Kurzanleitung [Dynamic-AI-Creator] – (Vorbereitung in 4 Schritten)

1. *Kopiere den Ordner "DAC" in Dein Missionsverzeichnis*

2. *Im Editor platziere eine Dummy-Einheit (irgendwo weitab vom Geschehen)*

Mögliche Dummy-Einheiten sind:
Auf Seite West = W_Dummy | Auf Seite Ost = E_Dummy | Auf Seite Res = R_Dummy | Auf Seite Zivil = C_Dummy

3. *Die Einheit des Spielers bzw. die Einheiten der Spielergruppen benennen und zwar ...*

- **s1, s2, s3**, usw.
  Andere Namen sind möglich, müssen dann aber im Script **DAC_Config_Creator.sqs** hinterlegt werden.

4. *Eine oder mehrere AI-Zonen (Auslöser) im Editor platzieren, mit folgenden Einstellungen:*

- Größe: beliebig, **Form Rechteck**
- Name: z.B. **z1** für „Zone1“ (Achtung, weitere Zonen müßten dann z.B. mit **z2**, **z3**, **z4** usw. benannt werden)
- Aktivierung: **Jeder, Mehrfach, vorhanden**
- Bedingung: **Time > 1** (wenn man z.B. **Time > 1000000** eingibt, ist die Zone erstmal inaktiv)

- bei Aktivierung kommt dann dieser Scriptaufruf rein:

```
[z1,[1,0,0],[ ],[ ],[ ],[ ],[0,0,0]]exec "DAC\Scripts\DAC_Init_Zone.sqs"
   |     |     |  |  |  |     |
   A     B     C  D  E  F     G
```

A = **Zone,** Achtung, dieser Eintrag muss immer identisch mit dem Zonennamen sein !

B = **Zonenmodus** (Array mit 3 Werten)
1. Wert = **Zonen-ID** (zum verlinken von Zonen, Zonen mit gleicher ID werden verlinkt)
2. Wert = **Zonen-Activate-ID** (Um Zonen bzw. deren Einheiten erst später zu aktivieren)
3. Wert = **Zonen-Deactivate-ID** (Um Zonen bzw. deren Einheiten später zu deaktivieren)

C = **Infanterie-Einheiten** in dieser Zone (Array mit **4** Werten, oder **1** Wert für WP’s only)
1. Wert = **Anzahl der Gruppen** dieser Einheiten-Kategorie
2. Wert = Die mögliche **Gruppengröße** dieser Einheiten-Kategorie (1 - 4)
3. Wert = Die **Gesamtanzahl der WP** in dieser Zone für diese Einheiten-Kategorie
4. Wert = Die Anzahl der **WP für jede Guppe** (+/- 1)

D = **Unbewaffnete Fahrzeug-Einheiten** in dieser Zone (Array mit **4** Werten)
Die gleichen Parameter wie bei C

E = **Bewaffnete Fahrzeug-Einheiten** in dieser Zone (Array mit **4** Werten)
Die gleichen Parameter wie bei C

F = **Heli-Einheiten** in dieser Zone (Array mit **3** Werten)
1. Wert = **Anzahl der Helis**
2. Wert = Die mögliche **Gruppengröße** der Cargo-Einheiten, wenn möglich (1-4).
3. Wert = Die **Anzahl der WP** für jeden Heli in dieser Zone

G = **Zonentyp** (Array mit 3 Werten)
1. Wert = **Die Seite der Zone bzw. der Einheiten** in dieser Zone
   (**0** = Ost | **1** = West | **2** = Res | **3** = Civ)
2. Wert = **Nummer der Einheiten-Konfiguration**
   Die entsprechenden Nummern findest Du im Script **DAC_Config_Units.sqs**
3. Wert = **Nummer des Grundverhaltens** in dieser Zone
   Die entsprechenden Nummern findest Du im Script **DAC_Config_Behaviour.sqs**

Achtung, bei MP-Missionen muss noch eine Logic-Einheit erstellt werden, mit dem Namen : **Server**