

Schritt 1 Skript-Version	Platziere einen Spieler auf die leere Karte und benenne ihn s1 Speichere die Mission ab. Dadurch wird ein neuer Missions-Ordner erzeugt. In diesen Ordner kopierst Du den DAC-Ordner und die Datei „ Init.sqf “. Diese Daten befinden sich im Ordner „Script_Version“.	Schritt 1 Addon-Version	
Schritt 2 Aktivierung	Platziere einen Auslöser auf der Karte mit den Grundeinstellungen: Form und Größe: beliebig, Name: beliebig, Auslösung: Spiellogik, mehrfach, vorhanden, Bedingung: true <div> <div>fun = ["z1",[1,0,0,0],[],[],[],[],[1,1,0,6,1]] spawn DAC_Zone</div> <div> <div>A</div> <div>B C D E F G H I J K L M N</div> </div> </div>		
Beschreibung	<div> <div> A — Name der Zone (Auslöser), bitte als String eingeben (Der hier eingetragene Name muss mit dem Namen des Auslösers übereinstimmen). B — Die ID-Nr. der Zone (eine beliebige Zahl), zum verlinken von Zonen (gleiche ID = Zonen verlinkt, eindeutige ID = Zone läuft lokal) C — Status der Zone nach der Initialisierung. 0 = Zone bleibt aktiviert, 1 = Zone wird deaktiviert D — Angabe einer gültigen Nummer aus der <i>DAC_Config_Events</i>, Standard = 0 (bedeutet, es werden keine Events verarbeitet). E — Angeben wenn die Einheiten <u>keine</u> Wegpunkte in ihrer Masterzone haben sollen (Der Parameter kann optional angegeben werden) </div> <div> F — Array um Infanterie zu generieren [5,2,50,10] generiert 5x Infanterie, Gruppengröße 2, 50 WP gesamt, 10 WP per Gruppe G — Array um Radfahrzeug zu generieren [3,2,30,5] generiert 3x Radfahrzeuge, Gruppengröße 2, 30 WP gesamt, 5 WP per Gruppe H — Array um Kettenfahrzeug zu generieren [5,1,40,8] generiert 5x Kettenfahrzeuge, Gruppengröße 1, 40 WP gesamt, 8 WP per Gruppe I — Array um Helikopter zu generieren [3,2,5] generiert 3x Helikopter, Gruppengröße 2 (wenn Cargo vorhanden), 5 WP per Gruppe oder Array um DAC-Camps zu generieren [1,2,50,0,100,10] generiert 1x Camp, Gruppengröße 2, Radius 50m, Fahrzeuge+Infanterie, 100%, 10 Respawnns </div> <div> J — Seitenzugehörigkeit der Zone > 0 = OST, 1 = WEST, 2 = GUER, 3 = CIVL K — Einheiten-Konfiguration der Zone (DAC_Config_Units) > Standard-Einheiten = 0 für OST, 1 für WEST, 2 für GUER, 3 für CIVL L — Verhaltens-Konfiguration der Zone (DAC_Config_Behaviour) > Standard-Verhalten = 0 für OST, 1 für WEST, 2 für GUER, 3 für CIVL M — Camp-Konfiguration der Zone (DAC_Config_Camps) > Nur relevant, wenn mindestens 1 Camp in der Zone generiert wird N — Wegpunkt-Konfiguration der Zone (DAC_Config_Waypoints) > Parameter ist optional. Ohne Angabe wird Konfiguration 0 benutzt (Standard) </div> </div>		
Beispiele	<div> <div> fun = ["z1",[1,0,0],[3,3,20,6],[],[],[],[0,0,0,0,1]] spawn DAC_Zone fun = ["z1",[1,0,0],[],[5,2,50,8],[],[],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone fun = ["z1",[1,0,0],[5,2,80,10],[],[5,1,30,7],[],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone fun = ["z1",[1,0,0],[],[],[],[3,3,6],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone fun = ["z1",[1,0,0],[20],[],[10],[],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone fun = ["z1",[1,0,0],[],[],[],[2,2,50,0,100,10],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone fun = ["z1",[1,0,0,0],[3,3,20,6],[3,2,20,6],[],[],[0,0,0,0]] spawn DAC_Zone </div> <div> > > > > > > > </div> <div> generiert nur Infanterie (auf Seite Ost) generiert nur Radfahrzeuge (auf Seite West) generiert Infanterie + Kettenfahrzeuge (auf Seite West) generiert nur Helikopter (auf Seite West) generiert nur Wegpunkte für Inf. + Kette (auf Seite West) generiert nur Camps (auf Seite West) alle Gruppen werden ihre Zone für immer verlassen. </div> </div>		