Lies Mich: Mission Traumfabrik

Bitte lies Dir die folgenden Informationen genau durch, bevor Du die Mission startest. Für auftretende Fehler, die bei aufmerksamer Lektüre vermeidbar gewesen wären, übernehme ich keine Verantwortung!

Sollte es trotz Beachtung der Hinweise zu Problemen kommen, wende Dich vertrauensvoll an mich oder an das Mapfact.net/Forum.

Kontakt: christianpompsch@web.de

1. Addons Seite 2
2. Download Links Seite 2
3. Installation der Addons Seite 3
4. Spieleinstellungen Seite 5
5. Tipps Seite 5
6. Die Dialoge Seite 6
7. Der Rucksack Seite 7
8. Credits Seite 8
9. Features und Easter Eggs Seite 11
10. Versionsgeschichte Seite 11
11. Disclaimer Seite 16

ACHTUNG WICHTIG:

Das Laden von Spielständen KANN unter Umständen zu Problemen führen: Skripte werden nicht mehr korrekt ausgeführt, der Endtrigger wird nicht ausgelöst, Crash To Desktop. Das liegt wahrscheinlich daran, dass das Spiel beim Speichern verschiedener Variablen nicht richtig festhält. Die Verwendung einiger Variablen war leider nicht zu vermeiden, vor allem der geskriptete Rucksack und snYpirs Support Pack enthalten viele Variablen. Es ist sehr schade, dass OFP damit so große Schwierigkeiten hat, denn ohne eine vernünftige Speichermöglichkeit kann der Frustfaktor sehr schnell steigen. Dafür kann mich nur entschuldigen, es tut mir selbst am meisten leid, weil ich selbst unglaublich oft und viel speichere!

Bis zur Verhaftung der Zielperson scheint mir das Speichern und Laden noch besser möglich zu sein, als nach der Verwendung des Support Packs für den Luftangriff. Ein Hinweis in der Mission weist Dich aber noch mal darauf hin. Allerdings ist OFP auch hier wieder einmal unberechenbar, im einen Test funktioniert alles ohne Probleme und im nächsten Test geht fast nichts mehr. Wenn Du selbst Missionen erstellst, weißt Du sicher wovon ich rede!

Dazu ist mein Tipp: lösche oder überschreibe Deine save.fps Dateien nicht, sondern nenne sie am besten um und behalte sie. Wenn das Laden mit einer Savedatei nicht klappt, dann kannst Du noch eine andere ausprobieren. Mir ist klar, dass das keine wirkliche Lösung ist, sondern nur eine schlechte Krücke. Leider habe ich keine andere Idee, also habe bitte Geduld mit der Mission und mit mir, ich hoffe/ denke mir, es könnte sich lohnen!

Ich möchte Dir auch das Spielen der beiden Trainingsmissionen empfehlen, wenn Du mit dem steuerbaren Fallschirm oder dem Support Pack noch nicht vertraut sein solltest. Dort wird Dir

alles Wichtige kurz und einfach erklärt, so dass es in der Mission keine Probleme geben sollte.

Das Laden von Spielständen führt auch dazu, dass verschiedene Sounds nicht mehr abgespielt werden, was einen Verlust an Atmosphäre bedeutet!

ADDONS

Folgende Addons sind im Download enthalten:

- 21VBGlider von Gandalf
- Reallights von Lester
- Support Pack von snYpir
- Streetlamps dark von Rizzo
- Editorupdate 102.pbo
- die Insel Asahmi Beta 0.75 von Mr. Bean

Zusätzlich benötigt Ihr noch weitere Addons, die nicht im Download enthalten sind:

für die Insel:

- das Baracken Addon von JörgF.
- das Industrial Pack von Agent Smith

Einheiten- Addons

DeltaForce Version	- BAS Delta/ Ranger Pack Version 1.55 und JAM 2
Standard Version	- keine weiteren Addons benötigt

DOWNLOAD LINKS:

-Barracken Addon von JörgF:
http://www.mapfact.net/91337/108988.html
http://www.ofp.at/index.php?act=download&dlid=188

-Industrial Pack von Agent Smith:
http://ofp.gamezone.cz/index.php?sekce=unofaddons/misc
http://www.ofp.at/index.php?act=download&dlid=106

-BAS Delta/ Ranger Pack
http://www.ballistic-studios.com/download.asp
http://ofpc.de/download_file.xhtml?list=ofpc&id=43
http://ofp.gamezone.cz/index.php?showthis=5446
http://ofp.edgegaming.com/modules.php?name=News&file=article&sid=1254

Ich habe zum Teil mehrere Adressen angegeben, falls eine nicht erreichbar sein sollte (invalid Link, Server Probleme etc.).

INSTALLATION der ADDONS

Die im Download enthaltenen Addons kommen in das Verzeichnis:

„OperationFlashpoint\Addons", ebenso das *Industrial Pack*, das *Baracken Addon* und die *Einheiten Addons*. Nur das Editoraddon "*editorupdate102.pbo*" kommt in den Ordner *„OperationFlashpoint\Res\Addons“*.

Bitte achte darauf, dass Du nicht mehrere verschiedene Versionen eines Addons zugleich benutzt. Das kann aufgrund der beiden Addon- Verzeichnisse schnell passieren, führt aber wahrscheinlich zu Problemen (Fehlermeldungen, Mission nicht spielbar, CTD etc.)

Benutze bitte die im Download enthaltenen Addons, so kann ausgeschlossen werden, dass Du eine andere Version benutzt als ich beim Erstellen der Mission.

Benutze vor allem bitte die im Download enthaltene Support Pack Version. Es ist eine aufgrund einer Fehlermeldung von mir leicht modifizierte Version. Verwende diese Version des Support Packs wegen der Veränderung bitte nur für diese Mission, verbreite diese Version bitte auch nicht weiter. Das Original Support Pack gibt es im ofpec.com zum Download.

Die Kombination verschiedener Addons kann durch bloße Anwesenheit zu Fehlermeldungen und Problemen führen! Dem kannst Du aus dem Weg gehen, indem Du für eine Mission immer nur die Addons verwendest, die tatsächlich in der Mission gebraucht werden.

Mein OFP/Addon Ordner enthält folgende Dateien: (alle inoffiziell)

21vbGlider.pbo
ags_inds.pbo
asahmi.pbo
Baracken.pbo
Reallights.pbo
SNYSptPack.pbo
streetlampdark.pbo

Dazu kommen in der BAS Delta Version noch folgende Addons:

BAS_derad.pbo
BAS_DeRaJAM.pbo
BAS_deraw.pbo
BAS_kawa.pbo
BAS_weap.pbo
JAM_Magazines.pbo
JAM_Sounds.pbo

Mein OFP/Res/Addon Ordner enthält folgende Dateien:

6G30.pbo

ABox.pbo
Apac.pbo
Bizon.pbo
BMP2.pbo
Brmd.pbo
ch47.pbo
editorupdate102.pbo (inoffiziell)
Flags.pbo
G36a.pbo
humr.pbo
Hunter.pbo
KOLO.PBO
kozl.pbo
LaserGuided.pbo
M2A2.pbo
MINI.PBO
Mm-1.pbo
Noe.pbo
O.pbo
O_WP.PBO
oh58.pbo
Steyr.pbo
su25.pbo
trab.pbo
vulcan.pbo
XMS.pbo

In dieser Konstellation habe ich die Mission erstellt und beim Testen und Spielen keine Probleme gehabt. Alle anderen Addons, die ich für diese Mission nicht gebraucht habe, habe ich in einem Temp Ordner zwischengelagert.

Das heißt nicht, dass es bei Dir genauso sein muss, aber wenn Du die Addons anders installierst, erhöht das die Fehlerwahrscheinlichkeit unnötig.

Auf die Verwendung eines Mörser Addons habe ich bewusst verzichtet. Zum einen habe ich mit meinem Mörserskript genau erreicht, was ich wollte und die volle Kontrolle über den Mörserbeschuss. Mit einem Mörseraddon wäre das eben auch nur wieder über ein zusätzliches Skript zu erreichen gewesen. Und glaube mir, ich hätte den Mörser schon so aufgestellt, dass er nicht ohne weiteres zu bekämpfen gewesen wäre, zumal der Mörserbeschuss ohnehin indirekt, also auch ohne Sichtkontakt erfolgen kann! Zudem könnte die KI auch Mörsergranaten mit dem Gewehr abschiessen.
Ein zusätzliches Addon hätte zusätzliche Downloads und möglicherweise auch zusätzliche Probleme bedeutet: Installation, Kompatibilität. Der Verlust an Realismus schmerzt mich in diesem Fall und aus diesem Grund nicht zu sehr.
Aron aus dem Mapfact.net/Forum hat allerdings mit sehr ausgefuchstem Config Tweaking aus normalen Mörsern wahre Höllenmaschinen gebaut. Ich konnte seine Mörser testen und muss sagen, dass ich keine Chance gegen die KI hatte! Also, wenn mal jemand einen gut funktionierenden Mörser braucht - Aron fragen, er versteht sein Handwerk!

SPIELEINSTELLUNGEN

OFP Version: die Mission läuft ab Version 1.91, seitdem Patch 1.96 final draußen ist, benutze ich Version 1.96

Schwierigkeitsgrad Kadett: (ich bin halt nicht so scharf auf eine Karriere beim Militär, mir reicht es, Kadett zu sein)

außer Super KI alles aktiviert
Untertitel und Funkuntertitel aktiviert

Schwierigkeitsgrad Veteran: (benutze ich eigentlich nicht)

Fadenkreuz, Uhr, Beobachterperspektive, Leuchtspur aktiviert, der REST deaktiviert
Untertitel und Funkuntertitel aktiviert

OFP läuft auf meinem Rechner (Athlon XP 1700+; GeForce Ti 4400; 1 GB DDR Ram) mit folgenden Einstellungen:

Auflösung: 800x600x32
Hardware T&L, Multitexturing, W-Buffer, Objektschatten, Fahrzeugschatten, Wolken, Blut: alles aktiviert

Helligkeit:	1.8
Gamma Korrektur	1.3
Frames pro Sekunde:	9.17
Visuelle Qualität:	3.15
Sichtbarkeit:	1004
Landschaftsdetails:	Normal

Lautstärke Effekte, Funk und Musik jeweils auf 5.0

ACHTUNG: Ich weiß nicht ob und wie meine Mission mit ECP funktioniert, ich vermute aber, dass es aufgrund der verschiedenen Eventhandler zu Problemen kommen kann. Ebenso könnte es sein, dass die verschiedenen Sky Resolution Packs zu Problemen führen. Im Zweifel spiele die Mission lieber ohne diese Addons, um möglichen Problemen aus dem Weg zu gehen.

TIPPS

Die drei verschiedenen Infiltrationsmöglichkeiten haben alle ihre Vor- und Nachteile, bieten jeweils eigene Herausforderungen und damit auch verschiedene Schwierigkeitsgrade. Wenn Du mit einer Taktik nicht ohne weiteres zum gewünschten Erfolg kommst oder unerwartete Schwierigkeiten hast, dann probiere einmal eine andere Taktik aus und Du wirst wahrscheinlich ganz neue Lösungswege entdecken. Achte auch auf Kleinigkeiten, je nach Taktik unterscheidet sich der Verlauf oder der Schauplatz der Mission ein wenig.

Wenn Du Dich für den Fallschirmabsprung entscheidest, dann beachte bitte, dass Du den Fallschirm selbst öffnen musst. Wenige Sekunden nach dem Absprung erscheint ein neuer

Actionmenüeintrage: Open Parachute. Wenn Du den Schirm geöffnet hast, kannst Du ihn mit Pull Left Toggle, Pull Right Toggle, Pull Brake Toggles und Release Toggle steuern.

Achte darauf, dass Deine eigenen Leute die Zielperson nicht töten. Pass gut auf den Gefangenen auf, er versucht gerne sich selbstständig zu machen. Benutz' am besten ausgiebig den Halten-Befehl.

Sichere das Spiel, bevor Du den Luftangriff anforderst, manchmal kommt es dabei zu Problemen. Falls die Bomber die Bomben einfach nicht abwerfen wollen, probiere einfach mal eine andere Munition aus, dann geht es hoffentlich. Allerdings sind die LGB- oder Cluster-Angriffe nicht sonderlich genau!

Je mehr Deiner Leute den Angriff auf die Fabrik heil überstehen, desto leichter wird der Rest der Mission.

Du musst mit allen Teammitgliedern, die am Ende noch übrig sind, zur Basis zurückkehren. Keiner darf zurückgelassen werden.

WICHTIGE Hinweise zum Support Pack von snYpir:

Spiele am besten auch die mitgelieferte Trainingsmission, dort wird Dir die Funktion des SupportPacks genau und ausführlich im Spiel erklärt.
Wenn Du den Original BIS LaserDesignator verwendest, dann schaltest Du das Ziel auf, rufst über das Funkmenü den Support Dialog auf und forderst den gewünschten Angriff an.
Mit dem BAS_Soflam LaserDesignator ist das Ganze etwas umständlicher. Du rufst die Einsatzkarte auf und funkst dann den Support an. Wenn die Karte grün markiert ist, klickst Du einmal auf die Stelle, für die Du den Support brauchst. Jetzt erscheint der Supportdialog und Du kannst die gewünschte Unterstützung anfordern. Das ganze geht demnach (leider, weil unrealistisch) also auch ganz ohne LaserDesignator!

Den Helikopter rufst Du genauso auf: Karte anzeigen, Support anfunken, Stelle markieren und im Dialog den Helikopter anfordern.

Wenn Du den Helikopter rufst, gehe vorher sicher, dass alle Deine Männer in Position sind und zügig einsteigen können, damit es nicht zu Problemen kommt. Steige immer vor dem Gefangenen ein, gibt es andernfalls nicht mehr die Option 'Einsteigen' im Actionmenü - das gilt übrigens für alle Fahrzeuge. Wenn Du als erster einsteigst, kann es passieren, dass der Heli sich selbständig macht und erstmal wieder losfliegt - ein dummes Problem, dass man aber leicht vermeiden kann. Ich rufe den Heli übrigens immer auf das Festland, dort ist mehr Platz für eine sichere Landung.

Die Dialoge

Zu Beginn der Mission erscheint der Planungsdialog, mit dem Du die verschiedenen Einsatz-parameter festlegen kannst:

Einsatzzeit, Wetter, Transportmittel, Effekte und zusätzliche Ausrüstung im virtuellen Rucksack.

Wer die Effekte zu übertrieben findet oder Performanceprobleme hat, kann sie weglassen, mir gefällt der Hauch von Hollywood in OFP jedoch recht gut. Außerdem sind Silolas Explosionseffekte eine echte Augenweide!

Wenn Du mit Deiner Auswahl fertig bist, klickst Du "Plan annehmen" an. Wenn Du nur Escape drückst, wird der Dialog ohne die Übernahme der Änderungen beendet! Starte die Mission noch einmal neu, da wichtige Parameter nicht eingestellt worden sind.

Mit dem Kontrolldialog kannst Du jederzeit den Status Deiner Teammitglieder überprüfen. Angezeigt werden sowohl der Schaden, als auch die Bewaffnung und noch vorhandene Munition. Der Dialog ist nicht nur eine sinnlose Spielerei, Du solltest den Gesundheitszustand Deiner Kollegen immer im Auge behalten und auf ihre Kommentare achten.

Solange der Dialog eingeblendet ist, ist die Zeit eingefroren. Beende den Kontrolldialog immer mit "Dialog schließen", weil beim Verlassen über Escape die Zeit eingefroren bleibt. Wenn Dir das passiert ist, ruf den Dialog einfach noch einmal auf und beende ihn dann über "Dialog schließen".

Der Rucksack

Den Rucksack in Fahrzeugen zu öffnen, führt zu etwas merkwürdigen Animationen!

Lade die entsprechende Waffe erst nach, bevor Du ein Magazin aus dem Rucksack nimmst.

Um Munition zu entnehmen, achte darauf, dass die entsprechenden Slots in Deinem Inventar frei sind. Ist kein Platz vorhanden, verschwindet die Munition einfach und Du hast keinen Nutzen davon.

Wenn Du im Laufe der Mission die Waffen wechselst, kannst Du mit der Munition im Rucksack leider nichts mehr anfangen!

Die Munition gefallener Teamkameraden oder Gegner kannst Du leider nicht in den Rucksack stecken.

Du hast außerdem drei Medipacks im Rucksack, wobei verbrauchte Medipacks auch ersetzt werden können. Im Laufe der Mission gibt es immer wieder Kisten mit Medipacks.

Um Medipacks zu benutzen, brauchst Du keinen freien Platz im Inventar.

Deine Teamkameraden kannst Du mit den Medipacks nicht heilen, dass kannst Du als Teamleader über das Befehlsmenü.

CREDITS

Im Folgenden möchte ich mich bei allen bedanken, die mir direkt oder indirekt bei dieser Mission geholfen haben.

Der Dank gilt nicht nur denen, die die Addons erstellt haben, sondern auch allen, deren Skripte ich benutze, für zahlreiche Ideen und Anregungen, für viele gute Tutorials, ohne die diese Mission nicht zustande gekommen wäre. Das gilt vor allem auch für das *MAPFACT.net FORUM*, meine liebste Anlaufstelle, wenn ich irgendwo nicht mehr weitergekommen bin!

Ganz besonderer Dank gebührt meinen *Testspielern* für zahlreiche Anregungen, Verbesserungsvorschläge, Tipps und auch ermutigendes Lob:

Blake, Bulletstorm, Chneemann, JHS, Lockheed Martin$ch, Raedor, Silola, Unterfeld

Vor allem Unterfeld hat eine unglaublicher Geduld und Zähigkeit beim Testen bewiesen und mich auf viele Fehler und Probleme aufmerksam gemacht. Super Arbeit!
Und natürlich dem gesamten *MAPFACT.NET* Team für die Unterstützung und die Veröffentlichung meiner Mission.

Vielen Dank! Christian.

ADDONS

Mr. Bean	-	Asahmi
Gandalf	-	21VBGlider
Jörg F.	-	Barracken Addon
BAS	-	Delta und Ranger Addon
Agent Smith	-	Industrial Pack
Lester	-	Reallights
snYpir	-	Support Pack
Rizzo	-	Streetlamps dark

Gerade die kleinen Addons wie der steuerbare Fallschirm oder das Support Pack geben OFP viele neue Möglichkeiten, die leider bislang zuwenig genutzt wurden - was nutzen die tollsten Addons ohne Missionen?!
Die 399ste Version eines M4 mag zwar fantastisch aussehen, aber letztendlich schießt man damit genauso, wie mit den anderen 398 M4 oder dem Standard M16!

SKRIPTE

raedor	-	diff_man_vehicle.sqs und diff_man_veh.sqs
raedor	-	Leichen entdecken: RAE_TriggerFct.sqf, RAE_killed.sqs

]) Strangelove	-	SpawnManager 2: Spawn der Zivilisten in Asahmi
Kriegerdämon	-	KI Addon, Statusanzeige, Rucksackidee
Bremmer	-	AI Script (Cycle Funktion, Random Comments)
Silola	-	Explosionen aus der Mission inferno@kolgujev2112.Cain
Rizzo	-	Hilfe beim Strom Skript
Nagual	-	AI Guard Skript
Igor Drukov	-	Granaten Effekte
BAS	-	Fahrzeug Brennskripte
Sam Samson	-	Positionsanzeigen per Marker
Condor (Caucasus Crisis Mod)	-	Realistic Barrel explosion
Chain of Command	-	Minen Addon, Splitter für meine Seemine
Dinger (Chain of Command)	-	Einblendungen im Intro
Tactician (MarineAssaultPack)	-	Idee für BlackOut bei Verletzungen
Target Practice und ceyermom	-	Flare Trap

Meine eigenen Versuche, die KI Leichen entdecken zu lassen waren recht bescheiden. Dank *Raedors* Hilfe lösen die KI Wachen jetzt tatsächlich Alarm aus, wenn sie Leichen entdecken.

Aus *Bremmers* AI Addon (ofpec.com) habe ich die Cycle Funktion für zahlreiche KI Skripte übernommen, die anders (für mich gar nicht) nur sehr schwer zu verwirklichen gewesen wäre. Die zufälligen Kommentare der KI Gegner sorgen für eine lebendigere Umgebung und damit für viel Atmosphäre.

Bei *Nagual* (BAS Missionen) habe ich die AI Guard Skripte gesehen. Die Idee hat mir gefallen, so habe ich noch Kommentare der Wachen und die Möglichkeit der Basisalarmierung eingebaut.

Die Idee mit dem Strom hatte ich schon vor einem Jahr in einer Kampagne entwickelt. Als ich *Rizzos* Mission "Die Prototypen" (mapfact.net) gespielt habe, fand ich die Ideen mit dem Schaltersound und dem Hausmeister, der nach dem Rechten sieht, sehr cool. Ich habe *Rizzo* um Hilfe gebeten und er hat meinen Strom Skripten den Feinschliff verpasst - Danke!

Kriegerdämons Statusanzeige ist eine geniale Idee. Ich hatte das selber mal versucht, weil ein Freund diesen Mangel an OFP beklagt hatte, bin aber kläglich gescheitert. Also habe ich die Statusanzeige einfach übernommen und lediglich die Schadenskommentare durch Prozentangaben ersetzt.

Das Flare Trap Skript habe ich ebenfalls etwas abgewandelt in meine Mission eingebaut, um es dem Spieler etwas schwerer zu machen und ein realistischeres Verhalten der Wachen bei Stromausfall zu simulieren. Ich habe im Editor einen Grenadier eingebaut, das Flare Trap Skript läuft nur solange der Grenadier lebt und die Flares nicht verbraucht sind.

Was soll ich zu *Silolas* Partikeleffekten noch sagen? Einfach großartig, die besten Explosionen, die ich je in OFP gesehen habe!

DIALOGE

Vektorboson	- Dialogtutorial
Nagual	- Time select Dialog

Nagual hat mich durch seine Zeitauswahl Dialoge bei den BAS Missionen auf die Idee für meinen Planungsdialog gebracht. Ich fand es immer etwas zu linear, dem Spieler den fertigen Plan vorzusetzen und ihm dann nur noch die Ausführung zu überlassen. So habe ich den Planungsdialog entwickelt. Der Spieler hat jetzt die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Infiltrationswegen zu wählen, die Zeitauswahl habe ich beibehalten, dazu die Wetterauswahl noch verfeinert und *Kriegerdämons* Rucksackidee ergänzt.

Der Kontrolldialog für den Teamstatus war eigentlich auch schon längst fällig, die Entwicklung hat mich ziemliches Kopfzerbrechen gekostet. Die Tutorials von *Vektorboson* waren dabei unverzichtbar!

Auf die Idee, einen eigenen Rucksack zu skripten hat mich der Original OFP LaserDesignator gebracht, weil die 'Munition' sechs Slots im Inventar verbraucht hat und mir die vier übrigen Magazine für die ganze Mission etwas wenig zu sein schienen.

Meine eigenen Skripte und Entwicklungen:

alle Rucksackskripte, Planungsdialog, Kontrolldialog, Blutverlust, dynamisches Wetter und angepasste Fähigkeiten der KI, Seeminen, Mörser- und Rauchbeschuss gegen Sniper und Camper, Alarmskripte

BRIEFINGS

snYpir	- Operation Axepoint
Bremmer	- IMB02: FOs Lament
Nagual	- BAS Demo Missionen
CoC	- Combat Diver Demo Mission

Nachdem ich *snYpirs* Mission Operation Axepoint gesehen habe, habe ich alle meine Briefings geändert. Das Axepoint Briefing ist zwar extrem lang, aber ich hatte auch immer Probleme, alle Informationen im Briefing unterzubringen. Bei *Bremmer* habe ich dann die optimale Verlinkung zwischen den einzelnen Briefingteilen gesehen.
Sehr informativ und übersichtlich sind die Briefings von *Nagual*, vor allem durch den Überblick über die allgemeine Situation, und auch das Briefing zur Combat Diver Demo Mission vom *Chain of Command Mod* war eine gute Anregung.

SOUNDS

BAS	- Briefing Gearload Sound
BAS	- Firesound
Rizzo	- Trafo Schalter Sound
Silola	- Explosionsgeräusche
Caucasus Crisis Mod	- Explosionsounds Fässer
Dinger (Chain of Command)	- Soundeffekte im Intro

Wüstenfuchs	- Soundpack 1 und 2
FDF Mod	- Take_Magazine und Medikit

MUSIK

John Debney	- End of Days Originalsoundtrack

SPRECHER

H_T	- Colonel Blake, Hauptquartier
Bulletstorm	- Helikopterpilot, Geisel, BackUp Team Delta/Marine/Ranger Version
J Walker	- Dealer, BackUp Team SpetzNatz Version
BadAss	- Chris Gastovski, Marek Ostrovski, Informant, Hausmeister

WEBSITES

Mapfact.net
Mapfact.net/forum
OFPEC.com
OFPC.de/
OPF.at
OFP.gamezone.cz
OFP.edgegaming.com/
home.arcor.de/vektorboson/de
ballistic-studios.com

Das sind die wichtigsten Seiten, die ich regelmäßig besuche. Ohne die vielen Tutorials aus dem Netz, die Addons, Missionen hätte ich nicht viel im Editor zustande gebracht.

VIELEN DANK EUCH ALLEN!

Features und Easter Eggs - ACHTUNG: Spoiler!

-Planungsdialog mit verschieden Einsatzvarianten und Optionen
-geskripteter Rucksack mit zusätzlicher Ausrüstung
-Medipacks
-Kontrolldialog für Teamstatus
-Positionsanzeige der Teamkameraden mit Markern
-*snYpirs* Supportpack für Luftangriff und Heliextraktion

-Simulation von Blutverlust für den Spieler und seine Kameraden
-Wetter und Beleuchtung bestimmen die Fähigkeiten der KI Gegner
-Mörserbeschuss gegen Sniper
-Rauchgranatenbeschuss um dem Spieler die Sicht zu erschweren
-Strom an- und abstellbar, Licht und Funkanlage gehen an oder aus, rotes Blinklicht auf dem Funkmast zeigt an, ob er Strom hat
-explosives Fass am Funkmast
-Loch im Zaun hinter Metallhaus bei Funkmast
-Benzin bei Booten am Anleger ablassen
-Backup für die Dealer wird über Funkt alarmiert oder per Boot durch die Wachen am Anleger
-Medipacks im Hangar bei der Fabrik
-Seeminen vor dem Frachter
-Explosionseffekte von Silola
-zufällige Kommentare der Zielperson
-dynamische und zufällige Musik bei Geiselbefreiung

VERSIONSGESCHICHTE:

Veränderungen seit dem ersten Release auf OFP.AT im August 2003:

Version 1.36

-Flucht der Zielperson nach der Verhaftung verfeinert, Teamkameraden können ZP bewachen
-AI_Guard Skripte verkürzt
-AI_Untersuchen vereinfacht und verkürzt
-Probleme beim Leichen entdecken gefixt
-Backup Rebellen machte sich selbständig: mit stop true gefixt
-Lower Goggles: Wachsam bleiben Ansage auch bei Einzelkämpfer: gefixt
-Rauchgranatenbeschuss nur noch wenn Spieler dichter als 500 m ist

Version 1.35

-Actionmenüeintrag Status anzeigen fehlte beim Fallschirmsprung: gefixt
-Konvoiabfahrt bei Einzelkämpfertaktik überarbeitet
-Hinweis auf Speicherproblem eingebaut
-dynamische Musik bei der Geiselbefreiung eingebaut
-zufällige Kommentare der Zielperson eingebaut
-zufällige "Kommentare" der Wachen eingebaut
-Endtrigger korrigiert
-Fluchtskript der Zielperson verbessert
-Infiltration mit Boote: Abfahrt Konvoi verzögert
-Begleitschutz für Konvoi: nur noch ein Jeep mit MG
-eine zweite Wache für die Zielperson
-BAS Version z.T. auf JAM umgestellt, Waffen ergänzt
-In Einzelkämpfervariante einen kurzen Halt des Konvois eingebaut für mehr Zeit für die Verhaftung

-einige zufällige Kommentare wieder gelöscht
-Wachen der Zielperson jetzt mit NVGoggles
-Sniper und Spotter auf Hausdach jetzt mit NVGoggles
-Anlegestelle erweitert: zusätzliches Zelt und Waffenkisten
-zufällige Kommentare in den Alarmskripten reduziert
-Flucht und Wiedereinfangen der Zielperson: Triggerbedingungen überarbeitet, Skripte ausgefeilt
-Zeit bis Fluchtversuch Zielperson hochgesetzt
-Zeit bis Backup mit Booten kommt hochgesetzt
-Anzahl der Rebellen bei Flankenangriff reduziert
-Aufruf der Skripte bei Basisalarm über Trigger
-Verhalten des Konvois auf Sicherheit gesetzt
-Anzahl der Dealer in der Stadt reduziert
-Freischaltung der Ziele verändert: nach Verhaftung kommt das neue Ziel, nicht erst nach Luftangriff,
so dass jetzt das Speichern länger möglich ist
-Geiseln werfen sich jetzt hin, sobald die Wachen tot sind
-Korrekturen am Endtrigger
-kleinere Korrekturen bei der Freischaltung der Ziele und den Funksprüchen
-Dealer in der Stadt kommen den Geiselnehmern zu Hilfe
-zwei Funksprüche der Basis ergänzt
-kleinere Schönheitskorrekturen am Outro

Version 1.34

-Alive Abfrage für Schützen im EH Fired um Fehlermeldung Error Nullteiler zu verhindern
-Zusätzliche Ausstiegsbedingung im EH Fired um Fehlermeldung Error Nullteiler zu verhindern
-doppelten Actionmenüeintrag Statusanzeige entfernt
-Blutverlust: Variable Schaden wird jetzt in der Schleife aktualisiert, um eine Heilung zu berücksichtigen
-Ai_Flucht.sqs: Probleme mit dem Verlassen des Skriptes gefixt
-Frachterexplosion im Outro: Explosionseffekt von Silola eingefügt
-Uzi aus der Waffenauswahl gelöscht
-Schaukeln des Bootes nach Seeminenexplosion eingebaut
-Outro überarbeitet: Credits aktualisiert
-CycleTrigger und CycleFired verkürzt und für beide Gruppen umgeschrieben
-Wetter_Nebel, Wetter_Regen verbessert: SetSkill gelöscht, Skill wird gleich angepasst, Variablen gelöscht
-SetSkill_Licht ebenfalls verkürzt und schnellere Anpassung der Fähigkeiten
-Grenadiertruppe auf der Insel gelöscht
-Bas Granateneffekt hat nicht funktioniert: gefixt
-Fehler in Cycle Skripten: Auswahl der nächsten Einheit gefixt
-Auswahl der zufälligen KI Kommentare mit ganzen Zahlen
-Aufruf HealthIndikator aus KDs KI Addon über einen Trigger, um Fehler zu vermeiden, wenn Spieler in einem Fahrzeug ist
-Crash To Desktop bei brennenden Booten: gefixt, Boote brennen nicht mehr
-CycleAlarm Skript: Einheit geht beim Sichern zusätzlich in Deckung
-Tipps und Bemerkungen in der LiesMich ergänzt
-Rauchgranaten- und Leuchtfackelanzahl im Rucksack auf 6 erhöht
-Rahmen für Overviewbild eingefügt

-Rucksack optimiert: Fehler beseitigt; open, Mun1, Mun2, Mun8 verkürzt und vereinfacht
-Flucht der Zielperson mit dem Boot: Zielperson wollte nicht abfahren - gefixt
-CycleAlarm: Fahrzeuge herausgenommen; Ausnahmen definiert
-Sprachausgabe

Version 1.33

-ein paar Explosionssounds aussortiert für kleinere Dateigröße
-kleinere Änderungen im Support Pack: init_airstrike.sqs angepasst, um das Bombenabwurfproblem (hoffentlich) zu
lösen
-Trigger für Actionmenüeinträge Benzin ablassen modifiziert: mehrfache Auslösung und Mindestmenge Restbenzin als
Zusatzbedingung
-im delete.sqs werden weitere Variablen gelöscht für weniger Probleme beim Speichern
-Bei Verhaftung Flucht der Zielperson beenden verbessert
-Blutverlust.sqs wird jetzt von Trigger aufgerufen, da der EH Hit nicht sauber gearbeitet hat
-Flankenangriff mit Booten: Wegpunkte verbessert, nur noch eine Flanke wird zufallsbestimmt angegriffen

Version 1.32

-noch besserer Übergang vom Planungsdialog in die Mission
-AlarmCycle.sqs wird nach Erfüllung der Festnahme und der Zerstörung der Fabrik verlassen
-Funktionen in den Cycle Skripten verbessert: keine doppelte Initialisierung nach jedem Zyklus
-Handgranaten mit Feuereffekt: gefixt
-AI_Guard vereinfacht und gekürzt
-Mörserskripte verbessert: einfacherer Aufruf, zwei selbständige Mörser, Überschneidungen und mehrfachen
gleichzeitigen Aufruf ausgeschlossen, Zielposition verbessert
-EH_Fired: exit wenn base_alert geändert: Bedingungsabfrage ergänzt um !alert
-EH Killed für Leichen entdecken nach Lagern aufgeteilt, bei alert : exit für bessere Performance
-Wenn Spieler als Einzelkämpfer, nur noch ein Boot Backup für die Insel
-zufälligen Beschuss mit Rauchgranaten als Sichthindernis für Spieler eingebaut (Idee von]) Strangelove)
-Mindestentfernung für Mörser und Rauch erhöht
-Zielpersonfluchtskript wird jetzt bei Verhaftung verlassen
-AI_Guard1.sqs Skript wird aus Asahmi.sqs aufgerufen, läuft nicht mehr von Beginn an für bessere Performance
-Transportgruppe und Flankenangriffe führen Cycle.sqs nicht mehr aus
-Feuereffekt beim Legen von Minen: gefixt
-Objekte bei der Brücke neu platziert für mehr Platz für die KI Fahrzeuge
-Stromskripte noch einmal verbessert: Alarmierung, Hausmeisterfunktion
-Licht auf dem Funkmast eingefügt
-Probleme mit EH Hit für Blutverlust und fehlender Statusanzeige gefixt
-einige Variablen gelöscht für mehr Übersicht und weniger Probleme beim Speichern
-Bordmaschinengewehre der Boote mit EH Fired ausgestattet für bessere Alarmierung der KI
-Cycle Skripte: kleines Delay in der Check enemy Funktion eingefügt

-Actionmenüeinträge Benzin ablassen wurden nicht entfernt: gefixt
-Fehlermeldung bei EH Fired: hoffentlich gefixt?
-Weitere Fixes in Strom_KI: Backupgruppe und Alarmauslösung
-AI_Flare: Variablen geändert, gelöschte Variablen berücksichtigt
-snYpir Supportpack auf Version 1.33 upgedatet
-Marker geändert: Phaeden's Marker Addon nicht mehr nötig
-Rucksack kann nicht mehr nachgefüllt werden: Ersparnis einiger Variablen
-Weitere Variablen (Strom) gelöscht, Variablen werden jetzt z.T. auch nach Verwendung gelöscht (Backup_go)
-Wenn der "Mörser" zerstört wird, kein Beschuss mehr und Variablen für Beschuss gelöscht

Version 1.31

-diff_man_veh.sqs ersetzt diff_man_vehicle.sqs: besserer EH Aufruf, keine Fehlermeldung, Trigger gespart
-Mörserbeschuss: Mindestentfernung erhöht, Counter, Abweichung, Position verbessert
-Position des Konvois wird jetzt durch einen Marker angezeigt
-Positionen der Teammitglieder werden auch durch Marker angezeigt
-Flucht der Zielperson etwas abgeschwächt: größerer Radius für Verlassen der Gruppe und für Entkommen
-Zuweisung der EH Killed direkt aus diff_man_veh, statt über UnitKilled
-delete Skript erweitert für bessere Performance: alle Fahrzeuge werden entfernt
-Backup kein SideRadio: gefixt
-Action Menü Eintrag Benzin ablassen wurde nicht entfernt: gefixt
-Brenndauer zerstörter Fahrzeuge herabgesetzt für bessere Performance

Version 1.3

-Konvoiroute im Plan markiert (Idee von Silola)
-Kamerafahrt als Hintergrund für Planungsdialog (Idee von Silola)
-Blutverlust verbessert
-Partikeleffekte trotz Effekte aus: gefixt
-Sound für Mörserbeschuss aus Wüstenfuchs' Soundpack eingefügt
-Granaten und Minen in EnemyHearsGunFire eingefügt
-Alarmauslösung, wenn Funkanlage zerstört
-Briefing und Marker auf der Karte ergänzt
-kleinere Fixes in den Alarmskripten
-Rebellenverstärkung steigt erst bei Alarm in die Boote beim Frachter
-Seeminen eingefügt, damit der Spieler nicht an den Frachter herankommt
-Eventhandler Fired Skripte verbessert: keine Überschneidungen, AI_HearsGunFire und GranatenEffekte in der Auslösung kombiniert
-Spieler kann jetzt bei den Booten am Anleger das Benzin ablassen
-Fehlermeldung bei CivKilled.sqs gefixt
-UnitKilled erweitert

Version 1.2

-Dialogdesign verändert
-eventhandler fired, hit und killed für Effekte
-Blutverlust als Ausgleich für Medipacks eingefügt
-zahlreiche Brenn- und Effektskripte ausgemistet
-Raedor: Leichen entdecken eingefügt
-Kriegerdämon: EnemyHearsGunFire eingefügt
-Fehlermeldung bei EnemyHearsGunFire: gefixt
-Spielereinheiten entdecken geskriptet statt getriggert
-Cycle Skript für besseres KI Verhalten
-CycleAlarm, CycleFired, Untersuchen fähigkeitsabhängig
-dynamisches Wetter und angepasste KI Fähigkeiten
-Flucht der Zielperson mit Boot oder Jeep, zufällig, Spielertaktik abhängig,
abhängig vom Zustand des Fahrzeugs
-Boot Skript vereinfacht
-KI BackUp vereinfacht
-Brücke besser bewacht: Grenadiere eingefügt, Fähigkeiten Sniper und MG verbessert
-Abfahrt Drogentransport abhängig von Spielertaktik getriggert, besser für Hinterhalt geeignet
-Briefing korrigiert, Plan verbessert, Blocksatz
-Strom: Kontrollteam
-Leuchtfackeln: nur bei Dunkelheit
-Drogentransport: Schusswechsel löst keinen Alarm aus, aber Truckexplosion in begrenztem Gebiet
-Spieler einzeln: Delta BackUp in der Stadt
-neubewaffnen und Rucksack auffüllen bei HMWWVs
-Zivilisten in der Stadt mit randpatrols von]) Strangelove
-Backup konnte nicht aus Booten aussteigen: gefixt
-Eventhandler hit funktionierte nicht bei Spieler BAS Delta Teamleader: gefixt
-Anti Sniper Vorkehrungen: Mörserbeschuss, KI Flanken- und Rückenangriff
-Details in den Strom Skripten gefixt: exit und Trafo zerstört

Version 1.1

-Dialoge verbessert
-Effektauswahl über Planungsdialog korrigiert
-neue Fahrzeug Brennskripte
-Fehlermeldung Feuer Skripte nicht gefunden beseitigt
-Medipacktrigger angepasst
-Medipacks nur noch für Spieler
-Probleme mit MedipackArray gefixt
-KI Wachenskripte erweitert, KI reagiert besser auf Basisalarmierung
-Rucksack verbessert: Fehler korrigiert, Rucksack schließen, Medipacks im Rucksack, Status Rucksack,
Waffenwechsel berücksichtigt etc.
-Performance: deleteVehicle Skript erweitert
-sideradio statt sidechat: zwar immer noch ohne Sprachausgabe, aber trotzdem mehr Atmosphäre
-Bilder und Sound stärker komprimiert, für kleinere Dateigröße
-Briefing verbessert

DISCLAIMER

Diese Mission ist **inoffiziell**, bitte keine Klagen an BIS oder Codemasters.

Macht mich nicht für eventuelle Rechnerprobleme verantwortlich, die **Installation erfolgt auf eigene Gefahr**. Die Mission wurde zwar sorgfältig getestet, solltet Ihr dennoch Probleme, Wünsche, Anregungen oder Kritik haben, mailt mir bitte:

christianpompsch@web.de

Konstruktive Kommentare sind ausdrücklich sehr erwünscht!

Vielen Dank für das Downloaden meiner Mission und viel Spaß mit der "Traumfabrik"!

Christian aka BadAss.