



# **TaktLwG 66**

**Enhanced Gamemaster Skript**

**Stand 11.09.2020**

**Skript-Version: 2.0.1**

**Kompatibel mit DCS Stable 2.5.6.52437**

## **Inhalt**

<b>1. Einbinden des Skripts in Missionen</b>	<b>3</b>
<b>2. Konfigurationsmöglichkeiten im Skript</b>	<b>3</b>
<b>3. Eingabemethode</b>	<b>4</b>
<b>4. Format der Befehle</b>	<b>5</b>
<b>5. Über die Kartenmarkierung abrufbare Befehle</b>	<b>6</b>
5.1 Gruppen spawnen	6
5.2. Gruppen aktivieren	8
5.3 Einheiten/Objekte löschen	9
5.4 Wegpunkte für Schiffe/Bodenfahrzeuge	10
5.5 Orbits für Helikopter und Flugzeuge	11
5.6 KI-Eskorten zuteilen	12
5.7 Flugzeuge auf Flugplätzen landen lassen	12
5.8 Landezonen für Helikopter zuweisen	13
5.9 Gruppen einladen	13
5.10 Gruppen ausladen	14
5.11 Unsterblichkeit für Gruppen an-/ausschalten	14
5.12 Unsichtbarkeit für Gruppen an-/ausschalten	15
5.13 Unkontrolliert gesetzte Flugzeug-Gruppen aktivieren	15
5.14 KI von Gruppen an-/ausschalten	16
5.15 Flares schießen	16
5.16 Farbigen Rauch setzen	17
5.17 Leuchtgranate spawnen	17
5.18 Rauch- und Feuereffekte setzen	18
5.19 Explosion auslösen	18
5.20 Sound-Dateien abspielen	19
5.21 Flaggenwerte setzen	19
5.22 Textmeldungen ausgeben	20
<b>6. Liste der Gruppen-Templates</b>	<b>21</b>

## 1. Einbinden des Skripts in Missionen

Damit die Gamemaster-Funktionen in der Mission verfügbar sind, muss zu Beginn der Mission zunächst die mitgelieferte „Moose.lua“ geladen werden. MOOSE ist ein Framework für die DCS Scripting Engine dessen Funktionen mein Skript an vielen Stellen benutzt. Den Leuten vom MOOSE-Team sei an dieser Stelle herzlich für ihre harte und brillante Arbeit gedankt! Für mehr Infos zu MOOSE empfehle ich einen Besuch auf deren [Discord](#).

Um Skripte in Missionen zu laden kann man entweder einen Trigger „Missionsstart“ oder einen „Einmalig“-Trigger mit der Bedingung „Mehr Zeit“ verwenden. Als Aktion dann „Skriptdatei ausführen“ wählen und den Pfad zu den Skripten eintragen.

Wenn die „Moose.lua“ erfolgreich geladen wurde, muss als nächstes noch die „Gamemaster\_Functions.lua“ ausgeführt werden. Dazu wieder einen Trigger wie oben beschrieben anlegen, oder einfach die Aktionen-Spalte des schon bestehenden Triggers um eine weitere „Skriptdatei ausführen“ Aktion erweitern. Dabei immer darauf achten, dass die Gamemaster\_Functions.lua erst **NACH** der „Moose.lua“ geladen wird.

Optional kann auch noch die „Gamemaster\_Templates.lua“ mit geladen werden. Sie enthält eine große Anzahl Gruppenvorlagen, die dann in der Mission über den Spawnbefehl (siehe 5.1) gespawnt werden können. Die Templates-Datei ist sehr umfangreich, DCS wird beim Laden für einige Sekunden einfrieren.

Das erfolgreiche Laden des Gamemaster-Skripts wird Ingame durch Statusmeldungen oben rechts angezeigt.

Die Trigger-Seite im Missionseditor sollte ungefähr so aussehen:

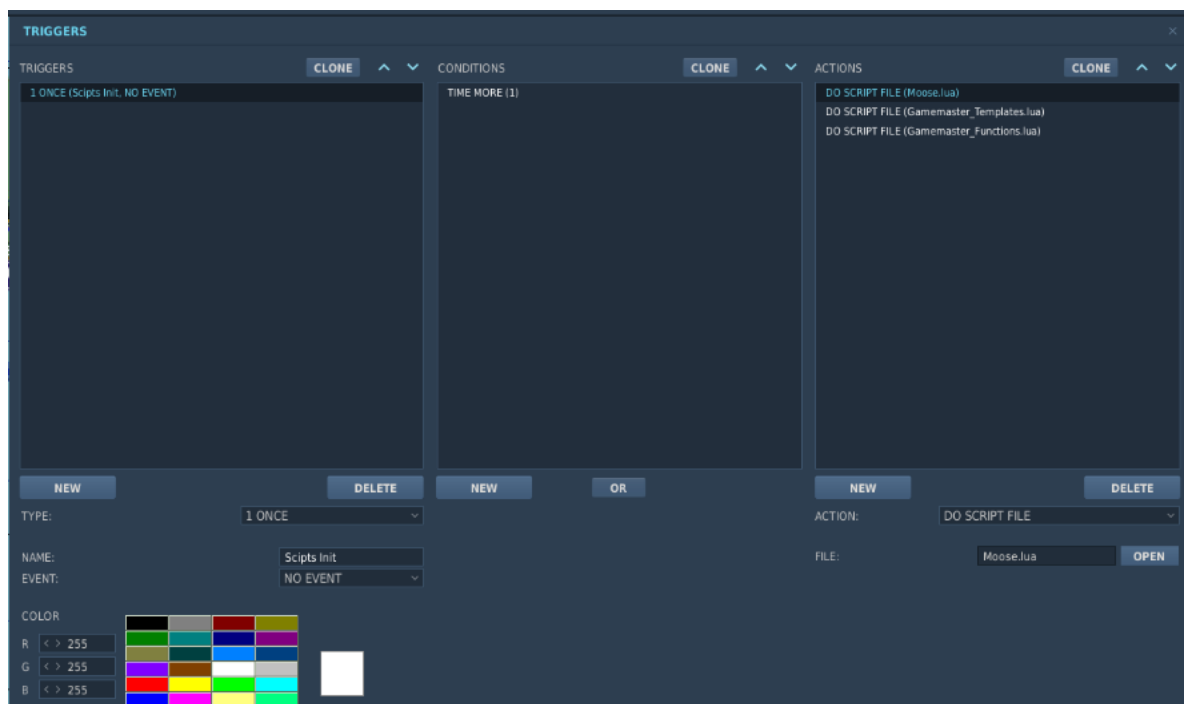


Abb. 1: Trigger-Setup zum Laden von Moose und den Funktionen und Templates des Gamemaster-Skripts.

Das Gamemaster-Skript ist in der Stable-Version von DCS entwickelt worden und wird in Zukunft gepflegt um bei Updates mit dieser Spielversion kompatibel zu bleiben. Je nach Stand der OpenBeta werden einzelne oder sogar alle Funktionen des Skripts auch dort funktionieren, eine volle Kompatibilität wird aber nicht garantiert.

## 2. Konfigurationsmöglichkeiten im Skript

Es besteht die Möglichkeit ein paar grundlegende Einstellungen am Skript vorzunehmen. Dafür muss die „Gamemaster\_Functions.lua“ mit einem Texteditor (am besten Notepad++) geöffnet werden. Der Config-

Bereich befindet sich am Anfang der Skriptdatei, die genauen Einstellungsmöglichkeiten sind dort genau erklärt, deshalb hier nur eine Übersicht.

Folgende Optionen können eingestellt werden:

- Beschränkung des Zugangs zu den Gamemaster-Funktionen auf bestimmte Koalitionen.
- Symbol nach dem das Skript im Markertext sucht um Befehle und Parameter abzugrenzen
- Standardskill mit dem alle Gruppen gespawnt werden („s“-Befehl)
- Standardland für das alle mit dem „s“ Befehl gespawnten Gruppen spawnen, wenn über die Parameter des Befehls kein anderes Land bestimmt wird.
- EPLRS (Datalink) für gespawnte Gruppen an/aus
- Standardsound und Verzögerungen für Nachrichten, die über den Befehl „-text“ gesendet werden

Damit die Änderungen im Config-Bereich greifen, muss das Skript neu in die Mission geladen werden. Dies erreicht man, in dem man auf der Triggerseite im Missionseditor beim Trigger, mit dem die „Gamemaster\_Functions.lua“ geladen wird, diese neu auswählt und im Anschluss die Mission abspeichert.

### 3. Eingabemethode

Spieler kommunizieren über Kartenmarkierungen mit dem Skript. Um einen Befehl an das Skript zu senden wird eine neue Markierung auf der F10-Karte angelegt. Bei dieser wird im Anschluss als Markierungstext der Befehl und evtl. weitere Parameter angegeben. Abgeschickt wird der Befehl, in dem die Markierung wieder gelöscht wird.



Abb. 2: Senden von Befehlen durch Markierungen auf der F10-Karte

## 4. Format der Befehle

Befehle beginnen immer mit einem Bindestrich, gefolgt von dem Befehlskürzel. Je nach Befehlsart sind weitere Parameter optional oder verpflichtend anzugeben. Die einzelnen Parameter werden mit Bindestrichen voneinander getrennt.

Ein vollständiger Befehl gliedert sich im Beschreibungstext der Kartenmarkierung folgendermaßen:

**-Befehlskürzel-Parameter1-Parameter2-Parameter3-...-Parameter6**

Bei einigen Befehlen müssen Gruppennamen oder andere Texte angegeben werden, Eingaben mit Bindestrichen werden vom Skript nicht korrekt erkannt. In Missionen, die dieses Skript nutzen, sollten deshalb keine Gruppennamen mit Bindestrichen verwendet werden.

Im Folgenden werden die einzelnen Befehle, die das Skript erkennt, erklärt. Dazu wird folgende Symbolik verwendet:

**Die Befehlskürzel werden rot dargestellt. Sie sind immer anzugeben!**

**[Zwingend anzugebende Parameter werden mit orangefarbener Schrift und eckigen Klammern kenntlich gemacht.]**

**(Optional zusätzlich mögliche Parameter werden mit runden Klammern und blauer Schrift angezeigt.)**

## 5. Liste der verfügbaren Befehle

### 5.1 Einheiten spawnen

Spawnt an der Markierung eine neue Gruppe, benötigt als Vorlage eine im Missionseditor mit dem Parameter „Späte Aktivierung“ gesetzte Gruppe. Wenn die „Gamemaster\_Templates.lua“ mit geladen wird, können alle im **Abschnitt 6** genannten Gruppen mit diesem Befehl gespawnt werden.

Neu gespawnte Flugzeuge/Helikopter fliegen einen Kreisorbit an der Markierungsposition, Bodenfahrzeuge und Schiffe bleiben stationär. Es ist nicht möglich, Schiffe auf dem Land und Bodenfahrzeuge auf dem Wasser spawnen zu lassen. Kann beliebig oft verwendet werden. Die mit dieser Methode gespawnten Gruppen bekommen eine fortlaufende Nummerierung in den Namen geschrieben. Mit ihnen namentlich verbundene Trigger lösen sie nicht mehr aus, wenn sie mit diesem Befehl gespawnt werden.

**Befehl: -s-[Gruppenname]-(Höhe/Heading)-(Land)-(Skill)-(verladbar)-(an Ursprungsposition spawnen)-(ursprüngliche Aufgaben beibehalten)**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Gruppenname	Der genaue Gruppenname der zu spawnenden Gruppe	Text
Höhe/Heading/Bodenstart (optional)	Bei Luftfahrzeugen: Höhe in m über Meeresspiegel, wenn nicht angegeben spawnnt die Gruppe 1000 m AGL Bei Bodenfahrzeugen: Heading beim Spawn in Grad, wenn nicht angegeben spawnnt die Gruppe mit demselben Heading wie im Missionseditor  Flugzeuggruppen können auch inaktiv am Boden gespawnt werden. Dazu statt Höhe oder Heading „ground“ angeben. Die Flugzeuge spawnen an der nächstgelegenen Airbase.	Headings von 0-359 Höhe in m ground
Land (optional)	Land, der die Gruppe beim Spawn angehören soll, funktioniert nur, wenn das zu spawnende Muster für das angegebene Land verfügbar ist.  Mit diesem Parameter ist es möglich eine eigentlich für die rote Koalition gesetzte Gruppe auf der blauen Seite spawnen zu lassen.  Wenn nichts angegeben wird, wird das im Config-Bereich des Gamemaster-Skript angegebene Land verwendet. Ist dort nichts definiert spawnnt die Gruppe mit dem Land, dem sie im Missionseditor angehört.	RUSSIA UKRAINE USA TURKEY UK FRANCE GERMANY AGGRESSORS CANADA SPAIN THE_NETHERLANDS BELGIUM NORWAY DENMARK ISRAEL GEORGIA INSURGENTS ABKHAZIA SOUTH_OSETIA ITALY

		AUSTRALIA SWITZERLAND AUSTRIA BELARUS BULGARIA CHEZH_REPUBLIC CHINA CROATIA EGYPT FINLAND GREECE HUNGARY INDIA IRAN IRAQ JAPAN KAZAKHSTAN NORTH_KOREA PAKISTAN POLAND ROMANIA SAUDI_ARABIA SERBIA SLOVAKIA SOUTH_KOREA SWEDEN SYRIA YEMEN VIETNAM VENEZUELA TUNISIA THAILAND SUDAN PHILIPPINES MOROCCO MEXICO MALAYSIA LIBYA JORDAN INDONESIA HONDURAS ETHIOPIA CHILE BRAZIL BAHRAIN THIRDRICH YUGOSLAVIA USSR ITALIAN_SOCIAL_REPUBLIC ALGERIA KUWAIT QATAR OMAN UNITED_ARAB_EMIRATES
--	--	--

Skill	Lässt die Gruppe mit dem angegebenen Skill-Niveau spawnen. Wenn nichts angegeben wird, spawnnt die Gruppe mit dem Skill-Niveau, dass im Config-Teil des Skripts angegeben ist. Ist dort nichts spezifiziert, dann wird das Skillniveau aus dem Missionseditor übernommen.	a = Average = Durchschnittlich g = Good = Gut h = High = Hoch e = Excellent = Exzellent r = Random = Zufällig
verladbar (optional)	Gruppen, die mit diesem Parameter gespawnt werden, können mit dem Befehl „-board“ (siehe 5.9) in Flugzeuge und Helikopter eingeladen werden.  Wenn nichts angegeben wird, dann sind die gespawnten Gruppen nicht verladbar	cargo
Spawn an Ursprungsposition (optional)	Wenn der Parameter gesetzt wird, dann spawnnt die Gruppe nicht an der Kartenmarkierung, sondern an dem Ort, an dem sie im Missionseditor gesetzt wurde	op = Originale Position
Ursprüngliche Aufgaben behalten (optional)	Wenn der Parameter gesetzt wird, dann behält die Gruppe beim Spawn die Aufgaben und Routen, mit denen sie im Missionseditor ausgestattet wurde. Gut um z.B. Tanker nachspawnen zu lassen	kt = keep tasking = Aufgabe beibehalten

## 5.2 Gruppen aktivieren

Aktiviert eine Gruppe, die im Missionseditor mit später Aktivierung gesetzt wurde. Im Unterschied zum Spawnbefehl (siehe Abschnitt 5.1) spawnnt die Gruppe und alle ihre Einheiten mit den unveränderten Namen, löst also alle mit ihnen direkt verbundenen Trigger weiterhin aus. Jede Gruppe kann nur einmal aktiviert werden, ein wiederholtes Respawnen ist mit dieser Funktion, im Gegensatz zur Spawn-Funktion, nicht möglich.

**Befehl: -act-[Gruppenname]**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Gruppenname	Genauer Name der Gruppe, die aktiviert werden soll	Text



### 5.3 Einheiten/Objekte löschen

Löscht alle Einheiten und statische Objekte in einem definierten Radius um die Kartenmarkierung. Löscht keine von Spielern besetzten Einheiten und keine FARPs. Alternativ kann auch der genaue Name der zu löschenden Gruppe eingegeben werden. Achtung: Dabei werden dann aber alle Einheiten der Gruppe gelöscht.

**Befehl: -del-(Gruppenname)-(Löschradius in m)**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Gruppenname	Name der zu löschenden Gruppe	Text
Löschradius (optional)	Radius (m) um die Kartenmarkierung, alles innerhalb wird gelöscht. Achtung: Auch blaue Einheiten werden gelöscht.  Bei fehlender Eingabe wird der Löschradius auf 100 m gesetzt	Ganze Zahlen, 1-Unendlich Hohe Löschradien brauchen viel Systemleistung

**Beispiel: -del-1000**

Alles im Umkreis von 1000 m um die Markierung wird gelöscht

## 5.4 Wegpunkte für Schiffe/Bodenfahrzeuge

Befiehlt der KI, sich zur Position der Kartenmarkierung zu bewegen. Optional kann die Geschwindigkeit und eine Formation angegeben werden, die auf dem Weg eingehalten werden soll. Bodenfahrzeugen kann auch die Benutzung von Straßen (soweit möglich) vorgegeben werden.

Anmerkung: In gewisser Weise eine Doppelung der Kontrollmöglichkeiten über CombinedArms, dort funktioniert aber oft die Vorgabe von Geschwindigkeiten nicht, deshalb wurde diese Funktion mit implementiert.

**Befehl: -wp-[Gruppe, die fahren soll]-(Geschwindigkeit)-(Formation)-(Straßenbenutzung)**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Gruppe die fahren soll	Genauer Name der Gruppe, für die der Wegpunkt erstellt werden soll. Wird bei Anklicken einer Einheit der Gruppe in der F10 Karte angezeigt.	Text
Geschwindigkeit (optional)	Geschwindigkeit auf dem Weg zum Wegpunkt in km/h. Wenn nichts angegeben wird, wird die Geschwindigkeit auf 20 km/h gesetzt	Zahl
Formation (optional)	Formation, die die Gruppe auf dem Weg zum Wegpunkt hält. Greift nicht, wenn auf der Straße gefahren wird.	v = Vee c = Cone d = Diamond r = Rank el = Echelon left er = Echelon right
Straßenbenutzung (optional)	Wenn der Parameter gesetzt wird, dann nähert sich die Gruppe dem Wegpunkt soweit wie möglich auf Straßen, erst das letzte Stück wird querfeldein gefahren. Wird nichts angegeben, dann fährt die Gruppe direkt auf den Wegpunkt zu.	road

**Beispiel: -wp-T90\_1-50-r**

Befiehlt der Gruppe „T90\_1“ mit 50 km/h zum Wegpunkt zu fahren und dabei eine Linien-Formation einzunehmen.

## 5.5 Orbits für Flugzeuge und Helikopter

Befiehlt der KI, über der Markierung einen Kreisorbit mit definierter Geschwindigkeit und Höhe zu fliegen. Alternativ kann der KI auch befohlen werden einen Racetrack-Orbit zu fliegen.

**Befehl:** **-orbit**-[Gruppe, die den Orbit fliegen soll]-[Höhe]-[Geschwindigkeit]-(Racetrack)

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Gruppe die den Orbit fliegen soll	Genauer Name der Gruppe. Wird bei Anklicken einer Einheit der Gruppe in der F10 Karte angezeigt.	Text
Höhe	Höhe in der der Orbit geflogen werden soll, in m über dem Meeresspiegel	Zahl
Geschwindigkeit	Geschwindigkeit, mit der der Orbit geflogen wird. Angabe erfolgt in Knoten.	Zahl
Racetrack (optional)	Wenn der Parameter gesetzt wird, fliegt die Gruppe einen Racetrack-Orbit zwischen ihrer aktuellen Position und dem Ort der Kartenmarkierung Erfolgt keine Eingabe, dann wird ein normaler Kreisorbit über der Kartenmarkierung geflogen.	r

**Beispiel:** -orbit-AH64\_1-500-90-r

Befiehlt der Gruppe „AH64\_1“ einen Racetrack-Orbit mit 90 Knoten in 500 m Höhe (Barometrisch) zu fliegen.

## 5.6 KI-Eskorten zuteilen

Nur für Helis und Flugzeuge! Befiehlt der KI eine andere Lufteinheit zu eskortieren.

**Befehl:** **-esc-**[Gruppenname der Eskorte]-[Name der zu eskortierenden Gruppe]-(Angriffsentfernung)

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Gruppenname der Eskorte	Name der Gruppe, die die Eskorte durchführen soll.  Wird bei Anklicken einer Einheit der Gruppe in der F10 Karte angezeigt.	Text
Name der zu eskortierenden Gruppe	Wird bei Anklicken einer Einheit der Gruppe in der F10 Karte angezeigt.	Text
Angriffsentfernung	Entfernung in Meilen, auf die die Eskorten feindliche Luftziele angreifen sollen.  Wenn keine Eingabe erfolgt, wird die Entfernung auf 45 Meilen gesetzt.	Zahlen, 1-unendlich

**Beispiel:** **-esc-Cap\_F15\_1-B52#1-60**

Die Gruppe „CAP\_F15\_1“ bekommt die Aufgabe die Gruppe „B52#1“ zu begleiten und alle Luftziele, die sich bis auf 60 Meilen annähern zu bekämpfen.

## 5.7 Flugzeuge auf Flugplätzen landen lassen

Befiehlt einer KI-Flugzeuggruppe auf dem nächsten Flugplatz (von der Markierung aus) zu landen

**Befehl:** **-rtb-**[Gruppe, die landen soll]-(Geschwindigkeit)

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Gruppe, die landen soll	Genauer Name der Gruppe. Wird bei Anklicken einer Einheit der Gruppe in der F10 Karte angezeigt.	Text
Geschwindigkeit (optional)	Geschwindigkeit in Knoten, mit der das Flugzeug zum Flughafen fliegt. Wenn nichts angegeben wird, dann fliegt das Flugzeug mit seiner aktuellen Geschwindigkeit weiter.	Zahl

**Beispiel:** **-rtb-F16\_1-400**

Befiehlt der Gruppe „F16\_1“ mit 400 Knoten zum Flugplatz bei der Markierung zu fliegen und dort zu landen.

## 5.8 Landezonen für Helikopter zuweisen

Befiehlt einem KI-Helikopter auf der Kartenmarkierung zu landen

**Befehl: -lz-[Gruppe, die landen soll]-(Verweildauer am Boden)**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Gruppe, die landen soll	Genauer Name der Gruppe. Wird bei Anklicken einer Einheit der Gruppe in der F10 Karte angezeigt.	Text
Verweildauer	Zeit in Sekunden, die der Helikopter am Boden bleiben soll. Nach Verstreichen startet der Helikopter automatisch wieder.  Wird keine Verweildauer angegeben, dann startet der Heli nach 120 Sekunden wieder.	Zahl

**Beispiel: -lz-HueyTransport-30**

Befiehlt der Gruppe „HueyTransport“ an der Kartenmarkierung zu landen und nach 30 Sekunden wieder aufzusteigen.

## 5.9 Gruppen einladen

Befiehlt einer Gruppe in ein Fahrzeug/Heli/Fahrzeug einzusteigen. Funktioniert nur bei Gruppen die mit dem Parameter „-cargo“ gespawnt wurden, oder die im Missionseditor mit dem Tag „#CARGO“ gemäß der [MOOSE-Dokumentation](#) gesetzt wurden (Abschnitt 5.2 des verlinkten Dokuments zeigt wie es geht).

**Befehl: -board-[Gruppe, die einsteigen soll]-[Name der transportierenden Gruppe]**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Gruppe, die einsteigen soll	Genauer Name der Gruppe. Wird bei Anklicken einer Einheit der Gruppe in der F10 Karte angezeigt.	Text
Name der transportierenden Gruppe	Genauer Name der Gruppe. Wird bei Anklicken einer Einheit der Gruppe in der F10 Karte angezeigt.	Text

**Beispiel: -board-InfSQD1-HueyTransport**

Befiehlt der Gruppe „InfSQD“ in die Helis der Gruppe „HueyTransport“ einzusteigen.

## 5.10 Gruppen ausladen

Befiehlt einer in einem Heli/Fahrzeug/Flugzeug verladenen Gruppe wieder auszusteigen. Achtung: Die Gruppe muss natürlich vorher über den „-board“ Befehl verladen worden sein.

Es gibt im Skript aktuell keine Möglichkeit eine Liste der verladenen Gruppen abzurufen, der Gamemaster muss sich also merken, welche Gruppen er verladen hat.

Nach dem Aussteigen steuern die ausgestiegenen Einheiten automatisch den Ort der Kartenmarkierung an mit der der „-unboard“ Befehl übermittelt wurde.

**Befehl: -unboard-[Gruppe, die aussteigen soll]**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Gruppe, die aussteigen soll	Genauer Name der Gruppe. Kann nicht InGame abgerufen werden, der Gamemaster muss sich merken (oder aufschreiben) welche Gruppen er verladen hat.	Text

**Beispiel: -unboard-InfSQD1**

Befiehlt der Gruppe „InfSQD“ aus dem Tranporter, in dem sie sich befindet, auszusteigen.

## 5.11 Unsterblichkeit für Gruppen an-/ausschalten

Schaltet die Unsterblichkeit für alle Einheiten in einer bestimmten Gruppe an und aus.

**Befehl: -imm-[Gruppenname]-[Status]**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Gruppenname	Name der Gruppe, deren Einheiten sterblich/unsterblich geschaltet werden sollen.  Wird bei Anklicken einer Einheit der Gruppe in der F10 Karte angezeigt.	Text
Status	Hier angeben, ob die Gruppe unsterblich sein soll oder nicht	on = Unsterblichkeit an off = Unsterblichkeit aus

**Beispiel: -imm-Tunguska-on**

Macht die Gruppe „Tunguska“ unsterblich.

## 5.12 Unsichtbarkeit für Gruppen an-/ausschalten

Schaltet die Unsichtbarkeit für alle Einheiten in einer bestimmten Gruppe an und aus. Achtung: Unsichtbare Gruppen werden nur von der KI nicht mehr wahrgenommen, für Spieler sind sie nach wie vor sichtbar!

**Befehl: -inv-[Gruppenname]-[Status]**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Gruppenname	Name der Gruppe, deren Einheiten sichtbar/unsichtbar geschaltet werden sollen.  Wird bei Anklicken einer Einheit der Gruppe in der F10 Karte angezeigt.	Text
Status	Hier angeben, ob die Gruppe unsichtbar sein soll oder nicht	on = Unsichtbarkeit an off = Unsichtbarkeit aus

**Beispiel: -inv-Tunguska-on**

Macht die Gruppe „Tunguska“ unsichtbar.

## 5.13 Unkontrolliert gesetzte Flugzeug-Gruppen aktivieren

Mit diesem Befehl können Gruppen, die im Missionseditor als unkontrolliert gesetzt wurden, nachträglich aktiviert werden.

Auch Flugzeuggruppen, die über den „-s“ Befehl mit dem Parameter „-ground“ gespawnt wurden, lassen sich so aktivieren.

**Befehl: -ctrlon-[Gruppenname]**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Gruppenname	Name der Gruppe die aktiviert werden soll.  Wird bei Anklicken einer Einheit der Gruppe in der F10 Karte angezeigt.	Text

**Beispiel: -ctrlon-A10\_1**

Die Gruppe „A-10\_1“ die bisher inaktiv auf der Ramp stand, fährt die Triebwerke hoch und startet.

## 5.14 KI von Gruppen an-/ausschalten

Schaltet die KI von Gruppen an oder aus. Funktioniert nur mit Schiffen/Bodeneinheiten.

Gruppen mit deaktivierter KI sind zwar physisch vorhanden, führen aber keine Aktionen aus und reagieren auch nicht auf Beschuss.

**Befehl: -ai-[Gruppenname]-[Status]**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Gruppenname	Name der Gruppe deren KI an- oder ausgeschaltet werden soll  Wird bei Anklicken einer Einheit der Gruppe in der F10 Karte angezeigt.	Text
Status	Hier angeben, die KI an- oder ausgeschaltet werden soll.	on = KI an off = KI aus

**Beispiel: -ai-SA15\_3-off**

Deaktiviert die KI der Gruppe „SA15\_3“.

## 5.15 Flares schießen

Feuert an der Kartenmarkierung Flares ab.

**Befehl: -flare-[Farbe]-(Richtung)-(Anzahl)**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Farbe	Farbe der zu schießenden Flare	g = Green = Grün r = Red = Rot w = White = Weiß y = Yellow = Gelb
Richtung (optional)	Himmelsrichtung, in die die Flare abgefeuert wird.  Wenn keine Richtung angegeben wird, fliegt die Flare in Richtung Norden	ne = Nordost e = Ost se = Südost s = Süd sw = Südwest w = West nw = Nordwest
Anzahl (optional)	Anzahl der Flares, die geschossen werden sollen, Schussintervall ist eine Sekunde. Nur angeben, wenn mehr als eine Flare geschossen werden soll.	2-unendlich

**Beispiel: -flare-g-s-10**

Feuert 10 grüne Flares Richtung Süden ab.



## 5.16 Farbigen Rauch setzen

Setzt farbigen Rauch an der Kartenmarkierung. Achtung der Rauch löst sich nach ca. 5 Minuten wieder auf.

**Befehl: -smoke-[Farbe]**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Farbe	Farbe des Rauchs	b = Blue g = Green r = Red w = White o = Orange

**Beispiel: -smoke-o**

Setzt orangefarbenen Rauch an der Kartenmarkierung.

## 5.17 Leuchtgranate spawnen

Lässt über der Kartenmarkierung eine Leuchtgranate zur Gefechtsfeldbeleuchtung niedergehen.

**Befehl: -illum-(Höhe)-(Leuchtkraft)**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Höhe (optional)	Höhe in m in der die Leuchtgranate spawnnt. Steuert, wie lange die Leuchtwirkung anhält und wie groß der Bereich ist, der ausgeleuchtet wird.  Wenn nichts angegeben wird, dann spawnnt die Granate in 650 m Höhe.	Zahl, 1-unendlich
Leuchtkraft (optional)	Leuchtkraft in cd.  Wenn nichts angegeben wird, dann leuchtet die Granate mit 10000 cd	Zahl, 1-1000000

**Beispiel: -illum-1000-20000**

Spawnnt eine Leuchtgranate in 1000 m Höhe über der Kartenmarkierung mit einer Leuchtkraft von 20000 cd.

## 5.18 Rauch- und Feuereffekte setzen

Setzt Rauch- und Feuereffekte an der Kartenmarkierung. Achtung: Einmal gesetzte Effekte lassen sich nicht wieder entfernen und bleiben bis zum Missionsende aktiv!

**Befehl: -sf-[Effektart] -[Intensität]**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Effektart	Es gibt verschiedene Rauch- und Feuerpresets, aus denen mit diesem Parameter gewählt werden kann.	ssf = Rauch + Feuer, klein msf = Rauch + Feuer, mittel lsf = Rauch + Feuer, groß hsf = Rauch + Feuer, riesig ss = Rauch, klein ms = Rauch, mittel ls = Rauch, groß hs = Rauch, riesig
Intensität	Prozentwert, steuert die Höhe der Rauchsäule.	1-100%

**Beispiel: -sf-ms-45**

An der Kartenmarkierung wird ein mittelgroßer Raucheffect mit einer Rauchsäulenhöhe von 45% gespawnnt.

## 5.19 Explosion auslösen

Lässt an der Kartenmarkierung eine Bombe explodieren, die umliegende Fahrzeuge beschädigt oder zerstört.

Alternativ kann auch der Name einer Gruppe, die gesprengt werden soll, angegeben werden, die Explosion zerstört dann **alle** Einheiten in dieser Gruppe!

**Befehl: -exp-(Gruppenname)-(Sprengkraft)**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Gruppenname	Name der Gruppe, die gesprengt wird. Wenn kein Name angegeben wird, dann erfolgt die Explosion am Ort der Kartenmarkierung.	Text
Sprengkraft	Stärke der Explosion in Kg TNT  Wenn nichts angegeben wird hat die Detonation eine Stärke von 100 Kg TNT.  Wird gezielt eine Gruppe gesprengt, hat dieser Parameter keine Wirkung!	Zahl, 1-unendlich? Viel Spaß beim Testen! 😊

**Beispiel: -exp-30000**

An der Kartenmarkierung detoniert eine Bombe mit einer Sprengkraft von 30 Tonnen TNT.

## 5.20 Sound-Dateien abspielen

Spielt eine Sounddatei ab. Achtung, damit das Skript die Sounddatei findet muss diese über den Missionseditor initialisiert werden. Dazu einen Mehr Zeit-Trigger anlegen, der ein paar Sekunden nach Missionsstart feuert und diesen als Aktion die Sounddatei abspielen lassen.

**Befehl: -sound-[Dateiname]-(Empfänger)**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Dateiname	Exakter Name der abzuspielenden Datei, <b>inklusive Dateieindung!</b>	Text
Empfänger (optional)	Gruppe oder Koalition, an die der Sound ausgegeben werden soll.  Wenn nichts angegeben wird, dann wird der Sound an alle Spieler ausgegeben.	Gruppenname b = Blaue Koalition r = Rote Koalition

**Beispiel: -sound-Intro.ogg-b**

Spielt die Datei „Intro.ogg“ für die blaue Koalition ab.

## 5.21 Flaggenwerte setzen

Setzt den Wert einer Flagge. So können im Missionseditor vordefinierte Aktionen getriggert werden.

**Befehl: -flag-[Flaggennummer]-[Flaggenwert]**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Flaggennummer	Nummer der Flagge	1-999
Flaggenwert	Wert den die Flagge annehmen soll. Kann eine Zahl sein, oder ein Boolean-Wert	1-999 true = „an“ false = „aus“

**Beispiel: -flag-10-true**

Setzt den Wert der Flagge 10 auf „true“ (an).

## 5.22 Textmeldungen ausgeben

Lässt eine Textnachricht in der rechten oberen Bildschirmcke erscheinen. Im Config-Bereich des Gamemaster-Skripts kann ein Soundfile angegeben werden, dass zusammen mit dem Text abgespielt wird (siehe Abschn. 2).

**Befehl: -text-[Nachricht]-(Empfänger)-(Anzeigedauer)-(Bildschirm säubern)**

Erläuterungen zu den Parametern:

Parameter	Erläuterung	Akzeptierte Werte/
Nachricht	Text der übermittelt werden soll. <b>Achtung: Darf keine Bindestriche enthalten!</b>	Text
Empfänger (optional)	Gruppe oder Koalition, für die der Text erscheinen soll.  Wenn nichts angegeben wird, dann erscheint der Text für alle Spieler	Gruppenname b = Blaue Koalition r = Rote Koalition
Anzeigedauer (optional)	Zeit in s, für die die Nachricht angezeigt werden soll.  Wenn nichts angegeben wird, dann ist die Nachricht für 15 s sichtbar.	Zahl, 1-unendlich
Bildschirm säubern (optional)	Wenn der Parameter gesetzt wird, dann werden alle evtl. noch sichtbaren vorherigen Nachrichten entfernt. Achtung: Funktioniert nicht bei Nachrichten, die an Koalitionen ausgegeben werden. (DCS Bug)	c

**Beispiel: -text-Hallo Welt-TransportHeli1-30-c**

Gibt die Nachricht „Hallo Welt“ an die Gruppe „TransportHeli1“ aus und entfernt alle älteren Nachrichten.

## 6. Liste der Gruppen-Templates

Hier folgt eine Liste der Spawn-Templates, die in der „Gamemaster\_Templates.lua“ enthalten sind. Alle Gruppen in der Liste können über den „-s“ Befehl gespawnt werden, **aber NUR, wenn die „Gamemaster\_Templates.lua“ beim Missionsstart mitgeladen wird (siehe Abschnitt 1)!**

Die meisten Flugzeuggruppen können in Varianten von 1-4 Maschinen je Gruppe gespawnt werden, dazu hinter dem Gruppennamen die Anzahl der zu spawnenden Maschinen OHNE Leerzeichen angeben:

**Z.B.: -s-capf16c3 -> spawnst eine Gruppe von drei F-16C**

**Wenn nur eine Maschine gespawnt werden soll, einfach gar keine Zahl angeben!**

Bei Bodeneinheiten können entweder einzelne Fahrzeuge oder Züge von vier Fahrzeugen gespawnt werden, ausgenommen sind SAM-Einheiten, AAA, Konvois und Infanterie.

Um eine Bodeneinheit als Zug spawnen zu lassen muss man im Spawnbefehl an ihren Gruppennamen nur das Kürzel „sqd“ anhängen:

**Z.B.: -s-t90sqd -> spawnst einen Zug (4 Stück) T-90.**

CAP-Flugzeuge	
Gruppenname	Bemerkungen
capp51	
capspitfire	
capbf109	
capfw190a	
capfw190d	
capi16	
capajs37	
capc101	
capl39za	
capjf17	
capm2000c	
capm2000c5	
capf86f	
capf4e	
capf5e	
capf14a	
capf14b	
capf15c	
capf16a	
capf16c	
capf18a	
capf18c	
capmig15	
capmig19	
capmig21	
capmig23	
capmig25	
capmig29a	
capmig29s	
capmig31	
capsu27	

capsu30	
capsu33	
<b>CAS-Flugzeuge</b>	
cas51	
casfw190d	
casi16	
casajs37	
casc101	
casl39za	
casjf17	
casa10a	
casa10c	
casharrier	
casf86	
casf5e	
casf14b	
casf16c	
casf18c	
casmig15	
casmig19	
casmig21	
casmig23	
casmig27	
casmig29a	
casmig29s	
cassu17	
cassu24	
cassu25	
cassu25t	
cassu27	
cassu30	
cassu33	
cassu34	
<b>SEAD-Flugzeuge</b>	
seadjf17	
seadtornadogr	
seadtornadoids	
seadharrier	
seadf16a	
seadf16c	
seadf18a	
seadf18c	
seadmig27	
seadsu17	
seadsu24	
seadsu25	Su-25T
seadsu30	
seadsu34	
<b>Bodenangriffsflugzeuge</b>	
gap51	

gafw190a	
gafw190d	
gaajs37	
gajf17	
gatornadogr	
gatornadoids	
gaa10a	
gaa10c	
gaharrier	
gab1	
gab52	
gas3b	
gaf86	
gaf4	
gaf5	
gaf14	F-14B
gaf15e	
gaf16a	
gaf16c	
gaf18a	
gaf18c	
gamig19	
gamig21	
gasu17	
gasu24	
gasu25t	
gasu27	
gasu30	
gasu33	
gasu34	
gatu22	
gatu95	
gatu160	
<b>Schiffsangriff-Flugzeuge</b>	
asajs37	
asc101	
astornadogr	
astornadoids	
asjf17	
asb52	
asf16a	
asf18a	
asf18c	
asmig27	
assu17	
assu24	
assu25t	
assu30	
assu34	
astu22	

astu142	
<b>Transportflugzeuge</b>	
tc130	
tc17	
tan26	
tan30	
til76	
tyak40	
<b>CAS-Hubschrauber</b>	
casuh1	
casah1	
casah64a	
casah64d	
casoh58	
caska50	
casmi8	
casmi24	
casmi28	
cassa342l	
cassa342m	
cassa342mini	
<b>Transporthubschrauber</b>	
tuh1	
tch47	
tch53	
tuh60	
tka27	
tmi8	
tmi26	
<b>Schiffsangriffshelikopter</b>	
assh60	
<b>CAP-Helikopter</b>	
capsa342	Mistral
<b>Schützenpanzer</b>	
marder	
lav25	
bradley	
bmd1	
bmp1	
bmp2	
bmp3	
mcv80	
zbd	
<b>Kampfpanzer</b>	
leo1	
leo2	
challenger2	
leclerc	
merkava	
patton	



abrams	
t55	
t72	
t80	
t90	
ztz	
<b>Transportpanzer</b>	
fuchs	
aav7	
m113	
stryker	
strykeratgm	
strykermgs	
strykericv	
strykeratgm	
btrrd	
fddm	
mtlb	
btr80	
<b>Bewaffnete Fahrzeuge</b>	
hmmwvm2	
hmmwvtow	
cobra	
brdm	
<b>Artillerie</b>	
mortar	
dana	
paladin	
m270	
nona	
gvozdika	
akatsia	
msta	
grad	
smerch	
uragan	
<b>Unbewaffnete Fahrzeuge</b>	
landrover109	
hmmwv	
m818	
hemtt	
hemtttanker	
uaz469	
tigr	
atz	

atmz	
apa5d	
apa80	
uralarmor	
ural4320	
ural375	
gaz66	
kamaztruck	
kraz6322	
zil131	
civtruckblue	
civtruckred	
civtruckcamo	
civcarwhite	
bluebus	
yellowbus	
whitebus	
uralfiretruck	
<b>Sonstiges</b>	
ahouse	
abarracks	
abunker1	
abunker2	
aoutpost	
aoutpostr	Checkpoint an Straße
tcnbeacon	
silkworm	1*Radar, 1*Launcher
cppredator	
cptrojan	
cpskp	
cpbpu	
rforcprgr	
<b>Infanterie</b>	
solm4	NATO-Soldat mit M4
solm249	NATO-Soldat M249
solins	Soldat (Aufständische)
solrus	Soldat (Russland)
paraaks	Fallschirmjäger AKS (Russland, blaues Barret)
pararpg	Fallschirmjäger RPG (Russland, blaues Barret)
solak	Soldat AK (Bärtiger Typ mit Mütze)
solrpg	Soldat RPG (Bärtiger Typ mit Mütze)
natoinfgr	3*M4, 1*M249
natoinfsqd	10*M4, 2*M249
insinfgr	3*AK, 1*RPG
insinfsqd	10*AK, 2*RPG
rforinfgr	3*AK, 1*RPG

rforinfsqd	10*AK, 2*RPG
<b>Konvois</b>	
natouaconv	
natoaconv	
natosamconv	
rforuaconv	
rforaconv	
rforsamconv	
<b>Luftabwehr</b>	
sborka	
ewr1l13	
ewr55g6	
p19sr	
rolandewr	
hq7	
roland	
tunguska	
osa	
tor	
avenger	
chaparral	
linebacker	
sa9	
sa13	
rapierl	low strength
rapierm	medium strength
rapierh	high strength
hawkl	
hawkm	
hawkh	
patriotl	
patriotm	
patrioth	
sa2l	
sa2m	
sa2h	
sa3l	
sa3m	
sa3h	
sa6l	
sa6m	
sa6h	
sa10l	
sa10m	
sa10h	
sa11l	
sa11m	
sa11h	
igla	
stinger	

gepard	
shilka	
vulcan	
zu23	
zu23ins	
zu23closed	
zu23closedins	
zu23ural	
zu23uralins	
<b>Schiffe</b>	
tico	
perry	
burke	
tarawa	
cvn70	Vinson
cvn71	
cvn72	
cvn73	
cvn74	Stennis
neustra	
type52b	
type52c	
type54a	
grisha	
molniya	
rezky	
moskva	
pyotr	
kuz	
kuzsc	
ssk641	
ssk877	
type93	
cargoyak	
cargoivan	
tanker	
zvezdny	