

Mission Template Script

Ένας πλήρης οδηγός για να χρησιμοποιήσουμε το Mission Template Script

Εισαγωγή

Το script επιτρέπει στον χρήστη να δημιουργεί αποστολές με πλήθος στόχων, σε πολύ λιγότερο χρόνο. Λεπτομέρειες θα πούμε στην συνέχεια. Όσο για τώρα θα μιλήσουμε γενικότερα για την ιδεολογία.

Η ιδέα του script προήλθε από τα τελευταία mission που με μεγάλη υπομονή, ο =GR= Panther κατασκεύαζε παίρνοντας του πληθώρα ωρών καθημερινά. Πρόκειται για missions που είχαν στόχους που εμφανίζονταν τυχαία σε διάφορες περιοχές ώστε ο απλός παίχτης να μην «μαθαίνει» την αποστολή απ'έξω.

Λειτουργία του script

Η λειτουργία του script είναι αρκετά απλή, αλλά θέλει προσοχή να μην γίνουν λάθη.

- Κάθε ομάδα έχει έναν η αριθμό OPERATIONS, ίδιο μεταξύ τους.
- Έχουμε την δυνατότητα να ομαδοποιούμε τα OPERATIONS, που το script αυτόματα επιλέγει ένα τυχαία μέσα από κάθε ομάδα
- Το script κρατάει αυτόματα POINTS κάθε ομάδας εξαρτόμενα από την βαρύτητα που θέτουμε κάθε φορά.

Θα μιλήσουμε τώρα αναλυτικά γι' αυτά.

Κάτι πριν μπούμε στην ουσία

- Τα BLUE_OPERATIONS είναι οι στόχοι που πρέπει να χτυπίσει η BLUE ομάδα
- Τα RED_OPERATIONS είναι οι στόχοι που πρέπει να χτυπίσει η RED ομάδα
- Τα GROUPS_BLUE ομαδοποιούν τα BLUE_OPERATIONS
- Τα GROUPS_RED ομαδοποιούν τα RED_OPERATIONS

BLUE_OPERATIONS[i] (αντίστοιχα τα RED)

```
BLUE_OPERATIONS[1] = {  
  Name = {'BT_1'},  
  isMapObj = false,  
  showMark = false,  
  Briefing = "BLUE TARGET 1",  
  Extras = {},  
  Points = 2  
}
```

- Ξεκινάμε θέτοντας το Name = table στην lua

Π.χ {'BT_1_1', 'BT_1_2'}

Τα name αυτά αντιπροσωπεύουν τα Groups που πρέπει να καταστραφούν για να ολοκληρωθεί το OPERATION και να πάει στο επόμενο

- isMapObj = false ή true

Σε ορισμένα mission, μπορεί να θέλουμε να βάλουμε για στόχο μία γέφυρα ή οποιοδήποτε κτίριο του χάρτη. Τότε θα βάλουμε isMapObj = true και στο Name θα τοποθετήσουμε το όνομα του trigger zone που αντιστοιχεί σε αυτόν τον στόχο (από τον ME)

- showMark = false ή true Εάν true, τοποθετεί mark στον πρώτο unit του πρώτου στόχου ή στο πρώτο κτίριο (κατά Name)
- Briefing είναι το μήνυμα που παρουσιάζει όταν ενεργοποιείται το OPERATION ή όταν το ξαναβλέπουμε μέσα του F10 menu -> Target Report
- Extras είναι ένας πίνακας lua που γράφουμε ονόματα των DCS Groups που θέλουμε να γίνουν activate μαζί με το operation αλλά δεν είναι αναγκαία να καταστραφούν. Π.χ έχουμε κύριο στόχο ένα σπίτι και βάζουμε στα Extras ένα group με αντιεροπορικά και ένα με tanks, και τα ονομάζουμε "BT_1_AD", "BT_1 TANKS". Τότε θα έχουμε Extras = {'BT_1_AD', 'BT_1_TANKS'}
- Points είναι το πόσοι πόντοι θα προστίθονται στην ομάδα άμα διαλύσει το OPERATION

GROUPS_BLUE (αντίστοιχα τα RED)

Εδώ είναι το κύριο μέρος της δημιουργίας της αποστολής. Το script ΔΕΝ επιλέγει OPERATIONS αλλά GROUP από OPERATIONS (δεν έχουν να κάνουν με τα GROUP του DCS). Εδώ δημιουργούμε διαστήματα από OPERATION, όπου από κάθε διάστημα, επιλέγετε ένα OPERATION κατά τύχη. Θα γίνει κατανοητό με το παράδειγμα.

```
GROUPS_BLUE = [{1, 3}, {4, 8}, {9, 13}]
```

Στο παράδειγμα από πάνω έχουμε 3 διαστήματα που σημαίνει ότι η αποστολή έχει 3 στόχους, παρόλο που έχει 13 OPERATION!!! Ξεκινώντας, η αποστολή από το πρώτο διάστημα επιλέγει πιο από τα OPERATION με ID 1, 2 ή 3 θα παιχτούν. Αφού παιχτεί και καταστραφεί το ανάλογο OPERATION, θα ανοίξει κατά τύχη ένα OPERATION από την δεύτερη λίστα και το παιχνίδι πάει λέγοντας.

***Στα διαστήματα περιλαμβάνονται και τα άκρα, δηλαδή στο πρώτο θα επιλεχτεί ΌΧΙ το 2, αλλά ένα από τα 1 2 3.

*** Υπάρχει ρύθμιση που ονομάζετε randomGroups = false ή true και κάνει και πείραμα τύχης ακομά και τα διαστήματα Groups.

Γενικές μεταβλητές

Ανοίγοντας το Lua, πάνω πάνω θα βρούμε κάποιες γενικές μεταβλητές.

- msgTimer = ακέραιος αριθμός, είναι πόσος χρόνος θα παίζει το Briefing κάθε φορά που αναγράφετε στο DCS
- blueWinMsg = string, είναι το μήνυμα που θα εμφανιστεί όταν νικήσουν οι BLUE
- redWinMsg = string, είναι το μήνυμα που θα εμφανιστεί όταν νικήσουν οι RED

Pointing System

Το σύστημα αυτόματα κάθε 5 λεπτά και για 30 δεύτερα θα παρουσιάζει το score κάθε ομάδας. Έχει την μορφή:

```
### TEAM SCORES ### Created by =GR= Theodossis for LoG
```

```
POINTS: BLUELAND TEAM: 6.3 / REDLAND TEAM: 0.5
```

```
BLUE TEAM CASUALTIES: A/C:0 HELO: 1 SHIPS: 0 GROUND UNITS: 0  
OPERATIONS DONE: 4
```

```
RED TEAM CASUALTIES: A/C:2 HELO: 0 SHIPS: 0 GROUND UNITS: 1  
OPERATIONS DONE: 0
```

Οι βαρύτητες κάθε casualty, τροποποιούνται από τις μεταβλητές :

- aircraftCost
- heliCost
- shipCost
- unitCost