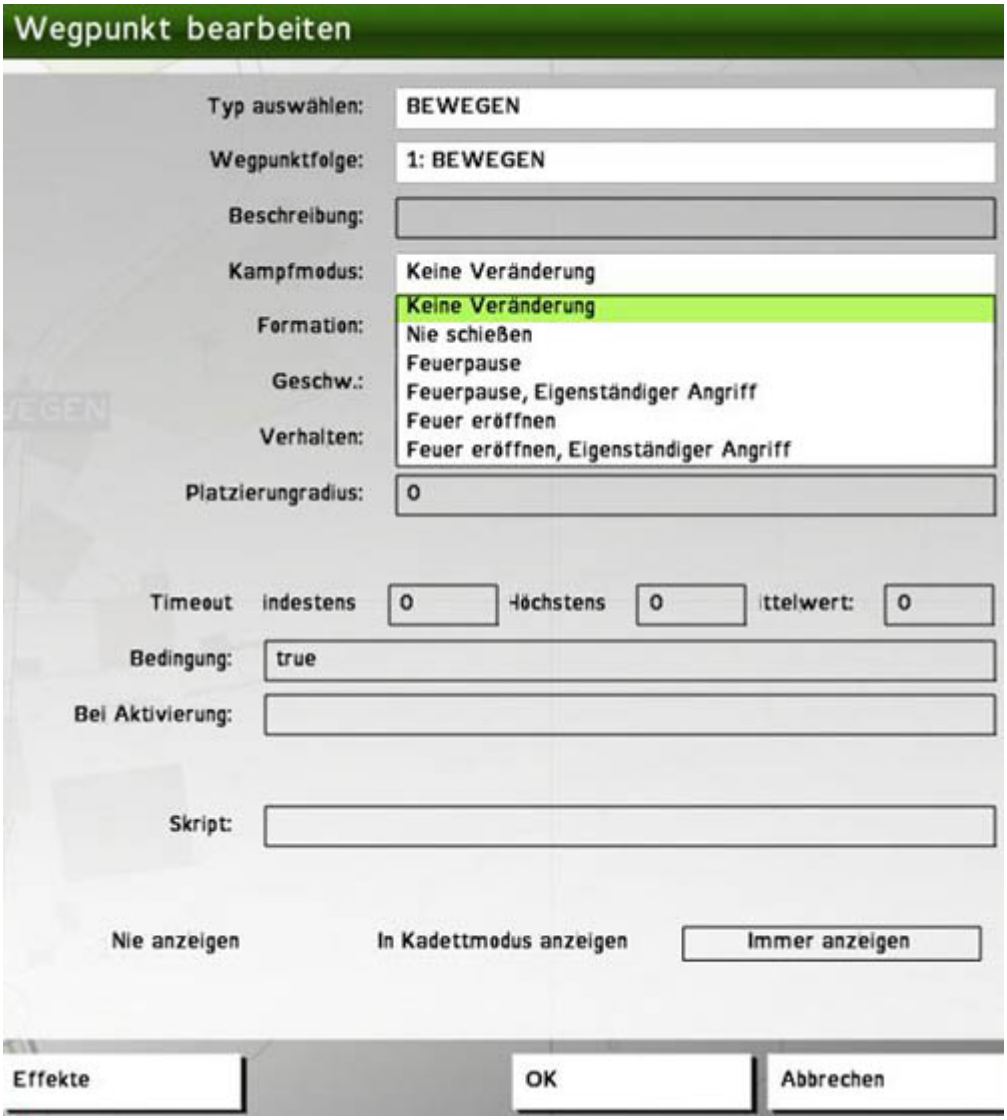
3. Die Beschreibung

Hier kann ein Text eingegeben werden, der dann bei angezeigter Wegmarke im Spiel gezeigt wird. Es ist ratsam, wegen der Übersicht hier kurze Texte zu verwenden.
Auf dem nächsten Bild seht ihr den Text im Spiel, welchen ihr bei der Beschreibung eingegeben habt. Wird zwar eher selten genutzt, aber kann durchaus nützlich sein in der ein oder anderen Mission.



4. Der Kampfmodus

Hier haben wir nun die Möglichkeit zu entscheiden, ob die Einheit/Gruppe an besagter Wegmarke nicht schiessen, schiessen, oder gar zum Angriff über gehen soll.

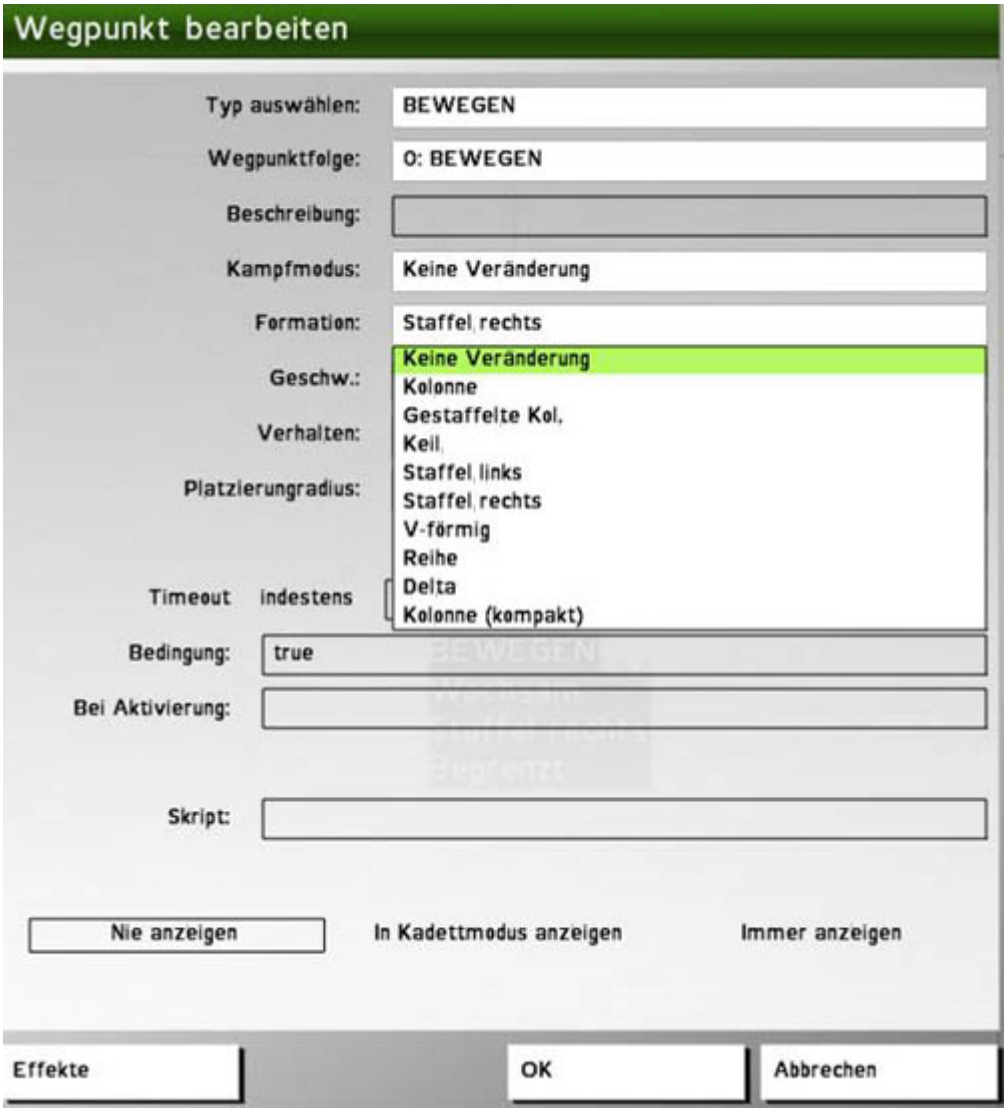


Uns stehen hierbei 6 verschiedenen Möglichkeiten zur Verfügung, welchen Kampfmodus wir die Einheit/Gruppe an einer Wegmarke zuteilen. Jeder Kampfmodus besitzt hier seine eigenen Eigenschaften und kann gut mit dem Verhalten der Einheit/Gruppe kombiniert werden.

Keine Veränderung:	Die Grundeinstellung. Hier wird der Modus nicht verändert, hier ist der zuletzt gewählte Kampfmodus aktiv, welcher als letztes in der Wegmarkenfolge gewählt wurde.
Nie schiessen:	Die Einheit/Gruppe verhält sich friedlich und feuert nur, wenn es durch Beschuss tote unter der Gruppe gegeben hat.
Feuerpause:	Die Einheit/Gruppe wird erst feuern, wenn es unter Beschuss gerät. Wird aber nicht eigenstndig angreifen.
Feuerpause-Eigenständiger Angriff:	Die Einheit/Gruppe wird das Feuer eröffnen, sobald es unter Beschuss gerät. Sie wird auch eigenständig zum Angriff übergehen und vorrücken.
Feuer eröffnen:	Die Einheit/Gruppe wird bei Feindkontakt das Feuer eröffnen, aber nicht selbständig vorrücken.
Feuer eröffnen-eigenständiger Angriff:	Die Einheit/Gruppe wird bei Feindkontakt das Feuer eröffnen, selbständig vorrücken und zum Angriff übergehen.

5. Die Formation

Im Dialog Formation haben wir wie der Name schon sagt, die Möglichkeit der Einheit/Gruppe eine bestimmte Formation zuzuteilen, welche sie an/ab bestimmter Wegmarke einehmen soll.



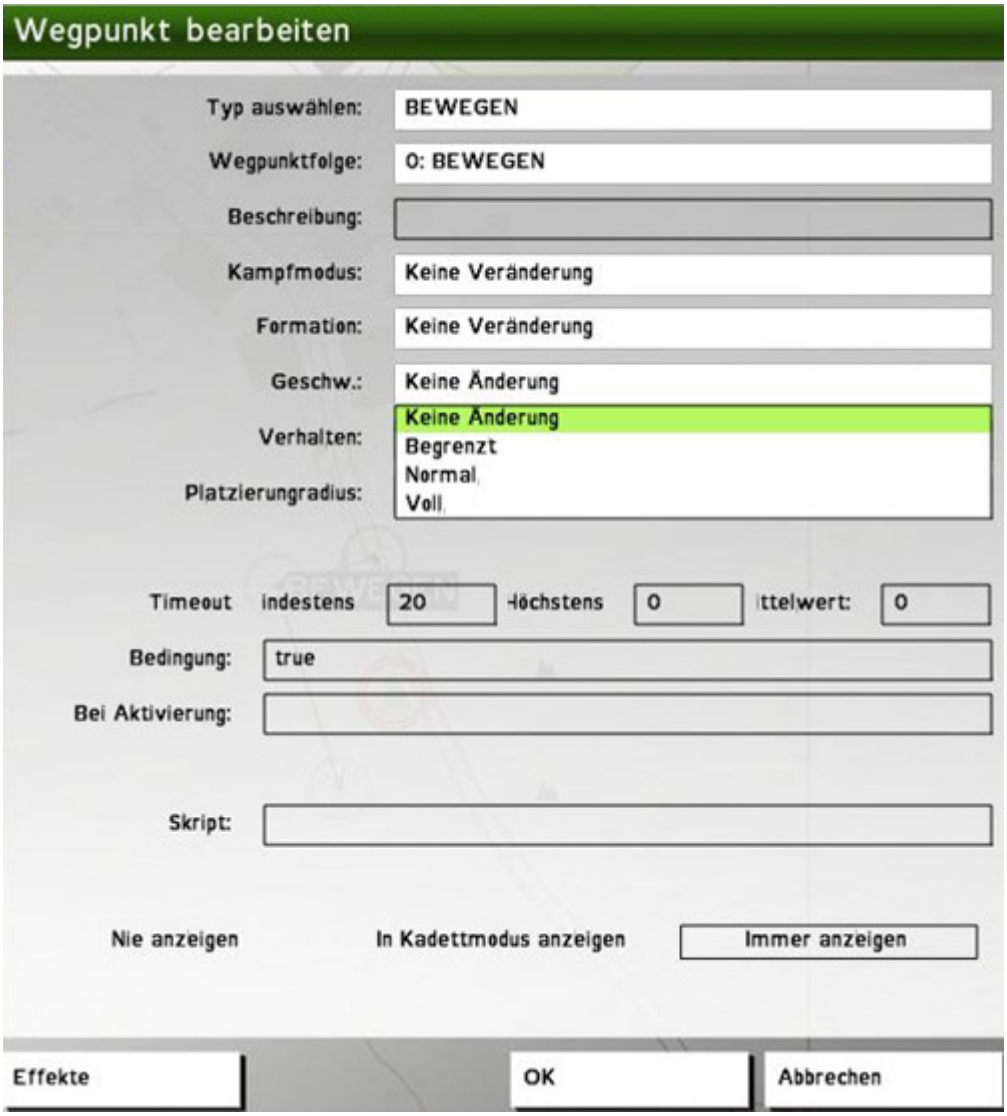
Auch hier habe ich die Formationsarten mit Beispielbildern verlinkt.

Keine Veränderung:	Die Gruppe bleibt in zuletzt gewählter Formation.
Kolonne:	Die Gruppe bewegt sich in Reihe hintereinander.
Gestaffelte Kolonne:	Die Gruppe bewegt sich hier wie in der Kolonne, jedoch paarweise schräg versetzt.
Keil:	Die Gruppe bewegt sich in Form eines Keils.
Staffel links:	Die Gruppe bewegt sich vom Leader aus schräg nach links hinten versetzt.
Staffel rechts:	Die Gruppe bewegt sich vom Leader aus schräg nach rechts hinten versetzt.
V-förmig:	Die Gruppe bewegt sich in Form eines V. Umgekehrt der Keil-Formation.
Reihe:	Die Gruppe bewegt sich in Reihe nebeneinander.
Delta:	Die Gruppe bewegt sich in Form von 3 nebeneinander liegenden Kolonnen hinter dem Leader.
Kolonne kompakt:	Die Gruppe bewegt sich wie in der Kolonne, nur enger aneinandergereiht.

6. Die Geschwindigkeit

Hier können wir wie der Name schon sagt die Geschwindigkeit der Einheit/Gruppe festlegen, welche sie ab einer bestimmten Wegmarke nutzen soll.

Auch hier können wir wieder in Kombination mit dem Verhalten unterschiedliche Ergebnisse erzielen. So wird die Gruppe bei der Geschwindigkeit „Begrenzt" und Verhalten „Wachsam", sich langsam mit dem Gewehr zielend foranbewegen.



Keine Veränderung:	Der zuletzt gewählte Geschwindigkeitsmodus ist aktiv.
Begrenzt:	Die Einheit/Gruppe bewegt sich mit langsamer Geschwindigkeit voran.
Normal:	Die Einheit/Gruppe bewegt sich mit normaler Geschwindigkeit voran. Rennt aber nicht.
Voll:	Die Einheit/Gruppe bewegt sich mit Höchstgeschwindigkeit Geschwindigkeit voran. Rennt um ihr Leben.

7. Das Verhalten

Auch hier bieten sich uns mehrere Möglichkeiten um das Verhalten der Einheit/Gruppe zu bestimmen. In Kombination mit der Geschwindigkeit kann man unterschiedliche Ergebnisse erzielen, was die Fortbewegung angeht.

Neben dem Kampfmodus haben wir noch eine weitere Verhaltenseinstellung. Das Verhalten von Einheiten/Gruppen an besagter Wegmarke kann hier gut mit Kampfmodus und der Geschwindigkeit kombiniert werden. Doch dazu später mehr.



Keine Veränderung:	Die zuletzt gewählte Verhaltenseinstellung bleibt aktiv.
Achtlos:	Die Einheit/Gruppe bewegt sich achtlos und reagiert nicht auf Schüsse. Legt sich gelegentlich hin und läuft auf Strassen. Fahrtzeuge und Panzer fahren mit Licht, offener Luke und bewegen sich auf Strassen.
Sicher:	Soldaten bewegen sich normal, reagieren aber auf Schüsse. Fahrzeuge fahren mit Licht und schalten es bei Gefahr ab. Panzer fahren mit offener Luke auf Strassen, schliessen die Luke bei Gefahr.
Wachsam:	Soldaten bewegen sich mit Gewehr in Vorhalte zielend voran. (vorrausgesetzt die Geschwindigkeit ist hier auf "begrenzt" gestellt) ansonsten bewegen sie sich normal voran und sind wachsam. Fahrzeuge fahren mit Licht und schalten es bei Gefahr ab. Panzer fahren mit geschlossener Luke.
Kampf:	Einheit bewegt sich unabhängig von der Geschwindigkeitseinstellung laufend voran. Wechselt zwischen Knien und weiterlaufen. Beim Erreichen jeder Wegmarke kniet sich die Einheit hin, bevor sie zur nächsten weiterläuft. Legt sich meist an letzter Wegmarke hin. Timeout ist ausser Kraft gesetzt. Fahrzeuge fahren ohne Licht und Panzer mit geschlossenen Luken. Meiden öfters die Strasse.
Tarnung:	Einheit bewegt sich vorsichtig voran und sucht meist nach Deckung. An jeder erreichten Wegmarke legt sie sich hin, ehe sie zur nächsten aufbricht. Wechselt zwischen laufen, knien und hinlegen. je nach Feind-und Deckungssicht. Fahrzeuge fahren ohne Licht und Panzer mit geschlossenen Liken. Meiden Strassen wenn möglich.

Probiert ein wenig selbst zwischen Verhalten und Geschwindigkeit bei Wegmarken. Hier lassen sich gute Ergebnisse bei der Fortbewegung von Einheiten erzielen. Jedoch wieder Abhängig von Feind-und Deckungssicht. Probiert es einfach mal aus, bis ihr eure gewünschten Ergebnisse habt.

8. Der Platzierungsradius

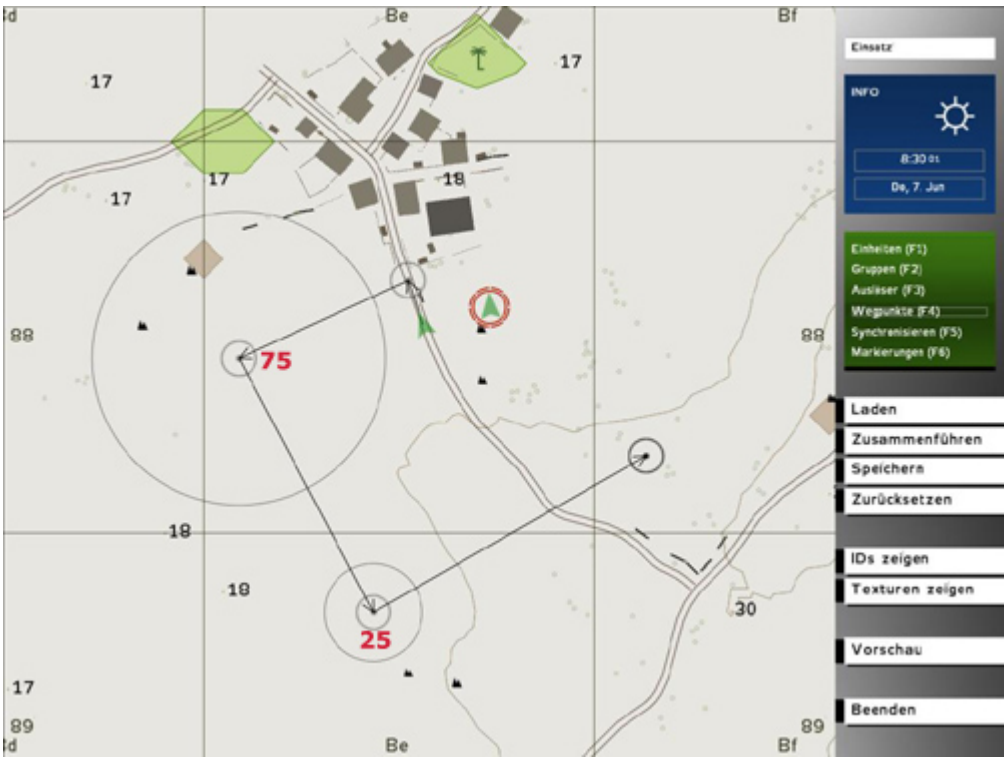
Hier bietet sich uns die Möglichkeit den Radius/Grösse eines jeweiligen Wegpunktes zu ändern. Ändern wir jetzt die Grösse des Radius, so wird sich die Einheit/Gruppe einen bestimmten Punkt auf der Radiusfläche als Wegpunkt aussuchen. Frei nach dem Zufallsprinzip und der begehbaren Fläche. Dies gilt auch für den WP-Typ "Wiederholen".



Der Grundradius einer jeden Wegmarke ist **0**. In unserem Beispiel habe ich die Grösse des Radius auf **75** gestellt. Nun sehn wir uns an, wie sich das ganze im Spiel auswirkt.



Im nächsten Beispiel haben wir 2 aufeinanderfolgende Wegpunkte mit unterschiedlichem Radius platziert. Einen Wegpunkt mit einem Radius von 75 und den nächsten mit 25. Somit kann man beispielsweise die Wege einer Patroullie spielerischer gestalten.

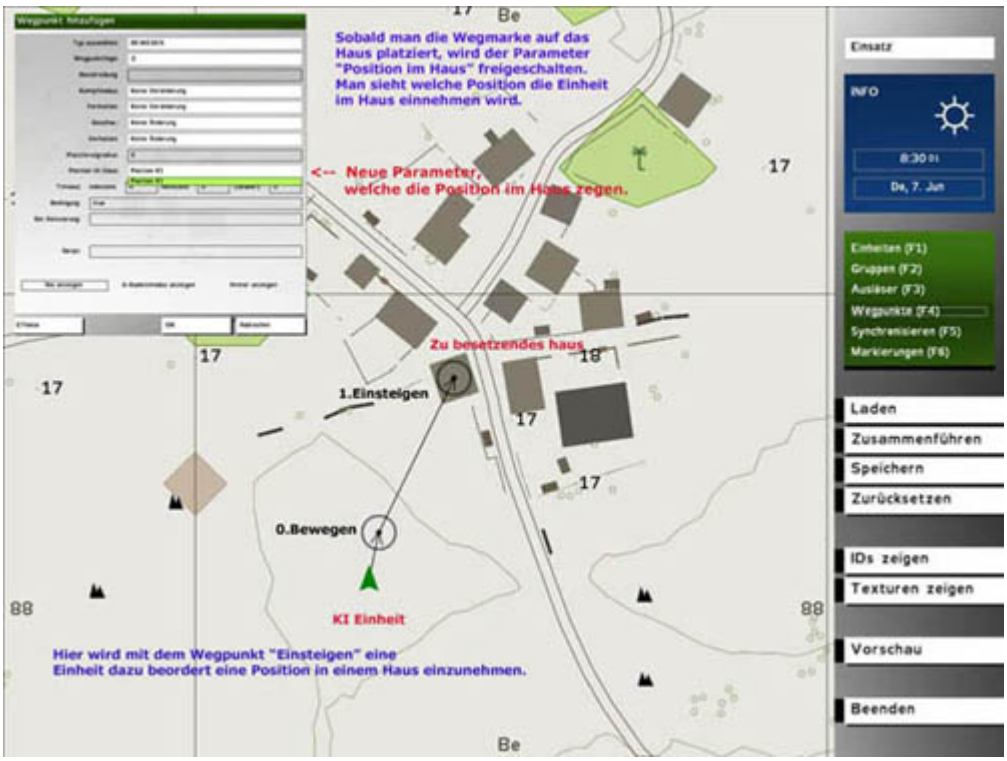


8a. Position im Haus:

Das ist ein spezieller Parameter, der nur unter bestimmten Bedingungen erscheint.
Dazu muss man mit dem Mauszeiger über ein Haus gehen, bis das Wort "Haus" erscheint. Durch Doppelklick auf das Haus öffnet sich das WP-Dialogfenster und der Parameter "Position im Haus" ist freigeschalten.



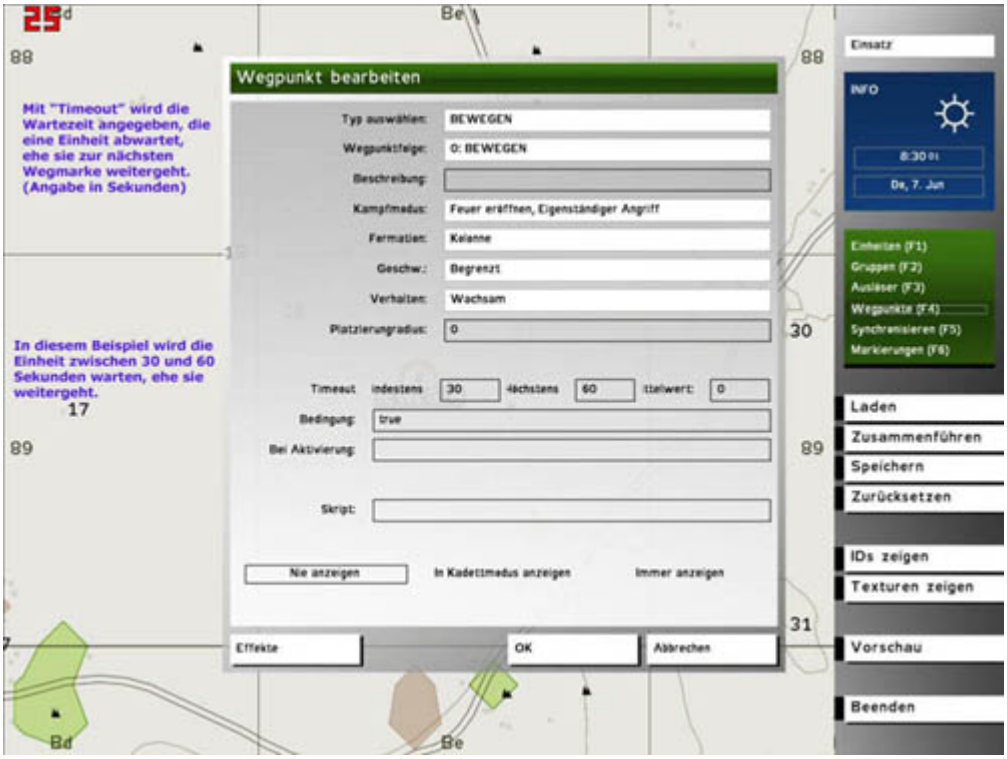
Je nach Art des Hauses kann hier aus unterschiedlich vielen Positionen eine beliebige ausgewählt werden.
Hier bietet sich uns nun die Möglichkeit, KI-Einheiten in ein Haus laufen zu lassen.
Solche Wegpunkte sind nun fest mit dem Haus verankert und können nicht mehr verschoben werden.



Für eine vergrösserte Ansicht, bitte einfach auf das Bild klicken.

9. Das Timeout

Hier wird ein zufälliger Zeitwert in Sekunden ermittelt, bis die Einheit/Gruppe zur nächsten Wegmarke aufbricht. Dieser Zufallswert liegt zwischen dem Mindest-und Höchstwert, aber mit Tendenz zum angegebenen Mittelwert.



10. Die Bedingung

Hier haben wir die Möglichkeit dem Wegpunkt eine Bedingung vorzuschreiben, ehe er aktiv wird. Als Standard-Bedingung steht hier immer "true". Was soviel heisst wie "aktiv", wenn keine andere Bedingung vorgeschrieben wurde. Uns biete eine ganze Palette an Bedingungen in ArmA zur Verfügung, drum werd ich hier nicht näher darauf eingehen, sondern lediglich 2 Beispiele nennen.

Beispiel1:

Hier haben wir als Bedingung die Variable "gouaz" eingegeben. Man kann hier eine beliebige Variable wählen.
Wenn also unsere Variable "gouaz" in einem Auslöser, andere Wegmarke (bei Aktivierung) oder Script auf "true" gesetzt ist (gouaz=true), dann ist die Wegmarke aktiv.



Beispiel 2:

An diesem Beispiel haben wir als Bedingung "player in heli1" vorgegeben.
Wenn also der Spieler im "heli1" eingestiegen ist, wird der Wegpunkt aktiv.

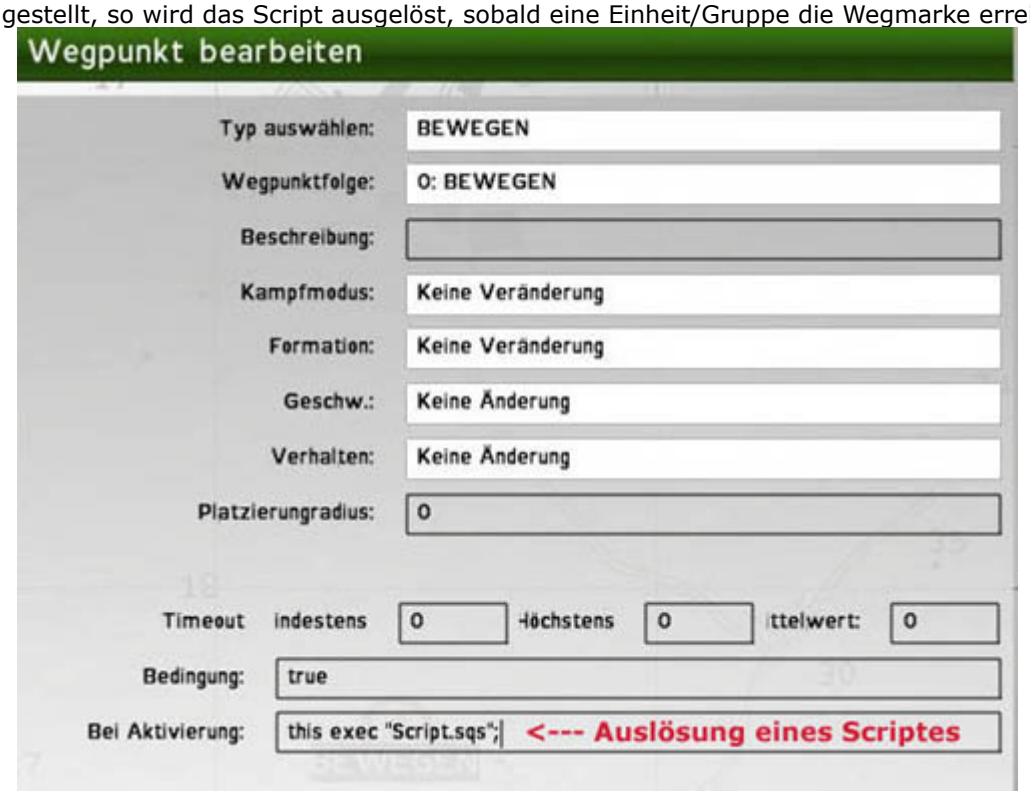


11. Aktivierung:

Hier bietet uns Platz für Befehle, die bei Aktivierung des Wegpunktes ausgeführt werden. Es bieten sich hier auch das Auslösen von Scripten an. Uns bietet sich eine ganze Palette an Befehlen in ArmA an, drum werd ich hier nicht näher darauf eingehen, sondern lediglich 2 Beispiele nennen.

Beispiel 1:

Hier haben wir als Beispiel bei der Aktivierung den Befehl zur Auslösung eines Scriptes eingegeben. Soll heissen, dass wenn die Bedingung erfüllt ist, das Script ausgelöst wird. Ist die Bedingung standardmässig auf "true" gestellt, so wird das Script ausgelöst, sobald eine Einheit/Gruppe die Wegmarke erreicht.



Beispiel 2:

Hier haben wir als Beispiel bei der Aktivierung mehrere Befehle angegeben, die ausgelöst werden sollen. Soll in unserem Beispiel heissen, dass wenn die Bedingung erfüllt ist, das Missionsziel 1 im Briefing abgehakt wird, ein Hint-Text erscheint (Super gemacht) und das Spiel gespeichert wird.



12. Script

Hier bietet sich uns die Möglichkeit direkt ein Script auszuführen, ohne dem "exec"-Befehl. Jedoch wird die Wegmarke erst aktiv, wenn das Script mit "exit" beendet wurde. Danach erst wird sich die Einheit/Gruppe zur Wegmarke begeben. Das Script muss sich natürlich in eurem entsprechendem Missionsordner befinden.

Parameter können hier nicht übergeben werden, allerdings werden einige automatisch übergeben.

1. Name des Gruppenführers
2. Position des Wegpunktes
3. Ein Zielobjekt, falls vorhanden
4. User Array Element



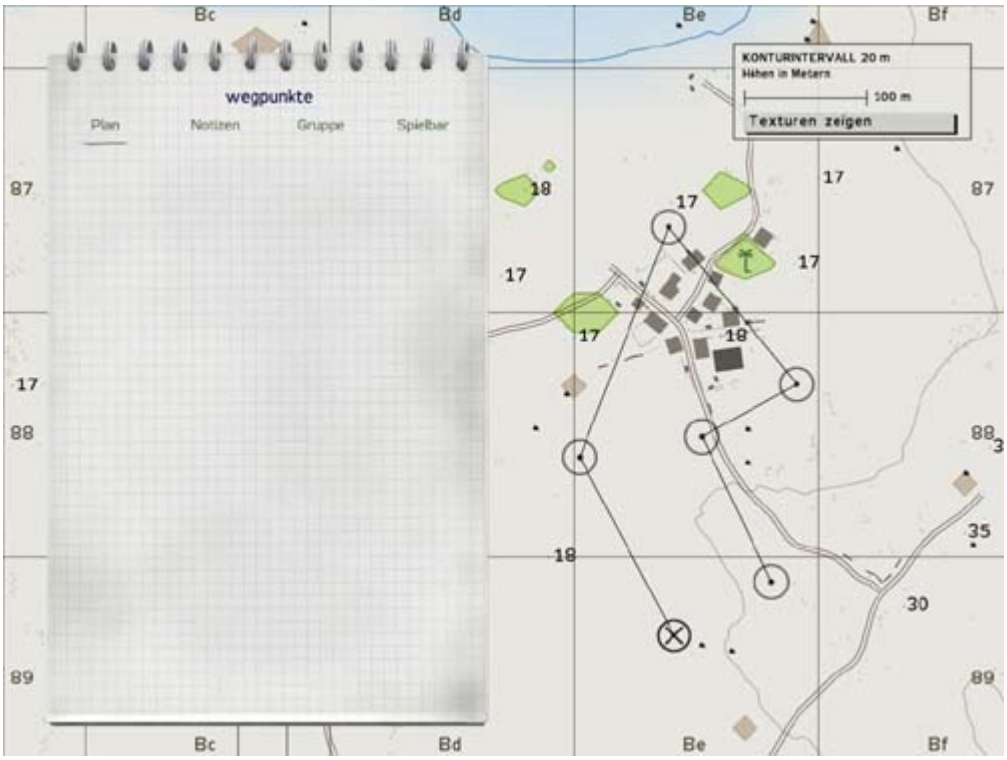
13. Wegpunkt-Beschreibung anzeigen lassen

Wie oben bereits erklärt, bietet sich uns die Möglichkeit im Spiel die Beschreibung einer Wegmarke anzuzeigen zu lassen. Als Beschreibung könnte man beispielsweise "Hier einsteigen" angeben.

Nie anzeigen: Die Beschreibung der Wegmarke wird im Spiel nie angezeigt.
Im Kadett-Modus anzeigen: Die Beschreibung der Wegmarke wird im Spiel nur im Kadett-Modus angezeigt.
Immer anzeigen: Die Beschreibung der Wegmarke wird im Spiel immer angezeigt.



Desweiteren werden die Wegpunkte, welche angezeigt werden sollen auch auf der Karte angezeigt. Die Wegmarke mit dem Kreuz in der Mitte stellt die Spiel-Einheit dar.



Die Effekte

Hier lassen sich einige Effekte einstellen, wie z.B. Texteinblendungen, Musikstücke, Ein-und Ausblendeffekte und ein paar Ressourcen, die man über den Spiel-Bildschirm setzen kann. Probiert einfach selbst ein wenig die Effekt-Möglichkeiten aus. Ihr habt dort eine ganze Reihe an Möglichkeiten.



Bedingung:	Auch hier haben wir wieder die Möglichkeit die Effekte über eine vorgegebene bedingung zu aktivieren. Standardmässig ist auch hier wieder "true" gesetzt.
Anonym:	Diverse Sprüche und Kommandos, welche vom Spieler überall auf der Karte zu hören sind.
Stimme:	Diverse Sprüche und Kommandos, welche vom Spieler überall auf der Karte zu hören sind. Nur sind sie hier etwas lauter. hier finden sich auch Texte, welche mit dem WP-Typ "Sprechen" kombiniert werden können.
Umgebung:	Einige Umgebungs-Geräusche, welche vom Spieler überall auf der Karte zu hören sind.
Auslöser:	Bei Wegmarken nicht zu gebrauchen, diese sind nur für Auslöser reserviert. Dort können ebenfalls Effekte hinzugefügt werden.
Spur:	Hier finden wir die Musikstücke und jene die wir in der Description.ext deklariert haben.
Typ:	Damit lassen sich zusätzlich verschiedene Effekte erzeugen, welche in 3 Typen unterteilt sind. **Text:** Wählt man Text an, erscheint eine Auswahl im Effektblock, wo wir einen beliebigen Text eingeben können.Sollte ein Text über mehrere Zeilen gehen, so muss mann mit **\n** eine neue Zeile beginnen. **\n** bringt einen Zeilenneuanfang zum Effekt. Zu den Texten bieten sich zudem noch diverse Ein-und Ausblendeffekte an. So kann man den Text unter anderem auch unten am Bildschirm anzeigen lassen. **Objekt:** Objekte sind hier Modelle, die vor den Bildschirm gesetzt werden. das einzig brauchbare Objekt ist hier der Fernseher/TV, damit kann man den Eindruch erwecken, dass die Sequenz im Fernsehen gezeigt wird. **Ressource:** Eine ressource ist im Prinzip ein Bild, welches vor den Bildschirm gesetzt wird. Sei es ein BI-Logo, ein Copyrightbild, oder der Effekt durch ein Fernglass zu schauen.

Kapitel 2: Wegpunkte einfügen und synchronisieren

In diesem Kapitel beschäftigen wir uns mit dem Einfügen und Synchronisieren von Wegpunkten. Sowie einem ausführlichem Beispiel, wie man ein Gruppe oder einzelne Einheit eine Patroullie/Schleife laufen lässt.

Das einfügen von Wegmarken

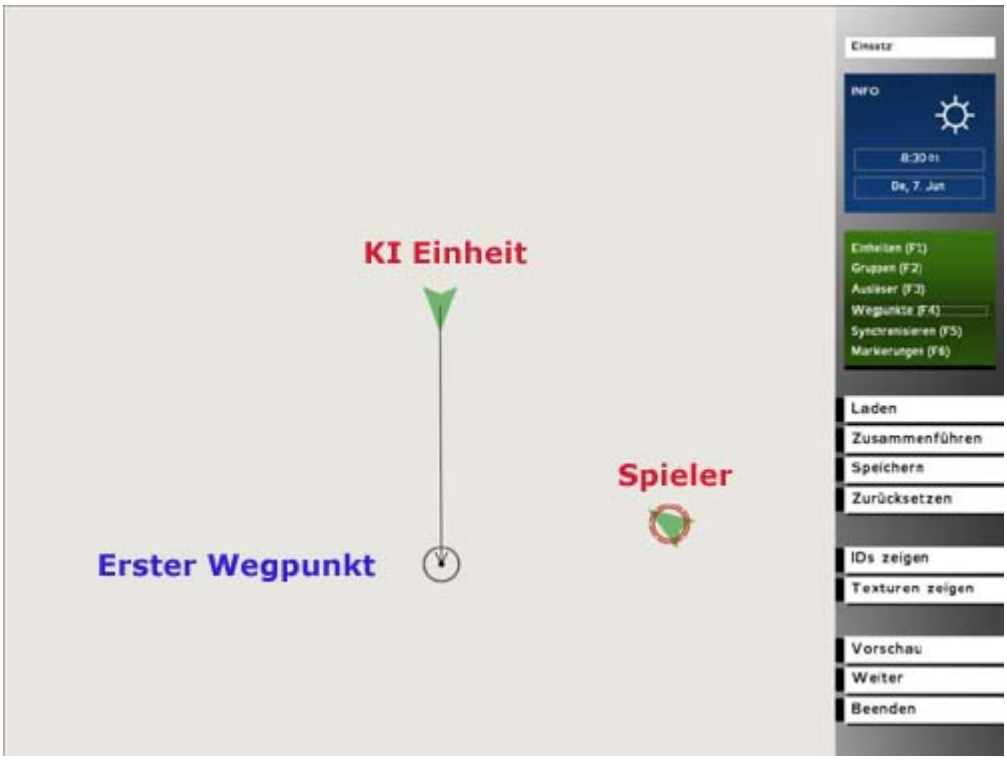
Um eine Wegmarke im Editor zu platzieren, klickt ihr ihr einfach auf "Wegpunkte" (F4) im linken Menü des Editors. Anschliessend einen kurzen Klick auf die Einheit um sie zu aktivieren (wird hervorgehoben).

Nun macht ihr einen Doppelklick auf einer Fläche auf der Insel (Karte) und das WP-Dialogfenster öffnet sich. Nun habt ihr die Möglichkeit den Wegpunkt entsprechend euren Bedürfnissen einzustellen. Sollte der Wegpunkt einer Gruppe zugeteilt werden, so klickt immer auf den Leader der Gruppe, um die Wegmarke zuzuteilen.

Wenn ihr eure Einstellungen beendet habt, so klickt auf "OK".

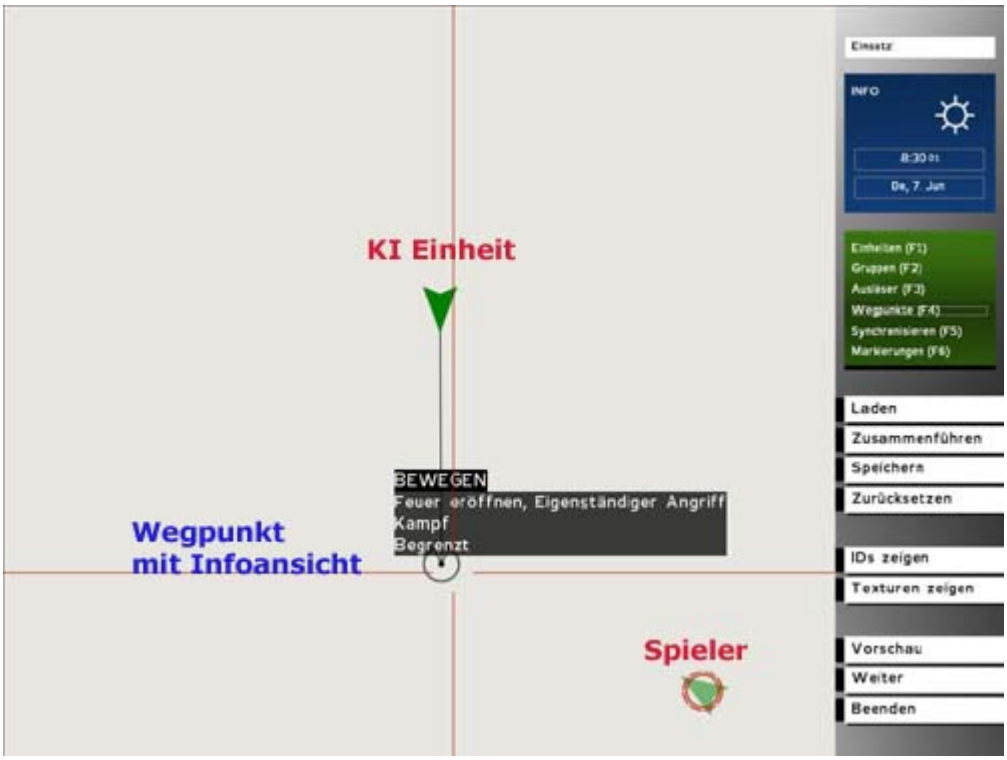
Wenn ihr nun im Menü auf "Vorschau" klickt, so könnt ihr sehen, dass die KI Einheit sich nun zu der vorgegebenen Wegmarke begibt. Platziert nun weitere Wegpunkte und beobachtet, wie die Einheit die einzelnen Punkte abläuft.

Ihr könnt ebenso Wegpunkte wieder löschen, hierfür einfach mit der Maus auf die Wegmarke klicken, und die Taste "Entf" betätigen.



Wenn ihr nun mit dem Mauszeiger über die Wegmarke geht, so werden euch einige Infos zur Wegmarke angezeigt. Typ, Kampfmodus, Verhalten und Geschwindigkeit. Ist ganz praktisch, wenn man einer Einheit/Gruppe mehrere Wegpunkkte zugeteilt hat mit unterschiedlichen Einstellungen. So behält man einigermasen den Überblick.

Wenn ihr nun mit dem Mauszeiger über die Wegmarke geht, so werden euch einige Infos zur Wegmarke angezeigt. Typ, Kampfmodus, Verhalten und Geschwindigkeit. Ist ganz praktisch, wenn man einer Einheit/Gruppe mehrere Wegpunkkte zugeteilt hat mit unterschiedlichen Einstellungen. So behält man einigermasen den Überblick.



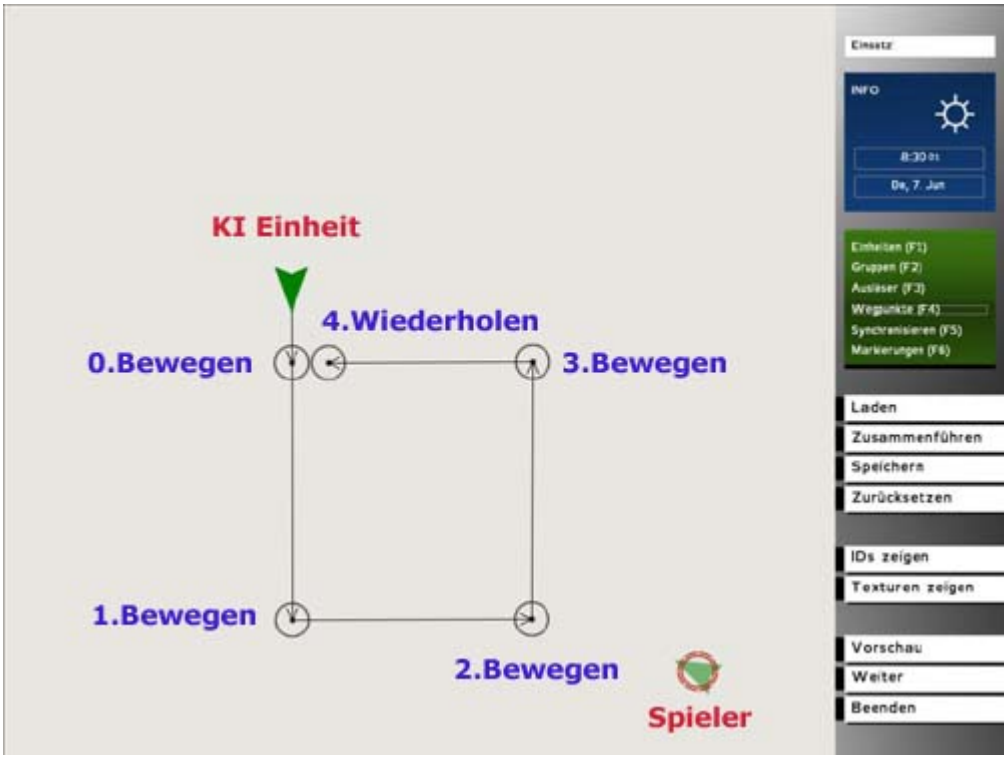
Es ist auch möglich eine Wegmarke direkt auf einer Einheit zu platzieren. Diese Wegmarke kann anschliessend nicht mehr verschoben werden, sondern ist fest mit der Einheit verankert.
Wenn ihr jedoch mit der Maus über die Einheit geht, und die "Shift"-Taste gedruckt haltet, so wird euch angezeigt welcher Typ Einheit es ist. Ein Auszug aus der Initzeile der Einheit wird ebenso angezeigt, soweit ihr dort etwas eingegeben habt. Haltet nun die "Shift"-Taste gedrückt und klickt auf die Einheit bis sie aktiviert ist. Mit gedrückter Maus-und Shift-Taste könnt ihr nun die Ausrichtung der Einheit ändern.



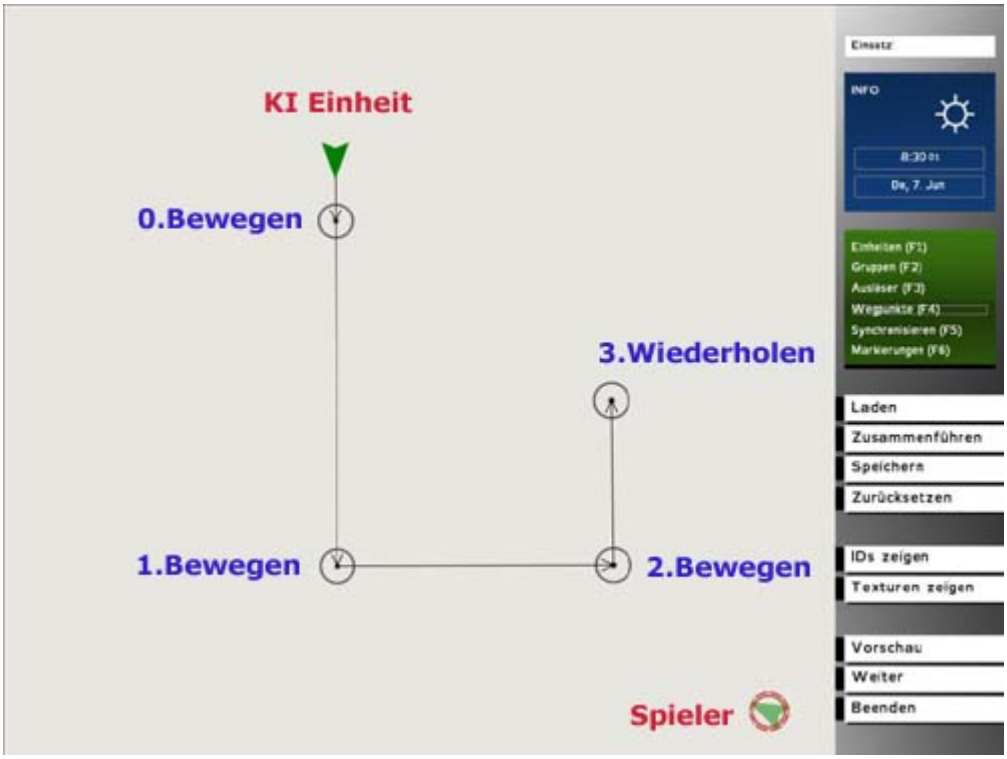
Patroullien als Schleife laufen

Nun wollen wir uns etwas mit dem Thema Patroullie und Wegpunkte als Schleife laufen befassen. Als Schleife laufen meine ich dass die Einheit/Gruppe ihre Wegmarken erneut abläuft, nachdem sie die letzte Wegmarke in der Route erreicht hat.

Hierfür nutzen wir den Wegpunkt-Typ "Wiederholen", den wir als Typ der letzten Wegmarke in der Route wählen. Begonnen wird die sogenannte Schleife bei der am nächsten liegenden Wegmarke zur "Wiederholen"-Wegmarke. In unserem Beispiel wird die Einheit also ihre Schleife wieder bei "Wegpunkt 0" beginnen, weil jener am nähesten der "Wiederholen"-Wegmarke 4 liegt.

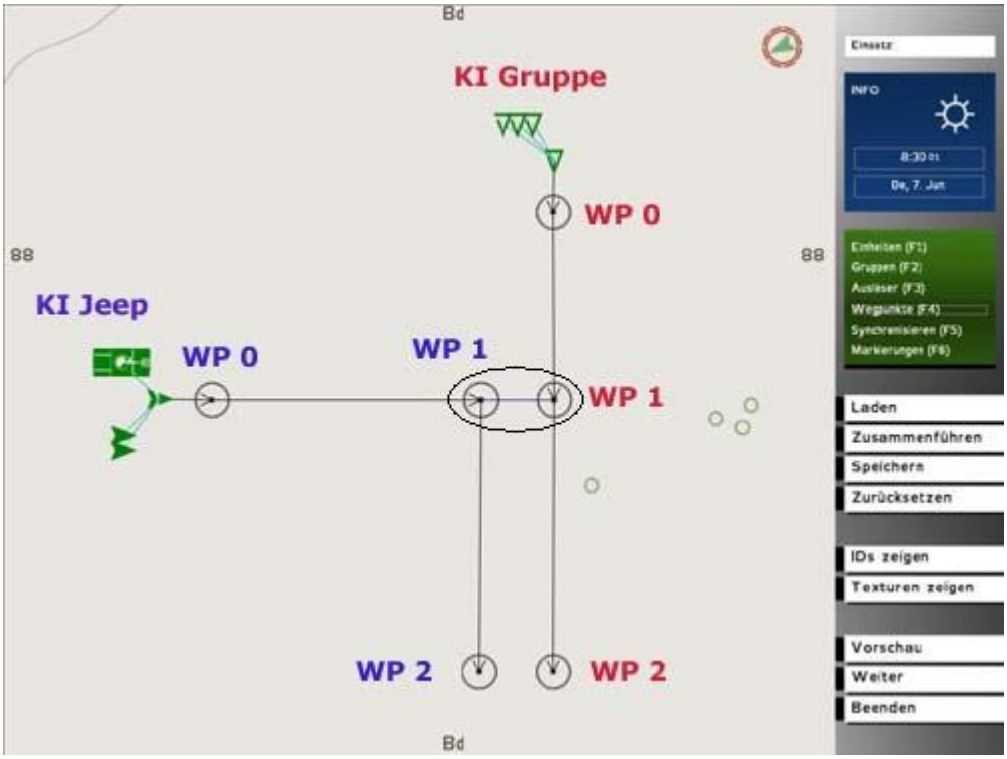


Im nächsten Beispiel haben wir nun eine andere Variante gewählt. Hier wird die Einheit/Gruppe ihre Schleife an Wegpunkt 2 beginnen, weil jener am nähesten zur "Wiederholen"-Wegmarke 3 liegt.



Wegpunkte Abstimmen - Synchronisieren

Wie schon in Operation Flashpoint, bietet auch der ArmA-Editor uns die Möglichkeit, Wegpunkte miteinander zu synchronisieren. Das hat den Effekt, dass zum Beispiel ein M1A1 Panzer solange an einem Wegpunkt wartet, bis die Gruppe eingetroffen ist. Erst dann werden beide ihre Route forsetzen. natürlich abhängig von der Bedingung der folgenden Wegpunkte. Um Wegpunkte miteinander zu synchronisieren, drückt einfach im Editor-Menü auf "Synchronisieren" oder F5. Klickt mit der linken Maustaste auf einen der beiden Wegpunkte und zieht eine blaue Verbindungslinie zur zu synchronisierenden anderen Wegmarke. Fertig. In unserem Beispiel haben wir die Wegpunkte 1 vom KI Jeep und der anderen KI Gruppe miteinander synchronisiert. Heisst, wenn der KI Jeep seine Wegmarke 1 erreicht hat, wird er dort solange warten, bis auch die KI Gruppe ihre Wegmarke 1 erreicht hat. Anschliessend werden beide unabhängig voneinander ihre Route forsetzen.

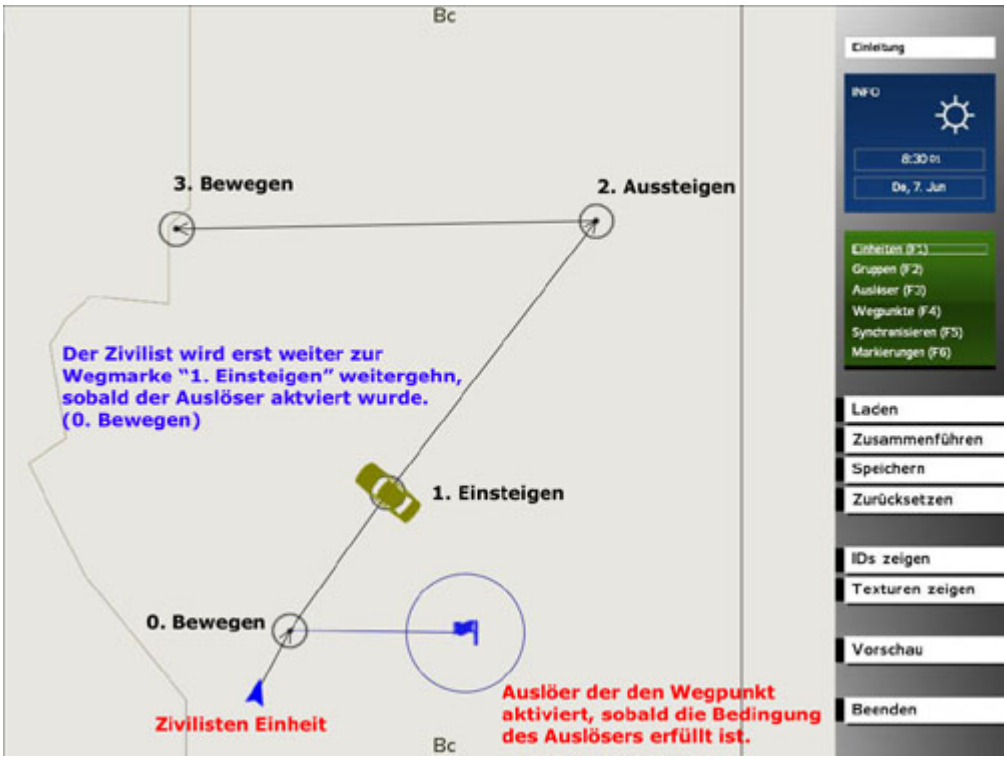


Nutzen kann man dies zum Beispiel um sich für einen Grossangriff in Position zu bringen, oder auf ein Fahrzeug warten um einsteigen zu können wie ich es euch im nächsten Beispiel näher bringen möchten.



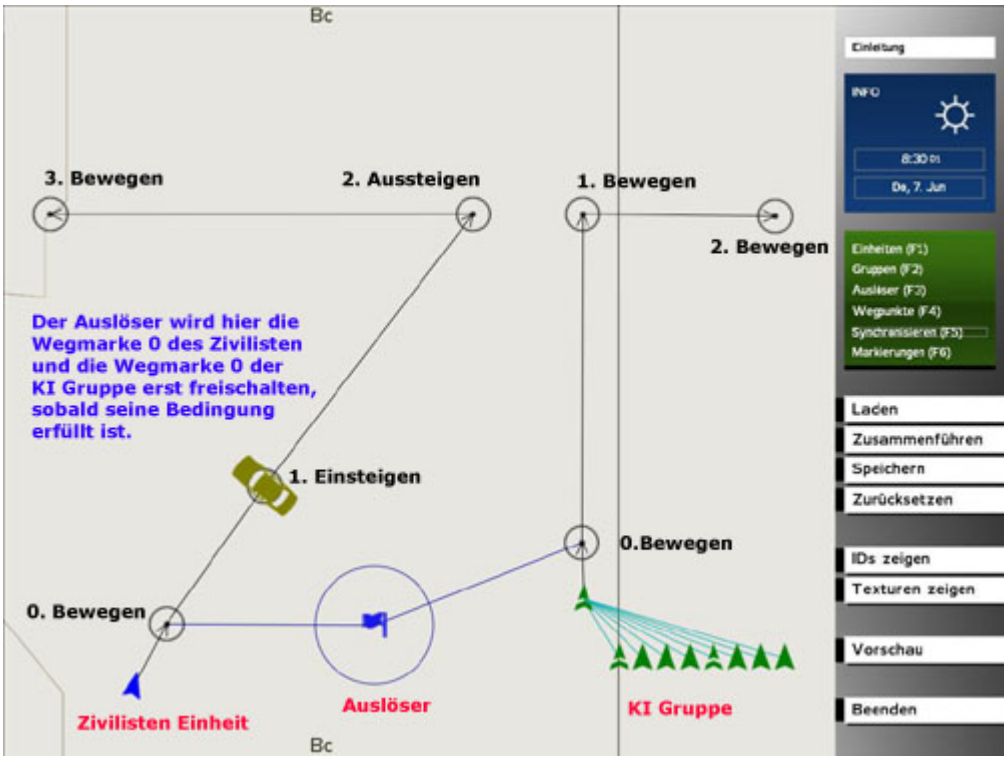
Wegpunkte mit Auslösern synchronisieren:

Es ist auch möglich, bestimmte Wegpunkte mit Auslösern zu synchronisieren. das hat den Effekt, dass die snchronisierte Wegmarke erst dann aktiviert wird, wenn der entsprechende Auslöser, mit welchem die Wegmarke synchronisiert wurde, aktiviert wird.



Auch hier einfach auf den Button "Synchronisieren" klicken, dann eine blaue Verbindungslinie vom Auslöser zur entsprechenden Wegmarke ziehen. Fertig.

Desweiteren lassen sich so auch mehrere Wegpunkte mit einem Auslöser synchronisieren. Auch hier einfach die Verbindungslinie vom Auslöser zur nächsten entsprechenden Wegmarke ziehen. Wie im Beispielbild vorgeführt.



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 auch 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

Lester

Khartak

Mr.Murray

http://www.mapfact.net

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

http://www.armedassault.com

http://www.flashpoint1985.com



AMS

http://www.assaultmissionstudio.de