

# ACTION BUILDER

## QUICK START MANUAL

### >> MITEN KÄYTETÄÄN

---

#### IDEA

Toimintaidea on yksinkertaisuudessaan seuraava: Käyttäjä aukaisee editorissa moduuli-valikon, josta hän valitsee ACTIONBUILDER -luokan. Luokan alta käyttäjä valitsee haluamansa *komponentin*, kuten *actionpoint* tai *infantry portal*.

Käyttäjä linkittää *actionpointin* luomaansa triggeriin, sekä linkittää portaalin *actionpointiin*. Nyt jos moduulien asetukset ovat oikein, on käyttäjä luonut toimivan portaalin, joka aktivoituu triggerin aktivoituessa. Tämän oppaan lopussa on kuvaesimerkkejä.

Portaali voidaan vielä liittää *waypoint* -moduuliin, jolloin portaalista syntynyt ryhmä lähtee liikkeelle.



#### LINKITYS

ARMA 3:ssa moduulien linkittäminen tapahtuu synchronizing (F5) -työkalun avulla editorissa.

On äärimmäisen tärkeää pitää huoli, että linkityksessä käytetään synkronointia, eikä esimerkiksi ryhmä-yhteyksiä (*Group F2*). Ryhmä-yhteydet saattavat aiheuttaa ei-toivottuja tilanteita, kuten esimerkiksi portaalien liikkumista väärin paikkoihin.

## >> KOMPONENTIT

---

### ***ACTIONPOINT***



Moduuli 'Actionpoint' hallinnoi siihen linkitettyjä portaaleja. Actionpointin aktivoimiseen voi käyttää yhtä tai useampaa triggeriä.

Actionpoint omaa asetuksia joiden avulla käyttäjä voi rajoittaa aktivoitumista. Käyttäjä voi esimerkiksi estää actionpointin aktivoitumisen, jos triggerin aktivoi jalkaväen miehen sijasta pelaajan lentokone.

Actionpoint on pakollinen komponentti.

---

### ***INFANTRY PORTAL***



Portaalit hallinnoivat ryhmien syntymistä. Yhdestä portaalista syntyy aina tietynlaisia ryhmiä. Samaa portaalista voi käyttää useita kertoja. Infantry Portal -moduuliin linkittyy Infantry Waypoint -moduulit.

Jos portaaliin on linkitetty useita reittipisteitä (*infantry waypoint*), portaali automaattisesti arpoo reiteistä yhden.

Portaali on pakollinen komponentti.

---

## INFANTRY WAYPOINT



Reittipisteet määräävät minne portaaleista syntyneet ryhmät pyrkivät. Reittipisteitä voi olla useita ketjussa, jonka lisäksi yhdestä reittipisteestä voi haarautua useita eri reittipisteitä.

Reittipisteet voivat myös olla ehdollisia. Ehdolliseen reittipisteeseen on linkitetty trigger. Jos trigger ei ole aktiivinen (*true*), ei ryhmä voi käyttää reittipistettä.

Reittipiste ei ole pakollinen komponentti.

---

## VEHICLE PORTAL & VEHICLE WAYPOINT



Ajoneuvot vaativat omat moduulinsa. Moduulit tunnistaa pystyviivoista moduulien ikoneissa.

Yhdestä toimintapisteestä (*actionpoint*) voi lähteä yhtäaikaisesti sekä vehicle- että infantry-portaaleja. Portaaleja, sekä reittipisteitä ei kuitenkaan tule käyttää sekaisin.

Ajoneuvoille tarkoitetut moduulit omaavat hieman erilaiset asetukset, mutta toimintaidea on jalkaväki-versiota vastaava.

Portaaleista syntyy aina yksittäisiä ryhmiä. Tämä tarkoittaa sitä, että ajoneuvoportaalista voi syntyä yhdellä käynnistyskerralla vain 1 ajoneuvo, jonka miehistö muodostaa ryhmän.

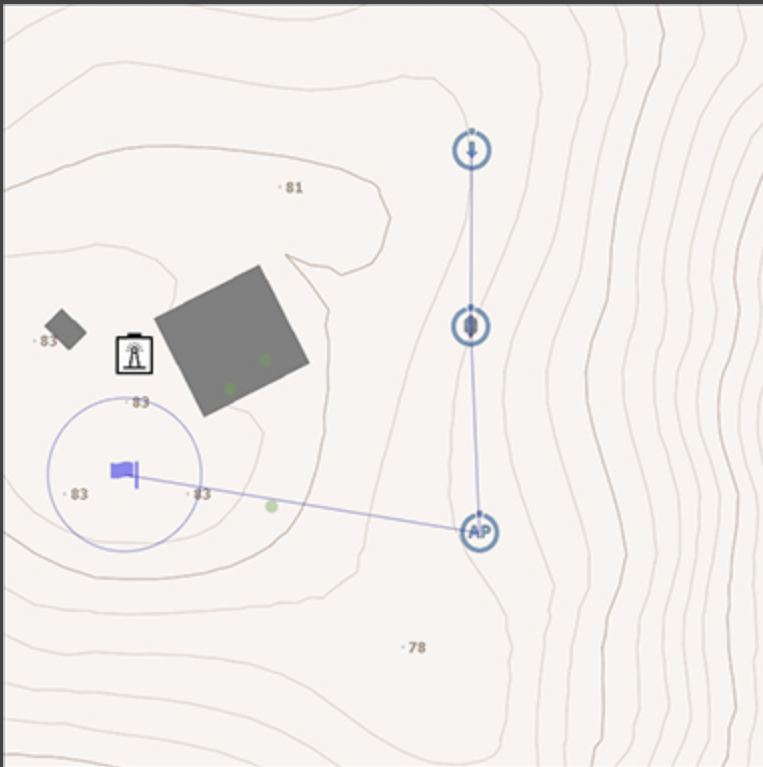
## >> ESIMERKKEJÄ

---

### **YKSI REITTI**

Kun trigger aktivoituu, se lähettää signaalin toimintapisteelle (*AP -ikoni*). Jos toimintapisteen vaatimukset täyttyvät, toimintapiste lähettää signaalin portaalille.

Portaali luo maailmaan sellaisen ryhmän, joka on portaalin asetuksissa määritelty. Ryhmä lähtee välittömästi kulkemaan kohti asetettua reittipistettä.

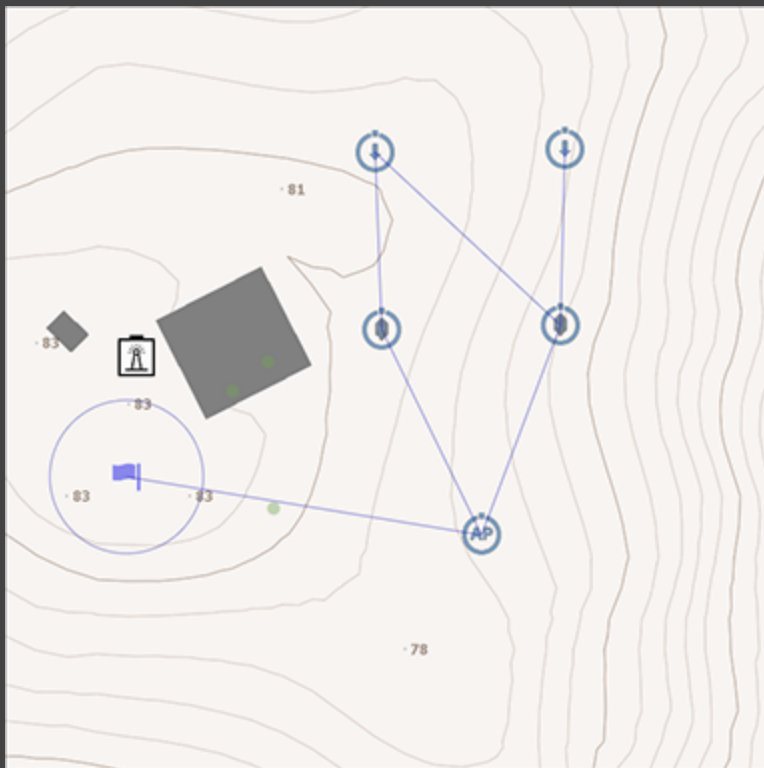


## VAIHTOEHDOT

Kun portaalista syntyvällä ryhmällä on kaksi reittipistettä linkitettyinä, valitsee ryhmä reittipisteistä toisen.

Kuvassa vasemmalla portaalilla on vain yksi reittipiste, jolle portaalista syntyvä ryhmä siirtyy. Oikealla portaalilla on kaksi reittipiste -vaihtoehtoa.

Jos reittipisteet olisivat vielä linkitettyinä keskenään, kävisivät molemmat ryhmät molemmilla pisteillä. Oikean portaalin ryhmä kävisi pisteet läpi joko vasemmalta oikealle, tai toisinpäin.

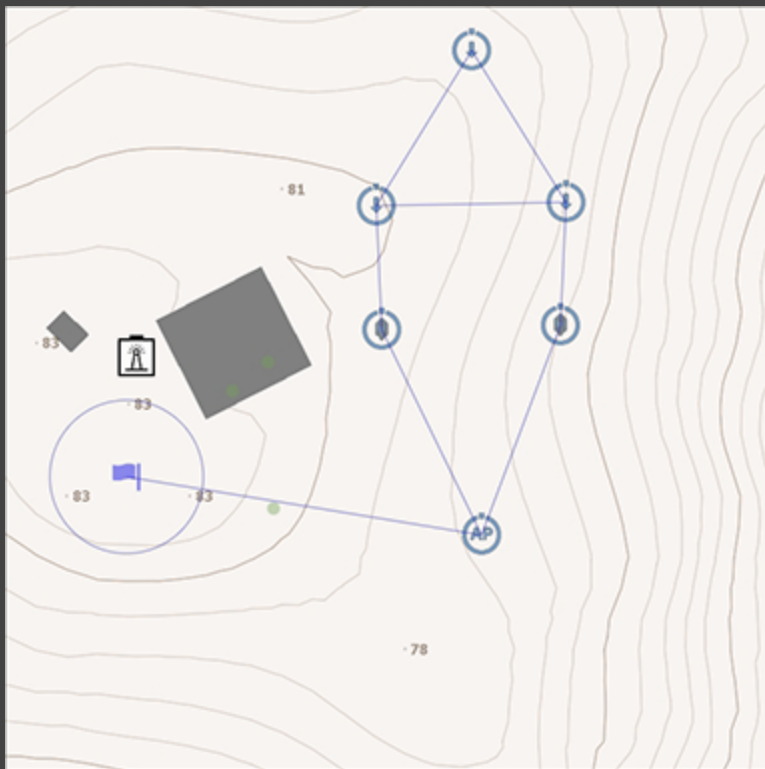


## KEHÄ

Kun syntyvän ryhmän reittipisteet muodostavat kehän (vaatii minimissään kolme reittipistettä), jää ryhmä kiertämään kehää toistuvasti.

Tämän esimerkin tavoin on mahdollista toteuttaa tavallisista *waypointeista* tuttuja *CYCLE* -reittejä.

Actionbuilderin avulla voit kuitenkin luoda huomattavasti monipuolisempia kehiä. Jos käytössä olisi useampi reittipiste, voisi nämä reitit synkronoida kaikki keskenään, jolloin ryhmä liikkuisi jatkuvasti sattumanvaraista reittiä kehässä.



## EHDOLLINEN REITTI

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

Esimerkin ensimmäinen reittipiste (*alempi*) on aktiivisena vain jos siihen linkitetty trigger antaa *true* -signaalia. Jos signaali on *false*, ei syntyvä ryhmä lähde liikkeelle portaalista, vaan jää paikoilleen odottamaan.

Kun *true* signaali vihdoinkin annetaan, ryhmä lähtee matkaan.

Jos ryhmällä olisi kaksi reittivaihtoehtoa viimeiselle (*ylempi*) reittipisteelle, joista vain toinen olisi *false* -ehdon takana, valitsisi ryhmä vapaana olevan reitin (*kuva 2*).

