

Z E U S

Z Editors Use Script

1. Introduction

Cet utilitaire est destiné aux éditeurs de missions pour le jeu ARMA2 de [Bohemia Interactive](#) qui souhaitent générer des scripts facilement.

L'éditeur est pratique pour positionner précisément les unités, les points de passages et les déclencheurs. L'éditeur ne demande pas de connaissance particulière des script SQF.

Les scripts permettent de créer dynamiquement des unités. Les scripts sont réutilisables. Par exemple pourquoi ne pas créer un script qui placent les unités qui défendent un aéroport.

Quand vous souhaitez éditer une mission avec de nombreux objectifs il est judicieux de ne pas créer toutes les unités dès le départ de la mission. C'est un des intérêts des scripts. ZEUS permet d'allier la commodité d'utilisation de l'éditeur et la souplesse d'utilisation des scripts.

2. Comment fonctionne ZEUS ?

Lorsque vous avez édité puis sauvegardé votre mission à l'aide de l'éditeur de mission d'ARMA vous obtenez un fichier mission.sqm. ZEUS traitera les informations contenues dans ce fichier pour générer un script qui permet de créer dynamiquement ces unités. Ensuite à vous d'intégrer ce script dans votre nouvelle mission soit dans le init.sqf ou ailleurs.