

readme inferno@kolgujev v. 04.01.2004

das wichtigste zuerst:

- die mission hat leider kein outro. bitte verzeiht mir ;)
- bei dem umfang an scripten und der übermäßigen dynamik, ist nicht auszuschließen, daß der eine oder andere fehler noch auftaucht. deshalb hat die mission eigentlich noch betastatus.
- benötigte addons: reallights.pbo + editorupdate102
- das speichern in der mission bzw. das spielen eines gespeicherten spielstandes führt zu fehlermeldungen und kann ofp zum absturz bringen, da die mission durch viele scripte aufgebaut und der verlauf durch umfangreiche scripte gehandelt wird. also, bitte auf das speichern verzichten!
- das intro läuft nur mit original himmelstexturen einwandfrei, ansonsten werden einige explosionen nicht erzeugt
- die mission bitte ohne ecp-addon (enhanced config project) spielen, da es sonst zu überlagerungen bei den effekten kommt und ofp dann hängen bleibt.
- bitte keine spielbeschleunigung benutzen. die scripte reagieren sehr empfindlich auf diese funktion. fehlermeldungen lassen dann nicht lange auf sich warten.
- rechner unterhalb von 1000mhz sind voraussichtlich zu schwach für die mission. besonders das intro ist sehr rechenintensiv. selbst bei stärkeren systemen ist es empfehlenswert die sichtweite für die dauer des intros zu reduzieren.
- es kommt vor, daß die eigenen einheiten die da am anfang in reih und glied stehen, sich nicht immer exakt positionieren.
- manche häftlinge hauen einfach ab, obwohl sie den befehl haben, dir zu folgen. besonders dann, wenn sie eine waffe in der hand haben. mann könnte meinen, sie haben noch eine rechnung offen mit dem einen oder anderen ;-)
durch aktivieren der optionen "wartet hier" und dann wieder "folgt mir", kommen sie wieder zurück. (muß ich nochmal genau testen)
- die lieben panzereinheiten....mann, haben die mich nerven gekostet ;-)
die sind nämlich nicht in der lage zu erkennen, daß eine position die man ihnen per "domove getpos..." zuweist, zb. mitten im wald liegt. was macht der liebe driver...fährt voll gegen den wald, fährt sich fest und merkt es nicht!
es gibt auch keinen befehl das abzufragen, man kann nur ermitteln, ob sich

ein fahrzeug schadensbedingt nicht mehr bewegen kann :(
ich habe jetzt ein script geschrieben, daß ab einer bestimmten situation permanent verschiedene zustände abfragt und miteinander vergleicht und so irgendwann zu dem schluß kommt, daß die einheit wohl festhängt. das klappt aber leider nur bedingt. manchmal kommt es vor, daß die einheit zu früh umkehrt, obwohl sie sich noch hätte bewegen können, oder das sie sich bei dem versuch umzukehren wieder festfährt und dann entgültig hängen bleibt. ich schätze mal, daß das script ca. 80 % der fälle abwenden kann. der rest muß im moment in kauf genommen werden.

schwierigkeitsgrade:

		leicht	normal	schwer	extrem
anzahl infanteriegruppen	:	8	9	10	11
anzahl einheiten per gruppe	:	2 - 3	2 - 4	2 - 5	2 - 6
anzahl panzergruppen	:	1 - 5	2 - 6	3 - 7	4 - 8
anzahl einheiten per gruppe	:	1	1 - 2	1 - 3	1 - 4
anzahl fahrzeuggruppen	:	0	2	4	6
anzahl einheiten per gruppe	:	1 - 3	1 - 4	1 - 5	1 - 6
anzahl aufklärungshelis	:	1	2	3	4
max anzahl zu hilfe kommende gruppen	:	1	2	3	4
funkreichweite (abhängig v. skill d. leaders)	:	150 - 1500	300 - 3000	450 - 4500	600 - 6000
funkinterval (abhängig v. skill d. leaders)	:	8 - 80	4 - 40	2,7 - 27	2 - 20
anzahl dynamische wegpunkte	:	4	5	6	7
max radius luftaufklärung (abhängig v. skill d. crew, flughöhe, speed)	:	1 - 500	1 - 1000	1 - 1500	1 - 2000
generierung neuer infanteriegruppen	:	diese einstellung wird jetzt im optionsmenue vorgenommen.			

so, jetzt die einzelheiten der mission:

- intro
- optionsmenue
- auswahl der eigenen einsatztruppe
- dynamische gruppenerstellung
- dynamisches wegpunktsystem
- dynamisches feindverhalten
- dynamische gruppenreduzierung
- dynamisches missionsziel
- dynamisches wettersystem
- radarfunktion
- funkverkehr
- luftaufklärung
- verstärkungseinheiten
- eigene verstärkung
- neue feuer-, rauch- und explosionseffekte
- gründe, die mission nicht zu spielen
- kritik und verbesserungsvorschläge
- danksagung

[intro]

da das intro über 5 min geht und ich keinem zumuten will das man es immer und immer wieder anschauen muß, kann man dieses intro im optionsmenue einfach abschalten, auch wenn es in kleinem maße dynamisch abläuft, sodaß es immer wieder spaß macht es sich anzuschauen.

[optionsmenue]

dieses optionsmenue erlaubt dir einige parameter und funktionen der mission einzustellen. jeder kann so die mission auf seine eigenen bedürfnisse einstellen.

jede option ist mit einem beschreibungstext versehen. man muß eine option ändern, um diesen angezeigt zu bekommen !

[auswahl der eigenen einsatztruppe]

du hast zu beginn keinen fest zugewiesenen einsatztrupp wie sonst üblich, sondern mußt dir deinen eigenen trupp zusammenstellen. die anzahl der einheiten die du auswählen kannst, bzw. die anzahl die zur auswahl zu verfügung steht, kannst du grob im optionsmenue einstellen. typ, skill und rank werden immer wieder neu generiert.

[dynamische gruppenerstellung]

zu beginn der mission ist die anzahl der feindlichen gruppen zwar mehr oder weniger festgelegt, jedoch nicht die anzahl, der skill und der typ der darin enthaltenen einheiten.

die mögliche anzahl der einheiten ist abhängig vom schwierigkeitsgrad. der skill bzw. der einheitentyp wird bei jedem neustarten der mission neu generiert. viele verhaltensarten sind abhängig vom skill der ganzen gruppe, oder aber vom skill des anführers der gruppe.

[dynamisches wegpunktsystem]

es gibt 3 verschiedene wegpunkttypen:

- undynamisch : gruppen erhalten vorgegebene wegpunkte und laufen/fahren/fliegen diese in reihenfolge ab.
- halbdynamisch: gruppen erhalten vorgegebene wegpunkte und laufen/fahren/fliegen diese per zufallsfolge ab.
- volldynamisch : gruppen haben keine fest vorgegebenen wegpunkte, sondern sie wählen ihre wegpunkte eigenständig aus und laufen/fahren/fliegen diese per zufallsfolge ab. die anzahl der volldynamischen wegpunkte wird durch den schwierigkeitsgrad bestimmt.

die tatsache, das wegpunkte per zufallsfolge abgelaufen/abgefahren/abgeflogen werden können, erhöht die dynamik ungemein und es ist so nicht möglich abzusehen, was einen auf kolgujev erwartet.

[dynamisches feindverhalten]

geschwindigkeit, formation und verhalten für jede gruppe ändert sich sich an jedem wegpunkt per zufall. unter kampfbedingungen ändert sich das je nach skill wieder. unerfahrene gruppen laufen fast schon ins offene messer, andere wieder bleiben nach beschuß einfach liegen und verteidigen sich nur noch. erfahrene gruppen hingegen bewegen sich langsam aber vorsichtig richtung feind u.s.w. verliert die gruppe den kontakt zum feind (also zu dir und deiner gruppe), wird sie je nach skill die umgebung nur kurz oder über längere zeit und weitläufig absuchen.

ist die suche erfolglos, wird sie je nach wegpunktsystem, ihre alten wegpunkte wieder aufnehmen, oder sich komplett neue wegpunkte aufnehmen.

[dynamische gruppenreduzierung]

davon habe ich immer nur gelesen, aber nie eine lösung gefunden, also mußte ich mir was eigenes ausdenken. der hintergrund ist ja, daß gruppen die außerhalb einer bestimmten reichweite sind, nicht unbedingt komplett berechnet werden müssen. erst wenn sie diese reichweite unterschreiten, muß die ganze gruppe erscheinen.

diese geschichte hat mir einiges an kopfzerbrechen bereitet. nicht nur die umsetzung war ein problem, sondern vielmehr das abfragen von daten dieser gruppen die sich außerhalb befanden, zb. gesamtskill der gruppe oder anzahl der einheiten in der gruppe. da diese ja reduziert waren erhielt ich logischerweise immer falsche angaben

(bis ich da mal hintergestiegen bin...voll das eigentor geschossen :)

ich bin letztendlich einige kompromisse eingegangen und habe das so gelöst:

im moment ist diese funktion nur bei infanterie-einheiten möglich. eine umsetzung für fahrzeuge ist geplant, aber noch nicht umgesetzt.

die gruppe wird außerhalb von radiusX bis auf den leader reduziert, der rest der gruppe bzw. die werte werden gespeichert (anzahl, typ, skill, rank), um sie später wieder

zu generieren. dieses script wird sofort beendet, sobald die gruppe den ersten treffer registriert. so spare ich mir das speichern von werten wie "waffen, muni, dammage".

in der regel ist es ja so, das bei feuergefechten solange gekämpft wird, bis die gruppe komplett tot ist, oder aber so dezimiert ist, daß sich ein

reduzieren dieser gruppe garnicht mehr lohnt. das ist zumindest meine einschätzung.
der nachteil ist, daß man einen merklichen ruckler verspührt, wenn eine gruppe in den radius eintritt, manchmal zumindest.
dann ist da noch die löschfunktion von toten einheiten. also...feindliche soldaten die es hinter sich haben, werden nach einiger zeit gelöscht. die dauer bis das passiert, ist auch wieder abhängig vom gewähltem schwierigkeitgrad. auf der stufe leicht bleiben die toten einheiten demnach länger erhalten wie auf stufe extrem. diese funktion läßt sich in den missionsoptionen aber auch ganz abstellen.

[dynamisches missionsziel]

das eigentliche missionsziel ist wie gesagt immer gleich (befreien sie die häftlinge und evakuieren sie diese...jaja, alter hut, ich weiß), jedoch ändert sich die grundanzahl
je nach gewähltem schwierigkeitsgrad und die eigentliche anzahl wird dann im intro ermittelt. die positionen, wo sich diese häftlinge dann später aufhalten, ist abhängig
von ihrem verletzungsgrad, der wiederum durch das intro entsteht. die stark verletzten werden es nicht weit schaffen und werden sich in der nähe des lagers aufhalten, die anderen dagegen werden in der nähe der verlassenen ortschaft sein.
jeder häftling, der von dir gefunden wird, erhält zur selbstverteidigung eine handfeuerwaffe. von da an wird er dir auf schritt und tritt folgen.
alle häftlinge die du findest, können mit 3 einfachen befehlen beeinflusst/gesteuert werden.

- mir folgen / wartet hier
- geht in deckung / ihr könnt aufstehen
- verteidigt euch / sofort feuer einstellen (dieser actionbefehl ist noch fehlerhaft und deshalb deaktiviert)

es ist witzig anzusehen, wie zb. 10 häftlinge ihre waffe zücken, oder alle man auf einmal anfangen zu schiessen und die damit den gegner aufscheuchen
und dich natürlich auch unterstützen.

[dynamisches wettersystem]

naja...nichts besonderes, nur das die wetterbedingungen am anfang der mission jedesmal neu berechnet werden.
im verlauf der mission wird sich das wetter außerdem mehrmals verändern. diese wetteränderung wird nicht plötzlich eintreten, also von 0.2 auf 0.8 oder so, sondern innerhalb eines gewissen zeitensters, wird es sich in den kleist möglichen stufen verändern.
die kleinste stufe die ich dabei ermitteln/feststellen konnte ist 0.02 somit gibt das 50 abstufungen.

[radarfunktion]

diese funktion war ursprünglich dafür gedacht, alle gruppen die ich per script erstellt habe, auf der map anzuzeigen. also eigentlich eine kontrollfunktion.

die gefiel mir aber so gut, daß ich sie in die mission integriert habe. sie läßt sich im optionsmenue an/aus stellen.
gezeigt werden wie gesagt alle feindlichen gruppen, was dann so aussieht:

quadrat = panzergruppe
kreis = infantriegruppe
oval = lufteinheit
rechteck = vehiclegruppe (jeep oder truck)

diese symbole werden dann in 4 verschiedenen größen dargestellt, um die anzahl der darin enthaltenen einheiten darzustellen.

diese werden dann noch in 4 verschiedenen farben dargestellt, was den durchschnittsskill der gruppe anzeigt

blau = 0.10 - 0.25

grün = 0.26 - 0.50

gelb = 0.51 - 0.75

rot = 0.76 - 1.00

diese funktion ist immer dann verfügbar, sobald du in einem heli sitzt.

[funkverkehr]

eigentlich auch ein kontrollscript, daß mir das verhalten der ki sichtbar machen sollte. ich hab es dann weiter ausgebaut und mit den entsprechenden sounds unterlegt

und schon war mir klar...das ding bleibt drin ;)

es trägt meiner meinung nach wesentlich zur atmosphäre bei und hilft außerdem den feind bzw. dessen reaktionen besser einzuschätzen und entsprechend reagieren zu können.

wenn man zb. mitbekommt, daß der feind, der gerade unter beschuß ist, hilfe anfordert und er prompt 2 bestätigungen bekommt, die auch nicht so weit weg sind, kommt schon etwas hektik auf. du mußt irgendwie versuchen deine position zu ändern, wenn du dem ärger aus dem weg gehen willst, ansonsten hast du mehr probleme als vorher !

grundsätzlich kann man sagen, je länger du brauchst einen feindlichen trupp zu besiegen, desto höher ist die wahrscheinlichkeit das er mit erfolg hilfe anfordert.

diese wahrscheinlichkeit erhöht/verringert sich mit der auswahl des schwierigkeitsgrades, außerdem auch die anzahl der gruppen, die zu hilfe kommen können.

[luftaufklärung]

nach dem ich bemerkt habe, daß die helis meistens ziemlich harmlos sind, wenn mann sie so rumfliegen läßt, habe ich mir überlegt damit was anderes zu machen.

dabei rausgekommen ist eine art luftaufklärung, die das gebiet nach dir und deinen leuten absucht. wie effektiv das geschieht, hängt von mehreren faktoren ab: skill der besatzung, fluggeschwindigkeit, flughöhe, geschwindigkeit des spielers.

all diese faktoren zusammengekommen/berechnet ergeben einen bereich oder auch radius, in dem du für den heli sichtbar bist.

dieser sichtradius bzw. dessen min/max wert, erhöht/verringert sich wiederum mit der einstellung des schwierigkeitsgrades.

wenn dich der heli sieht, meldet er die koordinaten seinem hq. das wiederum sorgt dafür, daß ein trupp sich auf den weg macht, um die position nach dir abzusuchen.

die aufklärung fliegt je nach schwierigkeitsgrad mehrmals ihre wegpunkte per zufallsfolge ab und landet dann wieder im stützpunkt.

dort wird sie einige zeit verweilen, bis sie eine neue runde beginnt. die zeit ist auch wieder abhängig vom schwierigkeitsgrad.

wird ein aufklärungshubschrauber abgeschossen, wird ein suchtrupp generiert, der die absturzstelle anläuft und bewacht (was passiert eigentlich, wenn der heli im wasser landet...hmm..müßte ich mal prüfen).

wird der heli bei beschuß nur beschädigt, versucht er umgehend seine basis zu erreichen, um dort repariert zu werden und

dann mit dem einsatz fortzufahren.

auch wenn das wetter zu schlecht ist, wird er zur basis zurückkehren und warten, bis die wetterbedingungen besser geworden sind.

[verstärkungseinheiten]

verstärkung wird immer dann generiert, wenn eine gruppe komplett ausgelöscht wurde. mit welcher wahrscheinlichkeit das passiert ist abhängig von der

einstellung im optionsmenue. die neuen einheiten werden in einem der drei lager generiert, in welchem lager, wird per zufall ermittelt. so weiß man nie, aus welcher richtung die verstärkung kommt. je nach distanz zum spieler oder je nach wetter, wird die verstärkung sich entweder zu fuß auf den weg machen, oder aber per heli eingeflogen. hat sie ihre position erreicht, wird sie die movebefehle der alten gruppe übernehmen.

[eigene verstärkung]

kannst du 2x per funkmenue anfordern. du mußt nur dafür sorgen, daß ein geeigneter landeplatz markiert wird, und nach einiger zeit wird sich dann ein ch-47 zu dir auf den weg machen.

diese verstärkung beinhaltet eigentlich mehrere funktionen, die je nach situation verfügbar sind.

da ist zum einen logischerweise das verstärken der eigenen gruppe mit frischen einheiten.

die anzahl ist wieder abhängig vom gewählten schwierigkeitsgrad (natürlich wird die max anzahl von 12 einheiten berücksichtigt), der typ und der skill wird per zufall berechnet.

dann haben wir noch den medic, der sich im heli befindet, der dich und deine leute heilt. das aber nur, wenn sich verletzte in deinem trupp befinden bzw. du verletzt bist.

außerdem werden die häftlinge, die du bis dahin gefunden hast, mit diesem heli in sicherheit gebracht. der heli wird jedesmal eine ammobox bei sich haben, die er je nach

situation abwirft oder abstellt. als letztes dann noch die option, dich und deine leute an eine andere position fliegen zu lassen.

es ist nicht ausgeschlossen, daß der verstärkungsheli bereits im anflug beschossen wird und abstürzt. in diesem fall wird der evakheli zur verstärkung eingesetzt. wird dieser

auch vom feind getroffen, kannst du nur noch hoffen, daß du die mission ohne verstärkungstruppen bewältigen kannst.

der heli wird, wenn er bei dir ankommt, immer erst abfragen ob die luft rein ist, und nur bei bestätigung dort landen wo du ihm die markierung gesetzt hast. alternativ dazu wird er nur die neuen einheiten rauswerfen und sofort wieder umkehren.

[neue feuer-, rauch- und explosionseffekte]

einige effekte sind im intro zu sehen. außerdem gibt es dann noch spezielle feuer- und explosionseffekte für vehicle, helis und tanks.

und auch noch für die explosionen im lager. diese effekte kann man im missionsmenue auch abstellen.

[gründe, die mission nicht zu spielen]

- wenn du von diesem dynamischen kram nichts hältst und lieber statische/berechenbare missionen spielst.

- wenn du gerne die speichern-option in ofp benutzt, denn das ist im moment nicht möglich bzw. würde zu etlichen fehlermeldungen führen, da die mission zu ca. 95% per script abläuft. mit aus diesem grund habe ich mich dazu entschlossen, das intro deaktivieren zu können. so kann man wenigstens die mission ohne große wartezeit neu beginnen.

[kritik und verbesserungsvorschläge]

bitte an : silola@freenet.de

icq : 41781911

und natürlich im mapfact-forum

[danksagung]

- mein bruder ralf alias hydra, der mich immer wieder ermutigt hat weiter zu machen und der stuuundenlang getestet und nach fehlern gesucht hat.
- Mapfact, die damals mir den anstoß gegeben haben durch das geniale ki-addon. und natürlich chneemann, der sich meiner mission angenommen und auf Herz und nieren getestet hat...hoffe ich ;-)
- alle die irgendwelche tutorials, anleitungen u.s.w. für ofp geschrieben haben, von denen ich hier stapelweise rumliegen hab'

DANKE

p.s.

viele Sachen sind auch noch mal im optionsmenue beschrieben. evtl.hab ich das eine oder andere auch noch vergessen...egal.

jetzt aber viel spass mit der mission.

mfg

silola