

ACTION BUILDER

QUICK START MANUAL

>> MITEN KÄYTETÄÄN

IDEA

Toimintaidea on yksinkertaisuudessaan seuraava: Käyttäjä aukaisee editorissa moduulivalikon, josta hän valitsee *ACTIONBUILDER*-luokan. Luokan alta käyttäjä luo actionbuilderin eri komponentteja, muodostaen kokonaisuuksia jotka mahdollistavat AI-yksiköiden luomisen kesken tehtävän, aktivoituvia triggereitä käyttäen. Luodut yksiköt käyttäjä voi liittää joko yksittäisiin reittipisteisiin, tai useiden reittipisteiden muodostamiin verkostoihin — joissa saattaa liikkua myös muita ryhmiä.

Tämän oppaan lopussa on kuvaesimerkkejä.

Actionbuilderin päätavoitteet:

- Monipuoliset tehtävät
- Suorituskykyoptimointi kaikenlaisissa tehtävissä
- Uudelleenpelattavuuden lisääminen
- Laadukkaiden tehtävien luomisen nopeuttaminen
- Toiminnan siirtäminen pelaajien luokse

>> KOMPONENTIT

ACTIONPOINT



Toimintapiste (actionpoint) hallinnoi siihen liitettyjä portaaleja, joita voi olla yksi tai useampi. Portaalit aktivoituvat ainoastaan toimintapisteen käskystä. Toimintapiste aktivoidaan triggerillä.

Portaalien hallinnoinnin lisäksi toimintapisteet pitävät huolta tehtävän suorituskyvystä. Mikäli palvelimella on ongelmia tehtävän ylläpidossa, toimintapisteet aluksi hidastavat ja lopulta rajoittavat toimintaansa.

Toimintapisteet omaavat asetuksia joiden avulla käyttäjä voi rajoittaa aktivoitumista. Käyttäjä voi esimerkiksi estää toimintapisteen aktivoitumisen, jos triggerin aktivoi jalkaväen miehen sijasta pelaajan lentokone.

Actionpoint on pakollinen komponentti.

Asetus	Tarkoitus
Present	Rajoittaa toimintapisteen aktivoitumisen ainoastaan tiettyihin yksiköihin.
Players alive	Sallii toimintapisteen aktivoitumisen ainoastaan jos määritetty määrä pelaajia on elossa.
Safelock	Toimintapiste sallii portaalien aktivoitumisen ainoastaan jos tehtävässä on AI-yksikköjä alle määritellyn rajan.
Executed Portals	Tilanteissa joissa portaaleja on useita, käyttäjä voi rajoittaa aktivoitumisen ainoastaan tiettyihin, sattumanvaraisesti valittuihin portaaleihin.
Destroy Triggers	Toimintapiste tuhoaa siihen liitetyt triggerit aktivoitumisen seurauksena. Asetus estää toimintapisteen, ja siten portaalien aktivoitumisen toistuvasti.

PORTAL



Portaalien tehtävä on rekisteröidä ja luoda AI-ryhmiä. Portaalit aktivoituvat toimintapisteiden käskystä. Jos portaaliiin on liitetty reittipiste, syntyneet yksiköt pyrkivät automaattisesti suorittamaan reittipisteen.

Käyttäjä voi valita syntyvät yksiköt linkittämällä ne portaaliiin **synchronize (F5)**. Liitetyt yksiköt katoavat tehtävästä, ja ne luodaan vasta kun portaalii aktivoidaan. Ajoneuvojen kohdalla käyttäjä voi valita suunnan johon luotu ajoneuvo alustavasti osoittaa, kääntämällä portal-moduulia.

Portaaliiin voi liittää miehiä, ajoneuvoja sekä miehitettyjä ajoneuvoja — myös modeihin kuuluvia.

Portaalii on pakollinen komponentti.

Asetus	Tarkoitus
Safezone	Estää portaaliiin toiminnan, mikäli pelaajat ovat liian lähellä portaaliiia. Asetus estää AI-yksikköjen ilmestymisen pelaajien silmien edessä.
Special	Erityisominaisuuksia portaalista syntyville yksiköille, kuten esimerkiksi "flying", joka aktivoi lentämiseen kykenevien yksiköiden välittömän lentämisen.
Initialize Units	Käyttäjän antamat erityiskomennot portaalista syntyville yksiköille. Toimii samalla periaatteella kuin yksittäisen yksikön "Initialize"-asetus.

WAYPOINT



Reittipisteet määrittävät portaaleista syntyneiden ryhmien tehtävät ja päämäärät. Reittipisteitä voi yhdistää useita yhteen portaaliin, jonka lisäksi reittipisteitä voi linkittää keskenään.

Käyttäjä voi rajoittaa reittipisteiden suorittamista reittipisteisiin linkitetyillä triggereillä. Mikäli linkitetyn triggerin ehto ei ole täyttynyt, reittipisteen suoritusta lykätään. Käyttäjä voi myös määrittää korkeamman prioriteetin reittipisteitä, jotka ryhmät valitsevat ylitse muiden reittipisteiden.

Reittipiste ei ole pakollinen komponentti.

Asetus	Tarkoitus
Type	Aktivoituvan reittipisteen toiminto.
Behaviour	Yksikköjen käyttäytyminen reittipistettä suorittaessa.
Speed	Yksikköjen etenemisnopeus reittipistettä suorittaessa.
Formation	Yksikköjen etenemismuoto reittipistettä suorittaessa.
Combat Mode	Yksikköjen tulenkäyttö reittipistettä suorittaessa.
Placement	Reittipisteen sijainti maailmassa. Editor Placement asettaa reittipisteen siihen kohtaan, missä moduuli sijaitsee. Closest Player asetus siirtää reittipisteen lähimmän pelaajan päälle.
Special	Actionbuilderin erikoisominaisuuksia reittipisteelle: <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Cannot be reused: estää reittipisteen käyttämisen useammin kuin kerran.<input type="checkbox"/> High priority: nostaa reittipisteen prioriteettia, jolloin yksiköt valitsevat reittipisteen ylitse muiden reittipisteiden.

>> ESIMERKKEJÄ

SISÄLLYSLUETTELO

1. Portaalit
 - 1.1. Yksi portaali
 - 1.2. Useat portaalit
2. Reittipisteet
 - 2.1. Yksi reitti
 - 2.2. Vaihtoehtoiset reitit
 - 2.3. Kehä
 - 2.4. Ehdolliset reitit
3. Erikoistoiminnot
 - 3.1. Toimintapisteen aktivointi ilman yksiköitä
 - 3.2. Miehistönkuljetus
 - 3.3. Ryhmän eliminointi
 - 3.4. Kohteeseen tähtääminen
 - 3.5. Vartiointi
 - 3.6. Vapaa vaeltaminen

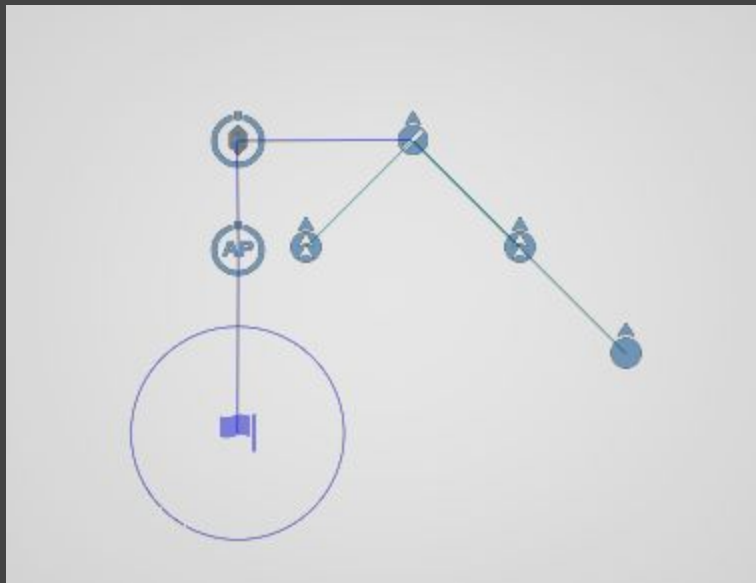
YKSI PORTAALI

Komponentit: Trigger, Actionpoint, Portal

Ohje

- 1) Yhdistä toistuva (repeatable) trigger toimintapisteeseen (actionpoint)
- 2) Yhdistä toimintapiste portaaliin (portal)
- 3) Yhdistä halutut yksiköt portaaliin

- Linkitys tapahtuu **aina** synchronize (F5) -työkalulla!
- Portaaliin editorissa liitetyt yksiköt katoavat automaattisesti, eikä niiden sijoituksella ole merkitystä



Kun trigger aktivoituu, eli triggerin ehto täyttyy, aktivoi se siihen liitetyn toimintapisteen. Linkitys tapahtuu synchronize (F5) -työkalulla.

Toimintapisteisiin liitetyt triggerit on hyvä pitää toistuvassa (repeatable) tilassa, koska muuten vääränlainen aktivointi saattaa aktivoida triggerin, mutta jättää toimintapisteen aktivoimatta. Vakiona onnistunut toimintapisteen aktivointi tuhoaa toimintapisteeseen liitetyt triggerit.

Portaaliin voi liittää kaikenlaisia yksiköitä (units), kuten sotilaita, kalustoa ja esineitä. Kalusto voi olla joko miehitettyä, tai miehittämätöntä. Portaalista syntyvät yksiköt kuuluvat kaikki samaan ryhmään (ei koske aikaisemmin syntyneitä ryhmiä).

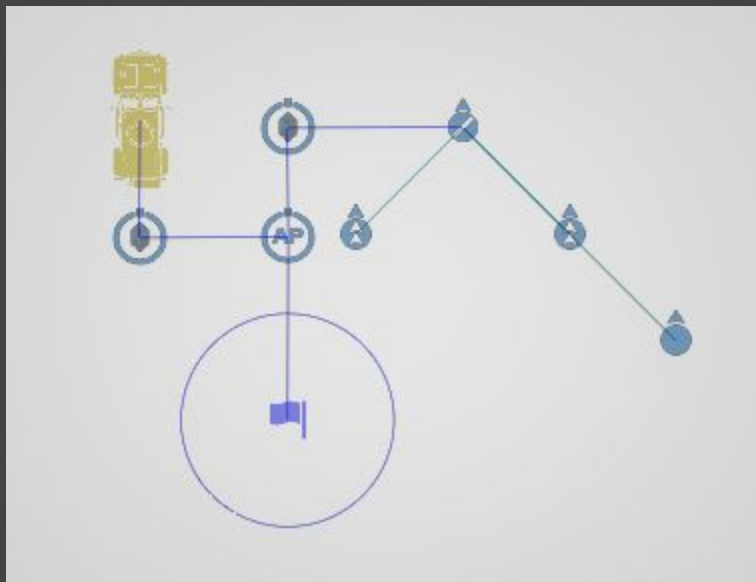
USEAT PORTAALIT

Komponentit: Trigger, Actionpoint, Portaaleja

Ohje

- 1) Yhdistä toistuva (repeatable) trigger toimintapisteeseen (actionpoint)
- 2) Yhdistä toimintapiste haluamiisi portaaleihin (portal)
- 3) Yhdistä jokaiseen portaaliin yksikköjä (samat yksiköt voivat kuulua useisiin portaaleihin)

- Samat yksiköt voivat kuulua useisiin eri portaaleihin
- Linkitettyjen portaalien määrälle ei ole asetettu rajoja
- Useat eri toimintapisteet voivat olla linkitettyinä samoihin portaaleihin, samaa portaalia voi hyödyntää useita kertoja



Kun toimintapiste käynnistyy, aktivoituu vakiona **kaikki** siihen liitetyt portaalit, ellei toimintapisteeseen asetuksissa ole toisin määritelty. Toimintapisteeseen voit säätää portaalien valintaa "Executed portals" -asetuksen avulla.

Useiden portaalien avulla voit mm. arpoa luotavia yksiköitä, yksikköjen sijainteja, luoda useita ryhmiä yhdenaikaisesti, vaihdella dynaamisesti tehtävän vaikeusastetta, ynnä muuta. Käytä portaaleja luovasti!

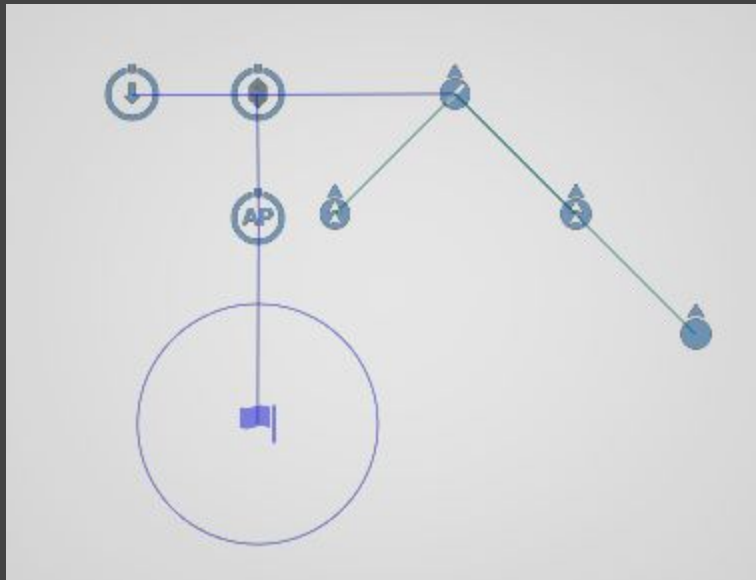
YKSI REITTI

Komponentit: Trigger, Actionpoint, Portal, Waypoint

Ohje

- 1) Yhdistä toistuva (repeatable) trigger toimintapisteeseen (actionpoint)
- 2) Yhdistä toimintapiste portaaliin (portal)
- 3) Yhdistä halutut yksiköt portaaliin
- 4) Yhdistä reittipiste (waypoint) portaaliin

- Reittipisteitä voit ketjuttaa yhdeksi, usean reittipisteen reitiksi
- Perehdy reittipisteiden monipuolisiin asetuksiin



Liittämällä triggerin toimintapisteeseen, toimintapisteen portaaliin ja portaalin reittipisteeseen, syntyy yhden reitin sisältävä kokonaisuus. Portaalin luomat yksiköt aloittavat välittömästi ja automaattisesti ensimmäisen reittipisteen suorituksen.

Reittipisteiden toiminnallisuus noudattaa hyvin pitkälti Operation Flashpointista asti tuttua reittipisteiden käyttämistä.

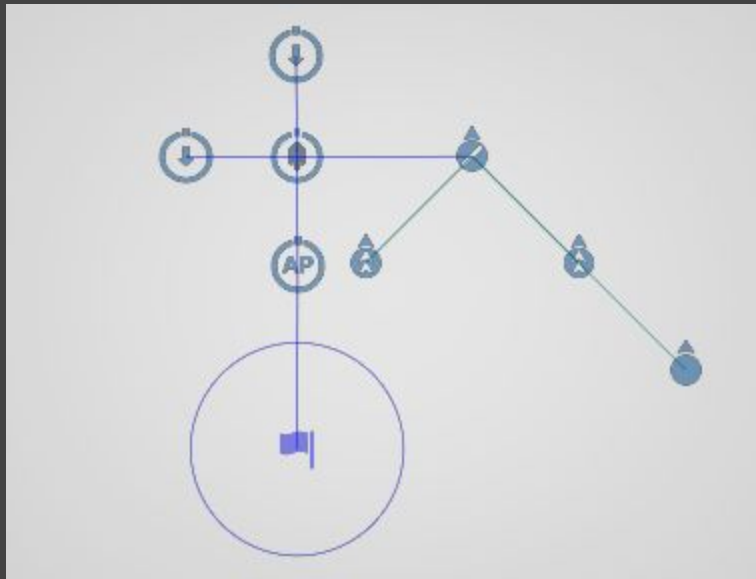
VAIHTOEHTOISET REITIT

Komponentit: Trigger, Actionpoint, Portal, Waypointeja

Ohje

- 1) Yhdistä toistuva (repeatable) trigger toimintapisteeseen (actionpoint)
- 2) Yhdistä toimintapiste portaaliin (portal)
- 3) Yhdistä halutut yksiköt portaaliin
- 4) Yhdistä useita reittipisteitä (waypoint) portaaliin

- Voit myös linkittää reittipisteitä keskenään



Portaalin luomat yksiköt valitsevat ryhmänä yhden reittipisteistä suoritukseen. Muut reittivaihtoehdot hylätään. Reitin valinta perustuu sattumanvaraisuuteen.

Mikäli reittipisteet (kuvassa) olisi linkitettyä vielä keskenään, kävisi luotu ryhmä molemmilla reittipisteillä, mutta sattumanvaraisessa järjestyksessä (ylhäältä vasemmalle, tai vasemmalta ylhäälle). Hyödyntämällä laajasti vaihtoehtoisia reittejä, voi tehtäväsi uudelleenpelattavuus kasvaa merkittävästi.

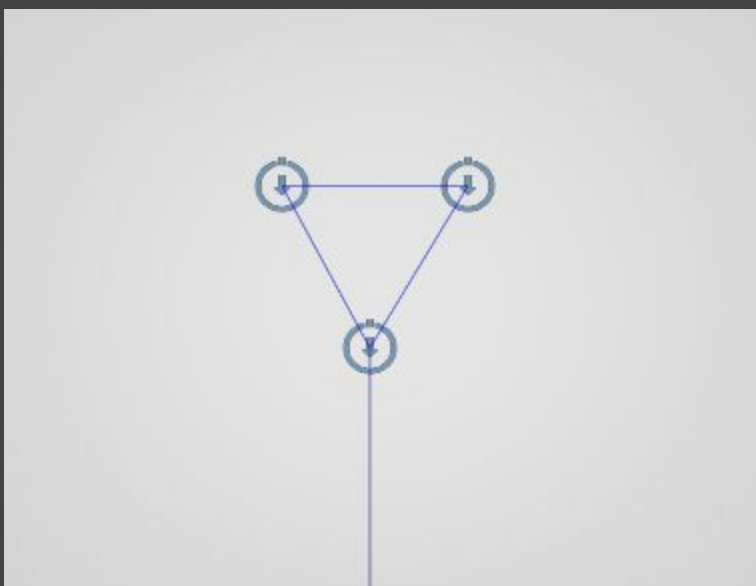
KEHÄ

Komponentit: Trigger, Actionpoint, Portal, Waypointeja

Ohje

1) Yhdistä portaali tai reittipiste vähintään kolmen reittipisteen ketjuun, joka muodostaa kehän

- Ryhmä valitsee kiertosuunnan sattumanvaraisesti, ellei käytä johonkin reittipisteeseen *high priority* asetusta (special-valikon alla). *High priority* tekee reittipisteestä ensisijaisen



Ryhmä jää kiertämään kehää toistuvasti (cycle). Voit säädellä kehän toimintaa mm. *high priority* ja *cannot be reused* asetusten avulla.

High priority

Asettaa reittipisteen ensisijaiseksi muihin reittipisteisiin nähden.

Cannot be reused

Mahdollistaa reittipisteen käyttämisen ainoastaan kerran. Ominaisuuden avulla kehää voidaan muovata tehtävän edetessä, tai tarpeen mukaan myös päättää kehä.

Joskus voi olla hyvä ajatus yhdistää *high priority* ja *cannot be reused* reittipisteet, jolloin ryhmä voidaan esimerkiksi saada päättämään kehän kiertäminen.

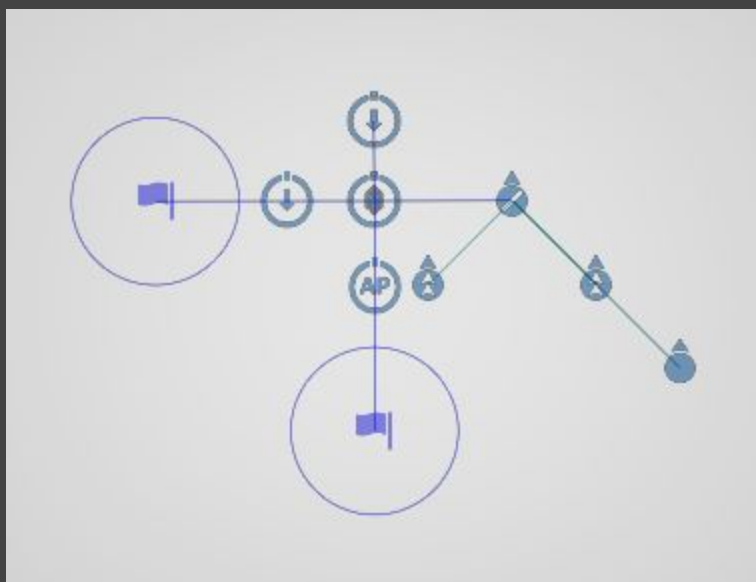
EHDOLLINEN REITTI

Jos reittipiste on linkitettynä triggeriin, kyseessä on *ehdollinen reittipiste*.

Ohje

1) Liitä reittipisteeseen ehdollinen trigger

- Reittipiste voidaan suorittaa ainoastaan, jos siihen linkitetty trigger on arvoltaan TRUE, eli trigger on aktiivinen
- Useiden triggerien tapauksissa, vain yhden triggerin tarvitsee olla TRUE



Mikäli ryhmällä ei ole alustavasti kuin yksi reittipiste, johon on liitetty aktivoitumaton (FALSE) trigger, jää ryhmä paikoilleen odottamaan. Kun trigger aktivoituu (TRUE), ryhmä aloittaa reittipisteen suorittamisen.

Voit säädellä ryhmien reittejä asettamalla osan reiteistä ehdollisiksi. Yksi potentiaalinen käyttökohde on kontrolloida ryhmien liikkumista ainoastaan niillä alueilla, joissa myös pelaajat liikkuvat.