Einheit bewegt sich zu Koordinate

Um eine Einheit zu einem bestimmten Punkt auf der Karte zu schicken, setzt dort einfach ein unsichtbares Heli-Pad oder einen Logic-Punkt und gebt im einen Namen(z.B. Ziel1).
Fahrzeuge nutzen bis dahin brav die Strasse.
So ist es möglich z.B. einen Jeep vom Süden der Insel bis in den Norden fahren zu lassen.
Er wird immer schön auf der Straße bleiben. Somit spart man sich, die ganze Strecke mit Wegpunkten zu belegen.

Jetzt setzt ihr auf der Einheit einen Trigger/Waypoint und schreibt bei OnActivation dieses rein:

Jeep DoMove GetPos Ziel1

Unterstützung anfordern

Manchmal wäre ja Unterstützung nicht schlecht. Gerade dann, wenn man so richtig im Mist steckt.
Dazu fügen wir einen Trigger mit folgenden Einstellungen ein:

Activation	- Radio Alpha
	- Repeatly
Condition	- This
OnActivation	- Einheit(Ustzg) DoMove GetPos Einheit(Ich)
Axis A/B	- Egal

Die Einheiten bewegen jetzt an die Stelle wo ihr Radio Alpha ausgelöst habe.
Wenn ihr eure Position wechselt, drückt noch Radio Alpha, dann folgt die Einheit zu nächsten Punkt.

Ein und Aussteigen

Zunächst fügt ihr euch als Player ein um das ganze zu beobachten, dann ein Fahrzeug (Einheit Leer wählen sonst sitzt schon wer drin) und eine Person. Einheit bei Person ist egal.
Ihr markiert die Person und fügt einen Wegpunkt hinzu und zwar genau auf das Fahrzeug.
Oben bei Type wählt ihr Get In aus und schon steigt er ein.
Fügt dann einen weiteren Wegpunkt so 50m(Egal) vorm Fahrzeug ein und wählt bei Type Bewegen aus. Jetzt steigt er ein und fährt zu diesem Punkt.
Jetzt soll er aber wieder aussteigen, also fügt ihr einen weiteren Wegpunkt neben dem Fhz ein und wählt bei Type Get Out und schon steigt er an diesem Punkt aus.
Ihr könnt auch bei dem Bewegen-Punkt gleich Get Out auswählen. Dann fährt er hin und steigt ebenfalls aus. Das gleiche gilt auch für eine Gruppe. Wenn ihr dem Leader per Wegpunkt den Befehl gebt in den LKW einzusteigen, steigt die Gruppe mit ein.

Alarm

Zum Auslösen des Alarms gibt es verschiedene Möglichkeiten.
Zum einen kann man machen, dass wenn eine bestimmte Einheit (S1) eine bestimmte andere Einheit (S2) sieht, der Alarm ausgelöst wird.

Dazu fügt ihr einen Trigger ein und gebt bei Condition folgendes ein:

S1 knowsabout S2>2;

Dann geht ihr auf Effects und wählt rechts bei "Trigger" – Alarm aus.
Wenn jetzt Soldat S1 den Soldaten S2 entdeckt wird der Alarm ausgelöst.

Wenn ihr wollt, dass der Alarm ausgelöst wird, wenn irgendeine Ost-Einheit eine West-Einheit sieht, wählt bei Activation – West aus und darunter noch Detected by East
Dann müsst ihr natürlich noch bei Effects den Alarm auswählen und schon geht´s.

Angriff/Feuerbefehle

Wenn ihr wollt das eine bestimmte Einheit ein bestimmtes Ziel angreift müsst ihr beim Waypoint oder Trigger folgendes eingeben.

Name doFire Ziel -feuert auf das Ziel

Name dotarget Ziel -wendet sich dem Ziel zu

aP fire ["M203Muzzle", "Flare"]; -schießt eine Flare ab

["GrenadesMuzzle","GrenadeLauncher","GrenadeLauncher"]; -schießt eine Granate ab

["GrenadesMuzzle","Flare"]; -schießt eine Flare ab

["throw","SmokeShell","SmokeShell"]; -wirft eine Rauchgranate

["Throw","Handgrenade","Handgrenade"]; -wirft eine Handgranate

["M203muzzle","GrenadeLauncher"]; -schießt mit Granate vom M203

["throw","greensmokeshell","greensmokeshell"] -wirft grüne Rauchgranate
(die jeweilige Farbe angeben)

Das schießen der Flares funtzt am besten mit dem Officer (Night Equipment)

Streife laufen/fahren

Ihr wollt, dass eine Einheit Streife um ein Camp läuft. Ganz einfach!!!
Die Einheit, die Streife laufen soll, einfügen, dann beliebig Wegpunkte erstellen.
Den letzten Wegpunkt dann genau auf den ersten setzen und bei Type - Cycle auswählen.
Bei Deutscher Einstellung nennt sich das Schalten Sie durch.

Flughöhe

Man kann bei den Wegpunkten für Luftfahrzeuge die Flughöhe eingeben, in der sich das LFhz bewegen soll.
Zunächst z.B. einen Hubschrauber einfügen, ihm einen Namen(aUH) geben und einen Wegpunkt zuweisen. Beim Wegpunkt dann bei Activation folgendes eingeben:

aUH flyinheight 120

Er wird sich, wenn er diesen Punkt erreicht, auf eine Flughöhe von 120 Metern begeben.
Bei dem letzten Wegpunkt sollte man, wenn das LFhz landen soll, keine Höhe angeben, da es sonst nicht landet.

Punktgenaue Heli-Landung

Auch schon gemerkt und geärgert??? Der Hubschrauber landet nicht immer so wie wir das wollen. Oftmals mit ner Abweichung von 10-20 Metern.
Soll er aber nicht, also setzen wir ein unsichtbares H. Findet ihr unter Leer/Objects/H (Invinsible)
Dann weist dem Hubschrauber einen Wegpunkt zu und zwar genau auf dem unsichtbaren H
Und wählt bei Select Type Get Out aus. Jetzt landet er ungefähr da wo er soll.

Einrichten einer Todeszone

Wozu eine Todeszone???
Man könnte damit mehrere Dinge simulieren. Nehmen wir an, es fällt eine Atombombe oder Giftgas und wir wollen, dass alle Einheiten in einem bestimmten Radius dabei draufgehen.
Oder wir wollen ein Schlachtfeld gestalten auf dem überall Leichen liegen, dafür ist das die beste Methode
Um eine Todeszone einzurichten, öffnen wir einen Trigger mit folgenden Einstellungen:

Aktivation	West/Ost/...	Once/Repeatly(nach Bedarf)
Bedingung	This	
OnActivation	"_x SetDammage 1" foreach thislist	

Wenn ihr z.B. ihr ein Schlachtfeld macht denkt aber dran das ihr bei Activation Once auswählt, da sonst Logischerweise die nächsten Einheiten die diesen Bereich betreten ebenfalls das zeitliche Segnen.

Einheitsstatus abfragen

Hier wird erklärt, wie man prüft, ob in einen bestimmten Bereich noch eigene Einheiten sind.

Zunächst fügen wir einen Trigger ein. Axis a & Axis b stellen wir auf 0.
Dort wählen wir bei Activation = Radio Alpha und daneben Repeatedly aus.
Dann geben wir bei OnActivation noch folgendes ein:

Player sidechat format["%1",list Bereich1];

Wir sollten ihm noch einen Namen (Abfrage1) geben um später den Überblick zu bewahren.
Jetzt brauchen wir natürlich noch den Bereich1, der abgefragt werden soll.
Also fügen wir einen zweiten Trigger ein. Axis a & Axis b so groß wie der zu prüfende Bereich sein soll.
Den nennen wir jetzt Bereich1 und bei Activation wählen wir die Seite aus auf der wir sind.
Der Trigger muß ebenfalls auf Repeatedly gestellt werden.

Den Status könnt ihr jetzt über Radio Alpha abfragen.

Trigger Deaktivieren

So wie man einen Trigger aktivieren kann, kann man ihn natürlich auch deaktivieren.
Dafür setzen wir zwei Trigger oder Logic und geben bei dem einen bei

Bedingung: Variable

OnActivation: Variable=True

und bei dem anderen die gleiche Variable, nur mit =False ein

Bedingung: This

OnActivation: Variable=False

Trigger bei Auslösung versetzen

Um den Trigger bei der Auslösung eines Triggers bzw. Passierung eines Wegpunktes oder der Erfüllung einer Bedingung zu versetzen, müssen wir ihm einen Namen geben.

Trigger 1

Jetzt tragen wir bei dem jeweiligen Wegpunkt, Trigger diesen Befehl ein:

Trigger 1 setpos getpos Ziel

Als Ziel kann man eine Koordinate oder auch eine Einheit oder ein Objekt angeben.

Bei Koordinate sollte der Befehl so aussehen:

Trigger setpos getpos [x,y,z]

Marker bei Auslösung versetzen

Von der Sache her das gleiche wie beim versetzen eines Triggers.Um den Marker zu versetzen, müssen wir ihm ebenfalls einen Namen geben (Marker1).
Jetzt können wir ihn mit verschiedenen Aktionen versetzen.

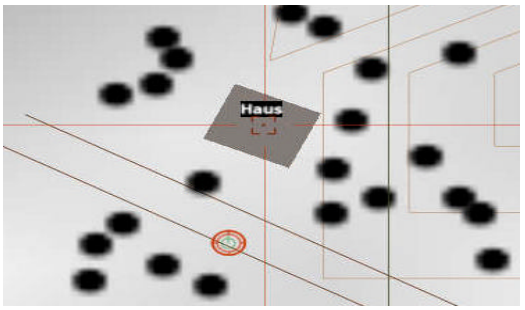
Erfüllung einer Bedingung, Auslösen eines Triggers oder Passieren einer Wegmarke.

Dazu werden folgende Befehle verwendet:

“Marker1“ SetmarkerPos [x,y];	- Versetzt den Marker zu Position [x,y] Oder halt den Namen des Objektes auf das er gesetzt werden Soll angeben.
GetMarkerPos “Name“;	- Enthält die Position [x,y] des Markers
“Marker1“ SetMarkerType "Start";	- Setzt Art und Aussehen vom Marker

Soldat begibt sich in ein Haus

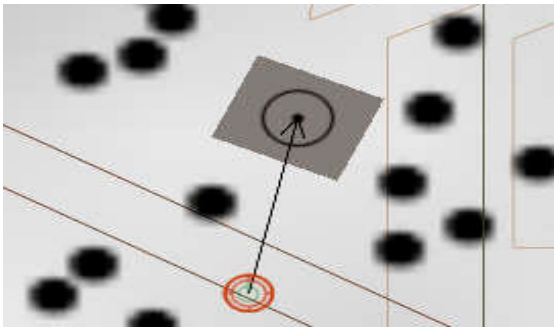
Wenn ihr wollt das ein Soldat sich in ein Haus begibt, macht einen Waypoint direkt auf dem Gebäude. Begehbare Gebäude werden auf der Karte, wenn man mit dem Mauszeiger drauf geht, mit Haus angezeigt. Klickt, um den Wegpunkt zu setzen, doppelt auf das House und wählt bei Type Get In aus.



Es gibt verschiedene Hauspositionen, die, die Einheiten einnehmen können.
Jedes Haus hat eine unterschiedlich große Anzahl von Positionen, diese werden dann beim Einfügen eines Wegpunktes angezeigt (siehe unten).



Wenn wir mit dem Einfügen fertig sind, sieht das ganze etwa so aus:



Kapitel 8

Umgebung

? Gebäude, Bäume, Felsen, Zäune einfügen

? Gebäudeübersicht

? Buschübersicht

? Felsenübersicht

? Objekt-Listen

? Die Möwe

zurück zum Inhaltsverzeichnis

Gebäude, Bäume, Felsen und Zäune einfügen

Wolltet ihr auch schon mal ne Ortschaft selber machen, oder vergrößern und wusstet nicht wie???
Oder mal die Wüste ein bisschen mit Bäumen usw. aufpeppen???
Kein Problem das ;)
Dafür benötigt ihr mindestens die OFP-Version 1.10 und ein paar Addons.

Mein Tip:

Lesters LocMEA

Reicht vollkommen aus, da dieses Addon alles beinhaltet alles was man so braucht.

Die anderen

Objekt Addon 1, 2 & 3 oder Gunslingers Objekt Addon 102

sind dadurch überflüssig.
Ich würde die nur so Performa draufpacken, falls ihr ne Mission zocken wollt, in der einer diese Addons verwendet hat.
Allerdings weiss man dann hinterher nicht mehr bei der Auswahl, was zu welchem Addon gehört.

Diese Addons sind Bugfrei. Ich habe sie seid sie verfügbar sind und hatte noch nie Probleme.

ACHTUNG!!!
Natürlich können die Missionen, bei denen Ihr so ein Addon verwendet habt, nur Leute spielen die ebenfa
dieses Addon haben.
Da aber viele nicht am Editing, sondern nur am zocken interessiert sind, werden diese Leute wohl eher nic
im Besitz dieser Addons sein und können daher Eure Mission nicht spielen.
Ich würde daher in der Readme der Mission, mit einem Link auf die Quelle verweisen oder wenn sie nicht
all zu gross sind, mit der Mission posten.

Was überall Funktioniert ist, wenn man die Namen der Gebäude in der Mission.sqm einträgt.
Dazu braucht man weder Update noch irgendwelche anderen Sachen und die Missionen läuft überall.

Beispiel:

Fügt einfach ein Empty/Objekt/Flag oder ein anderes Objekt in eure Mission ein.
(Es darf aber kein Soldat oder eine andere Einheit sein, da es sonst nicht einwandfrei funtzt.)
Dann abspeichern (z.B. benutzerdefiniert/Gebäude) und mit Alt&Tab in den Explorer wechseln, ins
Verzeichnis OFP/User/Missions/Gebäude gehen, die Mission.sqm mit dem Notepad öffnen und bei
Vehikel="Flag" den Namen des jeweiligen Gebäudes, z.B. Vehikel="Church001", eingeben.
Dann abspeichern und die Mission im Editor neu laden. Erst dann wird die änderung akzeptiert.

Die Bezeichnungen der Häuser, sind die Original-Bezeichnungen und können so verwendet werden.

Es besteht auch die Möglichkeit, Gegenstände mit dem Camcreate-Befehl einzufügen.
Das würde dann so wie hier erfolgen, nur das man die Bezeichnung des Gebäudes angeben muss.

Gebäudeübersicht

Chapel001



Church001(SniperKirche)



Church002



Church003



Fountain



Houseafbarabizna



Houseafdum_mesto2



Houseafdum_mesto3



Housedum_mesto2l



Houseafhospoda_mesto



Housebouda2_vnitrek



Housebouda1



Housebouda2



Housebouda3



Housebudova1



Housebudova2



Housebudova3



Housebudova4



Housebudova5



Barracks



Househospital



Housecihlovej_dum



Housecihlovej_dum_in



Housedulni_bs



Housedeutshe



Housedeutshe_mini



Housedum_m2



Housedum01



Housedum02



Housestatek_kulna



Housegaraz



Houserepair_cente



Fuelstation



FuelstationNew2



Hangar Hall



Houseplechbud



Houseammostore2



Housegaraz_bez_tanku



Housegaraz_s_tankem



Housecihlovej_dum_mini



Housestanice



Housemesto_dum



Housedum_mesto



Housedum_mesto_in



Househospoda_mesto



Housedum_mesto2



Housedum_mesto3



Housedum_rasovna



Housedum_rasovna_in



Househruzdum



Housekostel_trosky



Houseryb_domek



Housestodola_open



Housestodola



ViewTower



ViewTower2



Housemajak



Househelfenburk



Housedumruina



Housedumruina_mini



Housestatek_hl_bud



Housedum_olezlina



Buschübersicht

Busch1



Busch2



Busch3



Busch4



Busch5



Busch6



Busch7



Busch8



Busch9



Busch10



Busch11



Busch12



Busch13



Felsenübersicht

Rock1



Rock2



Rock3



Rock4



Rock5



Rock6



Rock7



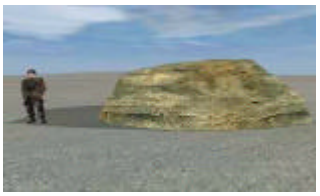
Rock8



Rock9



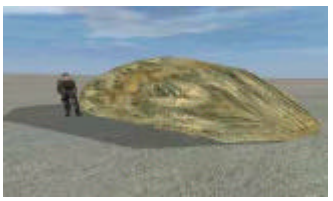
Rock10



Rock11



Rock12



Rock13



Rock14



Rock15



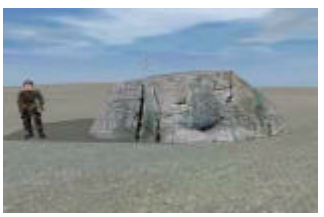
Rock16



Rock17



Rock18



Rock19



Objekt-Listen

Hier noch mal die Bezeichnungen der einzelnen Objekte von OFP.
Ich habe hier alles soweit zusammengefasst was man im Standart-Editor auswählen kann.
Die einzelnen Bezeichnungen sind wichtig wenn wir mit CamCreate arbeiten.
Die Häuser habe ich hier mal weggelassen. Die Bezeichnungen können direkt von der Gebäudeübersicht übernommen werden.

Fahrzeuge

Fahrzeug	West	Ost	Widerstand
Jeep	Jeep	UAZ	GJeep UAZG
MG-Jeep	JeepMG	---	---
Mannschaftstransporter	HMMWV	BRDM	---
LKW	Truck5t	Ural Scud	TruckV3SG
LKW (ohne Plane)	Truck5tOpen	---	---
Tank-LKW	Truck5tRefuel	UralRefuel	TruckV3SGRefuel
Munitions-LKW	Truck5tReammo	UralReammo	TruckV3SGReammo
Reperatur-LKW	Truck5tRepair	UralRepair	TruckV3SGRepair
Sanitäts-Fhz	M113Ambul	BMPAmbul	SGUAZG
Schützenpanzer	Bradley M113	BMP BMP2	---
Panzer	M1Abrahams M60	T72 T80	T55
Flugabwehrpanzer	Vulcan	ZSU	---
Flugzeuge	A10 A10LGB	SU25	---
Hubschrauber	OH58	---	---
Kampfhubschrauber	AH64 Cobra	MI24 MI17	---
Transporthubschrauber	UH60 UH60MG CH47D	---	---
Boote	BoatW CarrierW	BoatE	---
Waffen	M2StaticMG	M2StaticMGE	---
Munitionskisten	ReammoBoxWest HeavyReammoBoxWest	ReammoBoxEast HeavyReammoBoxEast	ReammoBoxGuer HeavyReammoBoxGuer

Soldaten

Soldat	West	Ost	Widerstand
Soldat	SoldierWB	SoldierEB	SoldierGB
Soldat XMS	SoldierWXMS	---	---
Soldat G36	SoldierWG36a	----	---
Soldat SteyrAug	SoldierWSteyr	---	---
Grenadier	SoldierWG	SoldierEG	SoldierGG
Heavy Grenadier	HeavyGW	HeavyGrenadier	---
MG-Soldat	SoldierWMG	SoldierEMG	SoldierGMG
Mörser	SoldierWMortar	---	---
Ingenieur	SoldierWMiner	SoldierEMiner	---
Sanitäter	SoldierWMedic	SoldierEMedic	SoldierGMedic
LAW-Soldat	SoldierWLAW	SoldierELAW	SoldierGLAW
Panzerabwehrsoldat	SoldierWAT	SoldierEAT	SoldierGAT
Flugabwehrsoldat	SoldierWAA	SoldierEAA	SoldierGAA
Scharfschütze	SoldierWSniper	SoldierESniper	SoldierGSniper
Offizier	OfficerW	OfficerE	OfficerG
Offizier (Night-Equipment)	OfficerWNight	OfficerENight	OfficerGNight
BlackOP (Tag)	SoldierWSaboteurDay	---	---
BlackOP (Nacht)	SoldierWSaboteurPipe	SoldierESaboteurPipe	---
BlackOP (mit Laser)	SoldierWSaboteurLaser	---	---
BlackOP (mit XMS bzw Bizon)	SoldierWSaboteurXMS	SoldierESaboteurBizon	---
Pilot	SoldierWPilot	SoldierEPilot	SoldierGPilot
Fallschirmjäger	ParachuteW	ParachuteE	ParachuteG
Gefangener	SoldierWCaptive	---	---
Panzerbesatzung	SoldierWCrew	SoldierECrew	SoldierGCrew
Hunter (Schrotgewehr)	---	---	Hunter
General Guba	---	---	GeneralE
Angelina	---	---	Angelina

Zivile Objekte

Fahrzeuge

Rapid	Weißer Sportwagen
RapidY	Gelber Sportwagen
Skoda	Gelbes Auto
SkodaBlue	Blaues Auto
SkodaRed	Rotes Auto
SkodaGreen	Grünes Auto
Trabant	Trabant
TruckV3Scivil	LKW
Tractor	Traktor

Personen

Civilian	Mann mit Brauner Jacke
Civilian	Mann mitBlauem Pulli
Civilian	Mann mit weißen Klamotten

Objekte

FlagCarrier	Fahnenmast	Tablepub	Kneipentisch mit Tuch
Flags1	Fahnenmast	Danger	Strahlungswarnschild
Fire	Lagerfeuer	HeliH	Heli-Lande-H
Mine	Mine	HeliHEmpty	Heli-Lande-H(Unsichtbar)
GraveCrossHelmet	Grabkreuz mit Helm	Fortress1	Unterstand
GraveCross1	Grabkreuzmit Dogtags(Hundemarken)	Fortress2	Sandsackbunker
GraveCross2	Nur Kreuz	Shed	Tarnnetzunterstand
Grave (Grab)	Grab ohne alles (Dreckhügel)	ShedSmall	Kleiner Tannetzstand
Body	Toter, mit Tuch abgedeckter Soldat	ACamp	Kleines 1 Mann Zelt
Fence	Sandsackecke	CampEmpty	West-Zelt offen
FenceWood	Sandsäcke	CampEast	Ost-Zelt offen
Wire	Panzersperren	Camp	West-Zelt verschlossen
WireFence	Stacheldraht	CampEastC	Ost-Zelt verschlossen
Barrel1	Rotes Faß	Mash	West-Sanitätszelt
Barrel2	Braunes Faß	TargetE	Soldaten Pappscheibe
Barrel3	Weißes Faß	Targettraining	Soldaten Pappscheibe
Barrel4	Graues Faß	Targetgrenade	Übungsziel-Panzer
Computer	Computer	Crawling	Kriechpakur
Videotable	Fernseher	ExcerciseTrack	Winkelpakur
Camera1	Kamera auf Dreibein	ExcerciseTrack2	Brückenpakur
Radio	Radio	ExcerciseTrack3	Wandpakur
Phone	Telefon	JeepWreck1	Jeep Wrack
PhoneBase	Telefon ohne Hörer	JeepWreck2	Jeep Wrack
ChairX	Stuhl Der ChairX ist der einzig	JeepWreck3	Jeep Wrack
Chair	Stuhl Stuhl, auf dem eine KI	M113Wreck	M113 Wrack
Chairhangar	Stuhl sitzen kann.	UralWreck	Ural Wrack
ChairSmall	Weißer Stuhl	Paleta1	Palette
Table	Holztisch	Paleta1	Stapel Paletten
Tablemap	Tisch mit Karte	Barrels	4 Fässer auf Palette

Die Möwe

Naja bis auf die Möwe gibt es ja bis jetzt noch keine Tiere bei OFP, aber ich bin mir sicher, dass dem noch Abhilfe geschaffen wird. Die Möwe bringt mal ein wenig Atmosphäre und Leben ins Spiel.

Die Möwe ist nicht als selbstständiges Vehikel im Editor auswählbar, daher müssen wir sie per Skript oder Trigger mit in die Mission einbringen. Das ganze erfolgt mit dem CamCreate Befehl.





Zunächst erstellen wir ein Skript mit dem Namen Bird.sqs und geben dort folgendes ein:

Um die Möwe zu erstellen:

Möwe="seagull" camcreate [9865.608398,3978.903809,6]

Die Möwe wird jetzt an dieser X,Y,Z-Position erstellt.

Jetzt wollen wir, dass diese ein wenig umherflattert.

Dazu geben wir dieses ein:

Möwe camsetpos [9665.608398,7878.903809,13]

Die Möwe begibt sich jetzt, nachdem sie auf der Karte ist, zu dieser Position.

Nachdem sie dort angekommen ist, wollen wir das sie landet. Dafür geben wir jetzt noch dieses an:

Möwe="seagull" camcreate [7708.272949,11139.270508,1]

Möwe camcommand "landed"

Die Möwe wird sich jetzt an diese Position begeben und dort landen.

Da nur eine Möwe jawohl ein wenig langweilig ist, können wir ja auch mehrere angeben.
Dafür muss man jeder einen neuen Namen geben. Die Namen sind dabei Variable.

Möwe="seagull" camcreate [x,y,z]

Möwe1="seagull" camcreate [x,y,z]

Möwe2="seagull" camcreate [x,y,z]

So, jetzt haben wir schon mal 3. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die Koordinaten nicht gleich sind.
Ändert die Werte minimal, oder gebt verschiedene Höhen an das geht auch.

So sieht dann ein fertiges Skript in etwa aus:

Möwe ="seagull" camcreate [x,y,z]
Möwe1="seagull" camcreate [x,y,z]
Möwe2="seagull" camcreate [x,y,z]

An dieser Position werden die Vögel erstell

~3 (Mit den Sekunden kann man ihnen auch Pausen einräumen. Sie werden dann nur auf der Stelle flattern.)

Möwe camsetpos [x,y,z]
Möwe1 camsetpos [x,y,z]
Möwe2 camsetpos [x,y,z]

Nach Ablauf der 4 Sekunden fliegen sie an diese Position

Möwe="seagull" camcreate [x,y,z]
Möwe camcommand "landed"
Möwe1="seagull" camcreate [x,y,z]
Möwe1 camcommand "landed"
Möwe2="seagull" camcreate [x,y,z]
Möwe2 camcommand "landed"

Die Vögel fliegen zu dieser Position und landen dort

Das Skript kann man dann je nach Bedarf auslösen.

Der Befehl dazu lautet:

this exec "bird.sqs";

Dabei ist es egal, ob es mit einem Trigger, Wegpunkt, Init, oder Skript ausgelöst wird.
Diesen Befehl kann man überall verwenden.



Kapitel 9

Sonstiges

? Einrichtungen
? Koordinaten
? Gegenstände versenken/schweben lassen
? Fahnenmast eine Flagge zuweisen
? Brennendes Feuer
? Nato Alphabet
? Dienstgradabzeichen
? Insel-Beschreibungen
? Inseln
? Unverwundbarkeit

zurück zum Inhaltsverzeichnis

Einrichtungen

EVERON

Einrichtung	Koordinaten
Burgruine	Hd-91
Krankenhaus	Da-35
Krankenhaus	Df-18
Flugplatz	Dh-14 – Dh-07
Huschrauber Landeplatz	Eb-22
Leuchtturm	Ej-24
Kaserne	Fg-47
Kaserne mit Wachtürmen	Ea-18
Kleine Kaserne	De-12

MALDEN

Einrichtung	Koordinaten
Kaserne mit Wachtürmen	Ja65
Trainings-Camp	Ib68 – Ic68
Große Kaserne	Hf69 – Hg69
Kleine Kaserne	Gg70
2 Häuser mit Bootssteg	Fi71
Bootssteg	Bb63
Kleine Kaserne	Fi17
Flugplatz	Gd22
Leuchtturm	Ig82
Leuchtturm	Ai96
Leuchtturm	Fc10
Leuchtturm	Ea90
Dorf mit Baracken & Leuchtturm	Ge75

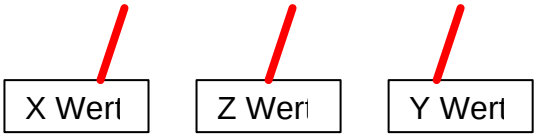
KOLGUJEV

Einrichtung	Koordinaten
Große Kaserne	Fd47
Kaserne im Wald	Gc39
Große Kaserne	Fi62
Große Kaserne	Eb73
Kleine Kaserne	Df72
Abgebranntes Dorf	De77
Abgebranntes Dorf	Dd72
Kaserne	Cb56
Kaserne	Bh42
Großes Haus	Be42
Kaserne	Ef46
Abgebranntes Haus	Ei37
Kleine Kaserne	Ga36
Kaserne	Gg27
Kleine Kaserne	Ib24
Kleine Kaserne mit Docks	Jc17

Koordinaten

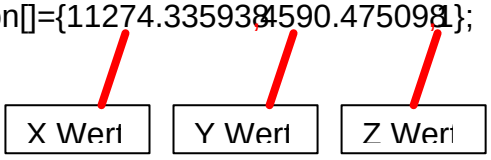
Von den Positionen x,y,z hat bestimmt schon jeder was gehört. Diese stehen für die Koordinaten.
In der Mission.sqm wird der Z-Wert in die Mitte gesetzt. Dieser entspricht dann dem Wert Höhe über dem Meeresspiegel. Das ganze sieht dann in der Mission.sqm so aus:

position[]={11274.335938,12.213176,4590.475098};



Wenn man die Koordinate in einem Script oder für andere Optionen verwendet, löscht man den mittleren, also den Z-Teil, raus und gibt die Höhe hinter dem Y-Wert ein.
Das sollte dann so Aussehen:

position[]={11274.335938,4590.475098,1};



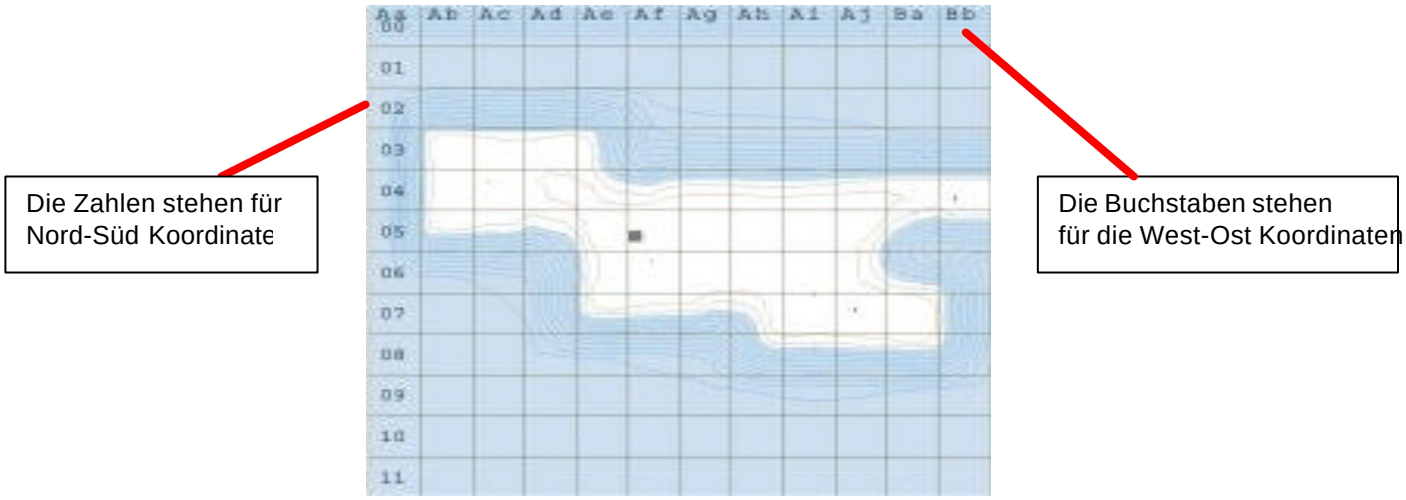
Jetzt sitzt das Objekt immer noch an der gleichen Stelle, nur in einer Höhe von einem Meter.

Das ganze gliedert sich wie folgt:

X steht für die Koordinate West/Ost	Wert < nach Westen Wert > nach Osten
Y steht für die Koordinate Süd/Nord	Wert < nach Süden Wert > nach Norden

Z steht für die Höhe in Metern

Kartenkoordinaten



Gegenstände versenken/schweben lassen:

Mit dem Befehl:

this setpos [(getpos this select 0),(getpos this select 1),7];

ist es möglich Gegenstände in die Luft zu setzen bzw. im Boden zu versenken.
Ist ganz nützlich, wenn man Stellungen und andere Sachen basteln will.
Die 7 am Ende steht für die Höhe in Metern. Gebt man -2 an verschwindet das Objekt 2 Meter unter der Erde.
Am besten mal selbst ein bisschen rumprobieren.

Es ist leider nicht möglich Fahrzeuge mit diesem Befehl im Boden zu versenken.

Fahnenmast eine Flagge zuweisen:

Wie ihr ja sicherlich schon gemerkt habt, hat ein Fahnenmast den man mit dem OFP-Editor setzt, keine Fahne.
Gebt also in der Mission.sqm bei der Flag unter Init folgendes für die jeweilige Flagge ein:

this setflagtexture " usa_vlajka.pac";	USA
this setflagtexture "rus_vlajka.pac";	Sovjet
this setflagtexture "vlajka_hosp_plus.paa";	Rotes Kreuz
this setflagtexture "west_vlajka.pac";	Nato (geht irgendwie nicht !?!)
this setflagtexture "guba_vlajka.pac"	Rebellenflagge

Die o.g. Befehle sind Flaggen die bei OFP direkt dabei sind, diese brauchen nicht in den Missionsordner abgelegt werden.
Seit dem Addon 1.01 ist es auch möglich selbst erstellte Flaggen einzufügen.
Diese müssen im JPG-Format vorliegen und sollten eine Größe und Auflösung von der u.a. Flagge haben
Hier ist mal eine Vorlage. Diese könnt ihr in eurem Bildbearbeitungsprogramm überarbeiten.
Das Format sollte genau so belassen werden!!! Ihr müsst die neue Textur einfach darüber legen und als -Eure Flagge.jpg- abspeichern.



Wenn ihr diese Flagge in eurer Mission nutzen wollt. müsst ihr sie in den jeweiligen Missionsordner packen und in das Init-Feld des Fahnenmasten folgendes eintragen:

This setflagtexture "Meine Flagge.jpg";

Das wars´s schon!!!

Feuer

Wir wollen in einer Mission ein Camp erstellen und dort soll ein Feuer bei Beginn der Mission brennen. Das geht nicht, wenn ihr das mit dem normalen Editor macht.
Also fügt zunächst ein Feuer ein und gebt in der Zeile folgendes ein:

this inflame true

Und schon brennt das Feuer bei Beginn der Mission.



NATO Alphabet

Hier noch mal für alle die, die beim Bund nicht aufgepasst haben oder es noch gar nicht kennen.

A	Alpha
B	Bravo
C	Charlie
D	Delta
E	Echo
F	Foxtrott
G	Golf
H	Hotel
I	India
J	Juliett
K	Kilo
L	Lima
M	Mike
N	November
O	Oskar
P	Papa
Q	Quebeck
R	Romeo
S	Sierra
T	Tango
U	Uniform
V	Viktor
W	Whisky
X	X-Ray
Y	Yankee
Z	Zulu

Dienstgradabzeichen

Hier noch einmal die Dienstgradabzeichen einiger Nato-Länder.

Deutschland	USA	Großbritanien	Frankreich
Mannschaften			
Gefreiter	Private E 2	Private	Premiére Classe
Obergefreiter	---	---	Caporal
Hauptgefreiter	Private First Class	Lance Corporal	Caporal Chef
Stabsgefreiter	---	---	---
Oberstabsgefreiter	---	---	---
Unteroffiziere			
Unteroffizier	Corporal	Corporal	Sergent
Stabsunteroffizier	---	---	Sergent Chef
Feldwebel	Sergeant	Sergeant	Adjudant
Oberfeldwebel	Staff Sergeant	Staff Sergeant	---
Hauptfeldwebel	Sergeant First Class	---	Adjudant Chef
Stabsfeldwebel	Master Sergeant	Warrant Officer Class 2	Major
Oberstabsfeldwebel	Sergeant Major	Warrant Officer Class 1	---
Fahnenjunker	---	---	---
Fähnrich	Cadet	Officer Cadet	Aspirant
Oberfähnrich	---	---	---
Offiziere			
Leutnant	Second Lieutnant	Second Lieutnant	Sous Lieutenant
Oberleutnat	First Lieutenant	Lieutenant	Lieutenant
Hauptmann	Captain	Captain	Capitaine
Major	Major	Major	Commandant
Oberstleutnant	Lieutenant Colonel	Lieutenant Colonel	Lieutenant Colonel
Oberst	Colonel	Colonel	---
Brigadegeneral	Brigadier General	Brigadier	Général de Brigande
Generalmajor	Major General	Major General	Général de Division
Generalleutnant	Lieutenant General	Lieutenant General	Général de Corps d´Armee
General	General/Field Marshal	General/General of Army	Général d´Armee

Insel-Beschreibungen

Wie ihr sicherlich schon bemerkt habt, haben die Missionen, wenn man sie abspeichert, komische Endung
Dein Missionsordner oder deine Mission.pbo heissen dann zB so:

Meine Mission.Abel

oder

Meine Mission.Abel.pbo

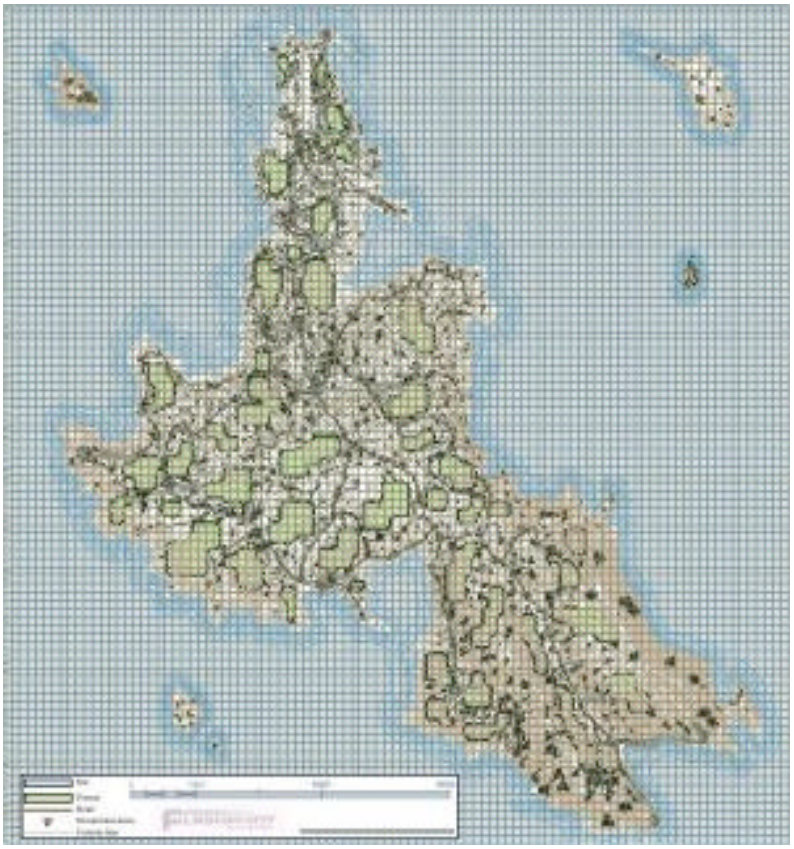
Hier die Übersetzung der Endungen.

Dabei steht	Eden	für	Eden
	Abel	für	Malden
	Cain	für	Kolgujev
	Intro	für	Desert Island

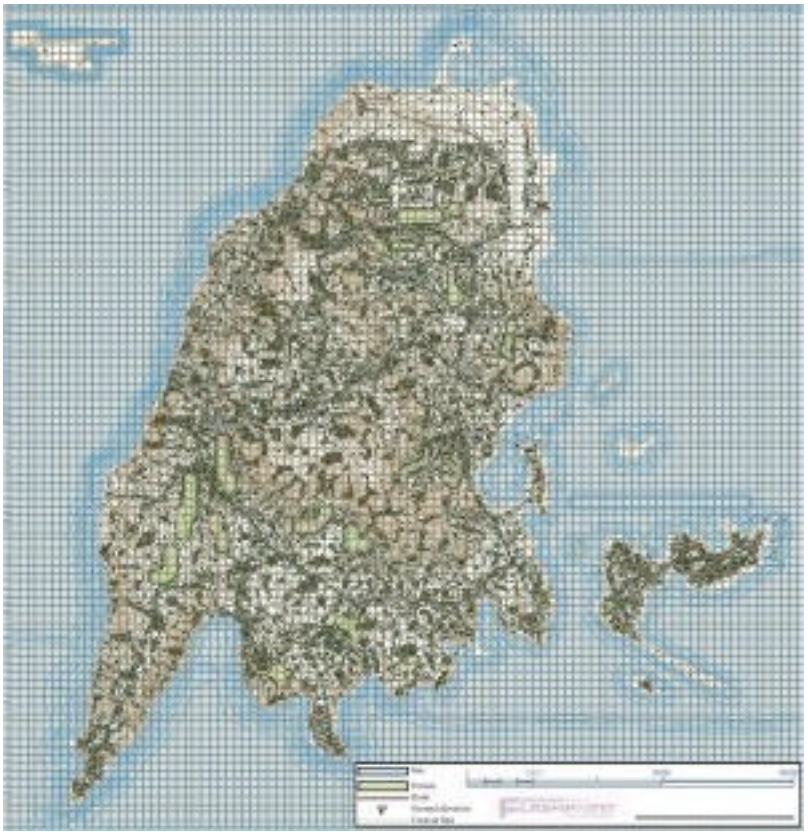
Inseln

Hier noch mal die Screenies der Inseln. Diese sind auch im PDF-Format auf der CD zu finden.

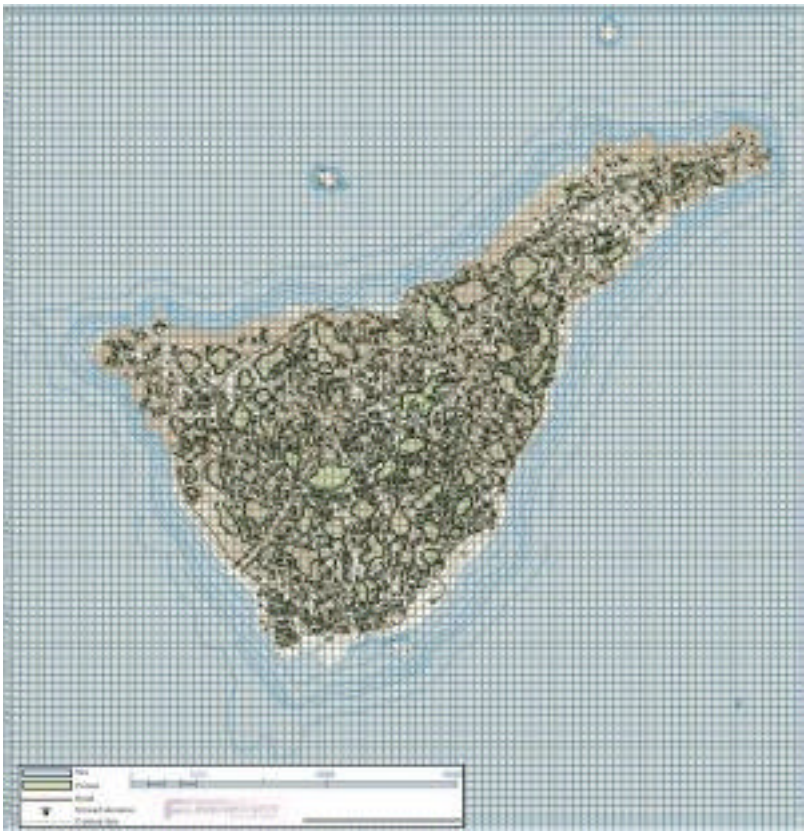
Everon



Malden



Kolgujev



Legende



Unverwundbarkeit

Ist manchmal ganz nützlich wenn man ne Mission testen will. Wäre ja dumm, wenn man diese dauernd vo neuem beginnen müsste nur um sie mal komplett durchzutesten.
Den Befehl kann man überall nutzen, im Auslöser, im Wegpunkt, oder halt direkt im Init-Feld des Soldate
Dazu geben wir folgendes ein:

Soldat allowdammage false - Hiermit ist er unverwundbar

Soldat allowdammage True - Hiermit wird er wieder sterblich

Man könnte das auch gut in eine Mission einbauen, so dass man einen Action-Menü-Eintrag hat wo man Unsterblichkeit ein und ausschalten kann. Ist ganz nützlich, wenn man eine sehr schwierige Mission baste die nicht unbedingt jeder schafft.
Dazu müsste man ein Script schreiben, dass wie folgt aussieht:

```
; Script das einen Soldaten Unverwundbar macht
Soldat allowdammage false
; Nach Ablauf einer gewissen Zeit soll er wieder Verwundbar sein
;Sagen wir 10 Sekunden die unten am Bildschirmrand angezeigt werden
TitleText [“10“, “Plain Down“];
~1
TitleText [“9“, “Plain Down“];
~1
TitleText [“8“, “Plain Down“];
~1
TitleText [“7“, “Plain Down“];
~1
TitleText [“6“, “Plain Down“];
~1
TitleText [“5“, “Plain Down“];
~1
TitleText [“4“, “Plain Down“];
~1
TitleText [“3“, “Plain Down“];
~1
TitleText [“2“, “Plain Down“];
~1
TitleText [“1“, “Plain Down“];
~1
TitleText [““, “Plain Down“];
; Mit diesem Befehl wird er wieder Verwundbar
Soldat allowdammage True
; Nach Ablauf der 10 Sekunden ist er wieder Verwundbar
exit;
```

ACHTUNG!!!

Dieser Befehl funtzt z.Zt nur bei der 1.00 Version. Seit der Version 1.01 funtzt er nicht mehr
Hoffe das CM/BI diese mit einem Patch wieder möglich machen, denn es ist ein sehr nützlicher Befehl.
Nicht etwa weil man dann unverwundbar ist und durch jedes Level kommt. Das finde ich eher langweilig.
Es ist sehr nützlich wenn man z.B. eine Videosequenz einbaut wie gerade ein Panzer oder ein Soldat draufgeht und man nicht will das der Spieler während dem Ablauf dieser Sequenz getötet wird, weil man sich ja nicht wehren kann. Ich finde so Einspielungen echt gut.
Wenn man aber diese ohne Unsterblichkeit macht, dann kann es nach dem zweiten oder dritten mal, wen man dabei draufgeht echt nervig werden.

Zum anderen kann ich aber auch verstehen, warum die das rausgenommen haben, denn damit kann dan schon mal keiner beim Multiplayer bescheißen. Somit ist dieser Cheat schon mal außer Gefecht.

Kapitel 10

Tips & Anregungen

? Adlerhorst
? MG-Wachturm
? Stellungen
? Hafen
? Hausstellung
? Sniper im Kirchturm
? Ari-Stellung
? Unterstände für Fahrzeuge
? Brennende Häuser & Fahrzeuge
? Rauchender Schornstein
? Häuser und Wachtürme besetzen
? Waffenkammer

zurück zum Inhaltsverzeichnis

Tips und Anregungen

Ich stelle hier mal so einige Möglichkeiten vor, da ja nicht jeder immer so den Ideenreichtum besitzt. Man kann ja aus den Vehikeln, die bei OFP dabei sind, eine Menge zusammenbasteln.
Ein paar Unterstände, ein Adlerhorst in den Baumwipfeln, oder ein Wachturm der mit Sandsäcken gesichert ist. Das hier sind halt nur mal so ein paar Anregungen.

Adlerhorst

Dachte mir das es doch nicht schlecht sei einen Posten in einem Baum zu platzieren der von da aus dem Gegner das Leben schwer macht.
Um das ganze zu realisieren, Bedarf es nur ein paar Paletten, Sandsäcken und Büschen um den Hochsitz zu tarnen. Ich habe dafür den Befehl aus Kapitel 8 -Gegenstände versenken/schweben lassen- benutzt.
Wer zu faul ist sich das Teil selbst zu basteln, kann es sich auch in der OFP Bei unter Prefrabs ziehen.
Dort ist aber noch alles mit Koordinaten geregelt. Ich kannte damals diesen Befehl noch nicht.
Vergesst nicht bei dem Soldaten der dort oben steht

this setunitpos "up";

einzugeben, sonst legt er sich immer hin wenn er beschossen wird.





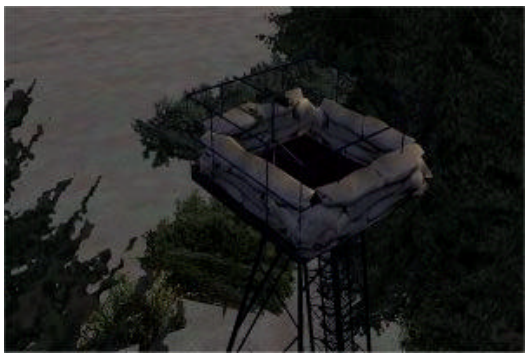
MG-Wachturm

Hier gilt das gleiche wie bei dem Adlerhorst. Das MG setzt ihr mit dem Befehl aus Kapitel 8 auf den Wachturm um schützt ihn noch mit Sandsäcken, damit er ein wenig Deckung hat.

Bei der Einheit die ihr auf dem Turm positioniert gebt ihr noch

this setunitpos "up";

ein, damit der sich nicht hinlegt, wenn er beschossen wird.





Stellungen

Hier auch mal wieder was, dass ihr meiner Langweile zu verdanken habt. Stellungen!!!
Versenkt einfach den Shad/Schuppen, smal Shad/kleiner Schuppen, oder den Sandsackbunker.
Wenn ihr jetzt noch ein paar Grabhügel davor packt und sie ein wenig mit Büschen abtarnt, habt
Ihr ne coole Stellung.





Schanzen spart Blut!!!

Aus grösserer Entfernung sind diese manchmal kaum auszumachen. Das einzige was man dann evtl. sieh
ist das Face des Soldaten, aber dem kann man ja mit einem Camo-Face entgegenwirken.

Hafen

Baut euch euren eigenen Hafen. Dazu verwendet die großen Bunker und versenkt sie in der Erde.
Ist ein bisschen Fummelei, aber wenn´s fertig ist echt cool. Fahrzeuge können darauf leider nicht fahren.
Ihr könnt aber Einheiten darauf platzieren.



Hausstellung

Hier habe ich mal die Kirche ein wenig befestigt. Das Problem darin bestand, dass dort oben drin keine Einheit stehen kann. Tja was machen??? Dann kam die Erleuchtung: Paletten.
Also habe ich den gesamten Boden mit Paletten ausgelegt. Nachdem ich so glücklich war, dass mein Soldat dort oben stehen bleibt, musste ich feststellen, dass man aus diesem Bereich des Dachbodens gar nicht herausschießen kann. Als wenn da kugelsicheres Glas wäre. Also musste ich meine Sandsäcke und den Schützen etwas vor setzen.
Was außerdem noch nicht so toll ist, ist, dass wenn man den Soldaten erschießt, die Paletten, auf denen steht, mit runterfallen. Aber da kann man ja drüber wegsehen.





Sniper im Kirchturm

Hierzu gab es auch oft Fragen im Forum. Wie ich nun einen Sniper im Kirchturm platzieren kann, ohne da er jedes Mal durch die Einstiegsluke wieder herunterfällt. Lösung des Problems war mal wieder die Palette Ich habe einfach eine Palette in die Einstiegslucke gesetzt und das Problem war behoben.

Dazu ist es ratsam den darin stehenden Soldaten mit dem Befehl

this setunitpos "up";

zu versehen, damit er sich nicht hinlegt wenn er beschossen wird.





Wenn ihr wollt, dass ein Soldat sich in den Kirchturm begibt, setzt ihm einen Wegpunkt an die Leiter des Kirchturms und gebt dort diesen Befehl ein:

Name action ["ladderup", tower];

und schon klettert die Einheit die Leiter hoch.

Ari Stellung

Hier mal so ne Anregung wie ne Ari-Stellung aussehen könnte.



Unterstände für Fahrzeuge

Dachte mir auch, dass es besser wäre wenn man z.B. die Shilka´s noch abtarnt. Hab dann einfach den großen Schuppen genommen und draufgesetzt und schon war das Ding “unsichtbar“ für Flugziele
Ihr könnt den großen Schuppen auch als Unterstand für andere Fahrzeuge benutzen.
Klappt prima gut und sieht auch real aus.
Einfach Fahrzeug darauf postieren und bei Preview schauen ob´s richtig steht.

Brennende Häuser und Fahrzeuge

Dachte mir, es wäre doch nicht schlecht, wenn man in eine Ortschaft kommt und dort brennen die Gebäude noch. Also hab ich einfach das brennende Feuer in ein Gebäude gesetzt.
(Am besten am inneren Rand postieren) Dabei achtet auf die Windrichtung in die der Rauch abzieht.



Rauchender Schornstein

Im Winter muss ja auch geheizt werden, dachte ich mir, als ich meine "Schöne Bescherung"-Mission zusammengeschraubt habe. Habe einfach einen Rauchkörper aufs Dach gesetzt und mit

this inflame true

aktiviert.



Häuser und Wachtürme besetzen

Ihr könnt die Häuser und Wachtürme auch mit Schützen besetzen, die dann aus dem oberen Stockwerk eines Hauses oder etwa vom Turm aus die Umgebung überwachen.
Fügt den Soldaten ein der auf dem Turm stehen soll und gebt folgendes ein:

this setpos [(getpos this select 0),(getpos this select 1),7];

Dahinter solltet ihr auf jeden Fall noch:

Name SetUnitPos "Up";

eingeben, das verhindert, dass sich der Soldat bei Feindkontakt hinlegt.

Die 7 am Ende steht für die Höhe in Metern. Gebt -2 an, verschwindet er 2 Meter unter der Erde.

Der Rest ist nun Fummelarbeit, ihr müsst ihn halt so hinschieben, bis er endlich draufsteht.
Den großen Sandsackbunker könnt ihr ebenso besetzen. Wählt die Einheit, die ihn besetzen soll und mac einen Wegpunkt direkt auf den Bunker und wählt bei Select Type Get In aus.
Der Soldat begibt sich dann in den Bunker.

Waffenkammer

Hier habe ich mal eine Waffenkammer geschraubt. Dazu habe ich das Barracks-Gebäude mit Schränken möbilliert und in die Schränke Waffenkisten gesetzt. Geht man jetzt an die Schränke heran, zeigt sich unte rechts das Aktionmenü mit der Auswahl der Waffen.



Kapitel 11

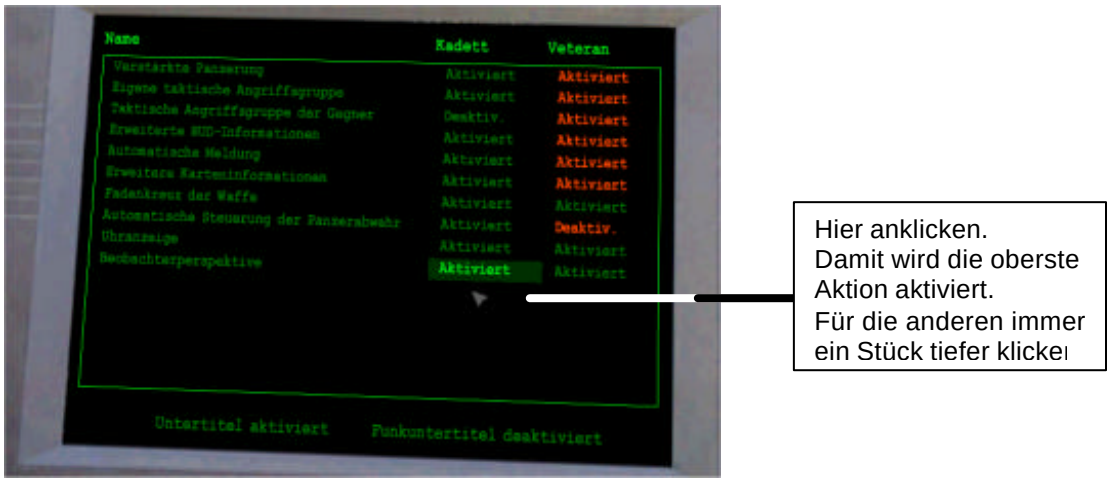
GameTips

? Bei Veteran Einstellungen von Kadet-Mode nutzen
? Allgemeine Tips
? Links

zurück zum Inhaltsverzeichnis

Bei Veteran Einstellungen von Kadet-Mode verwenden

Man kann die Einstellungen vom Kadet-Mode auch beim Veteran-Mode nutzen.
Dazu klickt auf der Kadet-Seite unter den letzen Eintrag ins Schwarze. Genau dort wo im Bild der Pfeil gezeigt wird. Wenn ihr dann immer ein wenig tiefer geht, wird die nächste Einstellung aktiviert.



Allgemeine Tips

1. Die Einstellungen

Um Operation Flashpoint optimal spielen zu können, muss erst einmal die Konfiguration gut eingestellt werden. Dabei sollten folgende Punkte beachtet werden.

Vor dem Spielen

Besitzer von 3Dfx Karten (Voodoo 3, Voodoo4/5) sollten den Anzeigemodus in jedem Fall auf Glide umstellen. Das sieht schöner aus und bringt viel Performance.
Wer ein stark speicherbelastendes Betriebssystem benutzt oder während dem Spielen Programme laufen lassen will, sollte in den erweiterten Optionen den Schieberegler, mit dem die Arbeitsspeicherausstattung angegeben wird, einen Schritt zurück stellen.

Wenn immer noch Performanceprobleme auftreten, sollte man in der Datei flashpoint.cfg die Zeile Sky=1; in Sky=0; ändern. Das schaltet den animierten Himmel aus und spart spürbar Performance.

Im Spiel

Der Schieberegler für die Framerate sollte ganz nach rechts gestellt werden, der Schiebregler für die Bildqualität sollte zu ¾ nach rechts geschoben sein.

Die Tastenbelegung sollte den eigenen Vorlieben angepasst werden.
Falls eine Maus mit mehr als 2 Tasten genutzt wird, sollten auch die zusätzlichen Tasten belegt werden.

Für das Fliegen von Hubschraubern und Flugzeugen empfiehlt sich ein Joystick.
Falls einer vorhanden ist, sollte er aktiviert sein.

2. Infanterie

Zum Zielen sollten Sie immer Kimme und Korn ihres Sturmgewehres bzw. des Maschinengewehres benutzen, auch auf mittlere Distanzen (am besten auf die rechte Maustaste legen). Das Spiel schaltet nämlich dann in einen zwar etwas unrealistischen aber durchaus hilfreichen Zoommodus.

Laden Sie zwischen Kämpfen nach, falls Sie nur noch weniger als 15 Schuss im Magazin haben. Nichts ist tödlicher als ein leeres Magazin im Gefecht.

Wenn sie auf rennende bzw sprintende Gegner schiessen, sollten Sie etwa 0,5m - 1m vorhalten. Die Trefferwahrscheinlichkeit ist dann wesentlich höher.

Legen Sie sich nie auf offenem Gelände hin, rennen Sie immer erst in Deckung.

Wechseln Sie ihre Deckung so oft wie möglich. Falls die Punkte nicht sehr nahe beieinander liegen, zwischendurch aufstehen und sprinten.

Von dem Keuchen des Spielers sollten Sie sich nicht irritieren lassen - einmal in die Kimme- und Korn Ansicht geschaltet und schon treffen Sie wieder richtig.

Der 3-Schuss-Burstmode der Waffen ist sehr ungenau und daher uneffizient - es trifft meist nicht mehr als der erste Schuss. Sparen Sie also Munition und stellen Sie die Waffe auf Halbautomatik.

Falls Sie plötzlich beschossen werden, bewahren Sie Ruhe und achten Sie auf die Leuchtspuren der Munition. Oft gibt der Gegner so sehr schnell seine Position preis.

Verachten sie nie die Wichtigkeit von Granaten - sie sind in vielen Gefechten wesentlich sinnvoller als der LAW Launcher oder eine ähnliche Waffe - geben Sie ihnen ruhig einmal den Vorzug.

Handgranaten fliegen etwa 30m weit. Falls Sie im Cadet Mode spielen, wird die Entfernung zum Gegner angezeigt - zwischen 22 und 40 Metern Entfernung wirkt eine gut platzierte Granate oft verheerend.

Feindliche Jeeps lassen sich durch ein paar gut gezielte Schüsse auf die Reifen leicht ausschalten. Achten Sie aber auf aussteigende Gegner.

Feindliche Trucks sollte man nicht durch Maschinengewehr- oder normales Feuer zum Anhalten zwingen. Eine Ladung des LAW bzw RPG-9 Launchers zerstört den Truck und tötet die Insassen.

3. Fahrzeuge

Bei der Benutzung eines Panzers fahren Sie möglichst selbst und immer mit Vollgas. Ein KI-Soldat als Gunner wird sein Ziel trotzdem nicht verfehlen.
Die Position des Commanders können Sie in kleineren Gefechten getrost einmal auslassen, der Gunner bekämpft nahe Ziele meist selbst.
Falls Sie doch den Gunner spielen, nutzen Sie die Nachladezeit! Zwischen zwei Geschossen aus der Hauptkanone lassen sich gut ungepanzerte Ziele mit dem Maschinengewehr bekämpfen (Soldaten mit Antipanzerwaffen haben Vorrang!).

Müssen Sie feststellen dass Sie völlig unterlegen sind, fahren Sie (falls keine Möglichkeit zur Flucht besteht) ganz dicht an gegnerische Fahrzeuge heran. Der Gegner wird sich selbst schützen und nicht feue Ihre Hauptkanone verträgt jedoch einige Schüsse auf nächste Distanz - nutzen Sie das.

Gegnerischen Kampfpanzern sollten Sie sich niemals in einem leicht gepanzerten Fahrzeug ,auch nicht in BMP, nähern. Fahren Sie in Schlangenlinien hinter die nächste Deckung.

Aus der Sowjetischen ZSU lässt sich eine Menge mehr herausholen als Hubschrauber abzuschiessen. Richten Sie die Waffe einmal gegen gegnerische Schützenpanzer oder Infanterie.
Da Sie niemals nachladen müssen, ist die Effektivität enorm.Selbst Kampfpanzer lassen sich so ausschalt Warten Sie bis der Panzer einen Schuss abgegeben hat und kommen Sie dann aus der Deckung.

4. Helikopter

Fliegen Sie tief. Bleiben Sie in gefährdetem Gebiet dicht über den Baumkronen.
Hügel sind eine perfekte Deckung. Besonders wenn Sie unter Feindbeschuss stehen, sollten Sie schnell hinter einen Hügel fliegen.
Haben Sie ein wachsames Auge auf das Radardisplay oben. Gegnerische Fahrzeuge können so sehr frühzeitig erkannt und bekämpft werden.
Wenn Sie Kampfeinsätze absolvieren, wählen Sie immer die Innenansicht. Das Zielen ist so wesentlich präziser.
Mit ungelenkten Raketen lassen sich manche Ziele nur schwer bekämpfen. Der Einsatz dieser Raketen sollte der Pilot selbst übernehmen, da er seine Handlungen besser voraussehen kann.
Zum Landen schalten Sie am besten in die Aussenansicht, das Gelände lässt sich dann viel besser sichte Benutzen Sie zum Landen nicht das Auto-Hover – eine wesentlich schnellere Landung lässt sich mit einer 180-Grad Wende erledigen.

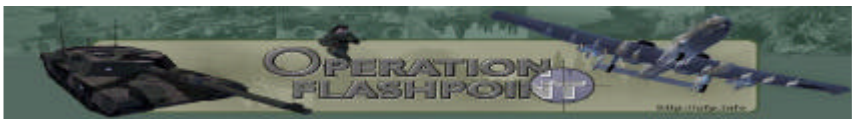
Einstellungen by Vinze

Links

Hier mal ein paar Links zu einigen mehr oder weniger wichtigen OFP-Seiten.









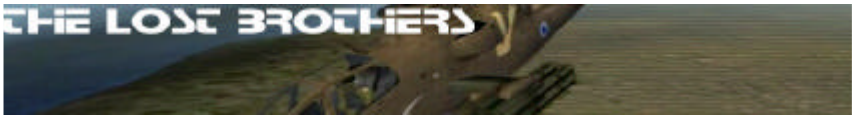






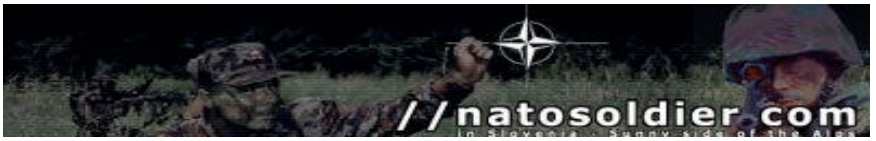


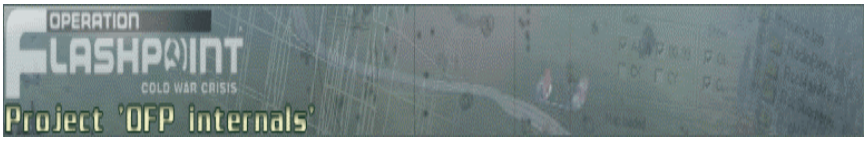









//natosoldier.com


OPERATION
FLASHPOINT
COLD WAR CRISIS
Project 'OFP internals'


OPERATION
FLASHPOINT
NETWORK


NIGHTOPS
A NATO - FORCE SQUAD FOR OPERATION FLASHPOINT


CRISIS KOSOVO
SPANISH MOD


Home of Invasion 1944
Operation Flashpoint Modification


G8: URBAN WAR MOD


OPERATION
FLASHPOINT
EDITING
Advanced Editing Forum

Kapitel 12

Missionen

- ? Meine Missionen
- ? Missionstips
- ? Missionen up und downloaden

zurück zum Inhaltsverzeichnis

Meine Missionen

Aufgrund der vielen Anfragen, wo es meine Missionen gibt, oder ob ich selbst schon welche editiert habe, habe ich mir gedacht, dass ich meine Projekte hier einmal aufführen sollte.
Neben den bereits fertigen Missionen sind hier noch ein paar beschrieben, die gerade in Arbeit sind.

Schöne Bescherung

Wie der Name schon sagt, spielt diese Mission in der Weihnachtszeit, genauer gesagt an Heiligabend.
Jim(Spieler) kommt ein paar Tage früher vom Kosovo Einsatz nach Hause um seine Frau zu überraschen
Kurz nach seiner Heimkehr wandelt sich der Urlaub allerdings zu einem Alptraum.
Es beginnt damit, dass russische Fallschirmjäger in der gegenüberliegenden Kaserne einfallen und dort ordentlich aufräumen.
Im gleichen Moment klingelt das Telefon und sein Kamerad Robertson ist am Hörer.
Er sagt, dass gerade einige Hubschrauber über sein Haus geflogen sind und, dass er Explosionen gehört
Zusammen setzen sie sich der russischen Übermacht zur Wehr.
Und schnell erkennt Jim, dass ihn das Schicksal dieses mal nicht verschont.

Habe bei dieser Mission auf Sprachsamples verzichtet, da die Datei dann einfach zu groß geworden wäre

Comment von Zursacher!

BUG:

Die Mission hat 2 BUGS. Und zwar einmal beim Missionsziel 2, dieses wird manchmal nicht erfüllt.
Das liegt daran, dass ein russischer Soldat genau so dumm steht, dass er, wenn er in Deckung geht, fast oder ganz in einem Gebäude verschwindet. Wenn man aus Jim´s Hausrichtung zum Lager kommt, in nördlicher Richtung das letzte Haus auf der linken Seite, rechts neben dem Eingang.
Der zweite Bug liegt an der Version 1.30 von Kogujev. Diese Version lässt Fahrzeuge auf der Strasse langsamer fahren.
Fazit: Bei Beginn des Intro´s stimmen die Kamera-Szenen nicht mehr mit dem Auto überein. Grrr.

Tip:

Wenn der Soldat an dieser Stelle nicht zu sehen ist, einfach mal eine oder zwei Handgranaten an die Hauswand werfen und er ist hin. Wenn dann die restlichen Einheiten in diesem Bereich beseitigt sind, soll das Missionsziel abgeschlossen sein und sich das nächste zeigen.

Hab ich wohl irgendwie übersehen. Naja „Nobody is Perfect"?
Möchte diese Mission aber nicht noch einmal posten.

Voraussetzungen:

OFP-Version 1.30
Kegeteys Winter Insel
STE Rangers



Grösse: 2 MB

Operation Beach Defense

Hier habe ich meine Zeit mal einer Landungsmission gewidmet, so wie ich sie mir vorstelle.
Es gibt ja nun mittlerweile viele dieser Missionen, aber ich kenne keine die es wirklich in sich hat.
Man liest immer nur D-Day oder James Ryan. Ich glaube vor dem Film kannte keiner den D-Day.

Die einzige, die sich wenigstens ein bisschen hervorhebt, ist die Landungsmission in Red Hammer.
Dort wurde wenigstens schon mal Ari mit eingebaut, die eine Menge Atmosphäre in die Mission zaubert.

Ich habe bei dieser Mission versucht die Angriffe so anzulegen, dass die Speicherkapazität des Rechners nicht ganz in die Knie geht. Denn hier landen ja neben den unkontrollierbaren Artillerie-Einschlägen der russischen Kreuzer, die vor der Küste liegen, nämlich so einige Einheiten.
Zudem geht's finster und hart zur Sache, keine Kindereien!!! Wer hier nicht aufpasst, ist sofort im Eimer.

Diese Mission ist schon vor meiner Weihnachtsmission entstanden, doch die hatte aufgrund der Weihnachtszeit natürlich erst einmal Vorrang.
Mittlerweile ist sie überarbeitet und an die OFP-Version 1.30 angepasst.

Ort: Malden
Position: Einfacher Soldat
Seite: Nato

Extras: Bullet Mode

Rucksack
Inhalt: Verbandspäckchen
Speicher Option (Man kann jeder Zeit speichern)

Luftunterstützung in Form von A-10 anforderbar.

Voraussetzungen:

OFP-Version 1.30



Release: Mai 2002
Grösse: 3MB

Lone Eagle

Hier mal eine Mission, auf die ich durch den USA-China Konflikt gekommen bin.
Ich hab halt ne USA-UDSSR Story draus gemacht.
Eine US-Aufklärungsjet muss nach der Kollision mit einem russischem Kampfflugzeug auf russischem Hoheitsgebiet notlanden.
Nach tagelangen Verhandlungen entschließt sich der US-Präsident einen Trupp loszuschicken, der die Maschine und den Piloten da heraus holt.
Was sich am Anfang noch ziemlich einfach anhört, scheint dann doch komplizierter zu werden als man sic erhofft hat.

Ort: Jungle Everon
Position: Einfacher Soldat
Seite: Nato

Voraussetzungen:

OFP-Version 1.30
Jungle Everon 1.20



Release: Mai 2002

Dark Morning (Stellungskrieg)

Die Schlacht um das _____ Tal auf Malden scheint kein Ende zu nehmen.
Seit Tagen sind dort die heftigsten Gefechte zu Gange.
Die russischen Kräfte versuchen mit allen Mitteln dort durchzubrechen und dabei scheinen ihnen die hohe Verluste nicht viel zu bedeuten.
Sgt Jackson (Spieler) wird von der Nordseite der Insel zu diesem Frontabschnitt abkommandiert.
Ihm wird eine Gruppe Soldaten zugeteilt, mit denen er die 4. Gruppe am Südhang unterstützen soll.
Als dann noch feindliche Kampfflugzeuge mit Napalm auftauchen, scheint die Schlacht endgültig verloren.

Stadt Arudy
Ort: Malden
Position: Einfacher Soldat
Seite: Nato

Voraussetzungen: OFP-Version 1.30

Release: April 2002

Das Rebellenlager (A Nice Day)

Ort:
Position: Einfacher Soldat
Seite: Nato

Voraussetzungen: OFP-Version 1.30

Link:

Grösse:

Missions-Tips

Sicher habt ihr auch schon alle festgestellt, dass man sich nicht unbedingt jede Mission antun kann die irgendwo angeboten wird. Stundenlang gesucht, downgeloaded und dann enttäuscht worden.
Deshalb hier mal ein paar Tips von mir.

Jingle Hells

Designer: MC Bain
Ort: Winter Kolgujev
Position: Einfacher Soldat
Link: http://www.operation-flashpoint.de/mission.php?id=2905
Grösse: 1912 KB

Voraussetzungen: Winter Kolgujev
OFP Version 1.3
Ash's Arctic Armour Pack V 2.0 oder V 1.3
Weihnachtsbaum Addon

Comment: Dies ist eine Mini-Kampagne, die aus zwei Missionen besteht.
Obwohl man bis auf die Weihnachtsbäume nicht viel davon mitbekommt, spielt diese Mission auch in der Weihnachtszeit.
Hier muss ich mal auf die Atmosphäre hinweisen, mit der sich diese Mission von anderen hervorhebt. Hier ist absolute Spannung garantiert.

Punkte: ? ? ? ? ? ?

Das Tagebuch

Designer: Jörg F.
Ort: Everon
Position: Einfacher Soldat
Link: http://www.operation-flashpoint.de/mission.php?id=3002
Grösse: 1095 KB

Voraussetzungen: OFP-Version 1.30 sonst nichts!!! Addon Frei

Comment: Diese Mission hat mich aufgrund der Story, des Ablaufes und Ideenreichtums des Designers sehr beeindruckt. Eine saubere Mission, die es sich echt lohnt zu spielen.
Absolutes Highlight ist das Ari-Skript, mit dem man per Action-Menü Ari anfordern kann. Zudem kann man bestimmen, in welchem Winkel diese einschlagen soll, welche Entfernung und die Art, z.B. Sperrfeuer.
Jörg F. hat das Skript selbst geschrieben. Saubere Arbeit!!!

Punkte: ? ? ? ? ? ?

Escape from Devil Island

Designer: InQUisiToR
Ort: Desert Island
Position: Einfacher Soldat
Link: http://www.operation-flashpoint.de/mission.php?id=2791
Grösse: 1781 KB

Voraussetzungen: OFP-Version 1.30
Alle inoffiziellen Addons enthalten.

Comment: Diese Mission überzeugt durch eine gute Story, sehr kreative Umgebung und einem völlig neuem Stil. Insgesamt bis auf die Introsequenz am Strand sehr gut umgesetzt. Spannung garantiert.

Punkte: ? ? ? ? ? ?

Rambo 1

Designer: Götterfunke
Ort: Kolgujev
Position: Einfacher Soldat
Link: http://de.y42.briefcase.yahoo.com/google1282000
Grösse: 8,35 MB

Voraussetzungen: OFP-Version 1.10 oder höher
Addonfrei!!!

Comment: Die erste Mission die mich damals von den Füssen gehauen hat. So eine Mission hatte es zuvor noch nicht gegeben und somit hatte Götterfunke die Messlatte um einige Punkte höher gesetzt. Story von Rambo 1 übernommen und sehr gut umgesetzt.
Ist natürlich auf einem älteren Stand, aber Götterfunke hat gesagt, dass er sie noch einmal überarbeiten will.

Punkte: ? ? ? ? ? ?

Icebreaker

Designer: MC Bain
Ort: Kolgujev
Position: Einfacher Soldat
Link: http://www.operation-flashpoint.de/mission.php
Grösse: 551 KB

Voraussetzungen: Winter Kolgujev
OFP-Version 1.10 oder höher

Comment: Die Mission beginnt mit einem sehr gut umgesetzten Intro.
Vom Missionablauf her hätte meiner Meinung nach noch ein wenig mehr geschehen können, ansonsten aber ganz gut umgesetzt.

Punkte: ? ? ? ? ? ?

Missionen up und downloaden

Dieses Depot sollten eigentlich alle kennen, aber für diejenigen die es noch nicht kennen hier noch einmal zur Info. Hier könnt ihr Euch Missionen downloaden und eure selbst erstellten Missionen posten.

WICHTIG!!!
Überlegt euch gut, ob ihr eure Missionen posten wollt, denn schlechte Missionen gibt es ohne Ende!!!
Lasst eure Mission vorher von Kumpels testen. Fragt sie nach deren Meinung und ob sie es Wert ist zu posten.

Voraussetzungen zum posten gibt es eigentlich nicht, außer das die Datei nicht größer als 2MB sein darf.
Postet eure Mission erst wenn sie wirklich fertig ist!!!
In der Praxis sieht es derzeit so aus, dass jeder dritte seine Mission mindestens 2-3 mal postet und dazu 5 mal die Addons. Das ist FAKE!!!
Wenn ihr Addons für eure Mission verwendet, dann packt die kleinen mit hinein.
Etwa die Obj-Addons, die ja kaum wegzudenken sind. Diese sind ja auch nur ein paar kB groß und sollten schon dabei sein.
Auf die anderen weist in der Readme, die bei jeder Mission dabei sein sollte, hin und gebt den Link an, wo man diese herbekommt.

Wichtig für jede Mission vorm posten!!!

Ist sie wirklich fertig???

Funktioniert alles???

Endet die Mission???

Vorhandenes Briefing sowie Overview!!!

Gut durchdachte Story!!!

Klarer Missionsablauf!!!

Readme zur Mission mit Addon-Angaben und Kurzinfo zur Mission

Ist die Mission als Einzelmission gespeichert??? (PBO-Format)

Auf jeden Fall die fertige, als Einzelmission gespeicherte Mission, selbst mal durchzocken!!!

Hier der Link zum Missioncenter



Kapitel 13

Addons

? Inseln
? Einheiten
? Waffen
? Zivilisten
? Accessories

zurück zum Inhaltsverzeichnis

Addons

Addons kann man erst ab der Version 1.10 nutzen, denn mit dieser Version kam erst der Addon-Ordner mit in das Verzeichnis von OFP. Alle Addons, egal welcher Art, werden in diesen Ordner gepackt.
Wenn ihr sie als Zip-Datei, was ziemlich wahrscheinlich ist, downgeloaded und in das Addon-Verzeichnis entpackt habt, begebt euch ersteinmal in das Addon Verzeichnis und schaut nach, dass er es nicht in eine Unterordner gepackt hat.
Manche Addon-Designer packen so manchmal nicht nur die Datei, sondern noch den Ordner, in welchem sich dieses Addon befindet gleich mit. Logischerweise wird der Ordner dann mit in das Addon Verzeichnis gepackt und das Addon kann nicht aufgerufen werden.

Zudem werden Addons, die ihr während des geöffneten Spiels in den Addon-Ordner packt, noch nicht vom Programm erkannt. Dazu müsst ihr OFP neu starten.

Ich stelle hier mal ein paar, mehr oder weniger wichtige, Addons vor.
Zum Download klickt einfach auf die Bilder.
Natürlich kann es sein, dass sich diese Links im Laufe der Zeit ändern. Sollte das der Fall sein, schaut einfach mal bei den Addon Depots nach.

Inseln

Die wohl aufwendigsten inoffiziellen Addons sind wohl immer noch die umgeskinnten Inseln.
Mit an der Spitze steht wohl zweifellos die Dschungel-Insel Everon, die ja nun wirklich umwerfend geworden ist.

Hier der Link, wo ihr Euch die Inseln ziehen könnt:

http://www.operationflashpoint.d2.cz/index.php?sekce=islands

Winter Malden

Diese Projekt stammt von Metal Productions.
Diese haben sich nach Kegeteys an die Umskinnung der Insel Malden gemacht.
Ebenfalls sehr gut umgesetzt. Auf jeden Fall empfehlenswert.



Größe: 5,75 MB
Designer: Metal Productions

Winter Kolgujev

Hier hat sich Kegeteys als erster die Mühe gemacht und eine Insel, hier Kolgujev, in den Winter versetzt. Mit im Download enthalten sind Soldaten und Fahrzeuge von West, Ost, sowie Widerstand in Winterkleidung und einige Wintervehikel, Bäume, Büsche, Bunker, usw.





Größe: 10,2 MB
Designer: Kegeteys

Winter Everon

Für dieses Wetterchaos ist ein Skinner Namens DOE verantwortlich.
Nicht ganz so gut umgesetzt wie Kolgujev und Malden, aber dennoch ein unverzichtbares Addon.



Größe: N/A
Designer: DOE

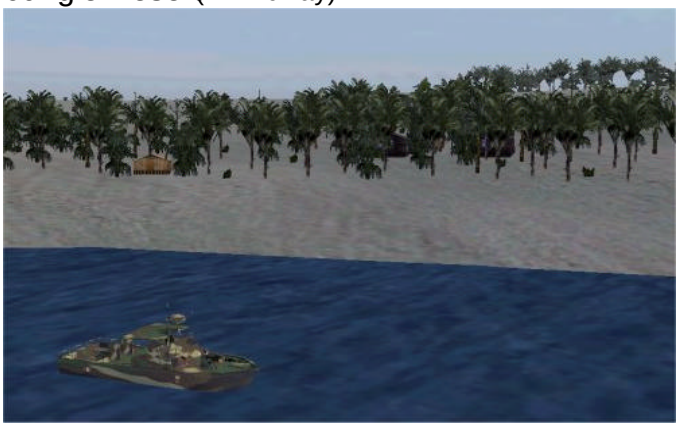
Jungle Everon V 1.20

Diese Insel hat mich eines Abends voll aus dem Stuhl gerissen!!!
Da hat es tatsächlich einer geschafft Everon ein Dschungelkleid zu verpassen.
Ich hatte zwar schon vorher so ab und dann mal was über so eine Insel gehört, aber Bilder gab´s nie zu sehen. Die ersten Bilder, die gepostet wurden, haben meine Erwartungen weit übertroffen.
Eine wirklich außerordentlich gute Arbeit wurde hier geleistet.
Endlich kommt mal ein wenig Abwechslung ins Geschehen. Mit enthalten sind Bäume, Büsche und ein paar Hütten tropischer Art, diese eignen sich gleich Prima für Desert Island (siehe rechtes Bild).

Jungle-Everon



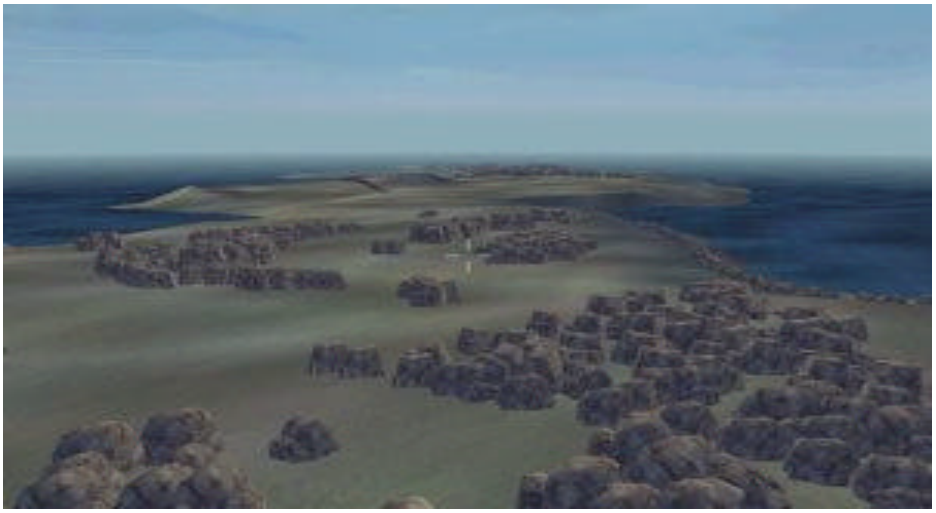
Jungle Desert (Mr-Murray)



Größe: 5,9 MB
Designer: EBud

Desert Rocks

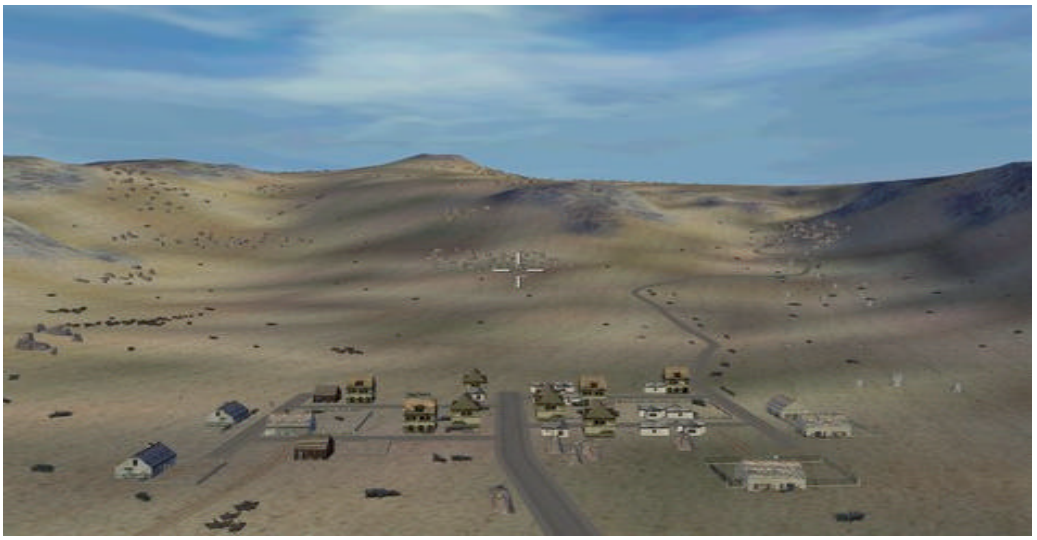
Hier ein Projekt welches mir nicht so gut gefällt. Sehr einfach und Karg umgesetzt.
Hätte auf jeden Fall mehr Zeit investiert werden müssen.
Dies ist eine der ersten Inseln die umeditiert wurden, daher ist das noch einmal zu verzeihen.



Größe: 276 KB
Designer: A-Lone-Wolf

Desert Malden

Noch so eine Insel die mich beeindruckt hat. Für diese Dürre sind gleich mehrere Skinner verantwortlich. Ebenfalls eine sehr gut umgesetzte Insel. Auf jeden Fall empfehlenswert!!!



Bei dieser Insel sind dann gleich, wie man es von Kegeteys gewohnt ist, natürlich noch die passenden Soldaten mit Desert-Tarnanzügen dabei.



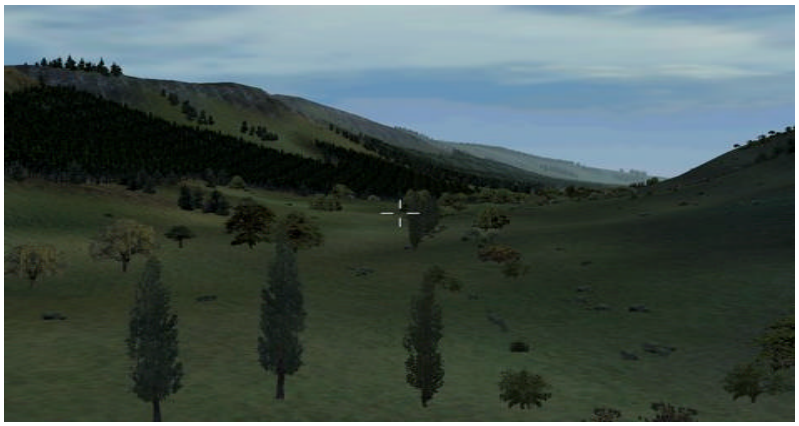
Größe:	7,0 MB
Designer:	Ebud
	Bibmi
	Zwadar
	Kegeteys
	SelectThis

Nature Islands

Diese bisher von Menschenhänden verschonten Inseln stammen von Zwadar.
Er hat bis auf den Flugplatz auf Malden und Everon sämtliche Strassen, Häuser usw von den Inseln entfe

Das Addon besteht aus drei Inseln

Everon Malden Kolgujev



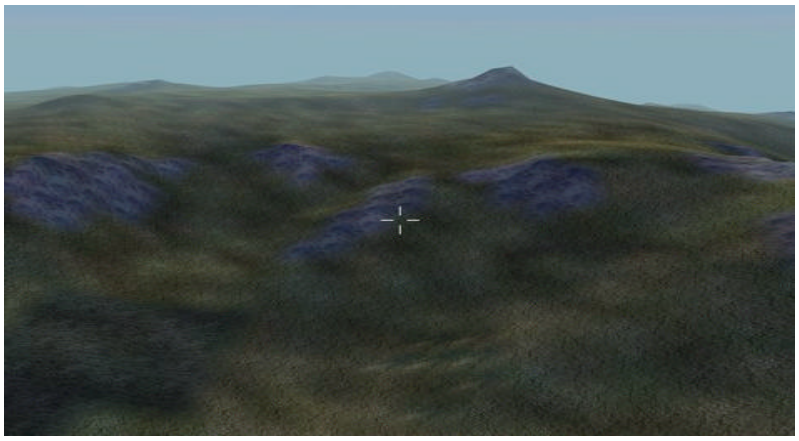
Größe: 7,95 MB
Designer: Zwadar

Empty Islands

Hier gleich noch die ganz leeren Versionen der Inseln. Hier wurde, bis auf die Flugpisten, komplett alles entfernt. Wer sich jetzt mit dem Editieren von Inseln auskennt, kann hier alles neu entwerfen.

Das Addon besteht wie schon Nature Islands ebenfalls aus

Everon Malden Kolgujev



Größe: 904 KB
Designer: Zwadar

Desert Everon

Hier haben wir mal ein schlechtes Beispiel einer selbst editierten Insel.

Es fängt damit an, dass Felsen halb in Gebäuden hängen, oder zum grössten Teil, wenn man über größe
Flächen schaut, in einer Reihe liegen. Das sieht schon irgendwie merkwürdig und albern aus.
Finde, dass wenn man schon so etwas macht, man es vernünftig machen sollte.
Man sollte sich auf jeden Fall ne Menge Zeit dafür nehmen.

Ich rate deshalb vom Download dieser Insel ab und verweise auf die Kegteys & Co. Version!!!

Und genau aus diesem Grund halte ich auch nichts von einem World-Editor, da dann jeder so 08/15 Insel
zusammenschraubt.
Es gibt nur wenige die kreativ und geduldig genug sind eine anständige Insel zu basteln.
Zudem würde dann jeder Missionen auf seiner eigenen Insel machen und man müsste sie mit Downloade
wenn man die Mission zocken will.
So ne Insel hat locker ihre 6 – 10MB und das kann bei 56k irgendwann lästig werden.
Nach dem Download stellt man dann noch enttäuscht fest, dass die Insel schlecht gemacht und die Missio
wahrscheinlich auch noch grauenhaft ist.
Daher halte ich es für angemessen, dass die Inseln von BI/CM erstellt werden.



Größe: 1,87
Designer: Zwadar

Einheiten

Arctic Armor Pack V 1.30

Es gibt noch ein Addon, dass sich um den Winter dreht.
Darin sind sämtliche Soldaten, sowie Fahrzeuge mit Schneetarnung enthalten.
Die Tarnung der Fahrzeuge und die Uniformen sind sehr gut gelungen.
Also alles in allem ein wirklich gut umgesetztes und nützliches Addon.



Größe: 10.1 MB
Designer: AaronAsh

Kegeteys Winter Vehikles 1.0

Hier mal die ersten Winterfahrzeuge, die Kegeteys zeitgleich mit Winter Kolgujev gebracht hat.
Sehr saubere Umsetzung. Mit dabei natürlich Winter Soldaten für alle Seiten.
Dieses Addon ist beim Download von Winter Kolgujev enthalten.



Größe: 5,5 MB
Designer: Kegeteys

STE Rangers

Hier nochmal ein paar Winter Soldaten.
Ich habe diese für meine Schöne Bescherung Mission verwendet, da sie mir von der Umsetzung her sehr gut gefallen haben.



Größe: 4,81 MB
Designer: Ebud

Desert Addon

Hier endlich mal was passendes zu Desert Island.
US-Soldaten mit Wüstentarnung. Ebenfalls sehr gut umgesetzt.
Das einzige, was mir nicht so gefällt sind die Uniformen. Diese sind von der Tarnung her sehr verschwommen. Aber ansonsten sehr gute Arbeit.



Größe: N/A
Designer: N/A

Bundeswehr Desert Soldaten

Da es ja nun noch keine Bundeswehr Soldaten im Desert-Look gab, habe ich mir gedacht, ich skinne mal schnell welche. Habe dafür die original Wüstenuniform der Bundeswehr eingescannt.
Habe allerdings auf das Skinnen von Fahrzeugen verzichtet, da es ja, bis auf den M113, noch keine Bundeswehrfahrzeuge gibt.



Release: Mai 2002
Größe: 1,5 MB
Designer: Mr-Murray

Bundeswehr-Addon

Dieses Addon haben wir Ixxus zu verdanken. Er hat sich mal hingesetzt und ein Addon mit Bundeswehrsoldaten und Fahrzeugen zusammengeschraubt. Sehr gut umgesetzt das ganze.



Größe: 4,7MB
Designer: IXXUS

US Camouflage Boot

Hier hat sich mal einer daran gemacht das US-Boot in Camouflage-Schale zu werfen.
Wirklich gut umgesetzt das ganze und auf jeden Fall einen Download Wert.



Größe: 484 KB
Designer: N/A

Dummygun

Dieses Addon beinhaltet das Feldgeschütz, welches auf einer der Inseln in der Nähe einer Ortschaft steht
Leider ist das Geschütz ohne Skript nicht schußfähig!!!
Ist mir sowieso ein Rätsel warum BI das Geschütz nicht als eigene Einheit eingebaut hat.
So ein paar Feldgeschütze oder ne Flak wären ne echt nützliche Ergänzung.

Dieses ist wählber unterEmpty / Objects / Dummygun



Größe: 613 Byte
Designer: CM/BI

Waffen

Hier beschränke ich nur mal auf das offizielle Weapon-Pack 1. Für die inoffiziellen Waffenaddons schaut mal in den Addon-Depots nach.

Weapon Pack 1

Hier der Inhalt des Waffenupgrade 1.
Die Bezeichnungen der Waffen sind in der Waffentabelle in Kapitel 5 zu finden.

Bizon
(Russisches schallgedämpftes Gewehr)



G36
(Deutsches Gewehr)



Steyr AUG
(Sturmgewehr der Österreicher- Bezeichnung: STG-77)



XMS
(XMS mit Optics)



MM-1
(US-Granatwerfer)



RG-6
(UDSSR-Granatwerfer)



Kozlice
(Schrotflinte)



Link: http://www.operation-flashpoint.de/download.php?fid=40
Grösse: 2,69 MB
Designer: CM/BI
Voraussetzung: OFP-Version 1.26

FAMAS

Von der Sache her ist dieses Addon, bis auf den kleinen Bug mit dem Mündungsfeuer, echt gut. Davon sollte auf jeden Fall mal eine vernünftige Version gepostet werden.



Hier mal das FAMAS mit dem Mega-Mündungsfeuer, dass man auch sieht, wenn man nicht schiesst.



Grösse: 363 KB
Designer: Vipersheart

HK-Addon

Dieses Addon stammt, wie das FAMAS, von Vipersheart. Hier hat er das Mündungsfeuer weggelassen ;)
Sehr gut umgesetzt und auf jeden Fall zu empfehlen!!!







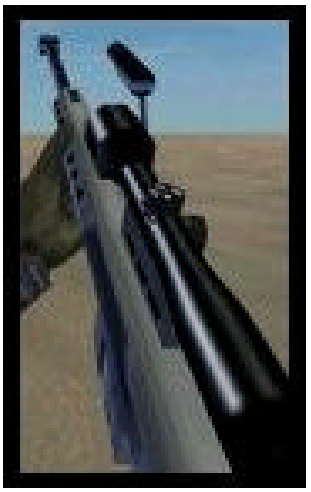


Grösse: 345 KB
Designer: Vipersheart

Barett

Endlich hat mich jemand erhört und das Barett zusammengeschustert.
Wirklich sehr gut umgesetzt diese Addon. Das einzige was mir nicht gefällt ist, dass man hier auch dieses Mündungsfeuer die ganze Zeit sieht. Ich hoffe es kommt noch mal eine bessere Version davon.
Ansonsten hat Fliper hier ganze Arbeit geleistet. Auf jeden Fall ziehen!!!





Grösse: 340KB
Designer: Fliper

M16A1

Diese Waffen haben wir RaptorMan & Dragunovska zu verdanken.
Sehr gut umgesetzt und auf jeden Fall für jede Vietnam-Mission zu gebrauchen.



Grösse: 378KB
Designer: RaptorMan & Dragunovska

Zivilisten

Neue Mode

Hier mal ein paar umgeskinnte Zivilisten, denn diese werden ja meistens in Sachen Umskinnen ein wenig vernachlässigt.



Größe: 1,66 MB
Designer: Select This

Demonstranten

Wenn jemals einer Langeweile gehabt hat, dann war dass Gimbal Tosser.
Die Idee und Umsetzung ist wirklich gut. Wer hier meint, er hätte es mit netten Zivilisten zu tun, der hat sich wohl getäuscht. Denn wenn man hier jemanden zu nahe kommt, hagelt es Flaschen und Steine.
Anbei hat er auch eine Beispiel-Mission gepackt.
Das ganze ist, wie man in der Mission schon sieht, ganz gut für Demonstranten nützlich.



Größe: 521 KB
Designer: Gimbal Tosser

Accessories

Lesters LocMEA 1.46

Hier war mal wieder ein alter Hase am Werk und hat sich die Mühe gemacht, die Objekt Addons zu überarbeiten und zusammenzufassen. Das Problem an den alten Objekt-Addons war, dass diese ziemlich buglastig waren.

Um mal eines zu nennen:
Wenn man z.B. irgendwo eine Flare gesetzt hatte und Mitglied einer Gruppe war, kamen ständig Funksprüche wie "Flare 200" , oder wenn man irgendwo eine Gebäude gesetzt hatte "House East 400".
Halt je nach Entfernung und Art des Vehikels.
Den Leuten die meine Mission "Schöne Bescherung" gespielt haben, dürfte das wohl aufgefallen sein, da ich dort ja so einige Flares benutzt habe.

Zudem beinhaltet das Addon noch einige andere Extra´s.
Zum Beispiel Schreibtischlampen und sämtliche Städtenamen von Jungle-Everon und einige neue Funknamen.
Diese Addon ist fast 100%tig mit Gunslingers Objekt-Addons kompatibel.

Auf jeden Fall ziehen!!!
Ich gehe nämlich davon aus, dass sich dieses Addon gegen die von Gunslinger durchsetzen wird.

Link:
Größe: 103 KB
Designer: Lester

Objekt Addons 1,2,3

Die ersten unoffiziellen Vehikel-Addons. Diese sind vor dem Objekt-Addon von Gunslinger erschienen.
Diese beinhalten verschiendene Vehikel. Unter anderem Häuser, Büsche, Bäume, General Guba, Angelin und so weiter.

Link:
Größe: 4,76 KB
Designer: Kegeteys

Gunslingers Objekt Addon 102

Eines der ersten unoffiziellen Addons überhaupt.
Dieses Addon beinhaltet alles, was man so zur Deko benötigt. Häuser, Büsche, Felsen und so weiter.



Größe: 92,9 KB
Designer: Gunslinger

Colored Flares

Dieses Addon beinhaltet Flares in folgenden Farben:

Blau Grün Rot Gelb

Diese können dann unter

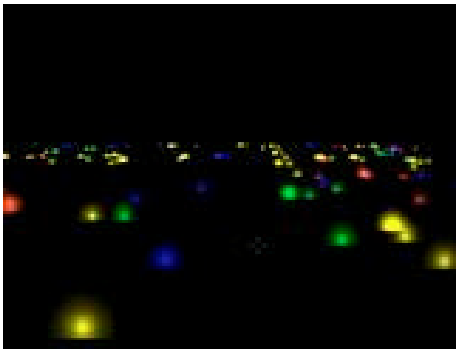
Empty / Objects / SmallRunawayMarker

ausgewählt werden.
Um sie zum leuchten zu bringen, muß wieder der Befehl this inflame true in die Initzeile eigegeben werden.
Wenn ihr sie aber erst später mit einem Auslöser aktivieren wollt, müsst ihr der Flare einen Namen geben, z.B. Flare1.

In der OnActivation Zeile des Auslösers/Triggers sieht dann so aus:

Flare1 inflame true;

Nach Aktivierung wird die Flare dann leuchten.



Größe: 5,34 KB
Designer: Psunder

Streetlamp

Dieses Addon beinhaltet die Straßenlaterenen. Hier gilt das gleiche Prinzip wie bei den bunten Fares oder dem Feuer. Um sie zum leuchten zu bringen, müssen wir

this inflame true;

in die Init-Zeile schreiben.

Die Laternen sind unter

Empty / Objects / Streetlamp White/Blue/Red/Yellow

wählbar.



Größe: 2,44 KB
Designer: N/A

Schneefall

Mit diesem Addon kann man den Winterinseln noch ein bisschen mehr Atmosphäre einhauchen, denn dieses Addon ermöglicht Schneefall in drei verschiendenen Optionen

Leichter Schneefall Mittelmäßiger Schneefall Starker Schneefall

Die Auswahl erfolgt über Empty / Camera / MVR Snowstorm Light/Medium/Heavy

Zum Aktivieren geben wir in die Init-Zeile des Schnee Vehikles:

this inflame true

an und schon schneit es



Größe: 1,43KB
Designer: Mav

Bunte Rauchgranaten

Hier hat sich einer seine Zeit den Rauchgranaten gewidmet.
Diese sind jetzt dank dieses Addons in 100 verschiedenen Farben verfügbar.



Größe: 25,6 KB
Designer: A-Lone-Wolf

Weihnachtsbaum

Für OFP gibt es sogar schon einen fertig geschmückten Weihnachtsbaum, jetzt fehlt uns nur noch der Weihnachtsmann? Dieser leuchtet sowohl am Tag als auch in der Nacht.

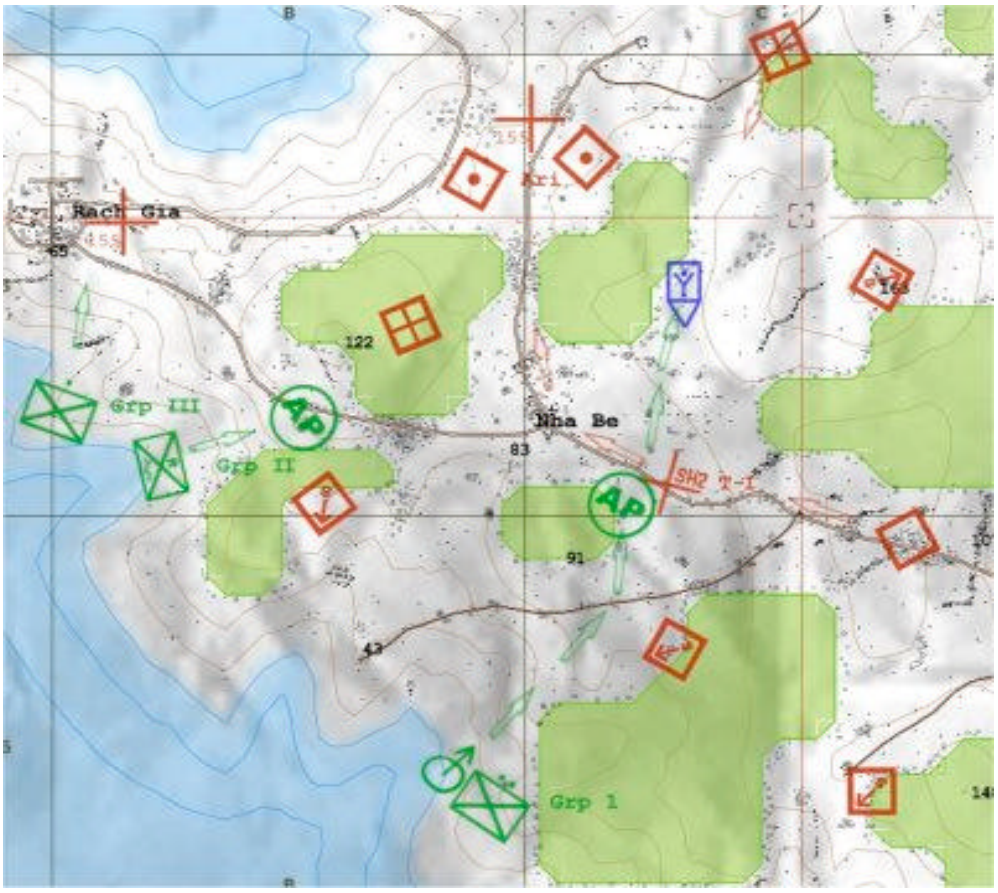
Dieser ist wählbar unter Empty / Camera / Tree 1.6 X-Mas



Größe: 767 Byte
Designer: CM/BI

Markeraddon / USMC Symbols

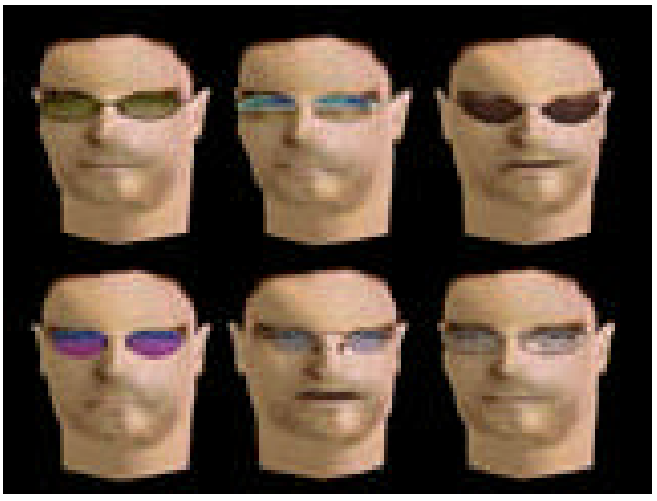
Hier mal ein Addon, in welchem sich mal einer den taktischen Zeichen angenommen hat.
Diese habe ich nämlich in OFP vermisst. Jetzt kann man endlich mal eine vernünftige Lagekarte machen.



Größe: 108 KB
Designer: Phaeden

Brillenaddon

Also hier hat ja auch mal wieder einer Langeweile gehabt.
Jetzt werden die Soldaten so langsam cool. Passt Prima zu den Sportwagen.
Wenn sich jetzt noch einer um die Mode kümmert, können wir bald ne Modenschau veranstalten



Größe: 484 KB
Designer: N/A

Dynamic Range Soundpack

Hier hat sich mal jemand mit Umgebunssounds beschäftigt und das Ding ist ne Bombe geworden!!! Mit seinen 264 wirklich sehr guten Soundsamples ist dieses Addon sehr Umfangreich.

Kleine Übersicht:

- Neue sounds für Bewegungen in der 1st Person Ansicht, abhängig von gewählter Soldatenklasse (Zivilist, BlackOps/Sniper, Gewehrschütze, MGschütze, Fliegerfaust/PzAbwLFK/PzFstTräger)
- Neue Sounds für diverse Aktionen
- Realistische Waffen-, Explosions-, Bewegungs- und Fahrzeugsounds
- Mehrere Explosions-Soundeffekte, Hohlladungs- und Sprenggranten, Handgranten und Lenkflugkörper
- Mehrere Querschläger und Einschlagseffekte.

Das einzige was hier ein bissch4en lastig ist, ist die Grösse der Datei.
56k Leute werden hier ganz schön zu schwitzen haben.

Link: http://www.operation-flashpoint.de/download.php?fid=47
Größe: 15,67MB
Autor: Satchel

Kapitel 14

Tools

- OFP-Launcher
- DePBO
- PBO Editor
- Stuff PBO
- TextView PAA/PAC Viewer
- P3D Texture Swamp
- OGG Coder/Encoder
- WSS Coder/Encoder
- OGG Plugin für Winamp
- LipFile Creator
- Face Changer
- Briefing Generator
- Kampagnen Maker
- Battle Axe
- Briefing Editor
- Description Script Editor
- Screenshot Taker
- Safe Tool
- Uncompiler

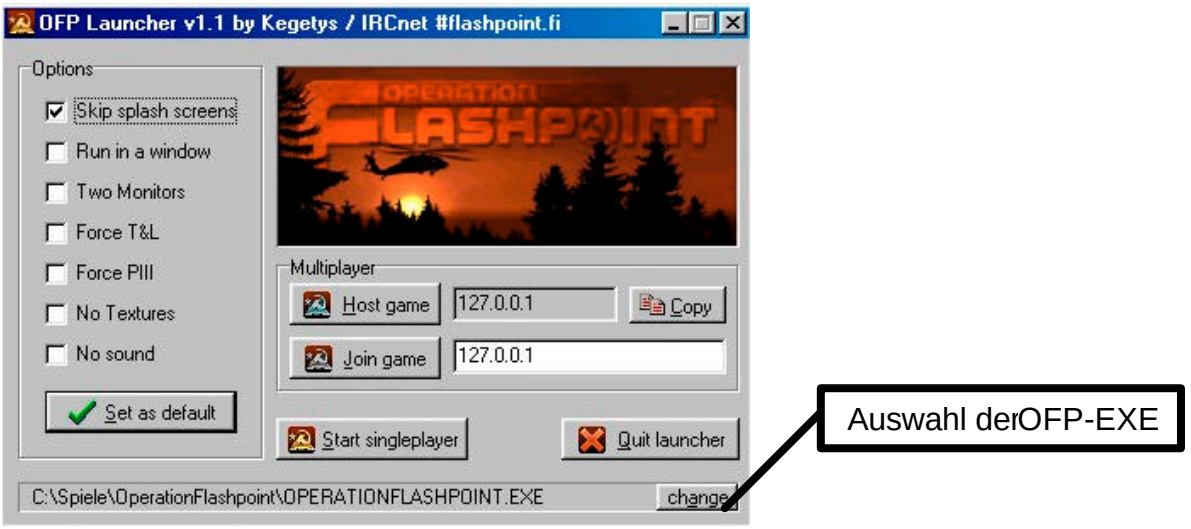
zurück zum Inhaltsverzeichnis

OFP-Launcher

Ein sehr nützliches Tool, um das ganze Interlude zu überspringen.
Ohne dieses Tool dauert es jedes mal eine halbe Ewigkeit bis OFP startet.
Dieses Tool wird in das OFP-Hauptverzeichnis entpackt und kann dann gestartet werden.

Bedienung:

Nachdem wir es ins OFP-Hauptverzeichnis entpackt und EXE betätigt haben, öffnet sich dieses Fenster:

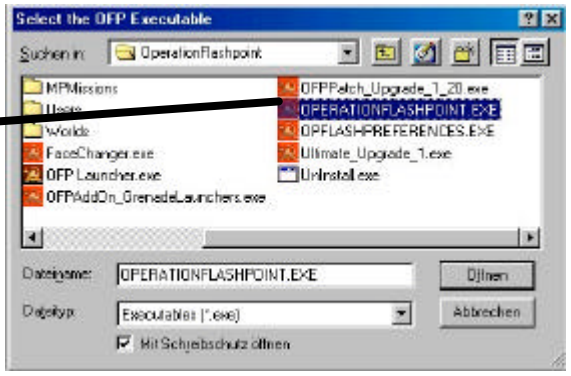


Hier kann man nun verschiedene Einstellungen vornehmen.

Zunächst klicken wir auf Change und wählen die Exe aus, welche gestartet werden soll.
Es stehen ja zwei zur Auswahl. Einmal die Preferences.exe und die OperationFlashpoint.exe.
Wir nehmen natürlich die OperationFlashpoint.exe, da wir die Einstellungen ja schon gemacht haben.

Nach dem klicken von Change öffnet sich dieses Fenster:

Hier wählt ihr nun die OperationFlashpoint.exe aus.



Wenn ihr nun mit Öffnen bestätigt habt, könnt ihr mit dem Butten:

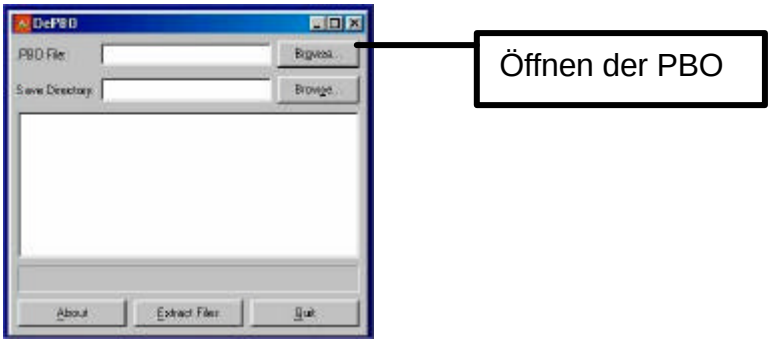


das Spiel starten.

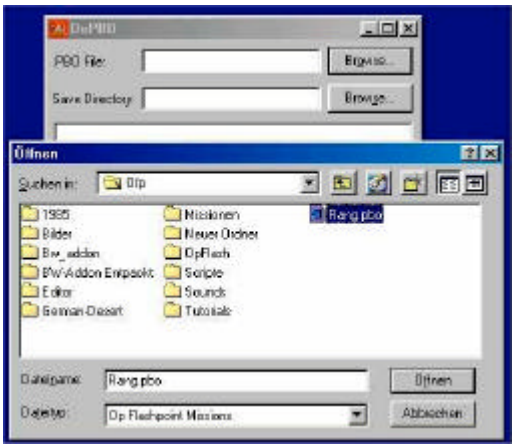
Link: http://www.operationflashpoint.d2.cz/index.php?sekce=utilities
Größe: 260 KB
Autor: Kegeteys

DePBO

Mit diesem Tool kann man komplette PBO-Dateien entpacken, während man mit dem PBO-Editor ja nur einzelne Dateien herausziehen kann.
Dieses Tool entpackt die komplette PBO in ein Verzeichnis unserer Wahl.



Zum Öffnen der PBO klicken wir zunächst auf Browse und wählen die PBO aus, die wir öffnen wollen.



Nach Auswahl der PBO wählen wir nun das Verzeichnis in welches die Dateien entpackt werden sollen.
Nachdem wir den Ordner ausgewählt haben, können wir die PBO entpacken.
Dazu klicken wir auf Extrakt Files. Das Tool hat nun die PBO in unser Wunschverzeichnis entpackt und wir können die einzelnen Files bearbeiten.



Link: http://www.operationflashpoint.d2.cz/index.php?sekce=utilities
Größe: 142 KB
Autor: Cheesemeister

PBO Editor

Hier ein Tool, welches dem DePBO nahe kommt. Allerdings kann man mit diesem Tool nicht die komplette PBO auf einmal entpacken. Man kann immer nur ein einzelnes File nach dem anderen herausziehen.
Zum Entpacken einer kompletten PBO ist daher auf jeden Fall das DePBO-Tool zu empfehlen.
Ich nutze dieses Tool nur, wenn ich ein einzelnes File aus der PBO benötige.
Dazu muss man ja nu nicht jedes Mal die ganze PBO entpacken.

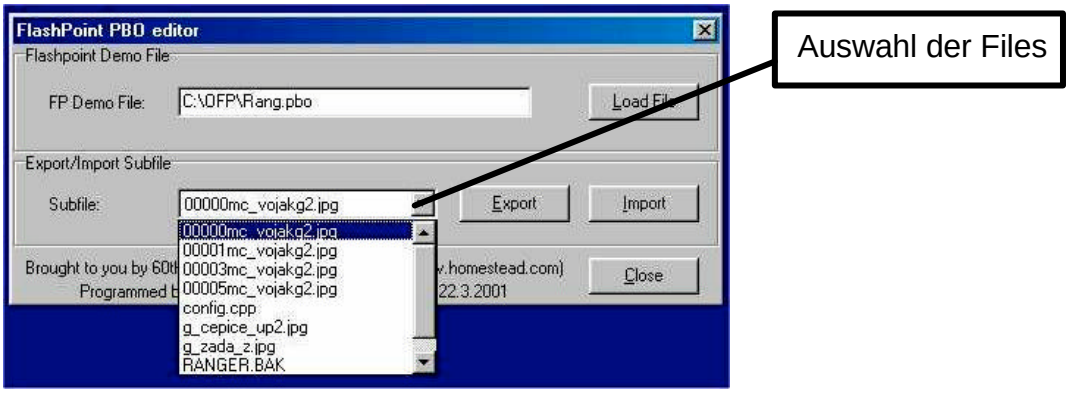
Nach dem Öffnen des Tools sieht das ganze erst einmal so aus.



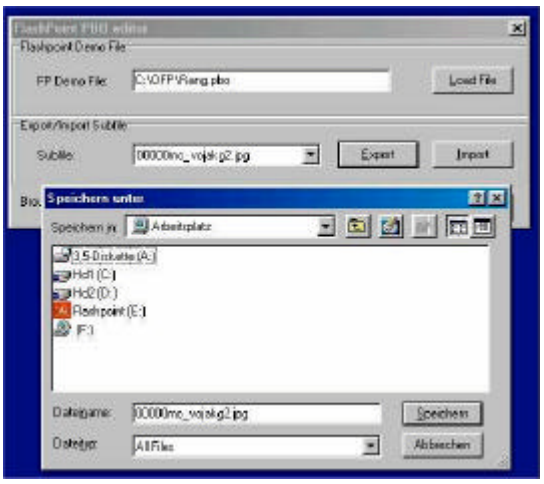
Zunächst müssen wir natürlich die PBO auswählen, der wir ein File entlocken wollen.
Dazu auf Load File klicken und die PBO auswählen.



Nachdem wir die PBO ausgewählt haben, können wir die Datei anwählen die wir haben wollen.



Jetzt wählen wir noch das Verzeichnis aus in welches das File gespeichert werden soll. Dazu klicken wir auf Export und wählen den Ordner aus.



Das Tool bestätigt uns mit dieser Meldung, dass das File erfolgreich gespeichert wurde.

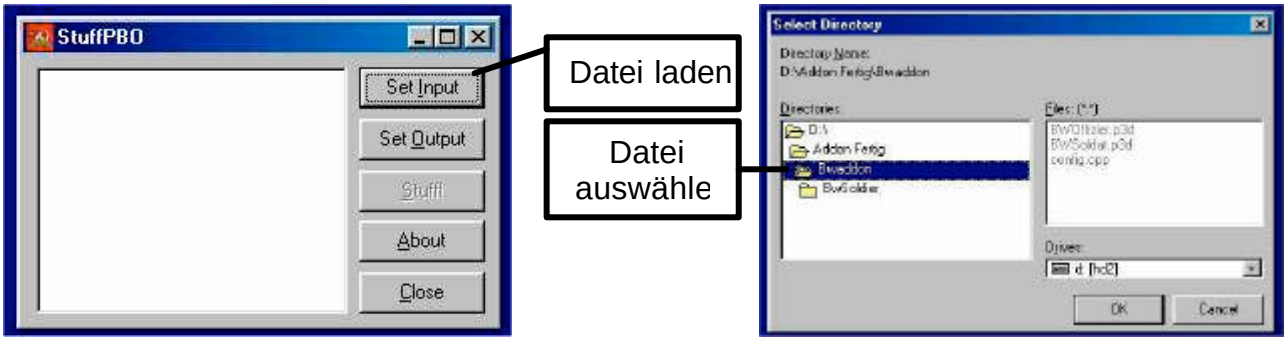
Link: http://www.operationflashpoint.d2.cz/index.php?sekce=utilities
Größe: 179 KB
Autor: Gildorr

Stuff PBO (PBO Packer)

Wie wir PBO´s entpacken oder einzelne Files aus einer PBO herausziehen, wissen wir ja nun.
Aber wie bekommen wir unsere Files ins PBO-Format??? Dazu gibt es dieses schöne Tool.
Hiermit können wir unsere Addons und Missionen ins PBO-Format packen..

Dieses Tool ist nämlich auch sehr nützlich, um fertige Missionen zu packen.
Denn wenn wir unsere Mission im Editor als fertige Einzel- bzw. Mehrspielermission speichern, verschlüsselt er sie zum einen, was eine spätere Nachbearbeitung ohne den Decompiler (Seite !!!!) unmöglich macht.
Und was ganz und gar schlecht ist, der Editor speichert manchmal, ab einer gewissen Missionsgrösse, einige beigelegte Dateien einfach nicht mit.
Wenn wir z.B. unsere eigene Musik eingebunden haben und uns die Mission über Einzelspielermissionen anschauen, kann es schnell mal sein, dass die eingebundene Musik nicht abgespielt wird.
Wenn wir uns jetzt auch noch über die viel zu kleine Dateigrösse der PBO wundern, dann liegt es daran, dass er sich nicht vollständig gepackt und u.a. die Musik einfach weggelassen hat.
Deshalb nutzt dieses Tool!!!

Zunächst laden wir die Datei, die wir packen wollen. Dazu auf Set Input klicken.



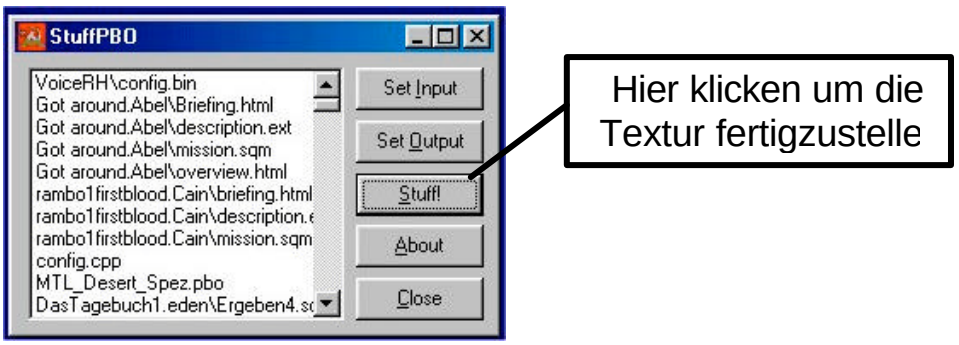
Nachdem wir die Datei ausgewählt haben, müssen wir noch festlegen, wo die PBO gespeichert werden so
Dafür klicken wir logischerweise auf Set Output. Jetzt öffnet sich dieses Fenster:



Hier geben wir den Namen ein, wie das Addon oder die Mission heißt.

WICHTIG!!!
Wenn wir ein Addon speichern wollen, müssen wir darauf achten, dass das Addon auch so heißt, wie wir´s auf dem Pfad beim Zuweisen der Texturen angegeben haben! (siehe P3D Texture Swap Utility/Seite 163)
Natürlich auch nur dann, wenn wir als Quelle der Texturen unseren Texturordner aus unserem Addon angegeben haben.

Wenn jetzt alles soweit konfiguriert ist, brauchen wir nur noch Stuff anzuklicken und schon wird die PBO gepackt.

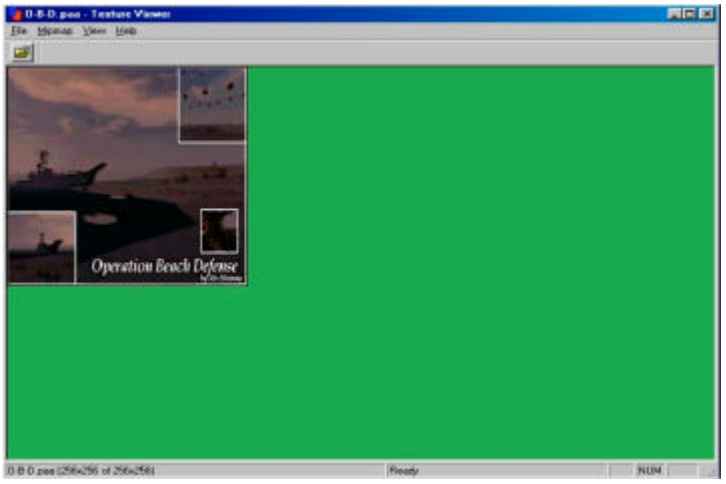


Danach das Tool schließen. Die PBO wurde nun in dem von uns ausgewählten Verzeichnis gespeichert.

Link: http://www.operationflashpoint.d2.cz/index.php?sekce=utilities
Größe: 139 KB
Autor: Cheesemeister

Textview PAA/PAC Viewer

Mit diesem Tool kann man sich Bilder mit dem PAA, PAC oder auch JPG anzeigen oder auch in eines der eben genannten Formate umkonvertieren. Ohne diese Tool konnte man sich diese Bilder (bis auf JPG nur im Briefing selbst ansehen.
Dieses Tool ist auch sehr wichtig zum skinnen, weil man sich ja auch die Texturen, die ja auch im PAA oder PAC Format sind, anzeigen lassen kann und diese gleich als JPG abspeichern kann, um sie dann im Bildbearbeitungsprogramm zu bearbeiten.



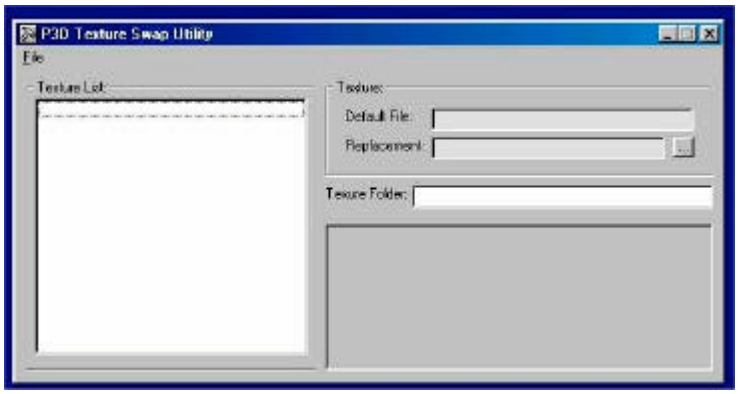
Link: http://www.operationflashpoint.d2.cz/index.php?sekce=utilities
Größe: 371 KB
Autor: CM/BI

P3D Texture Swap Utility (P3D Öffner)

Mit diesem Tool kann man Dateien/Models, die im P3D-Format gepackt sind, öffnen und die schon vorhandenen Texturen durch neue ersetzen.
Hier wird eigentlich nur der neue Pfad angegeben, wo sich das Spiel die Texturen herholen soll.

Man könnte z.B. einem Model eine Textur eines schon vorhandenen Addons zuweisen.
Man könnte sich also sparen selbst eine Textur zu erstellen und würde als Pfad einfach das schon vorhandene Addon angeben. Dabei müsste man dann nur noch wissen, wie der Textur-Ordner in der PBO des Addons bezeichnet wurde.

Kommen wir zum ersten Schritt. Zunächst öffnen wir das Programm.
Was wir nun sehen, sieht ja nicht gerade sehr vielversprechend aus.

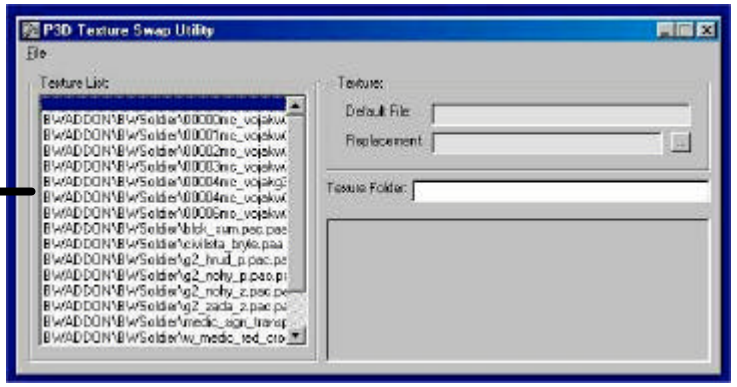


Danach laden wir uns die P3D, bzw. das Model, der/dem wir eine neue Textur zuweisen wollen.

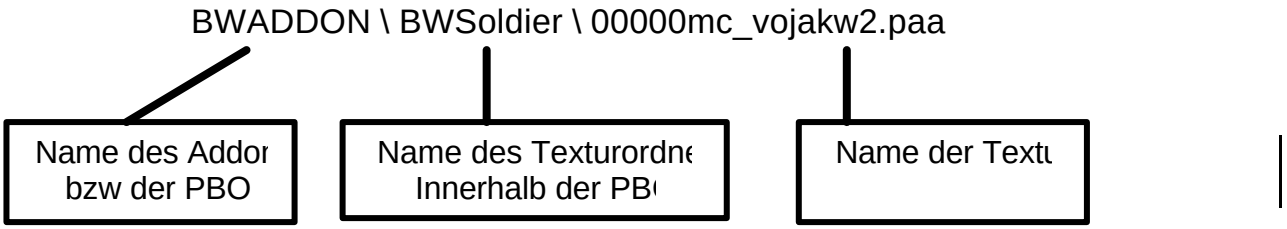


Das Öffnen der P3D kann je nach Größe eine Weile dauern.
Es kommt einem vor, als hätte sich das Programm aufgehangen. Dem ist aber nicht so. Einfach mal einen Moment warten. Nachdem sich dann die P3D geöffnet hat, sieht das ganze so aus.

Hier werden nun die aktuellen Pfade der Texturen angezei



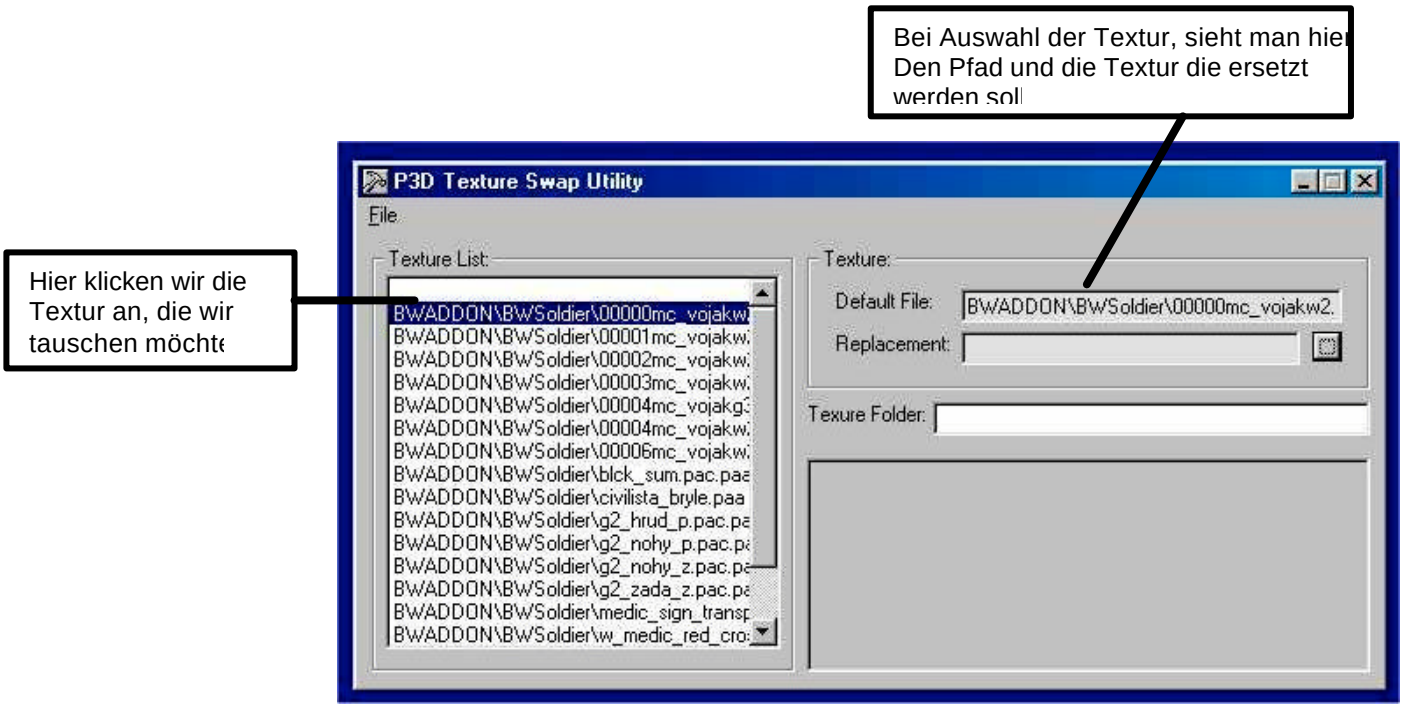
Der Pfad erklärt sich wie folgt:



Die Textur kann natürlich auch anders benannt werden. Habe hier nur mal die Daten aus dem Screenshot übernommen.
Der Ordner in dem hier die Texturen abgelegt wurden, heißt deshalb BWSoldier, weil der Designer hier mehrere Texturordner in sein Addon/seine PBO gepackt hat.

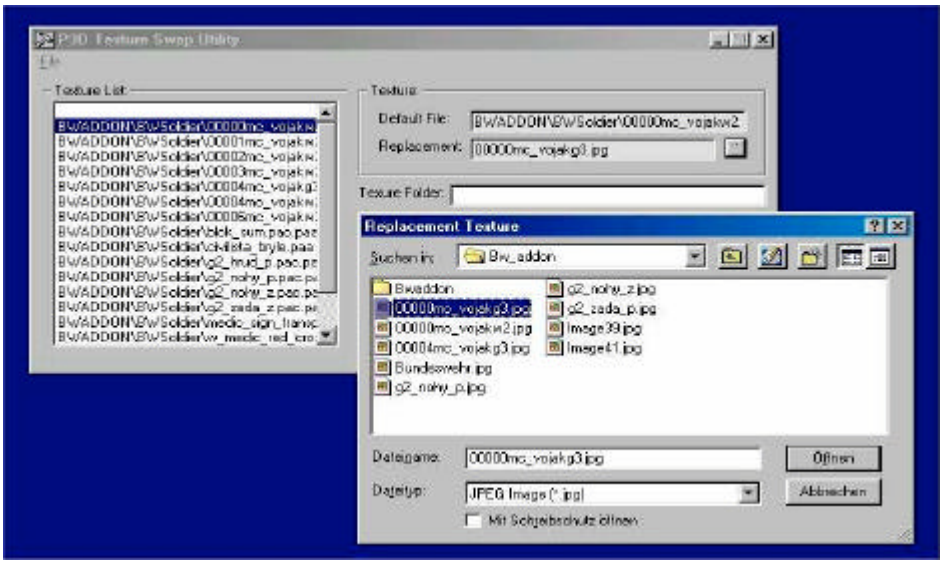
Habe hier mal als Beispiel das BW-Addon von IXXUS entpackt.
Hier sieht man ganz deutlich wie es aufgegliedert ist. Zu fast jeder P3D gibt es hier einen Texturordner.
Bis auf den Offizier, dieser hat keinen eigenen Ordner, da er sich seine Texturen aus dem Ordner BW-Soldier holt. Man könnte ja auch alle Texturen, auch die der Fahrzeuge, in einen Ordner packen.
Dass das ganze dann aber unübersichtlich wird, erklärt sich wohl von selbst.

Nachdem wir nun die P3D geladen haben, wählen wir die Textur aus, die wir ändern wollen.
Nachdem wir sie angewählt haben, Erscheint rechts bei Default File der gleiche Pfad.

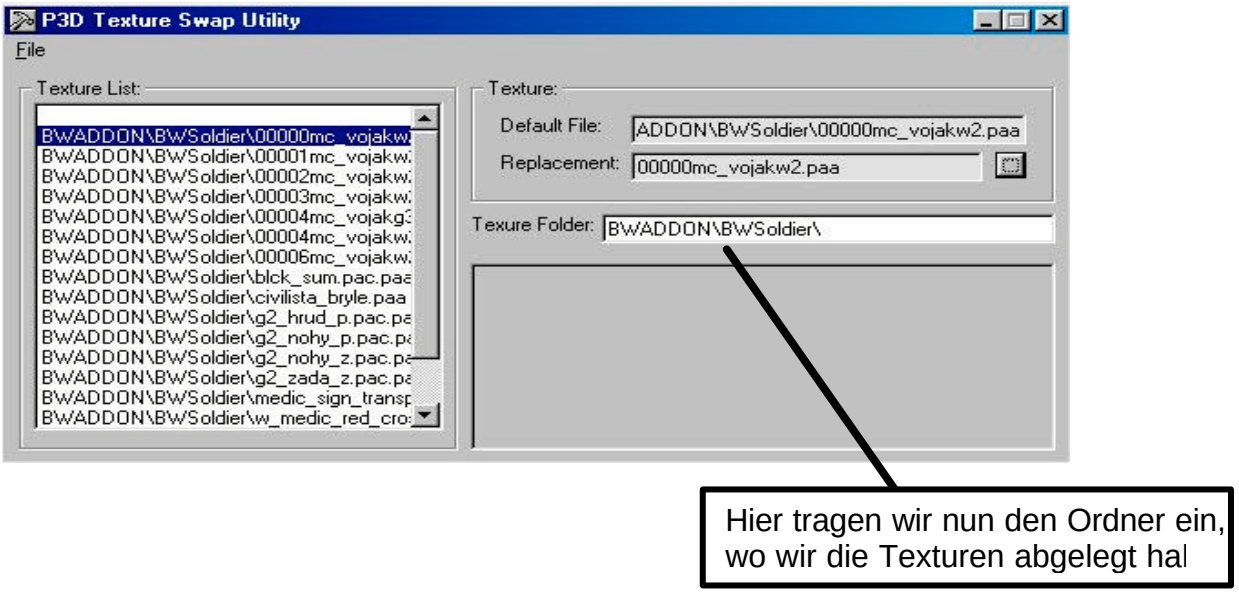


Jetzt wählen wir bei Replacement die Textur aus, die wir einsetzen möchten.
Diese sollte sich ja in unserem Ordner befinden.

Unser Addon \ Texturen \ jeweilige Textur



Jetzt müssen wir noch den neuen Pfad definieren. Das ganze geschieht hier:



Nachdem wir nun alle Texturen zugewiesen haben, speichern wir das ganze in diesem Fall als BWSoldier.P3D

ab. Wenn jetzt alles beachtet wurde, sollte das Model unsere Texturen haben.

Link: http://www.operationflashpoint.d2.cz/index.php?sekce=utilities
Größe: 2,82 MB
Autor: Mike Shell

OGG-Decoder

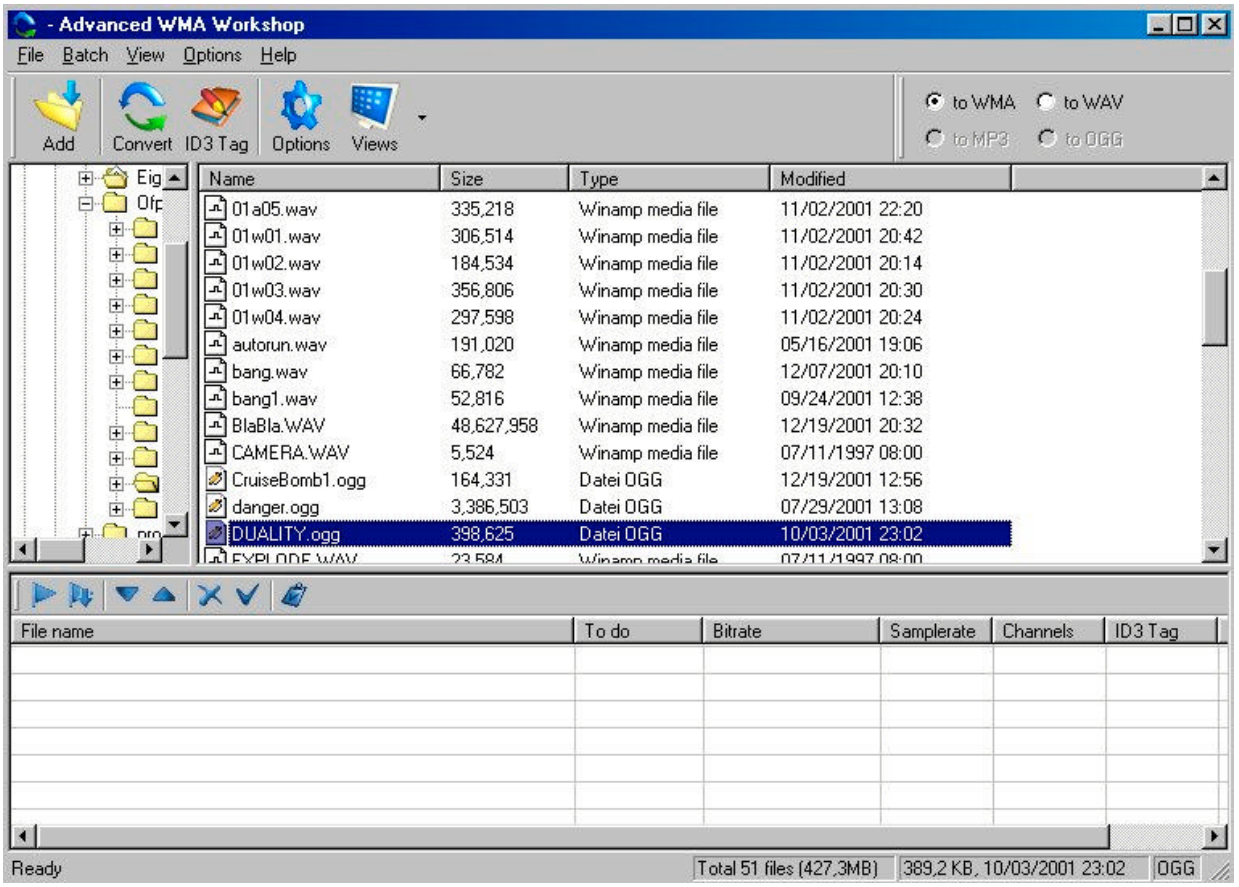
Dass die Sounddateien von OFP ja mit Masse im OGG-Format sind, sollte ja jeder schon mitbekommen haben. Es ist zwar auch möglich Wave Dateien einzubinden, aber aufgrund der Dateigröße nicht unbeding ratsam. Ich stelle hier mal ein paar Tools vor, mit denen man OGG-Dateien ins Wave-Format oder auch umgekehrt konvertieren kann.

Advanced WMA Workshop

Dieses Programm ist mein absoluter Favorit, da es zum einen bedienerfreundlich ist und zum anderen auc einiges mehr zu bieten hat als z.B. das OGG-Drop Tool.
Hiermit hat man die Möglichkeit, seine Sounddateien in vier verschiedene Formate umzukonvertieren.
Das Bild ist mit einer Crack.exe verlinkt. Ich hatte nur eine Demo, die nur 20 Tage lief und dachte mir, das ich die mal Cracke. Aber irgendwie hat das net gefuntzt und da hab ich aus Spass mal die Crack.exe so g ohne Programm betätigt. Und siehe da, es lief einfach so
Das einzige was nicht futzt ist, dass man nicht in MP3 konvertieren kann, aber das ist ja net so schlimm, w wollen ja OGG´s haben.

Hier mal die Formate, in die man Konvertieren kann.

Wave WMA MP3 OGG



Link: http://www.litexmedia.com/
Autor: Litexmedia
Größe: 2,95MB

OGG-Drop

Mit diesem Tool kann man OGG-Datein ins Wave-Format oder halt umgekehrt konvertieren.
Ich persönlich ziehe den Advanced WMA Workshop vor, da dieser ein wenig umfangreicher ist und die einzelnen Dateien sicher auch von der Klangqualität her besser umkonvertiert.
Die Bedienung ist recht einfach. Nachdem man die EXE angeklickt hat, öffnet sich dieses Fenster:



Jetzt ziehen wir unsere OGG/Wave-Dateien einfach auf den Fisch. Nachdem wir das gemacht haben, fängt dieser an sich zu drehen. Je nach Grösse der OGG/Wave-Datei spukt er schon nach ein paar Sekunden die fertige OGG/Wave-Datei aus. Die fertig konvertierte Datei liegt jetzt in dem Ordner, in welchem sich auch die Exe befindet.

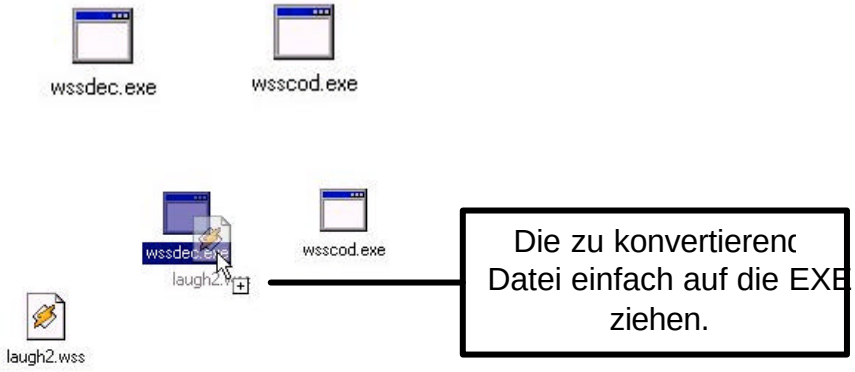
Autor: N/A
Größe: 158 KB

WSS Decoder/Coder

Dieses Tool ist zum Konvertieren von WSS-Sounddateien ins Wave-Format und umgekehrt.
Dazu legen wir ein Verzeichnis an, dass wir meinetwegen WSS-Decoder nennen und entpacken die beiden EXE-Dateien dort hinein.

Die WSSDEC.exe ist zum Konvertieren von WSS in Wave.
Und die WSSCOD.exe dann logischerweise von Wave in WSS.

Zum Umkonvertieren einer Datei, diese mit der linken Maustaste anklicken und auf die jeweilige Exe ziehen.
Das Tool konvertiert diese dann in das jeweilige Format.
Die umgewandelte Datei wird dann in den gleichen Ordner abgelegt wo sich auch die Exe-Dateien befinden



Link:
Größe: 49,6 KB

WinAmp Plugin

Dieses Plugin ermöglicht das anhören von OGG-Dateien mit dem Winamp-Player.
Eine saubere Sache, da man die Dateien dann zum anhören nicht immer erst zurück ins Wave-Format konvertieren muss.
Die Datei einfach in das Winamp Verzeichnis unter Plugins installieren und schon läufts.



Autor: Vorbis
Größe: 103KB

Lip-File Creator

Diese Tool ist echt ne Arbeitserleichterung. Denn durch dieses Erspart man sich die Lipfiles selbst zu verfassen. Wer das schon mal gemacht hat, der weiss ja was das für ne Arbeit ist, bis die Lippenbewegungen zu den Sprachsamples passen.

Entpackt das gezippte Tool in einen neu angelegten Ordner und kopiert die Wave Dateien, von denen ihr Lipfiles haben wollt in diesen Ordner. Dann einfach den jeweiligen Sample auf die WaveToLip.exe ziehen.
Das Tool erstellt dann die Lip-Datei zur jeweiligen Wave.

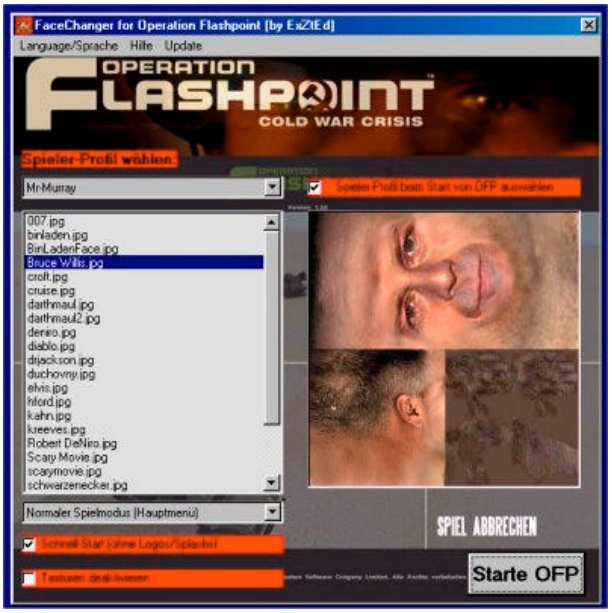


Die Sprachsamples müssen im 16Bit mono Wave-Format sein!!!
Konvertiert sie erst nach anlegen der Lip-Dateien ins OGG-Format um.

Link: http://www.operation-flashpoint.de/download.php?fid=32
Autor: CM/BI
Größe: 103KB

Face Changer

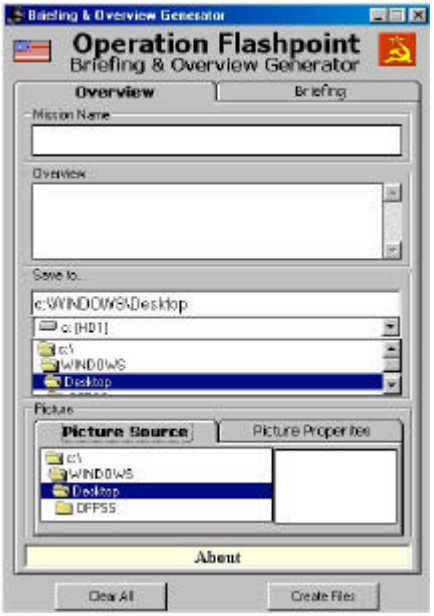
Dieses Tool ist nur für den Muliplayer konzipiert.
Hier kann man sich das Face aussuchen, welches man im Spiel haben möchte.
Bei der Installation dieses Tools wird ein Ordner im OFP-Hauptverzeichnis angelegt in den man seine Faces ablegen kann.



Größe: 1,0 MB
Autor: Exzted

Briefing Generator

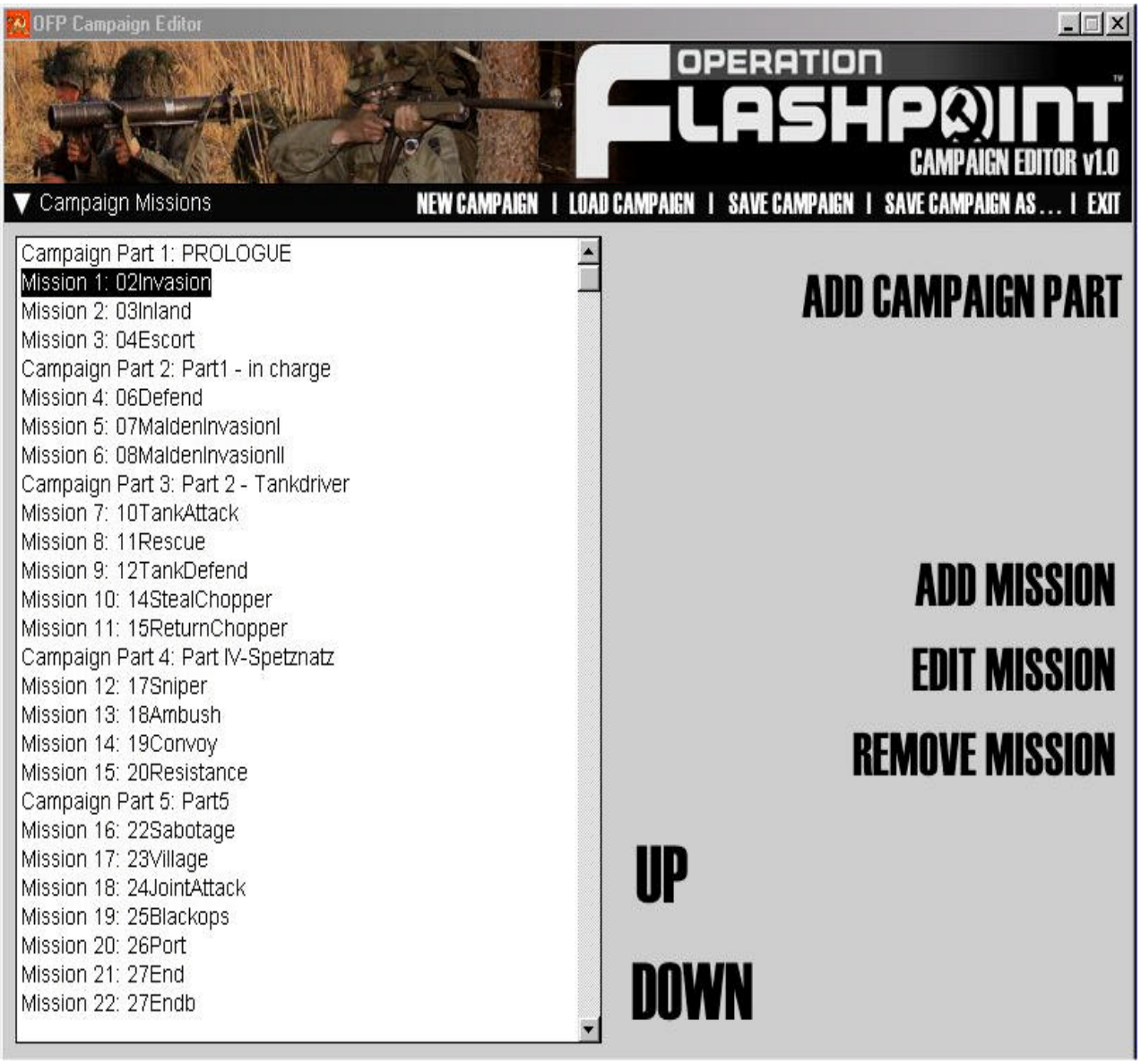
Mit diesem Tool kann man schnell und einfach vernünftige Briefings mitsamt Overview-Bild erstellen.
Die V2.0 ist derzeit die aktuellste Version.



Größe: 132 KB
Autor: DoubleA

Kampagnen Editor

Dies ist ebenfalls ein sehr nützliches Tool.
Hiermit kann man neue Kampagnen definieren, aber auch alte öffnen und bearbeiten.
Es ist möglich in bereits vorhandene Kampagnen Missionen hinzuzufügen oder aber auch zu entfernen.



Größe: 7,6 MB
Autor: CM/BI