

# **ACTION BUILDER**

## **ADVANCED MANUAL**

### **>> OPPAASTA**

---

Tämä opas on tarkoitettu ARMA 3:n Actionbuilder -moduulia varten. Tarvitset oppaan käyttöön perusosaamisen Actionbuilder -addonista (*kts. Quick Start Manual*).

Oppaan sisältö laajentaa osaamista Actionbuilderin kanssa, eikä täten keskity perusasioiden opettamiseen.

### **>> SISÄLLYSLUETTELO**

---

#### **BASIC**

- Omat ryhmät (s.2)
- Omat ajoneuvot (s.3)
- Asetukset

#### **ADVANCED**

- Ryhmälista
- Päivitystarve
- Tekninen toimintalogiikka
- Varatut muuttajat
- Funktiot

## >> Omat ryhmät

---

### **CUSTOM-INFANTRY**

Actionbuilder mahdollistaa myös omavalintaisten ryhmien luomisen portaaleissa. Yhteen portaaliin voi luoda yhden ryhmän.

Ryhmien luominen on yksinkertaista:

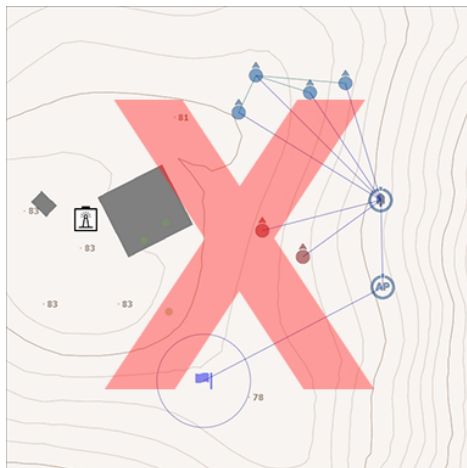
1. Luo ryhmä (voi koostua yksittäisistä henkilöistä units (F1), tai valmiista group (F2) ryhmästä).
2. Varmista, että ryhmä on yhdistetty toisiinsa group (F2) liitoksilla.
3. Liitä ryhmän kaikki jäsenet portaaliin synchronize (F5) -työkalun avulla.
4. Tarkista, että portaalin SIDE on samalla puolella, kuin ryhmäsi jäsenet.

Kun peli alkaa, Actionbuilder piilottaa synkronoidut yksiköt pelaajilta. On tärkeää ymmärtää, että kyseessä on piilottaminen, ei poistaminen. Piilotetut ryhmät voivat yhä aktivoida triggereitä, jos triggerit sattuvat ryhmien kohdalle. On siis suositeltavaa pitää *custom-ryhmiä* sellaisessa paikassa, missä niistä ei ole haittaa.

Jos liität portaaliin miehiä jotka eivät ole missään ryhmässä, actionbuilder arpoo johtajaksi yhden jäsenistä.

Jos liität portaaliin esimerkiksi EAST -puolen taistelijoita, mutta määrität portaalista *SIDE:n* WEST:iksi, syntyy portaalista valitut taistelijat, mutta peli näkee heidät väärällä puolella (*west*). Edellä mainittua hyväksikäyttäen editoija voi luoda esimerkiksi *undercover* tehtäviä, tai vaikkapa jonkinlaista sisällissotaa.

Hahmojen ominaisuudet (skill, init, name, ym.) eivät periydy! Määrittele asetukset portaalissa.



*Sekaryhmät eivät ole suositeltuja!*

---

## **CUSTOM-VEHICLE**

Peruseriaate *custom-ajoneuvoissa* on sama, kuin *infantry* -tilanteessa (*lue ylhäältä*). On kuitenkin olemassa muutamia erityishuomioita:

- Käytä tyhjiä ajoneuvoja.
- Ajoneuvoihin luodaan automaattisesti miehistö.
- OPFOR ajoneuvoihin ilmestyy OPFOR miehistö, vaikka *SIDE* olisikin BLUFOR.
- Yhteen portaaliin voi liittää yhden ajoneuvon. Ryhmät eivät ole tuettuina.

Rekisteröidyt ajoneuvot asetetaan piiloon pelaajilta.

## **>> ASETUKSET**

---

Tässä kappaleessa perehdytään yksityiskohtaisesti eri infantry-moduulien asetusten vaihtoehtoihin.

Vehicle-moduulien asetukset ovat lähes vastaavat, joten niitä ei käsitellä erikseen.

---

## **ACTIONPOINT**

*Toimintapiste*

Present	Ground units	▼
Players Alive	Doesn't matter	▼
Safelock	128 units allowed	▼
Destroy Triggers	Enabled	▼

### **Present**

Mitä tulee olla trigger-alueilla läsnä, jotta toimintapiste aktivoituu. Voit esimerkiksi rajoittaa aktivoitumisen ainoastaan autoihin (*car*).

On oleellista ymmärtää, että trigger "lukkiutuu" aktivoituessaan. Tämä tarkoittaa sitä, että jos triggerin ensin aktivoi helikopteri ja vasta myöhemmin samalle alueelle saapuu auto, eli trigger lähetä toimintapisteelle uutta signaalia ja toimintapiste ei pääse aktivoitumaan.

Trigger on hyvä pitää toistuvassa (*repeatable*) -tilassa, jotta väärä aktivaattori ei tuhoa mahdollisuutta toimintapisteen myöhempään toimintaan.

## Players Alive

Montako pelaajaa tulee olla hengissä, jotta toimintapiste aktivoituu (*ei vaikutusta yksinpelissä*).

## SafeLock

Montako yksikköä (*unit*) tehtävään sallitaan. Jos yksiköitä on enemmän kuin sallittu määrä, ei toimintapiste aktivoitu. Yksi sotilas on yksi yksikkö.

Suorituskyvyn ja tehtävän tasapainon takaamiseksi on tärkeää arvioida montako yksikköä tehtävään sallitaan. Tärkeät portaalit voivat omata "*Doesn't Matter*" -asetuksen, jolloin yksiköiden määrää ei huomioida.

## Destroy Triggers

Kun toimintapiste on aktivoitunut, voi toimintapiste tuhota kaikki siihen liitetyt triggerit. Tämä ominaisuus on tärkeä toistuvissa (*repeatable*) -triggereissä.

Jos triggereiden toimintaa ei kontrolloi, voi pelaajat joutua tilanteeseen jossa jokainen pelaaja aktivoi saman portaalin uudelleen ja uudelleen.

---

## INFANTRY PORTAL

### Portaali

Side	OPFOR	▼
Group	Squad	▼
Experience	Regular	▼
Safezone	400m	▼
Initialize Units		

### Side

Mille puolelle syntyvä ryhmä kuuluu.

Tämän asetuksen avulla voit manipuloida yksiköjä myös *väärälle* puolen (*kts. custom-infantry*).

### Group

Mikä ryhmä portaalista syntyy.

Jos valitset satunnaisen ryhmän (*random*), portaalista syntyy joko squad, fireteam tai AT-fireteam.

Independent ei omaa kaikkia samoja ryhmiä, kuin BLUFOR ja OPFOR (*kts. lisää kohdasta "ryhmälista"*).

### Experience

Mikä on syntyvän ryhmän taitotaso. Tasot ovat 0.4, 0.6, 0.8, 1.0. Jos valitset satunnaisen taitotason, taso arvotaan väliltä 0.4 - 0.8.

### Safezone

Portaalin turvavyöhykkeen koko.

Jos pelaajia on turvavyöhykkeen sisäpuolella, ei portaali aktivoidu.

Turvavyöhykkeen idea on estää tilanteita, joissa viholliset syntyvät aivan pelaajien viereen.

### Initialize Units

Yksittäisten yksiköiden alustus (*ei käytössä ajoneuvoille*).

Voit alustaa yksiköt haluamillasi komennoilla tai skripteillä. Ei pakollista.

---

## INFANTRY WAYPOINT

### Reittipiste

Type	SEEK AND DESTROY	▼
Behaviour	UNCHANGED	▼
Speed	UNCHANGED	▼
Formation	NO CHANGE	▼
Combat Mode	NO CHANGE	▼
Completion Radius	10m range	▼
Locate Players	Disabled	▼

### Type

Minkä tyyppinen reittipiste on kyseessä.

### Behaviour

Käyttäytyminen ryhmän siirtyessä tälle reittipisteelle.

### Speed

Siirtymänopeus.

### Formation

Siirtymämuoto (*ei käytössä ajoneuvoille*).

### Combat Mode

Millaisessa taistelutilassa ryhmä siirtyy. Esimerkiksi voivatko he ampua.

### Completion Radius

Kuinka tarkasti ryhmänjohtajan on löydettävä reittipisteen sijainti.

Jos completion radius on *Exact Position Needed*, joutuu ryhmänjohtaja kulkemaan tarkalleen reittipisteen kohdalle. Usein tämä ei ole suotuisaa toimintaa, vaan editoija haluaa ryhmänjohtajan pystyvän kulkemaan haluamaansa reittiä suojassa, jossain reittipisteen lähellä.

*Completion radiuksella* voit antaa ryhmänjohtajalle strategisen vapauden toimintaan, reittipisteiden lähetyvillä.

## Locate Players

Paikallista lähin pelaaja ja siirry tämän sijaintiin.

Jos reittipisteen tehtävä on paikantaa pelaaja, saa reittipiste sijainniksi lähimmän (ei lentävän tai veneilevän) pelaajan sijainnin.

On hyvä huomata, että pelaaja on saattanut jo poistua tältä paikalta, kun ryhmä saapuu. Ryhmän saa metästämään pelaajaa, luomalla kolmen reittipisteen kehän, jonka kaikkien asetuksissa on *Locate Players* asetettuna.

## >> RYHMÄLISTA

---

Alle on listattu mitä yksikköjä *infantry portaalin* ryhmät sisältävät.

On oleellista huomata, että ARMA 3:ssa independent ei omaa tiettyjä ryhmiä, kuten recon. Actionbuilder antaa käyttäjälle (*yksinpelaaja / host*) ilmoituksen virheellisestä valinnasta. Valintaa ei korvata muilla ryhmillä.

Ajoneuvoista independent ei omaa actionbuilder 1.00-version julkaisun aikaan mm. taisteluvaunuja, raskaampaa kuljetusajoneuvoa tai taistelukopteria. Käyttäjä voi lisätä puuttuvia ajoneuvoja tai ryhmiä omatoimisesti.

### BLUFOR

#### SQUAD

["B\_soldier\_SL\_F","B\_soldier\_TL\_F","B\_soldier\_F","B\_soldier\_LAT\_F","B\_soldier\_AR\_F","B\_soldier\_AR\_F","B\_soldier\_AR\_F","B\_medic\_F"]

#### FIRETEAM

["B\_soldier\_TL\_F","B\_soldier\_LAT\_F","B\_soldier\_AR\_F","B\_soldier\_GL\_F"]

#### AT-TEAM

["B\_soldier\_SL\_F","B\_soldier\_LAT\_F","B\_soldier\_LAT\_F","B\_soldier\_LAT\_F"]

#### RECON TEAM

["B\_recon\_TL\_F","B\_recon\_M\_F","B\_recon\_medic\_F","B\_recon\_F","B\_recon\_LAT\_F","B\_recon\_JTAC\_F","B\_recon\_exp\_F"]

#### RECON PATROL

["B\_recon\_TL\_F","B\_recon\_M\_F","B\_recon\_medic\_F","B\_recon\_F"]

#### SNIPER

["B\_sniper\_F","B\_spotter\_F"]



## *OPFOR*

### SQUAD

["O\_Soldier\_SL\_F","O\_Soldier\_TL\_F","O\_Soldier\_F","O\_Soldier\_LAT\_F","O\_Soldier\_AR\_F","O\_Soldier\_AR\_F","O\_Soldier\_AR\_F","O\_medic\_F"]

### FIRETEAM

["O\_Soldier\_TL\_F","O\_Soldier\_LAT\_F","O\_Soldier\_AR\_F","O\_Soldier\_GL\_F"]

### AT-TEAM

["O\_Soldier\_SL\_F","O\_Soldier\_LAT\_F","O\_Soldier\_LAT\_F","O\_Soldier\_LAT\_F"]

### RECON TEAM

["O\_recon\_TL\_F","O\_recon\_M\_F","O\_recon\_medic\_F","O\_recon\_F","O\_recon\_LAT\_F","O\_recon\_JTAC\_F","O\_recon\_exp\_F"]

### RECON PATROL

["O\_recon\_TL\_F","O\_recon\_M\_F","O\_recon\_medic\_F","O\_recon\_F"]

### SNIPER

["O\_Sniper\_F","O\_Spotter\_F"]

## *INDEPENDENT*

### SQUAD

["I\_soldier\_SL\_F","I\_soldier\_TL\_F","I\_soldier\_F","I\_soldier\_LAT\_F","I\_soldier\_AR\_F","I\_soldier\_AR\_F","I\_soldier\_AR\_F","I\_medic\_F"]

### FIRETEAM

["I\_soldier\_TL\_F","I\_soldier\_LAT\_F","I\_soldier\_AR\_F","I\_soldier\_GL\_F"]

### AT-TEAM

["I\_soldier\_SL\_F","I\_soldier\_LAT\_F","I\_soldier\_LAT\_F","I\_soldier\_LAT\_F"]

### RECON TEAM

[]

### RECON PATROL

[]

### SNIPER

["I\_sniper\_F","I\_spotter\_F"]



## >> TEKNINEN TOIMINTA

---

### **PÄIVITYSTARVE**

Actionbuilder on täysin serveri-sidonnainen.

Actionbuilder toimii serverillä käytössä olevan actionbuilderin mukaan. Käyttäjien vanhentuneet versiot eivät siis vaikuta pelikokemukseen. Poikkeuksena tilanteet, joissa actionbuilder saa uusia moduuleja (*ei todennäköistä*).

Kaikilta käyttäjiltä tulee kuitenkin löytyä jokin versio actionbuilderista.

---

### **TEKNINEN TOIMINTALOGIIKKA**

Actionbuilderin teknisen toimintalogiikan ymmärtäminen auttaa actionbuilderin käytössä omissa *scripteissä*, sekä *modifikaatioissa*.

1. Kaikki tehtävään asetetut moduulit alustetaan...
  - 1.1. Actionbuilder ei omaa pre-initialize moduuleja.  
[http://community.bistudio.com/wiki/Functions\\_Library\\_\(Arma\\_3\)#Initialization\\_Order](http://community.bistudio.com/wiki/Functions_Library_(Arma_3)#Initialization_Order)
  - 1.2. Portaalit piilottavat *custom-ryhmät*.
  - 1.3. Portaalit ja reittipisteet alustavat omat funktionsa.
2. Actionpoint aktivoituu tehtävässä...
  - 2.1. Tietueet alustetaan käyttöä varten.
  - 2.2. Portaalit ja reittipisteet rekisteröivät itsensä tietueisiin.
3. Actionpoint aloittaa oman funktionsa suorituksen...
  - 3.1. Portaalit ja reittipiste moduulit ovat tehneet kaikki tehtävänsä.
  - 3.2. Actionpoint lähettää onnistuneen suorituksen jälkeen aktivoinnin portaalin alustamalle RHNET\_ab\_portalFnc -funktiolle (tai RHNET\_ab\_vportalFnc, jos kyseessä on ajoneuvo).
  - 3.3. Portaalin onnistuneen suorituksen jälkeen tehtävä siirtyy reittipisteen alustamalle RHNET\_ab\_waypointFnc -funktiolle (tai RHNET\_ab\_vwaypointFnc).
  - 3.4. Reittipisteen funktiota suoritetaan niin useasti, kuin reittipisteitä on.

## >> VARATUT MUUTTUJAT

---

### **PORTAALIT JA REITTIPISTEET**

RHNET\_ab\_locations : Tietue kaikista hyväksytyistä portaaleista ja reittipisteistä.

### **INFANTRY-RYHMÄT**

RHNET\_ab\_inf : Tietue kaikista syntyneistä ryhmistä.

### **VEHICLE-RYHMÄT**

RHNET\_ab\_veh : Tietue kaikista syntyneistä ajoneuvojen ryhmistä (*ei varsinaisia ajoneuvoja*).

## >> FUNKTIOT

---

### **PORTAALIT**

RHNET\_ab\_portalFnc : Luo ryhmän.

RHNET\_ab\_vportalFnc : Luo ajoneuvon.

RHNET\_ab\_customUnits : Tuottaa *custom-ryhmiä*.

RHNET\_ab\_customVehicle : Tuottaa *custom-ajoneuvon*.

RHNET\_ab\_groupList : Palauttaa halutun kokonaisuuden yksiköt (*classname*).

RHNET\_ab\_vehicleList : Palauttaa halutun ajoneuvon (*classname*).

### **REITTIPISTEET**

RHNET\_ab\_waypointFnc : Tuottaa seuraavan reittipisteen.

RHNET\_ab\_vwaypointFnc : Tuottaa seuraavan reittipisteen.

---

### **RHNET\_ab\_waypointFnc**

Otaa vastaan edellisen reittipisteen, nykyisen reittipisteen, ryhmän ID:n, sekä reittipisteen ID:n.

Jos kyseessä on portaalin ensimmäinen reittipiste, voisi syöte olla esimerkiksi:

```
[_previous,_current,_grpID,0] spawn RHNET_ab_waypointFnc;
```

Ensimmäinen reittipisteen ID arvo on aina 0. Ryhmät haetaan *RHNET\_ab\_inf* listauksesta (*tai RHNET\_ab\_veh*, jos kyseessä on ajoneuvo).

Reittipisteen seuraavan palan on oltava *RHNET\_moduleWP\_F* -luokan moduuli (*tai RHNET\_moduleWP2\_F*, jos kyseessä on ajoneuvo).

Voit liittää ryhmän reittipisteisiin seuraavalla statementillä:

```
[_grp, _id] setWaypointStatements ["true", "_previous,_current,_grpID,0] spawn RHNET_ab_waypointFnc];
```