

Schritt 1	<p>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“. Den Ordner und die Datei findest Du im folgenden Verzeichnis: DAC_V3_b\DAC_script\DAC_Basic_Files\...</p>	<p>Schritt 2</p> <p>Platziere einen Auslöser auf der Karte mit den Grundeinstellungen:</p> <p>Form: beliebig Größe: beliebig Auslösung: Spiellogik, mehrfach, vorhanden Name: beliebig (Beispiel: z1) Bedingung: true</p>																					
Schritt 3	<p>Der DAC-Skriptaufruf:</p> <pre>fun = ["z1",[1,0,0],[],[],[],[],[1,1,0,6,1]] spawn DAC_Zone</pre> <div> A B C D E F G H I J K L M </div>																						
Beschreibung	<p>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).</p> <table border="0"> <tr> <td>E — Array um Infanterie zu generieren</td><td>[5,2,50,10]</td><td>generiert 5x Infanterie, Gruppengröße 2, 50 WP gesamt, 10 WP per Gruppe</td></tr> <tr> <td>F — Array um Radfahrzeug zu generieren</td><td>[3,2,30,5]</td><td>generiert 3x Radfahrzeuge, Gruppengröße 2, 30 WP gesamt, 5 WP per Gruppe</td></tr> <tr> <td>G — Array um Kettenfahrzeug zu generieren</td><td>[5,1,40,8]</td><td>generiert 5x Kettenfahrzeuge, Gruppengröße 1, 40 WP gesamt, 8 WP per Gruppe</td></tr> <tr> <td>H — Array um Helikopter zu generieren</td><td>[3,2,5]</td><td>generiert 3x Helikopter, Gruppengröße 2 (wenn Cargo vorhanden), 5 WP per Gruppe</td></tr> <tr> <td>oder Array um DAC-Camps zu generieren</td><td>[1,2,50,0,100,10]</td><td>generiert 1x Camp, Gruppengröße 2, Radius 50m, Fahrzeuge+Infanterie, 100%, 10 Respawnns</td></tr> </table> <p>I — Seitenzugehörigkeit der Zone > 0 = OST, 1 = WEST, 2 = RACS, 3 = CIVL (weitere siehe Readme Seite 7)</p> <p>J — Einheiten-Konfiguration der Zone (DAC_Config_Units) > Standard-Einheiten = 0 für OST, 1 für WEST, 2 für RACS, 3 für CIVL</p> <p>K — Verhaltens-Konfiguration der Zone (DAC_Config_Behaviour) > Standard-Verhalten = 0 für OST, 1 für WEST, 2 für RACS, 3 für CIVL</p> <p>L — Camp-Konfiguration der Zone (DAC_Config_Camps) > Nur relevant, wenn mindestens 1 Camp in der Zone generiert wird</p> <p>M — Wegpunkt-Konfiguration der Zone (DAC_Config_Waypoints) > Parameter ist optional. Ohne Angabe wird Konfiguration 0 benutzt (Standard)</p>		E — Array um Infanterie zu generieren	[5,2,50,10]	generiert 5x Infanterie, Gruppengröße 2, 50 WP gesamt, 10 WP per Gruppe	F — Array um Radfahrzeug zu generieren	[3,2,30,5]	generiert 3x Radfahrzeuge, Gruppengröße 2, 30 WP gesamt, 5 WP per Gruppe	G — Array um Kettenfahrzeug zu generieren	[5,1,40,8]	generiert 5x Kettenfahrzeuge, Gruppengröße 1, 40 WP gesamt, 8 WP per Gruppe	H — 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						
E — Array um Infanterie zu generieren	[5,2,50,10]	generiert 5x Infanterie, Gruppengröße 2, 50 WP gesamt, 10 WP per Gruppe																					
F — Array um Radfahrzeug zu generieren	[3,2,30,5]	generiert 3x Radfahrzeuge, Gruppengröße 2, 30 WP gesamt, 5 WP per Gruppe																					
G — Array um Kettenfahrzeug zu generieren	[5,1,40,8]	generiert 5x Kettenfahrzeuge, Gruppengröße 1, 40 WP gesamt, 8 WP per Gruppe																					
H — 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																					
Beispiele	<table border="0"> <tr> <td>fun = ["z1",[1,0,0],[3,3,20,6],[],[],[],[0,0,0,0,1]] spawn DAC_Zone</td><td>></td><td>generiert nur Infanterie (auf Seite Ost)</td></tr> <tr> <td>fun = ["z2",[2,0,0],[3,3,20,6],[],[],[],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone</td><td>></td><td>generiert nur Infanterie (auf Seite Ost)</td></tr> <tr> <td>fun = ["z1",[1,0,0],[],[5,2,50,8],[],[],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone</td><td>></td><td>generiert nur Radfahrzeuge (auf Seite West)</td></tr> <tr> <td>fun = ["z1",[1,0,0],[5,2,80,10],[],[5,1,30,7],[],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone</td><td>></td><td>generiert Infanterie + Kettenfahrzeuge (auf Seite West)</td></tr> <tr> <td>fun = ["z1",[1,0,0],[],[],[],[3,3,6],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone</td><td>></td><td>generiert nur Helikopter (auf Seite West)</td></tr> <tr> <td>fun = ["z1",[1,0,0],[20],[],[10],[],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone</td><td>></td><td>generiert nur Wegpunkte für Inf. + Kette (auf Seite West)</td></tr> <tr> <td>fun = ["z1",[1,0,0],[],[],[],[2,2,50,0,100,10],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone</td><td>></td><td>generiert nur Camps (auf Seite West)</td></tr> </table>		fun = ["z1",[1,0,0],[3,3,20,6],[],[],[],[0,0,0,0,1]] spawn DAC_Zone	>	generiert nur Infanterie (auf Seite Ost)	fun = ["z2",[2,0,0],[3,3,20,6],[],[],[],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone	>	generiert nur Infanterie (auf Seite Ost)	fun = ["z1",[1,0,0],[],[5,2,50,8],[],[],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone	>	generiert nur Radfahrzeuge (auf Seite West)	fun = ["z1",[1,0,0],[5,2,80,10],[],[5,1,30,7],[],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone	>	generiert Infanterie + Kettenfahrzeuge (auf Seite West)	fun = ["z1",[1,0,0],[],[],[],[3,3,6],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone	>	generiert nur Helikopter (auf Seite West)	fun = ["z1",[1,0,0],[20],[],[10],[],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone	>	generiert nur Wegpunkte für Inf. + Kette (auf Seite West)	fun = ["z1",[1,0,0],[],[],[],[2,2,50,0,100,10],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone	>	generiert nur Camps (auf Seite West)
fun = ["z1",[1,0,0],[3,3,20,6],[],[],[],[0,0,0,0,1]] spawn DAC_Zone	>	generiert nur Infanterie (auf Seite Ost)																					
fun = ["z2",[2,0,0],[3,3,20,6],[],[],[],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone	>	generiert nur Infanterie (auf Seite Ost)																					
fun = ["z1",[1,0,0],[],[5,2,50,8],[],[],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone	>	generiert nur Radfahrzeuge (auf Seite West)																					
fun = ["z1",[1,0,0],[5,2,80,10],[],[5,1,30,7],[],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone	>	generiert Infanterie + Kettenfahrzeuge (auf Seite West)																					
fun = ["z1",[1,0,0],[],[],[],[3,3,6],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone	>	generiert nur Helikopter (auf Seite West)																					
fun = ["z1",[1,0,0],[20],[],[10],[],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone	>	generiert nur Wegpunkte für Inf. + Kette (auf Seite West)																					
fun = ["z1",[1,0,0],[],[],[],[2,2,50,0,100,10],[1,1,1,1,1]] spawn DAC_Zone	>	generiert nur Camps (auf Seite West)																					