Kurzanleitung DAC V2.0

Schritt 1	Platziere einen Spieler auf die leere Karte und benenne ihn **s1** Platziere einen Auslöser auf der Karte mit den Grundeinstellungen: **Form**: Rechteck **Größe**: beliebig **Auslösung**: Spiellogik, mehrfach, vorhanden **Name**: beliebig (Beispiel: z1) **Bedingung**: true

Schritt 2	Speichere die Mission unter einem beliebigen Namen ab. Kopiere den DAC-Ordner und die Init.sqs in den neuen Missionsordner (DAC-Ordner und Init.sqs findest Du im Zip-File **DACV20**) Der Auslöser braucht jetzt nur noch den DAC-Skriptaufruf (s. unten), den Du in dem Feld "Bei Aktivierung" eintragen musst.

Schritt 3 — Der DAC-Skriptaufruf:

```
["z1"[1,0,0,400,200],[ ],[ ],[ ],[ ],[1,1,0,6,1]]exec "DAC\Scripts\DAC_Init_Zone.sqs"
   A   B C D   E    F    G  H  I  J   K L M N O
```

Beschreibung

- 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 *DAC_Config_Events*, Standard = **0** (bedeutet, es werden keine Events verarbeitet).
- E — **X**-Abmessung der Zone (Trage hier genau den Wert ein, den Du in dem Auslöser unter **Achse A** eingetragen hast)
- F — **Y**-Abmessung der Zone (Trage hier genau den Wert ein, den Du in dem Auslöser unter **Achse B** eingetragen hast)

G —	Array um **Infanterie** zu generieren	[5,2,50,10]	generiert 5x Infanterie, Gruppengröße 2, 50 WP gesamt, 10 WP per Gruppe
H —	Array um **Radfahrzeug** zu generieren	[3,2,30,5]	generiert 3x Radfahrzeuge, Gruppengröße 2, 30 WP gesamt, 5 WP per Gruppe
I —	Array um **Kettenfahrzeug** zu generieren	[5,1,40,8]	generiert 5x Kettenfahrzeuge, Gruppengröße 1, 40 WP gesamt, 8 WP per Gruppe
J —	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 Respawns

K —	Seitenzugehörigkeit der Zone		> **0** = OST, **1** = WEST, **2** = RACS, **3** = CIVL
L —	Einheiten-Konfiguration der Zone	(DAC_Config_Units)	> Standard-Einheiten = **0** für OST, **1** für WEST, **2** für RACS, **3** für CIVL
M —	Verhaltens-Konfiguration der Zone	(DAC_Config_Behaviour)	> Standard-Verhalten = **0** für OST, **1** für WEST, **2** für RACS, **3** für CIVL
N —	Camp-Konfiguration der Zone	(DAC_Config_Camps)	> Nur relevant, wenn mindestens 1 Camp in der Zone generiert wird
O —	Wegpunkt-Konfiguration der Zone	(DAC_Config_Waypoints)	> Parameter ist optional. Ohne Angabe wird Konfiguration 0 benutzt (Standard)

Beispiele

["z1"[1,0,0,400,200],[3,3,20,6],[],[],[],[1,1,0,6,1]]exec "DAC\Scripts\DAC_Init_Zone.sqs"	>	generiert nur Infanterie
["z1"[1,0,0,400,200],[],[5,2,50,8],[],[],[1,1,0,6,1]]exec "DAC\Scripts\DAC_Init_Zone.sqs"	>	generiert nur Radfahrzeuge
["z1"[1,0,0,400,200],[5,2,80,10],[],[5,1,30,7],[ ],[1,1,0,6,1]]exec "DAC\Scripts\DAC_Init_Zone.sqs"	>	generiert Infanterie + Kettenfahrzeuge
["z1"[1,0,0,400,200],[],[],[],[3,3,6],[1,1,0,6,1]]exec "DAC\Scripts\DAC_Init_Zone.sqs"	>	generiert nur Helokopter
["z1"[1,0,0,400,200],[20],[],[10],[],[1,1,0,6,1]]exec "DAC\Scripts\DAC_Init_Zone.sqs"	>	generiert nur **Wegpunkte** für Inf. + Kette.
["z1"[1,0,0,400,200],[],[],[],[2,2,50,0,100,10],[1,1,0,6,1]]exec "DAC\Scripts\DAC_Init_Zone.sqs"	>	generiert nur Camps