Readme XCam-Konsole V1.0 Beta v. 26.09.2004

Themen:

Vorwort

Voraussetzungen

Zipfile & Installation

Vorbereitung

Verträglichkeit

bekannte Probleme

Konsole einbinden

Effekte einbinden

Tipps

Ausblick

Danksagung

Hinweis

Vorwort

Die Idee zu der Konsole ist mir während der Entwicklung meiner Mission "Inferno@Kolgujev" gekommen.
Unzählige Stunden hab' ich mit Testen verbracht. Gott weiß wieviele Neustarts der Mission hatte ich hinter mir.
Immer wieder Missionsabbruch, weil irgendein Script nicht mehr weiter wollte, oder eine Bedingung aus verschiedenen Gründen nicht mehr zustande kam.

Zu gerne hätte ich manchmal meine "Missions-relevanten-Objekte" während der Mission betrachtet, oder die dynamisch erzeugten gegnerischen Einheiten beobachtet. Ganz zu schweigen von dem Verstärkungs-Heli....wieso kommt der nicht, wurde er abgeschossen...hab' ich ihm eine falsche Pos übermittelt, oder ist schlicht und einfach das Script für'n Ar***.

Ich hatte irgendwann schon eine genaue Vorstellung, was die Konsole alles können muß, um mir bei solchen Problemen echte Hilfe zu leisten. Keine Vorstellung hatte ich davon, wie ich das Ganze umsetzen sollte. Wiederum klar war mir, dass es eine Heidenarbeit werden würde.

Ok, dass als kleine Entstehungsgeschichte der Konsole ;-)
Letztendlich ist sie in etwa so geworden, wie ich sie mir anfangs vorgestellt habe. Die meisten Ideen sind umgesetzt, manche sind noch auf einem Schmierzettel unleserlich notiert, um evtl. in einem späteren Update aufgenommen zu werden ;-)

Der große Vorteil der Konsole ist, mal davon abgesehen, dass man jede Einheit beobachten und deren Status abfragen kann, dass man **während** der Mission viele Sachen manipulieren, Situationen herbeiführen, oder auch Bedingungen erzwingen kann, ohne zusätzlich Scripte in die Mission einbauen zu müßen. Das spart wirklich viel Zeit.

Die Konsole ist aber nicht nur gut zum Missions-Debugging. Schon beim Testen von einzelnen Scripten kann sie Dir eine große Hilfe sein. Du wirst aber am Anfang nicht alle Funktionen auf einmal gebrauchen können.
Mal ist es das reine Beobachten, mal sind es die OFP-Befehle die Du gebrauchen kannst, oder auch der "CallCenter", der immer wieder gute Dienste leistet.

Da der Funktionsumfang der Konsole nicht gerade klein ist, und es unzumutbar gewesen wäre, die Beschreibung bzw. Bedienung "mal eben" in eine Readme zu packen, hab' ich mich für ein InGameTutorial entschieden, dass Dich durch die Funktionen der Konsole führt.

Voraussetzungen

Die Konsole benötigt außer dem Editorupdate102.pbo keine weiteren AddOns.
Erstellt und getestet wurde sie unter OFP 1.95 und 1.96
Ältere Versionen wurden nicht getestet.

Die mir bekannten Testsysteme:
- AMD 3000 XP, 1GB Ram, Radeon 9800 Pro 128MB
- AMD 1400, 512MB Ram, GeForce 4 64MB Ram

Zipfile & Installation

Der Zipfile enthält diese Readme, das Editorupdate102.pbo und 2 Missionsordner.

Die pbo-Datei kommt nach .....\OFP\AddOn\...
Die Missionsordner kommen nach ...\OFP\Users\DeinName\Missions\...

Außerdem ist da noch die Datei "xcamdialoge.h". Den Bezug darauf findest Du unter **Tipps**

Der Missionsordner : Xcam-KonsoleV1.0[tutorial].noe

Das ist die Tutorialmission, die Du unbedingt als erstes starten solltest.
Das Tutorial ist nicht für blutige Anfänger geschrieben, man muß aber auch kein Freak sein, um da durchzublicken.
Ich hoffe, dass ich einen guten Mittelweg gefunden habe.

Du wirst gut 1.5 Stunden damit beschäftigt sein, plus die Zeit die du für das "Effekte anschauen" benötigst ;-)
Da der Funktionsumfang der Konsole, wie schon gesagt, sehr groß ist, ist es unter Umständen ratsam,
dieses Tutorial zu einem späteren Zeitpunkt noch mal durchzugehen, oder zumindest die für Dich wichtigen Themen nochmal aufzurufen.

Bist Du mit den OFP- Befehlen noch nicht so vertraut, empfehle ich Dir erstmal folgende Themen durchzugehen:

- Thema 001 - 032
- Thema 102 - 103
- Thema 153 - 155

Danach solltest Du in der Lage sein, Deine Einheiten zu beobachten, Statusinformationen der Einheiten abzufragen, den Filter zu benutzen und auch die Effekte Dir anzuschauen.

Der Missionsordner : Xcam-KonsoleV1.0[blank].intro

Diese Mission enthält nur die benötigten Marker, den xcamtrigger und natürlich die beiden XCam-Ordner, in denen sich die Effekte bzw. die Scripte befinden. Ok, einen Spieler gibt's dann auch noch ;-) Ansonsten ist diese Mission leer.

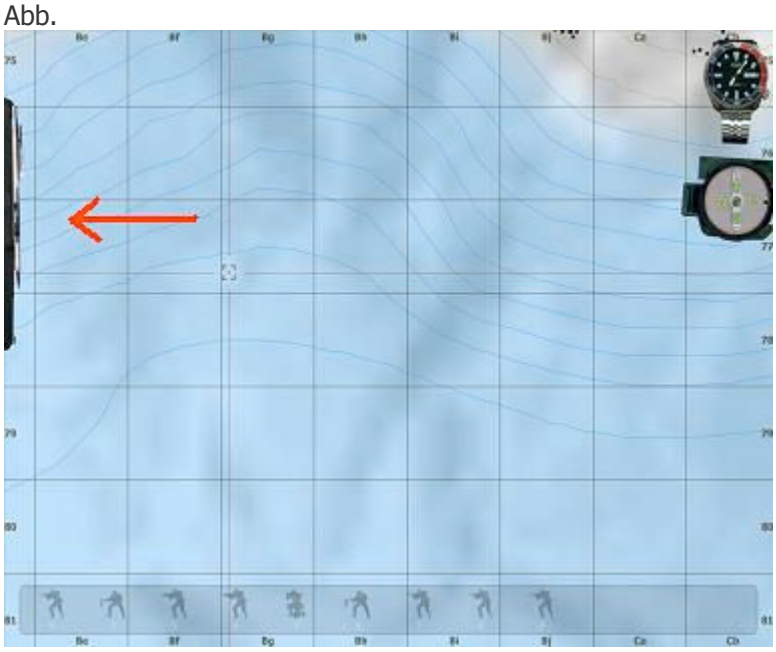
Hier kannst Du Dich dann später mit eigenen Einheiten austoben und mit der Konsole noch etwas testen :-)
Also einfach mal ein paar Einheiten plazieren und sehen was passiert ;-)

Vorbereitung

Die Konsole besitzt einen sogenannten "Map-Modus", der es Dir erlaubt die aktive Einheit/Gruppe auf der Map zu verfolgen, oder auch deren Wegpunkte zu betrachten. Um diesen Modus optimal zu nutzen, mußt Du bitte folgendes tun:

Das Notepad, in dem normalerweise das Briefing angezeigt wird, mußt Du ganz nach links verschieben.
Am besten so weit, dass nur noch der Stift zu sehen ist (siehe Abb.). Also irgendeine Mission aus dem Editor starten, Taste "M" drücken, um Dir die Map und damit das Notepad anzuzeigen, dann mit gedrückter Maustaste dieses Notepad ganz nach links verschieben. Evtl. vorher noch mit einem Doppelklick verkleinern...wie in der Abbildung.

Abb.



Verträglichkeit

Die Konsole wurde bis jetzt nicht auf Verträglichkeit mit Mods und Addons getestet, bis auf folgende Ausnahmen:

FDF-Mod ... der mußte ran ;-) ... es gab keine Probleme
ECP-Mod ... könnte Probleme in Verbindung mit den Effekten geben. Muß noch weiter getestet werden.
DXDLL ... hatte mal kompletten Ausfall der Dialoge ... wurde alles nur noch schwarz angezeigt.
Nach einem Neustart ging's dann wieder.

bekannte Probleme

- Es wird ein Fehler angezeigt, wenn Du Actioneinträge aus der Konsole übernimmst und zusätzlich noch weitere Actioneinträge über die Mission hinzugefügt hast. Das Script oder der Befehl kann dann nicht gestartet werden, da die ID-Nr. nicht mehr übereinstimmt. Eine Lösung für dieses Problem, hab ich noch nicht :(
- Manche Texteinblendungen sind noch nicht komplett, oder zeigen falsche Informationen bzw. zum falschen Zeitpunkt.
- Die Farbcodierung der Gruppen- und Einheitenliste ist noch nicht perfekt. da gibt's noch ein paar Problemchen ;-)
- Der Befehl [eventhandler] in der Befehlsliste ist zwar vorhanden, aber noch nicht funktionstüchtig.
- Das Feuerscript "fire1.sqs" ist noch nicht ganz fertig. Da muß noch einiges optimiert werden. Außerdem richtet das Feuer noch keinen Schaden an ;-)
- noch weitere kleinere Fehler, die für den Moment mal noch hingenommen werden müßen ;-)

Falls die Konsole von den Sichten her mal "mucken" sollte, versuch bitte in folgender Reihenfolge
das Problem zu lösen:

1. eine andere Sicht wählen ... oder
2. eine andere Einheit/Gruppe wählen ... oder
3. die Konsole über die Filtereinstellung [Alle] aktualisieren ... oder
4. die Konsole mit ESC beenden und über den Actioneintrag wieder neu starten.

Konsole einbinden

Um die Konsole in eine neue oder bestehende Mission einzubinden, mußt Du folgendes tun:
Kopiere erstmal die beiden Missionordner der xcamkonsole nach ...OFP\Users\DeinName\Missions\...

neue Mission:
Starte den Missions-Editor mit einer Insel Deiner Wahl.
Jetzt direkt wieder speichern, ohne etwas anderes zu machen.
Den Mission-Editor wieder beenden. Mit **Alt-Tab** zum Windows-Desktop zurückkehren.
Die soeben gespeicherte Mission findest Du im OFP-Verzeichnis unter ...\Users\DeinName\Missions\NameDeinerMission

In diesen (Missions)Ordner mußt Du jetzt nur noch den kompletten Inhalt des Ordners "XCam-KonsoleV1.0**[blank].**intro"
kopieren. Die Nachfrage ...mission.sqm überschreiben?...mit "ja" bestätigen. Dein Missionsordner sollte jetzt
so aussehen wie der Ordner " XCam-KonsoleV1.0**[blank].**intro ".

Im Prinzip war's das schon. Du kannst die Mission jetzt im Mission-Editor wieder laden und weiter bearbeiten.
Den Spieler mußt Du noch an die gewünschte Position verschieben.

bestehende Mission:
Starte den Missions-Editor mit "Desert Island".
Öffne die Mission " XCam-KonsoleV1.0**[blank].**intro".

Drücke **F6**, um Dir alle Marker anzuzeigen (die benötigten Marker befinden sich links vom Spieler).
Diese ganzen Marker und den einen Auslöser bitte markieren -> mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen
ziehen. Ist alles markiert, den Map-Cursor über einen dieser Marker bewegen, so das der Name
eines Markers erscheint. Dann **Strg+C** drücken um das Markierte zu kopieren.

Jetzt Deine Mission in den Editor laden. Klick nun mit der linken Maustaste auf die Stelle,
wo das Kopierte eingefügt werden soll. Jetzt **Strg+V** drücken, um die Marker und den Auslöser an der Stelle
einzufügen. Die Mission nochmal speichern und OFP dann mit **Alt-Tab** erstmal verlassen.

Als Nächstes die Order "xcameffekte" und "xcamkonsole" aus dem Missionsordner " XCam-KonsoleV1.0**[blank].**intro "
in Deinen Missionsordner kopieren.

Enthält Dein Missionsordner bereits die Dateien "description.ext" und/oder "init.sqs", mußt Du den Inhalt
der "description.ext" in die bereits bestehende Datei "description.ext" am Ende einfügen.
In die bestehende "init.sqs" muß dann der Eintrag -> []exec "xcamkonsole\xcaminit.sqs"

Ansonsten ... also wenn diese Dateien in Deinem Missionsordner noch nicht vorhanden sind, diese auch einfach
aus dem Ordner " Xcam-KonsoleV1.0**[blank].**intro " in Deinen Missionsordner kopieren.

Effekte einbinden

Möchtest Du den einen oder anderen Effekt in Deiner Mission benutzen, mußt Du auf jeden Fall schon mal den Ordner "xcameffekte" in Deinen Missionsordner kopieren.

In der XCam-Tutorial-Mission kannst Du die Effekte ausgiebig testen und durch Abändern der Parameter an Deine Bedürfnisse anpassen. Dazu empfehle ich Dir, im [Statusmenue] unter [Alle zeigen], die Parameter-Kurzbeschreibung aufzurufen (Auswahlfeld am unteren Rand) und während der "Effektversuche" geöffnet zu lassen. So hast Du immer Bezug auf die Parameter.

Bist Du mit einem Effekt zufrieden, markiere den kompletten Inhalt der Edit-Zeile (unterhalb der Scriptliste) und kopiere ihn durch drücken von **Strg+C** in die Zwischenablage.

Jetzt kannst Du z.B. folgendes machen ... entweder Du öffnest Deine Mission, doppelklickst auf die Einheit die den Effekt haben soll, und fügst mit **Strg+V** den Effekt in der Init-Zeile der Einheit ein.
oder ...
Du öffnest Dein Script, in dem z.B. Einheiten erzeugt werden, und fügst den Scriptaufruf an entsprechender Stelle ein.
oder ...
Du hast eine leere Textdatei, in der Du erstmal mehrere verschiedene Effekte einfügst, um sie dann von dort aus weiterzuverarbeiten.

ACHTUNG...egal für welche Variante Du Dich entscheidest, der Scriptaufruf muß noch angepasst werden, und zwar:
Bei alle Effektscripten ... also "explosion1.sqs" bis "explosion4.sqs" müßen folgende Parameter angepasst werden...

Erster Parameter: **Name der Einheit**	wenn Du den Effekt z.B. in der Initzeile der Einheit einträgst, mußt Du "_unit" durch "this" ersetzen.
Letzter Parameter: **Effektstart**	"0" bedeutet ... der Effekt startet sofort, es wird nicht gewartet bis die Einheit zerstört wird (wie im Tutorial, damit der Effekt auch sofort angezeigt wird) "0.1" oder "3" z.B. bedeutet, das der Effekt 0.1 bzw. 3 sec. nachdem die Einheit zerstört wurde, gestartet wird.

Die restlichen Parameter können dann so bleiben, wie aus der Konsole übernommen.
Alle 4 Explosions-Scripte enthalten am Ende unter #fire einen Aufruf für das Feuer-Script "fire1.sqs". Möchtest Du also, dass nach dem Explosionseffekt noch Feuer entsteht, mußt Du diese Zeile nur wieder aktivieren.
Ansonsten auch hier wieder die gleiche Vorgehensweise : Feuereffekt in der Konsole an die eigenen Bedürfnisse anpassen, Edit-Zeile kopieren und an dieser Stelle einfügen bzw. den vorhandenen Scriptaufruf mit dem neuen überschreiben.

Tipps

Schau Dir mal die "xcaminit.sqs" im Ordner "xcamkonsole" an. Dort kannst Du noch verschiedene Sachen anpassen. Außerdem werden dort individuelle Einträge für Scripte, Befehle und Variablen hinterlegt.
Sich die Arbeit zu machen und eigene Missions bezogene Variablen, oder auch Objekte in der "xcaminit.sqs" zu speichern, lohnt sich auf jeden Fall und kann ich nur jedem empfehlen.

Hast Du Probleme damit, oder reichen die Informationen aus der xcaminit nicht aus, dann schaue mal im www.mapfact.net/forum vorbei, dort werde ich einen entsprechenden Thread im Scripting Bereich betreuen.
Außerdem stehe ich für Rückfragen natürlich auch persönlich zur Verfügung.

Benutze Logic-Einheiten um z.B. markante Positionen, Objekte oder auch Trigger zu markieren. So kannst Du diese Positionen sehr schnell erreichen, oder andere Einheiten mal schnell dorthin versetzen.

Möchtest Du Dich z.B. mal direkt in die Nähe des Gegners versetzen, um vieleicht eine Bedingung oder einen Trigger damit auszulösen, wende vorher den Befehl [setcaptive] -> [true] an, damit Du auch was davon hast und die Aktion überlebst ;-)

Mit der Datei "xcamdialoge.h", die in dem Zipfile enthalten ist, kannst Du die Definition der ganzen Dialoge auslagern, damit deine "description.ext" nicht zu unübersichtlich wird, da sich die Konsole in dieser Datei doch sehr breit macht ;-)

Also angenommen, Du hast schon eine eigene "description.ext" in der Du z.B. Sounds, Musik und evtl. auch schon eigene Dialoge definiert hast, dann mach doch mal folgendes:
Erstelle im OFP-Verzeichnis einen neuen Ordner z.B. "includefiles". Kopiere die Datei "xcamdialoge.h" dort rein.
In Deiner "description.ext" dann diese Zeile einfügen -> #include <includefiles\xcamdialoge.h>
Damit bleibt Deine "description.ext" frei von dem ganzen xcam-kram ;-)

Ausblick

Folgende Dinge sind für ein späteres Update geplant:

- Eventhandler -> Aufzeichnung, Auswertung, Statistik
- Auslöser -> können in die Konsole eingebunden werden, der Inhalt kann abgefragt werden und z.B mit dem Befehl [setpos] können die Auslöser versetzt werden
- Soundpool -> Alle Standard OFP & OFP:R Sounds/Music hinterlegen. Wird ein eigener Bereich im [Callcenter]
- Drei neue Sichten und zwar diese "Internal" & "Gunner" - View und noch eine Sicht Namens "DirectMove"
- Einlesen der zuletzt aktiven Einheit, wenn die Konsole erneut gestartet wird

Ohne mich jetzt festzulegen, hier noch ein paar Ideen, die zumindest schon gedanklich festgehalten sind, und zum Teil auch schon auf Machbarkeit geprüft sind:

- Move-Recorder
- Objekt-Generator
- Einheiten-Generator

Danksagung

Ich möchte mich noch mal ganz ausdrücklich bei folgenden Menschen bedanken, die alle ihren Teil zu der Konsole beigetragen haben:

BadAss	Mapfact-Team	Beta-Tester, Koordinator eng. Übersetzung, Übersetzer
Raedor	Mapfact-Team	Beta-Tester
Dschulle	AEF-Team	Beta-Tester, ASL-Funktion (Höhe über NN)
Big-X	Mapfact-Forum-Member	Beta-Tester
Sniping-Jack	Mapfact-Forum-Member	Beta-Tester
Maatz	Invasion44-Mod	Beta-Tester
Pickett	Mapfact-Forum-Member	Beta-Tester, Master Übersetzer
Unterfeld	Mapfact-Forum-Member	Beta-Tester
Lutzenberger	Mapfact-Forum-Member	Übersetzer
s-max	Mapfact-Forum-Member	Übersetzer
Bulletstorm	Mapfact-Forum-Member	Übersetzer
Mr. Burns	Mapfact-Forum-Member	Übersetzer

Dann noch zwei "Typen", deren Werke mir in meiner "Beginner-Zeit" sehr geholfen haben und insofern ihren Teil indirekt dazu beigetragen haben ;-) ...

Vektorbosson	AEF-Team	Dialog-Befehlsreferenz, Drop[]-Befehl Tutorial
Lester	AEF-Team	Inoffizielle OFP Befehlsreferenz

Und natürlich BIS, die uns das alles ermöglichen und uns mit OFP ein einmaliges Spiel gegeben haben :-)

VIELEN DANK !

Hinweis

Dieses Tool ist inoffiziell, bitte keine Klagen an BIS oder Codemasters.
Macht mich nicht für eventuelle Rechnerprobleme verantwortlich, die Installation erfolgt auf eigene Gefahr!

Jetzt viel Spaß mit der Konsole ... und bitte dran denken ... zuerst die Tutorial-Mission starten ;-)

Silola
silola@freenet.de