**Allgemeine Bedingungen und Befehle.**

**Befehl auf ganze Gruppe ausführen:**

{deleteVehicle \_x} forEach units group this; **//Löscht ganze Gruppe.**

{ removeallweapons \_x} forEach units group this; **//Entwaffnet Gruppe**

{\_x setcaptive true} forEach units group this; **//Gruppe wird nimmer angegriffen.**

**Etc. so geht das, zu beachten ist: das letzte This bezieht sich auf den Inhaber. Bedeutet, funktioniert nur bei z.B. Wegpunkten.**

**Gruppen Joinenlassen:**

***Gruppe deklarieren. Hier ist´s Truppführer der Zielgruppe* “L917” ->**

L917 = Group this;

**// Gruppe von This ist als Gruppe “L917” Deklariert.**

{ \_x joinsilent L917} forEach units group this;

**//Gruppe von \_X tritt Trupp “L917” bei.**

[this,"SIT\_HIGH2"] remoteExec ["BIS\_fnc\_ambientAnim", 0, this];

**// Macht Ambiente animation der gegebenen animation ohne Reaktion auf Feindfeuer**  
[this,"STAND","ASIS",{(player distance \_this) < 5}] remoteExec ["BIS\_fnc\_ambientAnimCombat", 0, this];

**// Macht Ambiente animation der gegebenen animation mit Reaktion auf Feindfeuer. Auslöser auch bei Spielerbdistanz < 5**

**Verfügbare anims sind: „STAND“ „STAND\_IA“ „SIT\_LOW“ „KNEEL LEAN“ „WATCH“ „WATCH1“ „WATCH2“**

[this , "Umziehen", "textures\icon\Kleidung.paa", "textures\icon\Kleidung.paa", true, ((player distance this) <= 1), {}, {player playmove "GetInHelicopterCargo" ;}, { player forceadduniform teleportm113 ;}, {[player] execvm "scripts\umziehen.sqf"}, [], 5, 0, false, false, true] remoteExec ["BIS\_fnc\_holdActionAdd", 0, this];

**// holdaction**

[this,(nearestObject [this, ""])] call BIS\_fnc\_attachToRelative;

**// Objekt an nächstgelegenem Objekt relativ befestigen. !Klassenname einfügen!**

{(deletevehicle \_x)} foreach ( synchronizedObjects thistrigger); }

**// objekte die mit trigger synchronisiert sind löschen.**

\_x hideObjectGlobal false;} foreach (synchronizedObjects thisTrigger); {\_x enableSimulationGlobal true;} foreach (synchronizedObjects thisTrigger);

**//Fakespawn wenn objekte vorher unsichtbar und nicht simuliert.**

\_EOReal3 = PPEffectCreate ["ColorCorrections", 2005];

\_EOReal3 PPEffectAdjust [0.75, 0.75, -0.05, [0.00, 0.00, 0.00, -1.00], [2.00, 2.00, 2.00, 1.05], [-4.00, 2.50, 2.50, 0.00]];

\_EOReal3 PPEffectCommit 0;

\_EOReal3 PPEffectForceInNVG false;

\_EOReal3 PPEffectEnable true;

**//postpocessing**

[ [ ["PAPA-BASE,","<t align = 'right' shadow = '1' size = '1.2' font='LCD14' color='#00FF00'>%1</t><br/>"],

["RADIO POST,","<t align = 'right' shadow = '1' size = '1.2' font='LCD14' color='#00FF00' >%1</t><br/>"],

["FGR, DY64,","<t align = 'right' shadow = '1' size = '1.0' font='LCD14' color='#00FF00' >%1</t><br/>"],

["22 Aug 1988"

,"<t align = 'right' shadow = '1' size = '1.0' font='LCD14' color='#00FF00' >%1</t>"]] ,(safeZoneX +1.1), (safeZoneY +1.4)] spawn BIS\_fnc\_typeText;

**// 80s intro text**

**//KI und AI**

this setVariable ["lambs\_danger\_disableAI",true];

(Group this) setVariable ["lambs\_danger\_disableGroupAI",true];

**//2 Befehle um Lambs zu deaktivieren**

**DEBUG**

**Copytoclipboard (cursorObject player)**

//Klassenname vom anvisierten Objekt holen.

**Copytoclipboard (uniform player)**

//uniformnamen holen