

# Руководство BAS f

Для версии: 1-4-2

Авторы	Fer Kegetys kevb0
Редакторы	Kronzky Serclaes Messiah (aka Messiah2)
Переводчики	Serclaes Messiah (aka Messiah2)

# Оглавление

ВСТУПЛЕНИЕ.....	3
ДЛЯ КОГО ЭТА ПЛАТФОРМА?.....	3
СЕКЦИЯ А.....	4
БАЗОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ.....	4
ВЫБЕРИТЕ ВАШ ОСТРОВ.....	5
НАЗВАНИЕ ВАШЕЙ МИССИИ.....	7
ТЕКСТ НА ЭКРАНЕ ЗАГРУЗКИ.....	9
НАСТРОЙКИ РЕСПАВНА.....	10
НАСТРАИВАЕМЫЕ ИГРОВЫЕ СЛОТЫ.....	11
ВЫБОР УСЛОВИЙ.....	12
ВЫБОР СНАРЯЖЕНИЯ.....	15
АВТОМАТИЧЕСКОЕ УСТРАНЕНИЕ ТРУПОВ.....	17
КОНТРОЛЛЕР ОКОНЧАНИЯ СЕТЕВОЙ МИССИИ.....	19
ПРИМЕР МАРКЕРОВ.....	21
РЕЖИМ ОТЛАДКИ.....	22
ЛОГИКА СЕРВЕРА BAS.....	25
ШАБЛОН ФАЙЛА БРИФИНГА.....	27
ШАБЛОН ФАЙЛА ОЗНАКОМЛЕНИЯ (README).....	29
И ЧТО ТЕПЕРЬ?.....	30
СЕКЦИЯ Б.....	31
НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ.....	31
ВЫБОР НАВЫКА ИИ (КООПЕРАТИВНАЯ ВЕРСИЯ).....	32
ВЫБОР НАВЫКА ИИ (ATTACK & DEFEND ВЕРСИЯ).....	35
ПРОВЕРКА ПОЛНОМОЧИЙ ЭКИПАЖА.....	38
ПРОВЕРКА ПОЛНОМОЧИЙ ЭКИПАЖА ПО ТИПУ.....	40
СКРИПТ СЛЕЖЕНИЯ ОТ KEGETYS.....	41
ДИНАМИЧЕСКАЯ ДАЛЬНОСТЬ ОБЗОРА.....	43
ШАБЛОН ФАЙЛА БРИФИНГА ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ СТОРОН.....	45
СКРЫТИЕ ВРАЖЕСКИХ ЦЕЛЕЙ.....	47
ОГРАНИЧЕНИЕ ПОТЕРЬ.....	48
ОГРАНИЧЕНИЕ ПОТЕРЬ (ПРОДВИНУТЫЙ).....	49
АВТОМАТИЧЕСКОЕ УСТРАНЕНИЕ ТРУПОВ (FIFO ВЕРСИЯ).....	50
НАСТРАИВАЕМЫЕ ИГРОВЫЕ СЛОТЫ (ACE ВЕРСИЯ).....	52
СЕКЦИЯ В.....	53
НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ SHACKTASTICAL.....	53
SHACKTASTICAL: ОСНОВНОЙ ШАБЛОН ФАЙЛА МИССИИ.....	54
SHACKTASTICAL: ИДЕНТИФИКАТОРЫ ГРУПП.....	58
SHACKTASTICAL: МАРКЕРЫ (ADDON ВЕРСИЯ).....	63
SHACKTASTICAL: МАРКЕРЫ КОМАНДЫ.....	66
SHACKTASTICAL: МАРКЕРЫ КОМАНДЫ (ADDON ВЕРСИЯ).....	68
SHACKTASTICAL: ШАБЛОН ФАЙЛА БРИФИНГА (КООПЕРАТИВНАЯ ВЕРСИЯ).....	70
SHACKTASTICAL: ШАБЛОН ФАЙЛА БРИФИНГА (ATTACK & DEFEND ВЕРСИЯ).....	72
SHACKTASTICAL: ПОДДЕРЖКА СОС СЕХ.....	74
SHACKTASTICAL: СКРИПТ РАНЕНИЙ ОТ KEVB0.....	76
SHACKTASTICAL: OUTTRO СКРИПТ ОТ KEVB0.....	77
SHACKTASTICAL: СКРИПТ НАЗНАЧЕНИЯ ЭКИПИРОВКИ KEVB0.....	79
SHACKTASTICAL: SHACKTAS F.....	80
СЕКЦИЯ Г.....	81
НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ LDD KYLLIKKI.....	81
LDD KYLLIKKI: ОСНОВНОЙ ШАБЛОН ФАЙЛА МИССИИ (FDF ВЕРСИЯ).....	82

# ВСТУПЛЕНИЕ

Проблема в создании миссий, в частности сетевых, заключается в сложности обучения. Дизайнер миссий должен изучить много проблем и убедиться, что несколько основных компонентов (таких как файлы брифинга, выбор снаряжения, автоматическое устранение трупов и тд.) присутствует, настроены и корректно работают. Это необходимо для создания качественной миссии, которая будет хорошо работать, и её можно будет переигрывать много раз.

Часто общее качество миссий начинающего дизайнера оставляет желать лучшего потому, что ему приходится "изобретать колесо" заново, создавая и тестируя свои собственные скрипты, ища и обучаясь использованию скриптов других дизайнеров.

BAS f - это попытка помочь новым дизайнерам миссий освоить библиотеку протестированных компонентов, которые должны улучшить качество, играбельность и стабильность миссий, при этом позволяя воплощать свои собственные уникальные идеи.

BAS f - это *платформа*: папка сетевой миссии с библиотекой скриптов, функций и шаблонов, а также с этим руководством. Эта платформа разработана для того, чтобы предоставить дизайнеру набор протестированных возможностей и функций, которые должны улучшить общее качество и играбельность миссии после минимальной дополнительной конфигурации.

Так как BAS f - платформа, а не шаблон, дизайн миссий полностью свободный; платформа должна сохранить время дизайнера, предоставляя такие компоненты, как выбор погоды, который работает при входе во время игры (*join-in-progress*), настроенный выбор оружия для перевооружения солдат во время брифинга. Для многих компонентов сделана локализация сообщений и текста (там, где он используется) на нескольких языках.

Но самое важное - все компоненты платформы полностью описаны в этом документе, исчерпывающие комментарии есть в каждом файле скрипта и каждую функцию можно отключить по желанию.

Это руководство содержит полное описание процесса настройки, а также все инструкции для необязательных компонентов (в секции Б).

## ДЛЯ КОГО ЭТА ПЛАТФОРМА?

BAS f рассчитывается на новичков в создании миссий, хотя, это не совсем так. Чтобы использовать BAS f, дизайнер миссий должен знать следующие *базовые* понятия:

- Как запустить редактор сетевых миссий
- Как добавлять и редактировать юниты, триггеры, точки маршрутов и маркеры
- Синтаксис скриптов (для .sqf файлов)
- Роли ключевых файлов: `description.ext` и `init.sqf`
- Роли файлов скриптов (.sqf файлы)

Если дизайнер уже создавал миссии, то всё в BAS f должно быть относительно простым.

Кроме того, дизайнеры со средним опытом могут использовать BAS f для экономии времени или в качестве основы для собственной платформы.

BAS и его соучастники планируют постоянно развивать и поддерживать эту платформу, также будет рассмотрено создание специализированных версий для определённых типов миссий. Ссылки на последнюю версию BAS F вы можете найти на BI Community wiki:

[http://community.bistudio.com/wiki/BAS\\_f](http://community.bistudio.com/wiki/BAS_f)

# СЕКЦИЯ А

## БАЗОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Следующие мини-руководства, базовые компоненты и предустановленные настройки миссии включены в эту версию платформы BAS f:

- Выберите ваш остров
- Название вашей миссии
- Текст на экране загрузки
- Настройки респавна
- Настраиваемые игровые слоты
- Выбор условий
- Выбор снаряжения
- Автоматическое устранение трупов
- Контроллер окончания сетевой миссии
- Пример маркеров
- Режим отладки
- Логика сервера BAS
- Общие локальные переменные BAS f
- Шаблон файла брифинга
- Шаблон файла ознакомления (*readme*)

Некоторые из этих компонентов требуют минимальной настройки, а большинство уже можно использовать без редактирования. Это руководство опишет всё, что необходимо сделать и изменить для всех компонентов (включая их отключение).

## ВЫБЕРИТЕ ВАШ ОСТРОВ

BAS f поддерживает большое количество официальных и любительских островов Arma. Все файлы миссии хранятся в папках, которые различаются островами. Перед началом использования BAS f вы должны решить какой остров вы хотите использовать для своей миссии, выбрав соответствующую папку:

**Примечание:** Для некоторых островов предустановленные юниты, маркеры и игровые логики могут по умолчанию находиться в море. Но их всегда можно найти в нижней левой части карты.

### Официальные острова

Остров	Название папки	Примечания
Porto	BAS_f_v1-4-2.Porto	Требуется дополнение Queen's Gambit.
Rahmadi	BAS_f_v1-4-2.Intro	
Sahrani	BAS_f_v1-4-2.Sara	
South Sahrani	BAS_f_v1-4-2.SaraLite	
United Sahrani	BAS_f_v1-4-2.Sara_dbe1	Требуется дополнение Queen's Gambit.

### Другие острова

Остров	Название папки	Примечания
Avgani Village	BAS_f_v1-4-2.afghan_village	Автор Opteryx, за дальнейшей информацией обращайтесь к поиску на форумах BI.
Avgani	BAS_f_v1-4-2.Avgani	Автор Opteryx, за дальнейшей информацией обращайтесь к поиску на форумах BI.
LDDK Training Island	BAS_f_v1-4-2.LDDK_Isle	Автор Goeth из LDD Kyllikki, этот остров также известен как Isla de Pollo
Podaga	BAS_f_v1-4-2.FDF_Isle1	Часть мода FDF, за дальнейшей информацией обращайтесь к поиску на форумах BI.
Sakakah Al Jawf	BAS_f_v1-4-2.Sakakah	Автор Opteryx, за дальнейшей информацией обращайтесь к поиску на форумах BI.
Schmalfelden	BAS_f_v1-4-2.Schmalfelden	Автор Nicholas Bell, за дальнейшей информацией обращайтесь к поиску на форумах BI.
Uhao	BAS_f_v1-4-2.Uhao	Автор OFman, за дальнейшей информацией обращайтесь к поиску на форумах BI.

## Острова ACE

Остров	Название папки	Примечание
ACE Nogova	BAS_f_v1-4-2.Noë	
ACE Nabukonodexa	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_nabukonodexa	
ACE Messor	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_Messor	
ACE Leusderheide	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_leusderheide	
ACE Lake Martin	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_lakemartin	
ACE Ivtiliac	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_ivtiliac	
ACE Isla de Stella	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_isladestella	
ACE Occasus	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_Occasus	
ACE Highlands	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_highlands	
ACE OFP World	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_ofp_world	
ACE Havelte	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_havelte	
ACE Gaia	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_Gaia	
ACE Freya	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_freya	
ACE Elephant Head	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_elephanthead	
ACE Everon	BAS_f_v1-4-2.Eden	
ACE Clarck Island	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_clarkisland	
ACE Canyonada	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_canyonda	
ACE Kolgujev	BAS_f_v1-4-2.Cain	
ACE Samak Hills	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_samakhills	
ACE Sandy Rocks	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_sandy_rocks	
ACE Saru	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_saru	
ACE Skye	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_skye	
ACE Sontonagh district	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_sontonagh_district	
ACE Torment Valley	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_torment_valley	
ACE Trinity	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_trinity	
ACE Uwar desert	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_uwar_desert	
ACE 73 Eastings	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_73eastings	
ACE Malden	BAS_f_v1-4-2.Abel	
ACE Anilym	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_anilym	
ACE Atlantis Gold	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_atlantis_gold	
ACE Avignon	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_avignon	
ACE Virovitia	BAS_f_v1-4-2.ACE_Island_virovitica	

## НАЗВАНИЕ ВАШЕЙ МИССИИ

Перед началом редактирования вам следует назвать вашу миссию, выполнив следующие действия (убедитесь, что игра не запущена, а если необходимо, закройте её):

**Примечание:** Следующие шаги предполагают, что вы используете остров Sahrani. Если вы решите использовать другой остров, то вы должны делать тоже самое, но имя папки будет другое (например. `BAS_f_v1-4-2.Intro` для миссий на Rahmadi, или `BAS_f_v1-4-2.Porto` для миссий на Porto).

1. Придумайте название для вашей миссии (смотрите примечания ниже).
2. Перед запуском игры скопируйте папку сценария `BAS_f_v1-4-2.Sara` и переименуйте копию в `НазваниеВашейМиссии.Sara` (будьте внимательны, не измените буквы после '.') – вам нужно поместить эту папку в следующую директорию:

```
C:\Documents and Settings\ВашеИмя\My Documents\ArmA Other Profiles\ВашеИмя\MPMissions
```

3. В папке миссии откройте файл `mission.sqm` и найдите строку:

```
briefingName="*** Insert name here. ***";
```

Измените эту строку следующим образом:

```
briefingName="НазваниеВашейМиссии";
```

Это название должно быть точно таким, как в шаге 2 (но без `.Sara`).

4. Запустите игру и откройте сценарий в редакторе. Сделайте это через опции меню: **Игра > Сетевая игра > Новая > Sahrani > НазваниеВашейМиссии** (миссии, сделанные при помощи BAS f, рассчитаны для редактирования в сетевом режиме).
5. В редакторе откройте окно **Разведка (Intel)** (нажмите на дату справа вверху) и измените значение поля **Описание: (Description:)** с `MISSION DESCRIPTION` на описание вашей миссии. Например: "Очистить город от вражеских войск"
6. Откройте файл `description.ext` и найдите следующий отрывок кода:

```
// BAS f - Mission Header
```

Наверно, вы уже заметили, что в этом фрагменте кода установлены значения для `gameType`, `minPlayers` и `maxPlayers`.

7. В версии файла `description.ext`, который включён в BAS f, значение для `gameType` установлено в `Coop`. Если ваша миссия не будет кооперативной, вам следует изменить это значение на `CTF`, `Team` и тп.
8. Значения `minPlayers` и `maxPlayers` указывают минимальное и максимальное количество людей-игроков, которые могут участвовать в миссии. В версии файла `description.ext`, который включён в BAS f, значения `minPlayers` и `maxPlayers` установлены в 1 и 10 соответственно. Вы должны изменить эти значения, чтоб они соответствовали количеству игровых слотов в вашей миссии.

Вы должны обратить внимание на популярный стандарт именования, когда называете вашу миссию, а также переименовываете папку миссии. Названия миссий, которые соответствуют этому стандарту, могут выглядеть следующим образом:

## co\_ace\_10\_Victory\_Rose

Этот стандарт позволяет игрокам и администраторам быстро понять различные аспекты миссии, прочитав лишь одно название. Например, название выше даёт нам следующую информацию:

- Миссия называется **Victory Rose**
- Максимальное количество игроков - 10
- Это кооперативная миссия
- Требуются аддоны из мода ACE

BAS советует использовать стандарт, учитывая две поправки (смотрите ниже), который ввели создатели миссий для Operation Flashpoint (OFP - игра, которая была до ArMA). Вы можете почитать про эту договорённость здесь:

<http://www.flashpoint1985.com/cgi-bin/ikonboard311/ikonboard.cgi?act=ST;f=2;t=26694>

Из-за различий обработки имён файлов и папок в ArMA есть два ключевых момента, которые советует учесть BAS:

1. Используйте нижние подчёркивания ( \_ ) вместо пробелов ( ) в именах файлов и папок.
2. Используйте тире ( - ) вместо точек ( . ), когда включаете в имена номера версии (например, v1-1 вместо v1.1) потому, что ArMA позволяет использовать только одну точку ( . ) в имени файла.
3. Не используйте символ @.



## ТЕКСТ НА ЭКРАНЕ ЗАГРУЗКИ



Когда миссия загружается, вы можете выводить текст на экран, например, имя миссии или имя разработчика. Чтобы ввести этот текст:

1. Откройте файл `description.ext` и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - Loading Screen Text
```

2. Отредактируйте следующую строку, вставив желаемый текст между кавычками:

```
onLoadMission="";
```

Пример:

```
onLoadMission="Приготовьтесь...";
```

Учтите, если миссия загружается очень быстро, то текст также будет показан быстро и, возможно, его просто нельзя будет прочитать за такой короткий промежуток времени.

Чтоб отключить этот компонент, просто пропустите шаги выше (в версии файла `description.ext`, который идёт с BAS f, значение `onLoadMission` оставлено пустым).

## НАСТРОЙКИ РЕСПАВНА

Когда игрок умирает, есть несколько опций респавна, от превращения в чайку, до вселения в ИИ своей группы. Доступны следующие опции:

1. BIRD - Респавн чайкой.
2. INSTANT - Респавн в том месте, где вы умерли (оружие при этом не сохраняется).
3. BASE - Респавн на маркер базы (они должны быть установлены в редакторе).
4. GROUP - Респавн в группу (если больше не осталось свободных ИИ слотов, вы становитесь чайкой).

Чтоб указать желаемый тип респавна, вы должны изменить фрагмент кода в файле **description.ext**. В версии файла **description.ext**, который идёт с BAS f, опция по умолчанию установлена в чайку.

Чтоб изменить тип респавна:

1. Откройте файл **description.ext** и найдите следующий фрагмент кода:

```
// BAS f - Respawn Settings
```

2. Отредактируйте следующую строку, изменив значения **respawn** на желаемый тип респавна (смотрите список выше):

```
respawn=BIRD;
```

3. Если вы выбрали BASE респавн, то вы должны убедиться в том, что существуют маркеры со следующими именами (Установите маркеры на карте там, где вы хотите респавны для каждой из сторон):

```
respawn_west  
respawn_east  
respawn_guerrilla  
respawn_civilian
```

4. Если вы выбрали GROUP или INSTANT респавн, вы можете указать количество времени, необходимое для переселения в ИИ. Отредактируйте следующую строку, изменив значение **respawndelay** на желаемое количество секунд:

```
respawndelay=3;
```

Этот компонент невозможно отключить. Как написано выше, в версии файла **description.ext**, который идёт с BAS f, опция респавна по умолчанию установлена в чайку.

## НАСТРАИВАЕМЫЕ ИГРОВЫЕ СЛОТЫ

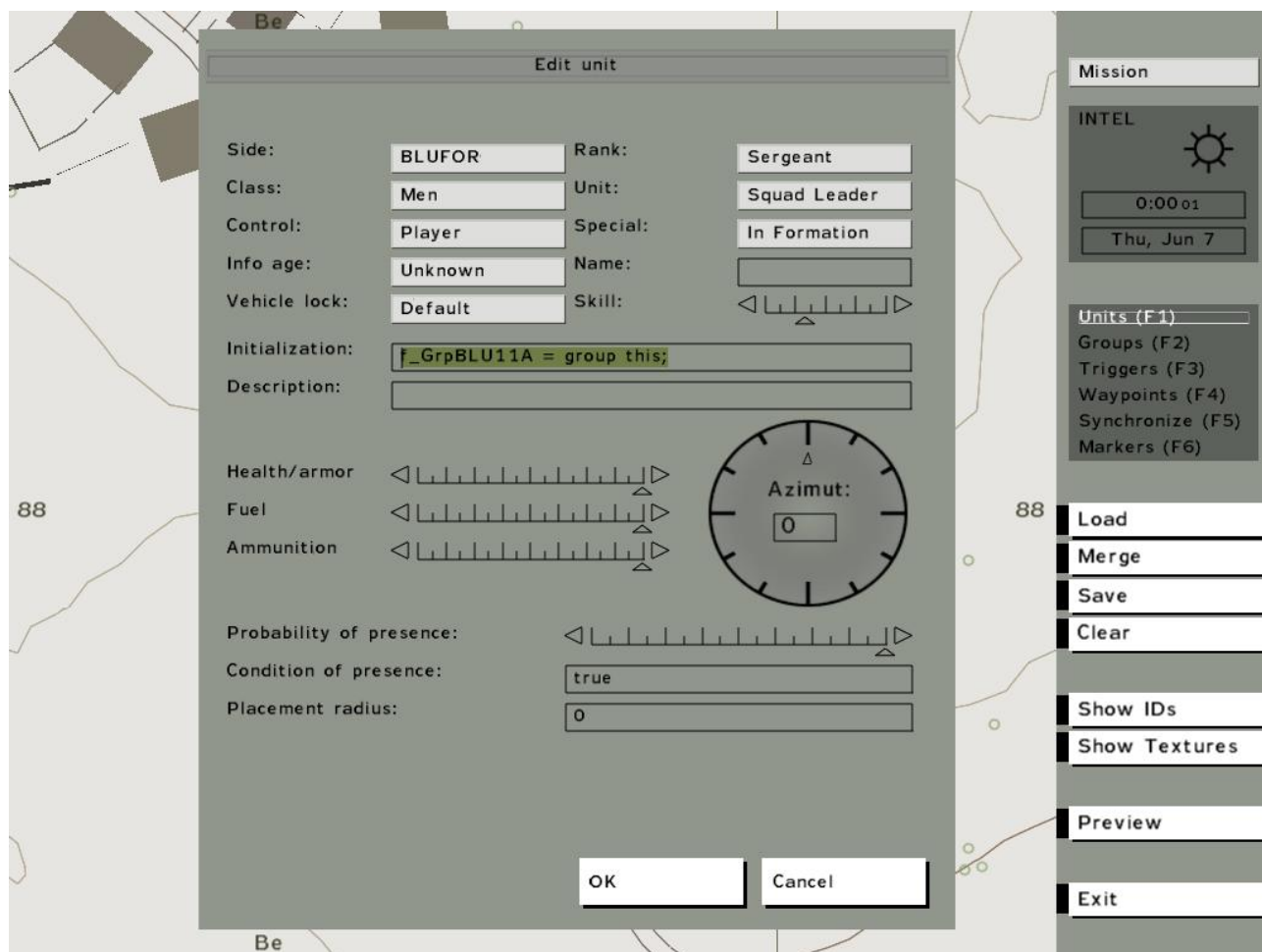
По умолчанию миссия, созданная с помощью BAS f, содержит 1 игровую группу BLUFOR с 10 юнитами в группе. Все юниты играемые. Группа называется `f_GrpBLU11A` и у каждого юнита написан следующий код в поле **Инициализация: (Init:)**:

```
f_GrpBLU11A = group this;
```

Эта строка добавлена в поле **Инициализация: (Init:)** для того, чтобы независимо от количества используемых юнитов в миссии, группа всегда называлась `f_GrpBLU11A` (если эту строку написать только в поле **Инициализация: (Init:)** лидера группы, то группа будет сохранять своё название только в том случае, если слот лидера занимает человек, а это не всегда гарантируется).

Изначально группа состоит из базовых BLUFOR солдат (базовый отряд с медиком) - вы, конечно же, можете изменить их, выбрав каждого в редакторе, двойным нажатием, и изменив значение выпадающего списка **Отряд: (Unit:)**. Есть пару важных правил, которые стоит запомнить при настройке группы или индивидуальных солдат:

1. Старайтесь изменять индивидуальные юниты, редактируя уже существующие, чтоб сохранить содержимое поля **Инициализация: (Init:)**.
2. Если вы случайно убрали юнит и заменили его на новый, не забудьте проверить поле **Инициализация: (Init:)**, которое должно соответствовать полям других членов отряда (например, `f_GrpBLU11A = group this;`).



## ВЫБОР УСЛОВИЙ



Выбор времени и погодных условий миссии сделан через экран предварительных установок. Для этого добавлены соответствующие фрагменты кода в следующих файлах:

- `description.ext`
- `init.sqf`
- `stringtable.csv`
- `f\common\f_setMissionConditions.sqf`

По умолчанию доступны следующие опции времени и погоды:

Опция	Время	Погода
21	Раннее утро	Безоблачно
22	Раннее утро	Облачно
23	Раннее утро	Гроза
24	Раннее утро	Туман
25	Раннее утро	Густой туман
26	Утро	Безоблачно
27	Утро	Облачно
28	Утро	Гроза
29	Утро	Туман

30	Утро	Густой туман
1	Полдень	Безоблачно
2	Полдень	Облачно
3	Полдень	Гроза
4	Полдень	Туман
5	Полдень	Густой туман
31	После полудня	Безоблачно
32	После полудня	Облачно
33	После полудня	Гроза
34	После полудня	Туман
35	После полудня	Густой туман
36	Вечер	Безоблачно
37	Вечер	Облачно
38	Вечер	Гроза
39	Вечер	Туман
40	Вечер	Густой туман
6	Сумерки	Безоблачно
7	Сумерки	Облачно
8	Сумерки	Гроза
9	Сумерки	Туман
10	Сумерки	Густой туман
11	Ночь	Безоблачно
12	Ночь	Облачно
13	Ночь	Гроза
14	Ночь	Туман
15	Ночь	Густой туман
16	Рассвет	Безоблачно
17	Рассвет	Облачно
18	Рассвет	Гроза
19	Рассвет	Туман
20	Рассвет	Густой туман
90	Случайно	Случайно
99	Режим отладки	Режим отладки

По умолчанию выбрано *Полдень, Безоблачно*. *Режим отладки* установит время и погоду в *Полдень, Безоблачно*, а также включит отладку (подробная информация описана в разделе по использованию режима отладки BAS f).

Опции также переведены на английский, чешский, немецкий, польский, испанский, французский и русский языки (используя текстовые строки в файле **stringtable.csv**). Игроки, использующие соответствующие копии ArmaA, будут видеть опции на своём языке.

Настройка и редактирование для этого компонента не требуются.

Чтоб изменить выбор по умолчанию:

1. Откройте файл `description.ext` и найдите строку:

```
defValueParam1 = 1;
```

2. Измените 1 на любую цифру из списка выше.

Чтоб отключить этот компонент:

1. Откройте файл `description.ext` и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - Mission Conditions Selector
```

2. Удалите всё, начиная с этой строки (включая саму строку), до следующей строки:

```
// =====
```

3. Откройте файл `init.sqf` и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - Mission Conditions Selector
```

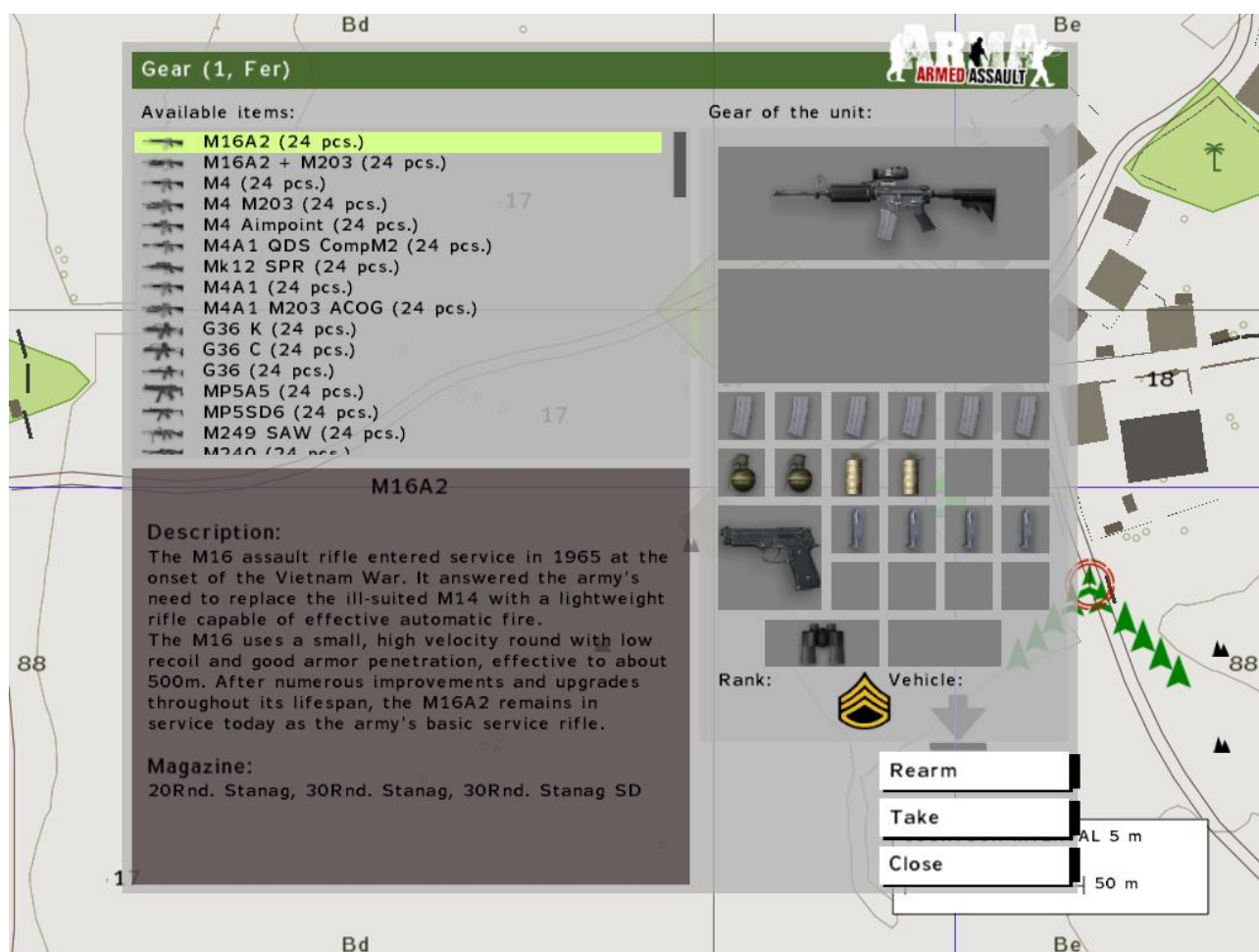
4. Удалите всё, начиная с этой строки (включая саму строку), до следующей строки:

```
// =====
```

5. В редакторе откройте окно **Разведка (Intel:)** (нажав на дату сверху справа) и измените значения полей **Дата: (Date:)** и **Время: (Time:)**, а также ползунки **Погода: (Weather:)** и **Туман: (Fog:)** так, как вы хотите.



## ВЫБОР СНАРЯЖЕНИЯ



Для того чтоб можно было выбирать снаряжение для каждого солдата во время брифинга миссии, оружие, магазины и остальное снаряжение должны быть указаны как доступные в файле 'description.ext'. По умолчанию файл 'description.ext', который включён в BAS f, содержит всё оружие, магазины и снаряжение из:

- ArmA - Weapons PBO (всё из базовой игры)

Очевидно, без редактирования, это предоставит игрокам слишком большой выбор доступного оружия, магазинов и снаряжения. Для того чтоб отредактировать список снаряжения:

1. Откройте файл `description.ext` и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - Gear Snippets
```

Вы должны заметить, что в первом классе оружие сгруппировано по стороне, и в следующем классе обоймы сгруппированы соответственно.

2. Для того чтоб сделать оружие недоступным, удалите строку или поставьте комментарий, прописав символы `//` в начале строки. Например, для того чтоб сделать M4 недоступным, отредактируйте строку так:

```
// class M4 {count = 24;;}
```

3. Для того чтоб сделать определённый тип магазинов недоступным для выбора,

используйте такой же подход как в шаге №2.

4. Для изменения количества доступного оружия или магазинов, измените значение `count`. По умолчанию стоит 24 для каждого типа оружия и магазина. Возможно, вы захотите ограничить количество определённых вещей таких, как снайперские винтовки или ракеты.

При редактировании этого фрагмента кода, не забывайте, что некоторое оружие использует один и тот же тип магазинов. Когда вы решили какое оружие будет доступно, убедитесь, что доступны соответствующие типы магазинов - подробное описание всего оружия и возможных типов магазинов можно найти на сайте BIS Community Wiki, также известного как Biki (<http://community.bistudio.com/wiki/>).

Чтоб отключить этот компонент:

1. Откройте файл `description.ext` и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - Gear Snippets
```

2. Удалите всё, начиная с этой строки (включая саму строку), до следующей строки:

```
// =====
```



## АВТОМАТИЧЕСКОЕ УСТРАНЕНИЕ ТРУПОВ

Для уменьшения торможения в больших миссиях используется известный приём - устранение трупов с поля боя. Это можно сделать, добавив обработчик события для каждого юнита: если юнит убит, запускается скрипт, который выполняет паузу на определённое время, а потом убирает тело.

BAS f включает компонент, который автоматически добавляет такой обработчик для всех юнитов в миссии. Для этого добавлены соответствующие фрагменты кода в следующих файлах:

- `init.sqf`
- `f\common\f_setLocalVars.sqf`
- `f\common\f_addRemoveBodyEH.sqf`
- `f\common\f_removeBody.sqf`

По умолчанию этот компонент настроен на уборку *всех* мёртвых тел после истечения 180 секунд (3 минуты) после смерти юнита.

Для изменения этого времени:

1. Откройте файл `init.sqf` и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - Automatic Body Remover
```

2. Отредактируйте следующую строку, изменив значение `f_removeBodyDelay` в желаемое количество секунд:

```
f_removeBodyDelay = 180;
```

Так, как снаряжение на мёртвом теле также удаляется, возможно, вы захотите отключить эту функцию для некоторых групп солдат (например, группа игроков). Для исключения группы:

1. Откройте файл `init.sqf` и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - Automatic Body Remover
```

2. Отредактируйте следующую строку, изменив значение `f_doNotRemoveBodies` с [] на желаемые имена групп для исключения.

```
f_doNotRemoveBodies = [];
```

Например, для исключения стандартной группы игроков (которая по умолчанию называется `f_GrpBLU11A` в BAS f) измените строку так:

```
f_doNotRemoveBodies = [f_GrpBLU11A];
```

Для исключения более одной группы, используйте запятые:

```
f_doNotRemoveBodies = [f_GrpBLU11A,GroupTwo,GroupThree];
```

Важное ограничение этого компонента заключается в невозможности автоматического добавления обработчика события для юнитов, созданных динамически *во время* миссии (например, если вы используете скрипт для динамической генерации врагов или гражданских). Но вы можете установить обработчик для всех динамически созданных юнитов, вставив следующий код в их поле **Инициализация: (Init):**

```
this addEventHandler ["killed", {_this execVM "f\common\f_removeBody.sqf"}};
```

Чтоб отключить этот компонент:

1. Откройте файл `init.sqf` и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - Automatic Body Remover
```

2. Удалите всё, начиная с этой строки (включая саму строку), до следующей строки:

```
// =====
```

## КОНТРОЛЛЕР ОКОНЧАНИЯ СЕТЕВОЙ МИССИИ

По некоторым причинам не всегда просто заставить миссию завершиться корректно для всех клиентов и для сервера - не все игроки видят правильный дебрифинг (из файла `briefing.html`). Контроллер окончания сетевой миссии позволит выполнять окончание миссии на сервере только *после* того, как она завершится у всех клиентов - это значит, что все игроки увидят корректный дебрифинг. Для этого добавлены соответствующие фрагменты кода в следующих файлах:

- `init.sqf`
- `f\common\f_mpEndSetup.sqf`
- `f\common\f_mpEndReceiver.sqf`
- `f\server\f_mpEndBroadcast.sqf`

В вашей миссии там, где вы хотите завершить миссию (например, триггер или скрипт), используйте следующий код (`myEnd` – можете переименовать как хотите, `n` - номер сценария, который вы хотите вызвать для окончания; возможные значения: 1,2,3,4,5,6):

```
myEnd = [n] execVM "f\server\f_mpEndBroadcast.sqf";
```

Учтите, что этот код можно вызвать на любом компьютере, но он будет работать только в том случае (вызывая окончание миссии), если он также запущен на сервере.

Вы можете поместить код выше в поле **Активация (On Activation)** обычного триггера или в свой скрипт (`.sqf` файл). Если вы используете триггеры, то вы должны использовать тип **Переключить (Switch)**, а не типы **Конец #1 / Конец #2 (End1 / End2)** и тд. (потому, что сетевой контроллер окончания автоматически создаёт и использует триггер **Конец**).

Компонент сначала автоматически проверит, произошло ли окончание на клиентах, а потом на сервере. Ваша миссия завершится корректно на всех компьютерах, показывая правильный дебрифинг для всех игроков (убедитесь, что файл `briefing.html` содержит текст для всех окончаний, которые вы собираетесь использовать – смотрите раздел шаблон файла брифинга для дальнейшей информации).

Если вы хотите использовать этот компонент для выполнения дополнительных задач, например, установка выполненных/проваленных заданий или показ скриптовых заставок:

1. Откройте файл `f\common\f_mpEndReceiver.sqf` и найдите фрагмент кода:

```
// CLEAN-UP OBJECTIVES & TRIGGER CUT-SCENES ETC.
```

2. Если вы просмотрите эту секцию, то увидите отмеченные пропуски:

```
// Ending #1
    case 1:
    {
// Place any custom code for ending #1 after this line:

    };
```

3. Пропущенное место будет для каждого возможного окончания (от 1 до 6). Просто вставьте ваш код здесь. Пример:

```
// Ending #1";
    case 1:
    {
// Place any custom code for ending #1 after this line:
```

```
        "1" objStatus "DONE";  
        "2" objStatus "DONE";  
        "3" objStatus "DONE";  
    };
```

Чтоб отключить этот компонент:

1. Откройте файл `init.sqf` и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - Multiplayer Ending Controller
```

2. Удалите всё, начиная с этой строки (включая саму строку), до следующей строки:

```
// =====
```

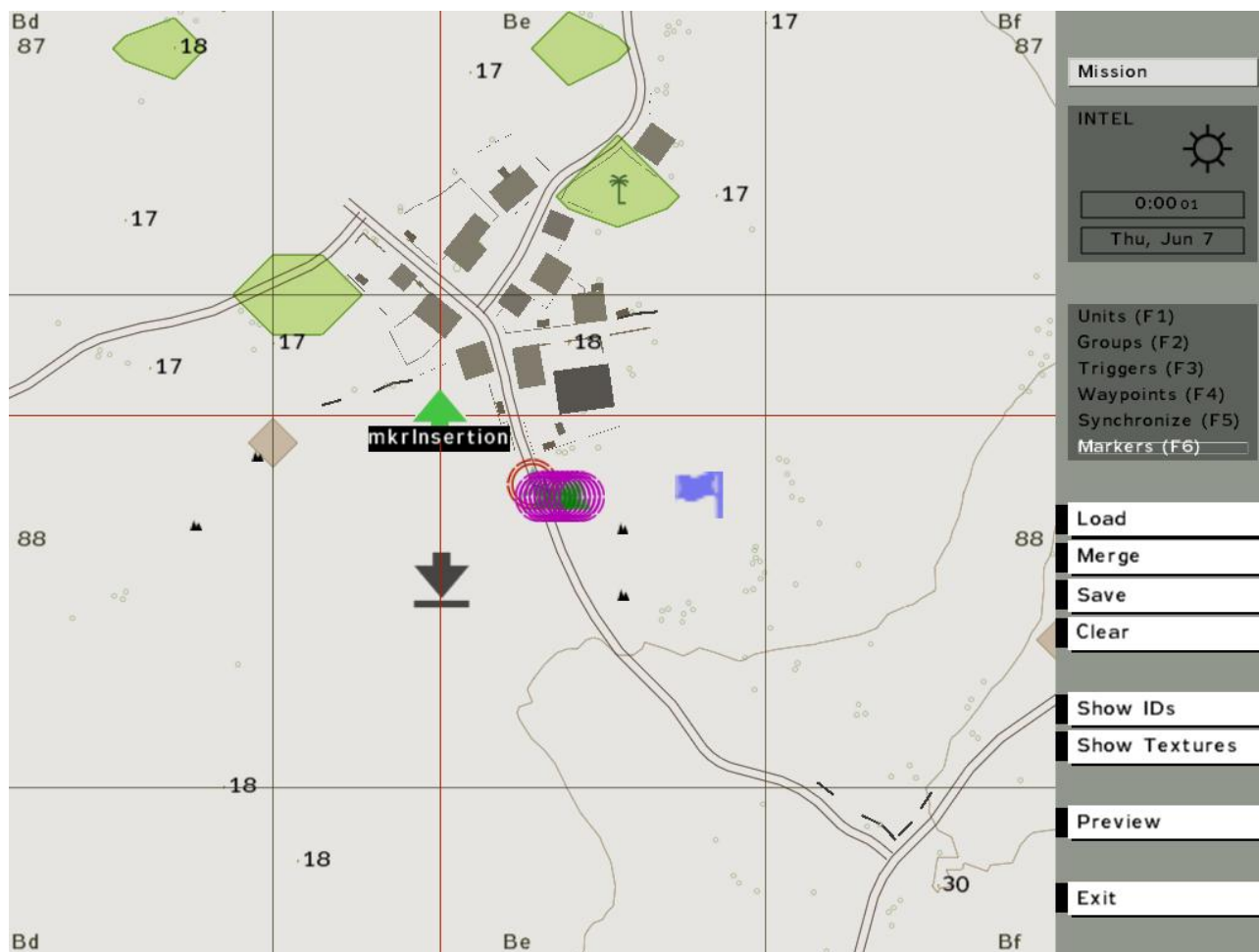
## ПРИМЕР МАРКЕРОВ

Качественная миссия обычно содержит несколько маркеров, которые указывают игрокам ключевые местоположения такие, как точки начала и извлечения (конца) миссии. Для примера, миссия, которая включена в BAS f, содержит два таких маркера.

Для просмотра и установки этих двух маркеров:

1. Нажмите **F6** в редакторе для того, чтоб маркеры стали видимыми.
2. Рядом со стандартной группой игроков вы увидите два маркера:

- **mkrInsertion** (зелёная стрелка)
- **mkrExtraction** (серая стрелка)

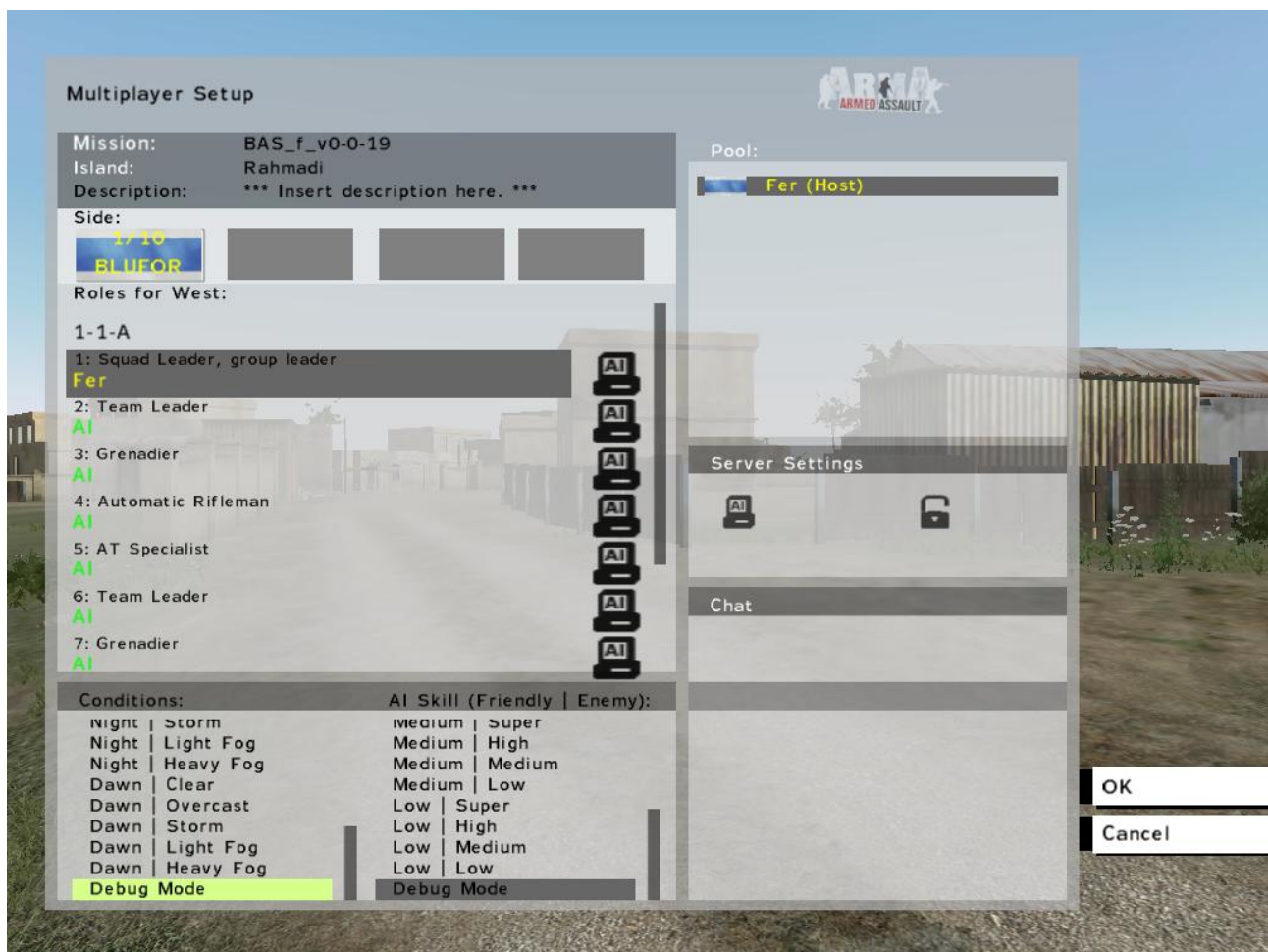


3. Нажмите и потащите маркер для изменения его позиции на карте.

Как правило, маркер **mkrInsertion** показывает место, где игроки начинают, а **mkrExtraction** - где заканчивают миссию. Тем не менее, никаких определённых правил нет!

Маркеры также можно использовать в брифинге – смотрите секцию о шаблоне файла брифинга для дальнейшей информации.

## РЕЖИМ ОТЛАДКИ



Для того чтоб помочь дизайнеру миссии в тестировании новых скриптов и функций, BAS f включает режим отладки. По умолчанию отладка включается выбором опции 'Режим отладки' в выборе погодных условий или навыка ИИ (во время настройки миссии). Для этого добавлены соответствующие фрагменты кода в следующих файлах:

- `init.sqf`
- `description.ext`
- `f\common\f_setAISkill.sqf`
- `f\common\f_setMissionConditions.sqf`

В начале файла `init.sqf` находится следующий фрагмент кода:

```
// BAS f - Debug Mode
```

Этот фрагмент проверит, является ли значение переменной `Param1` (которое устанавливается в выборе погодных условий) или `Param2` (которое устанавливается в выборе навыка ИИ) - 99. Если это так, то автоматически устанавливается значение глобальной переменной, `f_var_debugMode`, равное 1 на всех компьютерах, включая сервер.

В ваших скриптах вы можете добавить команды `hint` или `sideChat` (или другой код), которые будут выполняться только в режиме отладки.



Мы вам советуем использовать следующий код в ваших скриптах:

```
// DEBUG
if (f_var_debugMode == 1) then
{
// Здесь напишите код, который будет выполняться ТОЛЬКО в режиме отладки:

};
```

Чтоб отключить этот компонент:

1. Откройте файл `init.sqf` и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - Debug Mode
```

2. Удалите всё, начиная с этой строки (включая саму строку), до следующей строки:

```
// =====
```

3. Откройте файл `description.ext` и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - Mission Conditions Selector
```

4. Найдите строку, которая начинается с:

```
valuesParam1[] =
```

Уберите последнее значение, 99. Также не забудьте убрать запятую (,) перед ним.

5. Найдите строку, которая начинается с:

```
textsParam1[] =
```

Уберите последнее значение, \$STR\_f\_ConditionsSelector\_Option21. Также не забудьте убрать запятую (,) перед ним.

6. Всё ещё находясь в файле `description.ext`, найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - AI Skill Selector
```

7. Найдите строку, которая начинается с:

```
valuesParam2[] =
```

Уберите последнее значение, 99. Также не забудьте убрать запятую (,) перед ним.

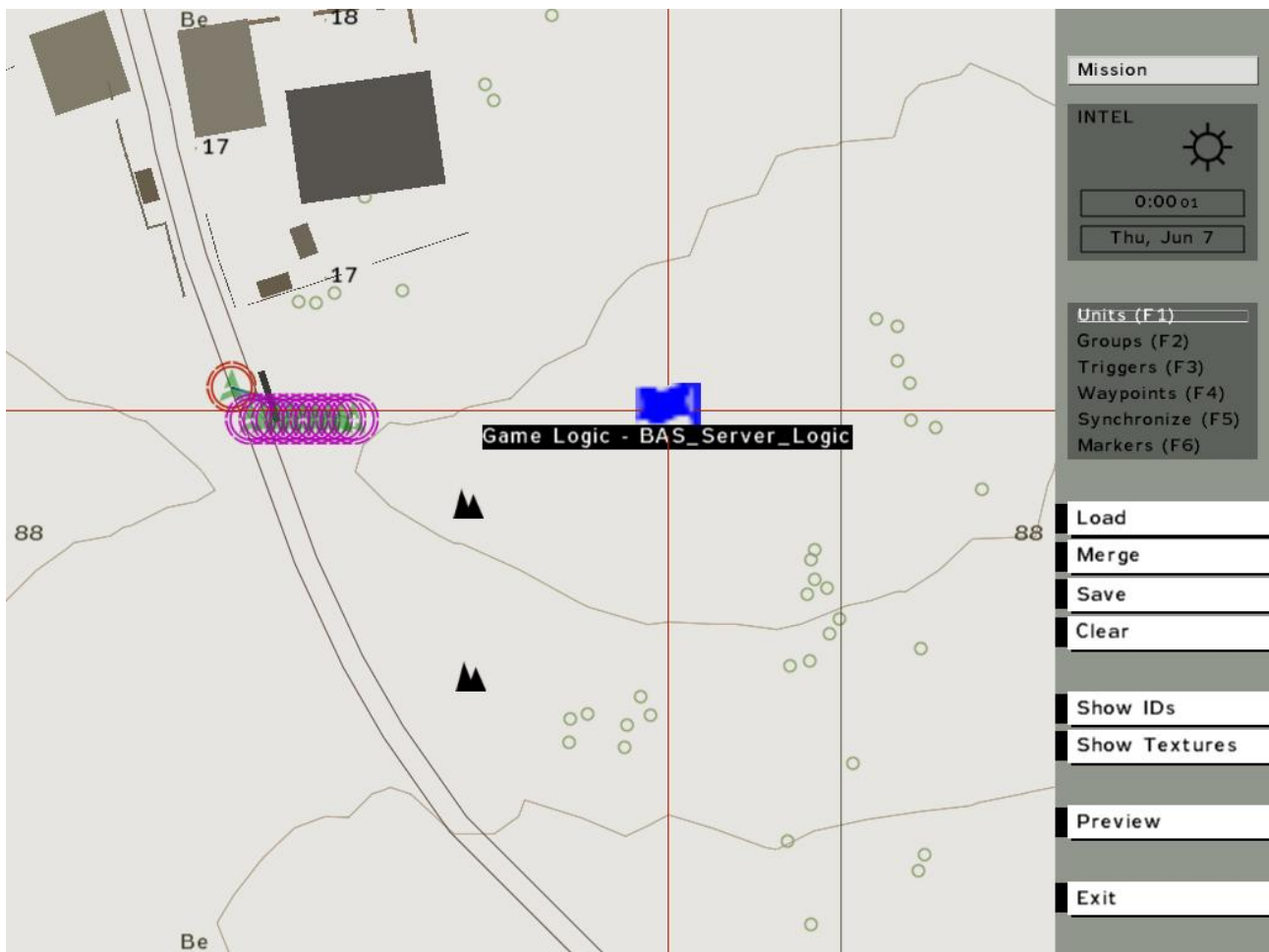
8. Найдите строку, которая начинается с:

```
textsParam2[] =
```

Уберите последнее значение, \$STR\_f\_AISkillSelector\_Option25. Также не забудьте убрать запятую (,) перед ним.



## ЛОГИКА СЕРВЕРА BAS



Редактируя вашу миссию, вы увидите логику сервера с именем **BAS\_Server\_Logic** на карте. Пожалуйста, не удаляйте её так, как она требуется многими компонентами.

Её можно использовать для определения выполнения скрипта на сервере или на клиенте. В скрипте вы можете выполнять различные блоки кода на сервере, используя следующую структуру:

```
if (local BAS_Server_Logic) then
{
// Place code to run ONLY on the SERVER after this line:

}
else
{
// Place code to run ONLY on CLIENTS after this line:

};
```

**Примечание:** Вы можете использовать команду `isServer` вместо **BAS\_Server\_Logic**.

Пожалуйста, не забывайте, Arma работает так, что следующий код *не* будет выполнен (то есть скрипт не завершится, если он не выполняется на сервере):

```
if (!local BAS_Server_Logic) then {exit;;};
```

## ОБЩИЕ ЛОКАЛЬНЫЕ ПЕРЕМЕННЫЕ BAS F

Чтобы было проще писать собственные скрипты, BAS f содержит компонент, который автоматически генерирует набор локальных переменных. Эти переменные содержат такую информацию как массив всех групп конкретной стороны или все солдаты OPFOR.

Чтобы всё это работало, следующие файлы содержат соответствующий код:

- `init.sqf`
- `f\common\f_setLocalVars.sqf`

Скрипт `f_setLocalVars.sqf` выполняется в начале миссии на сервере и на каждом компьютере клиента. Создаваемые переменные точны *только* для локального компьютера. Это значит, что точные значения каждой переменной, которые описаны ниже, могут отличаться на разных компьютерах. Не смотря на это, значения многих переменных (таких, как массивы всех юнитов в миссии) обычно одинаковы на всех компьютерах.

Как только скрипт `f_setLocalVars.sqf` (идентификатор которого `f_script_setLocalVars` при запуске из `init.sqf`) был выполнен, становятся доступными следующие переменные:

Переменная	Тип	Описание
<code>f_var_units</code>	Массив	Содержит все юниты не зависимо от стороны.
<code>f_var_units_BLU</code>	Массив	Содержит все BLUFOR юниты.
<code>f_var_units_RES</code>	Массив	Содержит все юниты сопротивления.
<code>f_var_units_OPF</code>	Массив	Содержит все OPFOR юниты.
<code>f_var_units_CIV</code>	Массив	Содержит все гражданские юниты.
<code>f_var_men</code>	Массив	Содержит всех солдат не зависимо от стороны.
<code>f_var_men_BLU</code>	Массив	Содержит всех солдат BLUFOR.
<code>f_var_men_RES</code>	Массив	Содержит всех солдат сопротивления.
<code>f_var_men_OPF</code>	Массив	Содержит всех солдат OPFOR.
<code>f_var_men_CIV</code>	Массив	Содержит всех гражданских людей.
<code>f_var_men_players</code>	Массив	Содержит всех игроков (исключая JIP игроков).
<code>f_var_groups</code>	Массив	Содержит все группы не зависимо от стороны.
<code>f_var_groups_BLU</code>	Массив	Содержит все BLUFOR группы.
<code>f_var_groups_RES</code>	Массив	Содержит все группы сопротивления.
<code>f_var_groups_OPF</code>	Массив	Содержит все OPFOR группы.
<code>f_var_groups_CIV</code>	Массив	Содержит все гражданские группы.
<code>f_var_vehicles</code>	Массив	Содержит все машины не зависимо от стороны.
<code>f_var_vehicles_BLU</code>	Массив	Содержит все BLUFOR машины.
<code>f_var_vehicles_RES</code>	Массив	Содержит все машины сопротивления.
<code>f_var_vehicles_OPF</code>	Массив	Содержит все OPFOR машины.
<code>f_var_vehicles_CIV</code>	Массив	Содержит все гражданские машины.

Чтоб использовать эти переменные в вашем скрипте:

1. Убедитесь, что скрипт запускается после того, как эти переменные устанавливаются. Это можно сделать при помощи следующего блока кода в начале вашего скрипта (или перед тем, как вы используете переменные):

```
waitUntil {scriptDone f_script_setLocalVars};
```

**Примечание:** Не выключайте, не удаляйте, не изменяйте и не останавливайте выполнение скрипта `f_setLocalVars.sqf` из файла `init.sqf`, так, как общие локальные переменные требуются некоторыми базовыми компонентами платформы BAS f.

## ШАБЛОН ФАЙЛА БРИФИНГА

Важная задача настройки - создание брифинга миссии. Брифинг содержится в отдельном файле, **briefing.html**, который можно редактировать обычным текстовым или HTML редакторами. Платформа BAS f содержит шаблон файла **briefing.html** для кооперативных миссий (есть брифинги для нескольких сторон – смотрите необязательный компонент: Шаблон файла брифинга для нескольких сторон).

Чтобы создать ваш брифинг, откройте файл **briefing.html** и заполните следующие секции:

- Notes (Заметки)
- Plan (План)
- Debriefings (Дебрифинги)
- Mission Credits (Авторы)

Все секции в файле **briefing.html**, которые вы должны отредактировать, помечены следующим образом:

**\*\*\* Insert [specific information] here. \*\*\***

Замените текст, который начинается и заканчивается символами **\*\*\***, своим (также удалите символы **\*\*\***).

В последней секции, *Авторы (Mission Credits)*, есть предложенный формат для версии миссии - *n-n-n (ДД МММ ГГГГ)*. Пример миссии, которая достигла версии 1.7, 30 апреля, 2007, будет такой: 1-7-0 (30 АПР 2007).

Формат файла **briefing.html** похож на HTML, хотя, это не совсем так. Только некоторые HTML тэги работают, вот основные из них:

**<br>** - Перевод каретки (новая строка).

**<br><br>** - Пустая строка между параграфами.

**<a href="marker:ИмяМаркера ">Текст</a>** - Ссылка, при нажатии на которую, карта будет автоматически центрирована на маркер под именем **ИмяМаркера** (не забудьте назвать маркер в редакторе).



Если вы хотите, чтобы брифинг был на нескольких языках:

1. Создайте файл **briefing.html** на английском и сохраните его.
2. Сделайте копию файла и переименуйте её следующим образом:

**briefing.german.html**

Таким образом вы создадите файл, который будет открываться автоматически немецкими версиями Arma.

3. Откройте файл **briefing.german.html** и переведите текст на немецкий.
4. Повторите шаги 2 и 3 для языков: Чешский, Польский, Французский, Испанский, Итальянский, Французский и Русский. Учтите, что если не английская версия Arma не может найти файл **briefing.ВашЯзык.html**, то она возьмёт файл **briefing.html** (который должен быть на английском).

Пожалуйста, учтите, если вы создаёте версию на русском языке, вы должны сохранить файл в формате Unicode.

Версия файла **briefing.html**, которая включена в BAS f, очень простая и предназначена для кооперативных миссий, где все игроки играют за одну сторону. Также, есть шаблон брифинга для нескольких сторон – смотрите необязательный компонент.

Чтоб отключить этот компонент, просто удалите файл **briefing.html** (или замените на свою версию). Однако BAS рекомендует обязательно включать брифинг для всех миссий!

## ШАБЛОН ФАЙЛА ОЗНАКОМЛЕНИЯ (README)

Несмотря на то, что этот файл не является необходимым, как правило, его лучше создать для миссии. Этот файл является особенно полезным, если ваша миссия требует конкретные аддоны так, как в нём должно быть написано, какие необходимы, и откуда их можно загрузить. Файл ознакомления является отдельным, `readme.txt`, его можно редактировать любым простым текстовым редактором. Платформа BAS f содержит шаблон файла `readme.txt`.

Для создания файла, откройте `readme.txt`. Секции, которые вам следует отредактировать, отмечены по всему файлу:

[ Insert specific information here. ]

Замените текст, который начинается и заканчивается символами [ ], вставив туда свой (также удалите символы [ ]).

Версия файла `readme.txt`, которая включена в BAS f, простая и рассчитана на кооперативные миссии. Вы можете изменить шаблон по необходимости.

Для отключения этого компонента, просто удалите файл `readme.txt` (или замените своей версией). BAS рекомендует включать данный файл во все миссии.

## И ЧТО ТЕПЕРЬ?

У вас всё ещё нет полноценной готовой миссии. У вас есть *платформа*, на которой вы теперь можете создавать свою миссию. Почему эта платформа полезна? Если считать, что вы использовали все основные компоненты, вы уже можете сказать следующее о вашей миссии:

- Она правильно названа, не только на уровне файла/папки, но также и в других местах (таких, как редактор).
- При загрузке миссии игроки увидят ваш текст, вместо пустого экрана.
- Тип респавна определён вами, дизайнером миссии.
- Играемые слоты находятся в группах с именами (так, чтоб любые сторонние скрипты, которые вы захотите использовать, смогут определить и работать с солдатами).
- Миссию можно играть с 20 разными комбинациями времени и погодных условий, а это значит, что её можно переигрывать много раз.
- Игроки могут выбирать оружие, амуницию и снаряжение до начала миссии, но выбираемое оружие определено вами.
- Производительность миссии значительно улучшена так, как все трупы автоматически убираются с поля боя после короткой паузы.
- Окончания, а также дебрифинг у клиентов, обрабатываются намного лучше, чем через стандартные триггеры окончания в игре.
- Вы можете использовать режим отладки – не только с компонентами BAS f, но также и с любыми сторонними скриптами и функциями, которые вы пишете сами или импортируете.
- Логика сервера BAS установлена и позволяет вам быстро проверять, где запускается скрипт, на сервере или клиентском компьютере.
- Ваша миссия содержит правильный файл брифинга.
- Вместе с вашей миссией есть файл ознакомления, которой поможет игрокам и администраторам серверов понять, какие аддоны необходимы, и где их можно достать.

Учитывая всё это, можно определить ещё несколько ключевых моментов:

- Все компоненты проверены и разрабатывались исключительно для сетевой игры.
- Все необходимые строки, подсказки и сообщения уже переведены на чешский, немецкий, польский, русский, испанский, французский и английский языки.

Во время создания вашей миссии, вы сможете использовать необязательные компоненты (описанные в секции Б этого руководства), необязательные компоненты ShackTactical (описанные в секции В этого руководства), а также необязательные компоненты LDD Kyllikki (описанные в секции Г этого руководства) настолько просто как и все основные компоненты, описанные выше.

Всё, что вам осталось сделать - написать *вашу* миссию ;) )

## СЕКЦИЯ Б

### НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Следующие мини-руководства и необязательные компоненты позволят вам вставить в вашу миссию дополнительные функции такие, как автоматическое наказание за командные убийства (team-kill), а также ограниченный экипаж техники. Каждый компонент интегрирован в BAS f, но отключён по умолчанию. Следующие компоненты включены в эту версию платформы BAS f:

- Выбор навыка ИИ (Кооперативная версия)
- Выбор навыка ИИ (Attack & Defend версия)
- Проверка полномочий экипажа
- Проверка полномочий экипажа по типу
- Скрипт слежения от Kegetys
- Динамическая дальность обзора
- Шаблон файла брифинга для нескольких сторон
- Скрытие вражеских целей
- Ограничение потерь
- Ограничение потерь (Продвинутый)
- Автоматическое устранение трупов (FIFO версия)
- Настраиваемые и слоты (ACE версия)

## ВЫБОР НАВЫКА ИИ (КООПЕРАТИВНАЯ ВЕРСИЯ)



Выбор относительного навыка ИИ вражеских и дружественных единиц сделан через экран предварительных установок миссии. Для этого добавлены соответствующие фрагменты кода в следующих файлах:

- `description.ext`
- `init.sqf`
- `stringtable.csv`
- `f\common\f_setLocalVars.sqf`
- `f\common\f_setAISkill.sqf`

По умолчанию доступны следующие опции навыков ИИ:

Опция	Свои	Враги
6	Супер	Супер
7	Супер	Высокий
8	Супер	Средний
9	Супер	Низкий
11	Высокий	Супер
12	Высокий	Высокий
13	Высокий	Средний
14	Высокий	Низкий



16	Средний	Супер
17	Средний	Высокий
18	Средний	Средний
19	Средний	Низкий
21	Низкий	Супер
22	Низкий	Высокий
23	Низкий	Средний
24	Низкий	Низкий
99	Режим отладки	Режим отладки

Наверное, вы уже заметили, что последовательность цифр не полная – недостающие цифры зарезервированы для дальнейших версий этого компонента.

По умолчанию выбрано *Супер, Супер. Режим отладки* установит навыки в *Низкий, Низкий*, а также включит отладку (подробная информация описана в разделе по использованию режима отладки BAS f).

Кроме всего прочего, все опции переведены на английский, чешский, немецкий, польский, испанский, французский и русский языки (используя текстовые строки в файле **stringtable.csv**). Игроки, которые используют соответствующие копии ArMA, будут видеть опции на своём языке.

Чтоб использовать этот компонент:

1. Откройте файл **init.sqf** и найдите следующий код:

```
// BAS f - AI Skill Selector (Coop Version)
```

2. Отредактируйте следующую строку, удалив символы **//** в начале:

```
// [] execVM "f\common\f_setAISkill.sqf";
```

3. Откройте файл **description.ext** и найдите следующий код:

```
// BAS f - AI Skill Selector (Coop Version)
```

4. Отредактируйте следующую строку, удалив символы **//** в начале каждой строки:

```
// titleParam2 = $STR_f_AISkillSelector_Title;
// valuesParam2[] = {6,7,8,9,11,12,13,14,16,17,18,19,21,22,23,24,99};
// defValueParam2 = 6;
// textsParam2[] = {$STR_f_AISkillSelector_Option06, ...
```

Стороны (**запад, сопротивление, восток и гражданские**) определяются как дружественные или вражеские четырьмя строками в файле **init.sqf**, который включён в BAS f. Стандартное значение для **запада, сопротивления и гражданских** - *дружественные*, а для **востока** - *вражеские*.

Чтоб изменить определения *друг* и *враг* для каждой стороны:

1. Откройте файл **init.sqf** и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - AI Skill Selector (Coop Version)
```

2. Отредактируйте следующую строку, изменив значение `f_isFriendlyBLU` в 1, если вы хотите, чтоб запад был дружественным или 0, если врагом:

```
f_isFriendlyBLU = 1;
```

3. Повторите шаг 2 для переменных `f_isFriendlyRES` (сопротивление), `f_isFriendlyOPF` (восток) и `f_isFriendlyCIV` (гражданские).

Чтоб изменить выбор по умолчанию:

1. Откройте файл `description.ext` и найдите следующий код:

```
// BAS f - AI Skill Selector (Coop Version)
```

2. В этом же коде найдите строку:

```
defValueParam2 = 6;
```

3. Измените 6 на любую цифру от 6 до 24, которая используется в таблице выше.

Важное ограничение этого компонента заключается в невозможности установки уровня навыка юнитов, созданных динамически *во время* миссии (например, если вы используете скрипт для динамической генерации врагов или гражданских). Но вы можете сделать так, чтоб уровень навыка для всех динамически созданных юнитов был установлен в соответствии с навыком других юнитов этой стороны, вставив определённый код в их поле **Инициализация: (Init:)**. Требуемый код различается для каждой стороны:

- Для запада (BLUFOR): `this setSkill f_skillBLU;`
- Для сопротивления (Independent): `this setSkill f_skillRES;`
- Для востока (OPFOR): `this setSkill f_skillOPF;`
- Для гражданских: `this setSkill f_skillCIV;`

## ВЫБОР НАВЫКА ИИ (ATTACK & DEFEND ВЕРСИЯ)



Выбор относительного навыка ИИ вражеских и дружественных единиц сделан через экран предварительных установок миссии. Для этого добавлены соответствующие фрагменты кода в следующих файлах:

- `description.ext`
- `init.sqf`
- `stringtable.csv`
- `f\common\f_setLocalVars.sqf`
- `f\common\f_setAISkillAD.sqf`

По умолчанию доступны следующие опции навыков ИИ:

Опция	BLUFOR	OPFOR
6	Супер	Супер
7	Супер	Высокий
8	Супер	Средний
9	Супер	Низкий
11	Высокий	Супер
12	Высокий	Высокий
13	Высокий	Средний
14	Высокий	Низкий

16	Средний	Супер
17	Средний	Высокий
18	Средний	Средний
19	Средний	Низкий
21	Низкий	Супер
22	Низкий	Высокий
23	Низкий	Средний
24	Низкий	Низкий
99	Режим отладки	Режим отладки

Наверное, вы уже заметили, что последовательность цифр не полная – недостающие цифры зарезервированы для дальнейших версий этого компонента.

По умолчанию выбрано *Супер, Супер. Режим отладки* установит навыки в *Низкий, Низкий*, а также включит отладку (подробная информация описана в разделе по использованию режима отладки BAS f).

Кроме всего прочего, все опции переведены на английский, чешский, немецкий, польский, испанский, французский и русский языки (используя текстовые строки в файле **stringtable.csv**). Игроки, которые используют соответствующие копии ArMA, будут видеть опции на своём языке.

Чтоб использовать этот компонент:

1. Откройте файл **init.sqf** и найдите следующий код:

```
// BAS f - AI Skill Selector (Attack & Defend Version)
```

2. Отредактируйте следующую строку, удалив символы **//** в начале:

```
// [] execVM "f\common\f_setAISkillAD.sqf";
```

3. Откройте файл **description.ext** и найдите следующий код:

```
// BAS f - AI Skill Selector (Attack & Defend Version)
```

4. Отредактируйте следующую строку, удалив символы **//** в начале каждой строки:

```
// titleParam2 = $STR_f_AISkillSelector_Title_AD;
// valuesParam2[] = {6,7,8,9,11,12,13,14,16,17,18,19,21,22,23,24,99};
// defValueParam2 = 6;
// textsParam2[] = {$STR_f_AISkillSelector_Option06, ...
```

Стороны (**сопротивление** и **гражданские**) определяются как *дружественные* или *вражеские* относительно BLUFOR двумя строками в файле **init.sqf**, который включён в BAS f. Стандартное значение для **сопротивления** и **гражданских** – *дружественные* для BLUFOR.

Чтоб изменить определения *друг* и *враг* для сторон **сопротивления** и **гражданских**:

1. Откройте файл **init.sqf** и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - AI Skill Selector (Attack & Defend Version)
```

2. Отредактируйте следующую строку, изменив значение `f_isFriendlyToBLU_RES` на 0, если вы хотите, чтоб сторона **сопротивления** была врагом для BLUFOR или 1, если другом:

```
f_isFriendlyBLU_RES = 1;
```

3. Отредактируйте следующую строку, изменив значение `f_isFriendlyToBLU_CIV` на 0, если вы хотите, чтоб сторона **гражданских** была врагом для BLUFOR или 1, если другом:

```
f_isFriendlyToBLU_CIV = 1;
```

Чтоб изменить выбор по умолчанию:

1. Откройте файл `description.ext` и найдите следующий код:

```
// BAS f - AI Skill Selector (Attack & Defend Version)
```

2. В этом же коде найдите строку:

```
defValueParam2 = 6;
```

3. Измените 6 на любую цифру от 6 до 24, которая используется в таблице выше.

Важное ограничение этого компонента заключается в невозможности установки уровня навыка юнитов, созданных динамически *во время* миссии (например, если вы используете скрипт для динамической генерации врагов или гражданских). Но вы можете сделать так, чтоб уровень навыка для всех динамически созданных юнитов был установлен в соответствии с навыком других юнитов этой стороны, вставив определённый код в их поле **Инициализация: (Init:)**. Требуемый код различается для каждой стороны:

- Для запада (BLUFOR): `this setSkill f_skillBLU;`
- Для сопротивления (Independent): `this setSkill f_skillRES;`
- Для востока (OPFOR): `this setSkill f_skillOPF;`
- Для гражданских: `this setSkill f_skillCIV;`

## ПРОВЕРКА ПОЛНОМОЧИЙ ЭКИПАЖА



Один из способов, который *заставляет* игроков придерживаться своих ролей, заключается в предотвращении выполнения ролей пилотов / водителей / стрелков или командиров специальной техники такой, как танки и вертолёты / самолёты.

Компонент проверки полномочий экипажа - это быстрый и простой способ для определения игроков, которые выбрали соответствующие слоты, играть роли экипажа в специфической технике. Если игрок, который не имеет права играть роль экипажа, попытается сесть в любое место, кроме пассажирского, он будет автоматически выброшен оттуда с предупреждением.

Кроме всего прочего, сообщения переведены на английский, чешский, немецкий, польский, испанский, французский и русский языки (используя текстовые строки в файле `stringtable.csv`). Игроки, которые используют соответствующие копии ArmaA, будут видеть предупреждение на своём языке.

Чтобы всё это работало, следующие файлы содержат соответствующий код:

- `init.sqf`
- `stringtable.csv`
- `f\common\f_isAuthorisedCrew.sqf`

Для активации этого компонента на машине:

1. Выберите машину и убедитесь, что у неё есть имя в поле **Имя: (Name:)** (например, **MyTank**).

2. Всё ещё находясь в редакторе, убедитесь, что юнит (солдат) или юниты (солдаты), для которых вы хотите использовать проверку экипажа, имеют уникальные имена в поле **Имя: (Name:)** (например, **MyDriver**, **MyCommander** и **MyGunner**).
3. Откройте файл `init.sqf` и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - Authorised Crew Check
```

4. Отредактируйте следующую строку, убрав символы `//` в начале и заменив **VehicleName** именем машины, а массив `[UnitName1,UnitName2]` - массивом с именами членов экипажа.

```
// VehicleName addEventHandler ["GetIn", {[_this,[UnitName1,UnitName2]]  
execVM "f\common\f_isAuthorisedCrew.sqf"}];
```

Например, для проверки экипажа на юнитах **MyDriver**, **MyCommander** и **MyGunner** для техники **MyTank**, измените строку следующим образом:

```
MyTank addEventHandler ["GetIn", {[_this,[MyDriver,MyCommander,MyGunner]]  
execVM "f\common\f_isAuthorisedCrew.sqf"}];
```

5. Для применения этой функции на других машинах, повторите шаги 1-4.

Есть одно ограничение при использовании этой функции: если юнит входит в технику как пассажир, он иногда может использовать меню действий для переключения позиции на пилота / водителя / командира / стрелка.

## ПРОВЕРКА ПОЛНОМОЧИЙ ЭКИПАЖА ПО ТИПУ

Компонент проверки полномочий экипажа по типу работает так же, как и предыдущий компонент, но вместо проверки игровых слотов по имени, он проверяет определённый *тип* игрока (например, пилот или экипаж техники).

Чтобы всё это работало, следующие файлы содержат соответствующий код:

- `init.sqf`
- `stringtable.csv`
- `f\common\f_isAuthorisedCrewType.sqf`

Для активации этого компонента на машине:

1. В редакторе выберите машину и убедитесь, что у неё есть название в поле **Имя:** (**Name:**) (например **MyTank**).
2. Всё ещё находясь в редакторе, убедитесь, что желаемый юнит (солдат) или юниты (солдаты) имеют соответствующий тип: **Пилот** или **Экипаж**.
3. Откройте файл `init.sqf` и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - Authorised Crew Type Check
```

4. Отредактируйте следующую строку, убрав символы `//` в начале и заменив **VehicleName** именем машины, а массив `["UnitType1", "UnitType2"]` - массивом с типами юнитов, которым будет разрешено управлять этой машиной.

```
// VehicleName addEventHandler ["GetIn", {[_this, ["UnitType1", "UnitType2"]] execVM "f\common\f_isAuthorisedCrewType.sqf"}];
```

Например, чтобы разрешить использовать машину **MyTank** всем юнитам типа **SoldierWCrew**, измените строку следующим образом:

```
MyTank addEventHandler ["GetIn", {[_this, ["SoldierWCrew"]] execVM "f\common\f_isAuthorisedCrewType.sqf"}];
```

**Примечание:** Не забывайте ставить символы `"` вокруг названий типов.

5. Чтобы применить эту функцию для другой машины, повторите шаги 1-4.

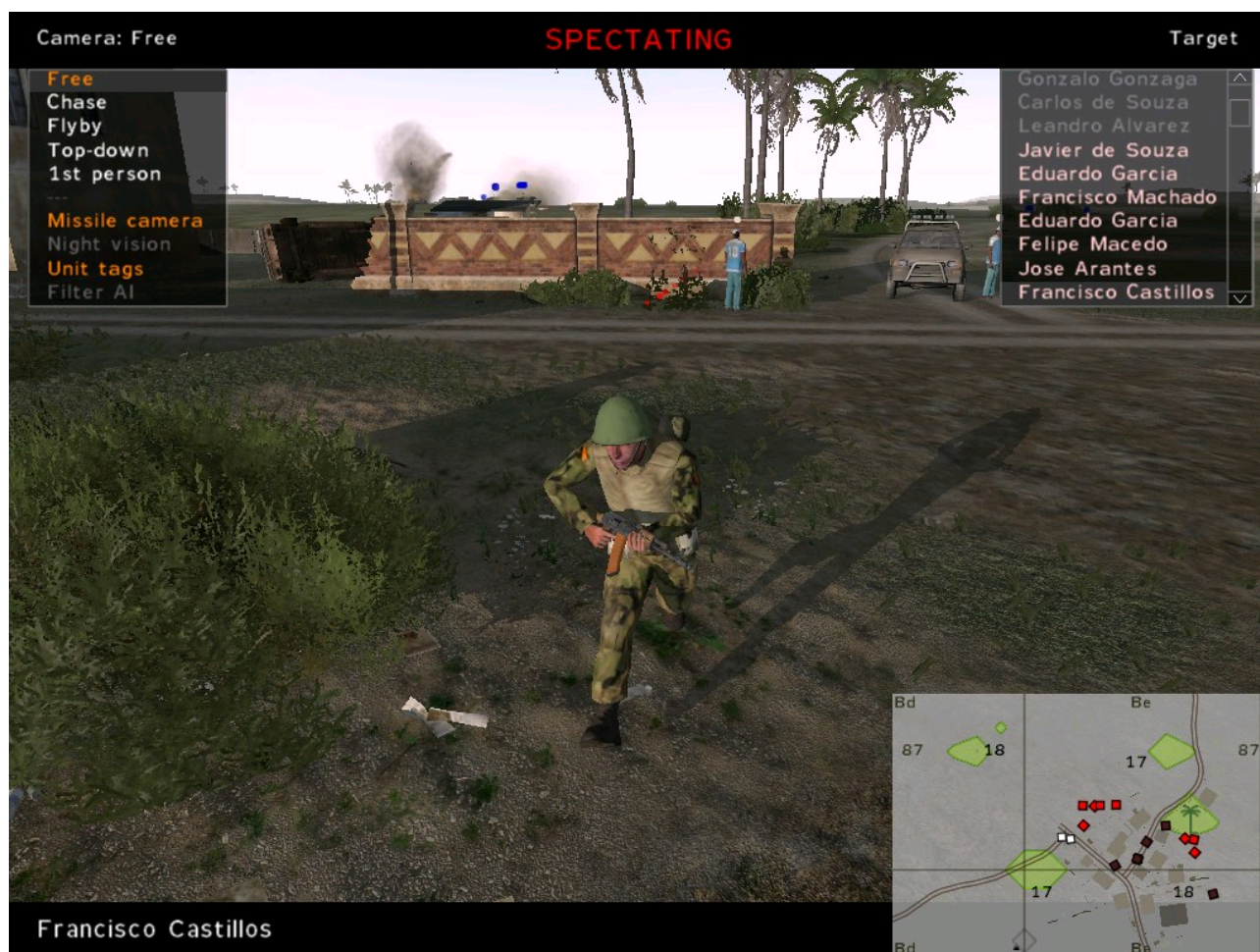
Список основных типов юнитов:

Тип	Описание
SoldierWCrew	BLUFOR экипаж техники.
SoldierWPilot	BLUFOR пилот.
SoldierGCrew	Экипаж техники сопротивления.
SoldierGPilot	Пилот сопротивления.
SoldierECrew	OPFOR экипаж техники.
SoldierEPilot	OPFOR пилот.

Есть одно ограничение при использовании этой функции: если юнит входит в технику как пассажир, он иногда может использовать меню действий для переключения позиции на пилота / водителя / командира / стрелка.



## СКРИПТ СЛЕЖЕНИЯ ОТ KEGETYS



Скрипт слежения позволяет мёртвым игрокам следить за другими (живыми) игроками, заменяя стандартный режим чайки. Доступны следующие возможности:

- Камеры: свободная, преследующая, flyby, сверху вниз и от первого лица
- Автоматически показывает все юниты в миссии
- Управление камерой при помощи мышки и быстрых клавиш на клавиатуре
- Маркеры юнитов (цветные точки над юнитами), а также 3D индикаторы полётов пуль (только при использовании дополнительного клиентского аддона)
- Ночное видение и камера снарядов
- Свободная камера (Движение мышкой + кнопками WSAD)
- Активная мини- и полно-экранная карты с индикаторами юнитов и выстрелов оружия
- Режим бабочки

Чтобы всё это работало, следующие файлы содержат соответствующий код:

- `description.ext`
- `init.sqf`
- `onPlayerRespawnAsSeagull.sqs` (`onPlayerRespawnAsSeagull.xxx`)
- `f\common\f_spect\common.hpp`
- `f\common\f_spect\specta.sqf`
- `f\common\f_spect\specta_events.sqf`
- `f\common\f_spect\specta_init.sqf`
- `f\common\f_spect\spectating.hpp`

Для активации этого компонента:

1. Откройте файл `init.sqf` и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - Kegetys Spectator Script for Arma
```

2. Отредактируйте следующую строку, удалив символы `//` в начале:

```
// [] execVM "f\common\f_spect\specta_init.sqf";
```

3. В папке миссии измените имя файла:

```
onPlayerRespawnAsSeagull.xxx
```

на:

```
onPlayerRespawnAsSeagull.sqs
```

Примечание: Это SQS файла, а не SQF.

## Ограничение видимых сторон (Кооперативные миссии)

По умолчанию, скрипт будет следить за всеми юнитами в миссии. Если вы хотите ограничить (видимые) стороны, выполните следующие шаги:

1. Откройте файл `f\common\f_spect\specta_init.sqf` и отредактируйте следующую строку, удалив символы `//` в начале:

```
// KEGsShownSides = [west, east, resistance, civilian];
```

2. Уберите названия тех сторон, которые вы не хотите видеть. Например, если вы хотите, чтоб мёртвые игроки могли видеть только западные и гражданские юниты, измените строку следующим образом:

```
KEGsShownSides = [west, civilian];
```

## Ограничение видимых сторон (Attack & Defend миссии)

Если вы хотите ограничить видимые стороны в зависимости от стороны игрока, выполните следующие шаги:

1. Откройте файл `f\common\f_spect\specta_init.sqf` и отредактируйте следующие строки, удалив символы `//` в начале каждой:

```
// if (side player == west) then {KEGsShownSides = [west]};  
// if (side player == east) then {KEGsShownSides = [east]};  
// if (side player == resistance) then {KEGsShownSides = [resistance]};  
// if (side player == civilian) then {KEGsShownSides = [civilian]};
```

## ДИНАМИЧЕСКАЯ ДАЛЬНОСТЬ ОБЗОРА

Дальность обзора, используемая игроком, может коренным образом влиять на следующие два аспекта ArmA:

- Производительность – высокая дальность прорисовки может пагубно повлиять на слабые видеокарты и в результате – низкий FPS; низкая дальность прорисовки наоборот его увеличивает.
- Эффективность игрока – низкая дальность прорисовки может помешать игроку в роли пилота истребителя, но для игрока в роли обычного пехотинца – это не особая проблема.

Компонент динамической дальности обзора позволяет дизайнеру миссии установить стандартную дальность для всех игроков, при этом учитывая специальную дальность для игроков в роли пилотов или стрелков вертолётов и истребителей, или командиров, водителей и стрелков в танках. Компонент автоматически переключает дальность прорисовки игрока в указанное значение, в зависимости от того, в каком слоте он находится.

**Пример:** дальность прорисовки игрока, который стоит рядом с истребителем будет обычной, но когда он сядет на место пилота, это значение изменится на специальное для пилотов. Когда он выйдет из самолёта, то это значение снова измениться на обычное.

Чтобы всё это работало, следующие файлы содержат соответствующий код:

- `init.sqf`
- `f\common\f_setLocalVars.sqf`
- `f\common\f_addSetViewDistanceEHs.sqf`
- `f\common\f_setViewDistanceGetIn.sqf`
- `f\common\f_setViewDistanceGetOut.sqf`

Для активации этого компонента:

1. Откройте файл `init.sqf` и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - Dynamic View Distance
```

2. Отредактируйте следующую строку, изменив значение `f_viewDistance_default` на желаемую дальность обзора для юнитов, которые *не* являются пилотами или стрелками в вертолётах или самолётах, например, обычная пехота или пассажиры (стандартное значение 1250):

```
f_viewDistance_default = 1250;
```

3. Отредактируйте следующую строку, изменив значение `f_viewDistance_tank` на желаемую дальность обзора для юнитов, которые являются командирами, водителями или стрелками в танке (стандартное значение 2000):

```
f_viewDistance_tank = 2000;
```

4. Отредактируйте следующую строку, изменив значение `f_viewDistance_rotaryWing` на желаемую дальность обзора юнитов, которые являются пилотами или стрелками в вертолётах (стандартное значение 2500):

```
f_viewDistance_rotaryWing = 2500;
```

5. Отредактируйте следующую строку, изменив значение `f_viewDistance_fixedWing` на желаемую дальность обзора юнитов, которые являются пилотами или стрелками

в самолётах (стандартное значение 5000):

```
f_viewDistance_fixedWing = 5000;
```

6. Отредактируйте следующую строку, удалив символы // в начале:

```
// [] execVM "f\common\f_addSetViewDistanceEHs.sqf";
```

Есть одно известное ограничение: если юнит входит в технику в качестве пассажира, иногда он может воспользоваться меню, чтобы пересесть на место пилота / водителя / командира / стрелка и при этом его дальность обзора не изменится.

## ШАБЛОН ФАЙЛА БРИФИНГА ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ СТОРОН

Для миссий команда против команды часто необходимо показывать разный брифинг миссии для каждой из сторон. Сделать подобное легко, но для этого необходима другая версия шаблона файла **briefing.html**.

Платформа BAS f включает в себя шаблон файла **briefing.html** для разных сторон. Чтоб использовать этот шаблон:

1. Удалите файл **briefing.html** в папке с миссией.
2. Измените имя файла **briefing\_bySide.html** на **briefing.html**

Чтобы создать брифинг, откройте файл **briefing.html** и заполните следующие секции:

- Notes - BLUFOR (если у вас есть играбельные BLUFOR слоты)
- Notes - OPFOR (если у вас есть играбельные OPFOR слоты)
- Notes - Resistance (если у вас есть играбельные Resistance слоты)
- Notes - Civilian (если у вас есть играбельные Civilian слоты)
- Plan - BLUFOR (если у вас есть играбельные BLUFOR слоты)
- Plan - OPFOR (если у вас есть играбельные OPFOR слоты)
- Plan - Resistance (если у вас есть играбельные Resistance слоты)
- Plan - Civilian (если у вас есть играбельные Civilian слоты)
- Debriefings
- Mission Credits

Все секции, которые необходимо отредактировать в новой версии файла **briefing.html**, помечены следующим образом:

**\*\*\* Insert [specific information] here. \*\*\***

Замените текст, который начинается и заканчивается символами **\*\*\*** на свой (также удалите символы **\*\*\***).

В последней секции, *Разработчики миссии (Mission Credits)*, есть предложенный формат для версии миссии - *n-n-n (ДД МММ ГГГГ)*. Пример миссии, которая достигла версии 1.7, 30 апреля, 2007, будет такой: 1-7-0 (30 АПР 2007).

Формат файла **briefing.html** похож на HTML, хотя, это не совсем так. Только некоторые HTML тэги работают, вот основные из них:

**<br>** - Перевод каретки (новая строка).

**<br><br>** - Пустая строка между параграфами.

**<a href="marker:ИмяМаркера ">Текст</a>** - Ссылка, при нажатии на которую, карта будет автоматически центрирована на маркер под именем **ИмяМаркера** (не забудьте назвать маркер в редакторе).

Если вы хотите, чтоб брифинг был на нескольких языках, выполните следующие действия:

1. Завершите редактирование оригинальной версии файла **briefing.html** на английском и сохраните его.
2. Сделайте копию файла и переименуйте её следующим образом:

**briefing.german.html**

Таким образом вы создадите файл, который будет открываться автоматически немецкими версиями Arma.

3. Откройте файл `briefing.german.html` и переведите текст на немецкий.
4. Повторите шаги 2 и 3 для языков: **Чешский, Польский, Французский, Испанский, Итальянский, Французский** и **Русский**. Учтите, что если не английская версия Arma не может найти файл `briefing.ВашЯзык.html`, то она возьмёт файл `briefing.html` (который должен быть на английском).

Пожалуйста, учтите, если вы создаёте версию на русском языке, вы должны сохранить файл в формате Unicode.

## Цели для разных сторон

Каждая цель (задание) имеет собственный уникальный номер, который указывается в файле `briefing.html`:

```
<a name = "OBJ_17"></a>*** Insert Resistance objective #5 here. ***</p>
```

В примере выше, цель имеет номер 17. В файле `briefing_bySide.html` вы заметите, что примеры для BLUFOR целей имеют номера 1-6, для OPFOR 7-12 и тд. Так сделано потому, что цели изначально не индивидуальны для каждой стороны. Если цель не скрыть особым образом, то она будет видима для всех игроков.

Для создания разных целей для каждой стороны вам необходимо использовать разные номера для каждой цели сторон, а затем скрыть цели для игроков противоположной сторон(ы). Необязательный компонент BAS f, Цели для определённой стороны, как раз делает это.

## СКРЫТИЕ ВРАЖЕСКИХ ЦЕЛЕЙ

Вследствие того, как ArmA считывает файл `briefing.html`, необходимы дополнительные изменения для того, чтоб каждый игрок видел цели только для своей стороны. Компонент Скрытие вражеских целей разработан для работы с необязательным компонентом Шаблон файла брифинга для нескольких сторон BAS f (смотрите предыдущую секцию этого руководства). Компонент Скрытие вражеских целей автоматически определяет сторону игрока и скрывает все цели других сторон.

Чтобы всё это работало, следующие файлы содержат соответствующий код:

- `init.sqf`
- `f\common\f_hideEnemyObjectives.sqf`

Для активации этого компонента:

1. Откройте файл `init.sqf` и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - Hide Enemy Objectives
```

2. Отредактируйте следующую строку, убедившись, что массив `f_objectives_BLU` содержит все номера BLUFOR целей (каждый номер должен быть в кавычках ""):

```
f_objectives_BLU = ["1","2","3","4","5","6"];
```

3. Отредактируйте следующую строку, убедившись, что массив `f_objectives_OPF` содержит все номера OPFOR целей (каждый номер должен быть в кавычках ""):

```
f_objectives_OPF = ["7","8","9","10","11","12"];
```

4. Отредактируйте следующую строку, убедившись, что массив `f_objectives_RES` содержит все номера Resistance целей (каждый номер должен быть в кавычках ""):

```
f_objectives_RES = ["13","14","15","16","17","18"];
```

5. Отредактируйте следующую строку, убедившись, что массив `f_objectives_CIV` содержит все номера Civilian целей (каждый номер должен быть в кавычках ""):

```
f_objectives_CIV = ["19","20","21","22","23","24"];
```

6. Отредактируйте следующую строку удалив символы `//` в начале:

```
#include "f\common\f_hideEnemyObjectives.sqf"
```

**Примечание:** В конце строки нету символа `;` (потому, что это `#include`).

## ОГРАНИЧЕНИЕ ПОТЕРЬ

Компонент Ограничение потерь автоматически определяет процент потерь группы (или нескольких групп) и вызывает окончание миссии, если превышен этот лимит.

Чтобы всё это работало, следующие файлы содержат соответствующий код:

- `init.sqf`
- `f\server\f_endOnCasualtiesCap.sqf`

Чтоб активировать этот компонент:

1. Откройте файл `init.sqf` и найдите следующий код:

```
// BAS f - Casualties Cap
```

2. Отредактируйте следующую строку, удалив символы `//` в начале:

```
// [[f_GrpBLU11A],100,1] execVM "f\server\f_endOnCasualtiesCap.sqf";
```

3. На этой же строке замените `f_GrpBLU11A` именем группы, за которой вы хотите следить, например (группа называется `MyGrp1`):

```
// [[MyGrp1],100,1] execVM "f\server\f_endOnCasualtiesCap.sqf";
```

Если вы хотите следить за более, чем одной группой, убедитесь, что они разделены запятыми, например (группы называются `MyGrp1` и `MyGrp2`):

```
// [[MyGrp1,MyGrp2],100,1] execVM "f\server\f_endOnCasualtiesCap.sqf";
```

4. На этой же строке замените число 100 процентом потерь групп(ы), который приведёт к желаемому окончанию миссии. Например (30% процентов):

```
// [[MyGrp1],30,1] execVM "f\server\f_endOnCasualtiesCap.sqf";
```

5. На этой же строке замените число **1** на номер окончания. Например (окончание 3):

```
// [[MyGrp1],30,3] execVM "f\server\f_endOnCasualtiesCap.sqf";
```

Этот компонент очень полезен для Attack & Defend миссий так, как он может работать для более, чем одной группы (или даже нескольких групп). Например, если вы используете компонент ShackTactical: Основной шаблон файла миссии, вы можете использовать следующие строки для вызова окончаний 1 и 2 в зависимости от того, какая из сторон (BLUFOR или OPFOR) первая понесёт 30% потерь:

```
[[GrpBLU_1Plt_P1tHQ,GrpBLU_1Plt_Alpha,GrpBLU_1Plt_A1,GrpBLU_1Plt_A2,GrpBLU_1Plt_A3,GrpBLU_1Plt_Bravo,GrpBLU_1Plt_B1,GrpBLU_1Plt_B2,GrpBLU_1Plt_B3,GrpBLU_1Plt_Charlie,GrpBLU_1Plt_C1,GrpBLU_1Plt_C2,GrpBLU_1Plt_C3,GrpBLU_1Plt_Delta,GrpBLU_1Plt_D1,GrpBLU_1Plt_D2,GrpBLU_1Plt_D3,GrpBLU_1Plt_Echo,GrpBLU_1Plt_E1,GrpBLU_1Plt_E2,GrpBLU_1Plt_E3,GrpBLU_1Plt_Fox,GrpBLU_1Plt_F1,GrpBLU_1Plt_F2,GrpBLU_1Plt_F3],30,1] execVM "f\server\f_endOnCasualtiesCap.sqf";
```

```
[[GrpOPF_1Plt_P1tHQ,GrpOPF_1Plt_Alpha,GrpOPF_1Plt_A1,GrpOPF_1Plt_A2,GrpOPF_1Plt_A3,GrpOPF_1Plt_Bravo,GrpOPF_1Plt_B1,GrpOPF_1Plt_B2,GrpOPF_1Plt_B3,GrpOPF_1Plt_Charlie,GrpOPF_1Plt_C1,GrpOPF_1Plt_C2,GrpOPF_1Plt_C3,GrpOPF_1Plt_Delta,GrpOPF_1Plt_D1,GrpOPF_1Plt_D2,GrpOPF_1Plt_D3,GrpOPF_1Plt_Echo,GrpOPF_1Plt_E1,GrpOPF_1Plt_E2,GrpOPF_1Plt_E3,GrpOPF_1Plt_Fox,GrpOPF_1Plt_F1,GrpOPF_1Plt_F2,GrpOPF_1Plt_F3],30,2] execVM "f\server\f_endOnCasualtiesCap.sqf";
```



## ОГРАНИЧЕНИЕ ПОТЕРЬ (ПРОДВИНУТЫЙ)

Компонент Ограничение потерь (Продвинутый) автоматически определяет процент потерь группы (или нескольких групп) и вызывает пользовательский код (который пишется дизайнером миссии), если превышен этот лимит.

Чтобы всё это работало, следующие файлы содержат соответствующий код:

- `init.sqf`
- `f\server\f_casualtiesCapAdv.sqf`

Чтоб активировать этот компонент:

1. Откройте файл `init.sqf` и найдите следующий код:

```
// BAS f – Casualties Cap (Advanced)
```

2. Отредактируйте следующую строку, удалив символы `//` в начале:

```
// [[f_GrpBLU11A],100] execVM "f\server\f_casualtiesCapAdv.sqf";
```

3. На этой же строке замените `f_GrpBLU11A` именем группы, за которой вы хотите следить, например (группа называется `MyGrp1`):

```
// [[MyGrp1],100] execVM "f\server\f_casualtiesCapAdv.sqf";
```

Если вы хотите следить за более, чем одной группой, убедитесь, что они разделены запятыми, например (группы называются `MyGrp1` и `MyGrp2`):

```
// [[MyGrp1,MyGrp2],100] execVM "f\server\f_casualtiesCapAdv.sqf";
```

4. На этой же строке замените число 100 процентом потерь групп(ы), который приведёт к желаемому окончанию миссии. Например (30% процентов):

```
// [[MyGrp1],30] execVM "f\server\f_casualtiesCapAdv.sqf";
```

5. Откройте файл `f\server\f_casualtiesCapAdv.sqf` и найдите следующий код:

```
// CUSTOM CODE
```

6. Замените следующие строки собственным кодом, убрав символы `//` в начале:

```
// Replace me with your custom code (remember to delete the "//" characters) .;
```

ваш код может быть одной строкой или несколькими; например, если вы хотите установить какие-то переменные и вызвать другой скрипт:

```
_myVariableA = 1;  
_myVariableB = 0;  
[] execVM "anotherScript.sqf";
```

Вместо окончания миссии (как это делает оригинальный компонент), этот компонент позволяет дизайнеру выполнять какие-то другие функции при превышении лимита – например устанавливать переменные или вызывать другие скрипты.

**Примечание:** Этот компонент работает *только* на сервере, это значит, что пользовательский код выполниться только на сервере.

## АВТОМАТИЧЕСКОЕ УСТРАНЕНИЕ ТРУПОВ (FIFO ВЕРСИЯ)

Компонент Автоматическое устранение трупов, описанный в секции А этого руководства, использует метод добавления обработчика события каждому юниту; когда юнит убивают, запускается скрипт, который выполняет задержку на определённое время, а потом удаляет тело. Единственный недостаток этого подхода – трупы могут исчезать прямо перед игроками, что не есть естественно.

Есть другой метод устранения трупов под названием FIFO – это аббревиатура “First In, First Out”. Для каждого юнита также добавляется обработчик события, но, когда юнит убивают, он добавляется в массив, который содержит все мёртвые тела. Когда массив полностью заполняется, первый юнит, который зашёл в него, удаляется из миссии (представьте конвейер). Подход FIFO уменьшает шанс, когда тело исчезает прямо на глазах у игроков.

Чтобы наверняка тела не исчезали прямо перед игроками, FIFO также позволяет создателю миссии определить минимальное расстояние, на котором должно находиться тело от игрока, перед удалением.

Для этого добавлены соответствующие фрагменты кода в следующих файлах:

- `init.sqf`
- `f\server\f_abrFIFO.sqf`
- `f\common\f_setLocalVars.sqf`
- `f\common\f_addRemoveBodyEH.sqf`
- `f\common\f_abrAddToFIFO.sqf`

Чтоб использовать этот компонент:

1. Откройте файл `init.sqf` найдите следующий код:

```
// BAS f - Automatic Body Remover
```

2. Удалите всё, начиная с этой строки (включая саму строку), до следующей строки:

```
// =====
```

3. Найдите следующий фрагмент кода:

```
// BAS f - Automatic Body Remover (FIFO Version)
```

4. Отредактируйте следующие строки, удалив символы `//` в начале:

```
// f_abrFIFOlength = 30;  
// f_abrDistance = 150;  
// f_abrFIFOmaxLength = 50;  
// f_doNotRemoveBodies = [];  
// ["fifo"] execVM "f\common\f_addRemoveBodyEH.sqf";  
// [] execVM "f\server\f_abrFIFO.sqf";
```

По умолчанию этот компонент настроен на устранения трупов после смерти 30 юнитов (30 – это размер FIFO массива). Тела также не будут удаляться, пока расстояние не будет не менее, чем 150м до ближайшего игрока, только если FIFO массив не будет содержать 50 или более мёртвых тел – в этом случае удаление будет происходить независимо от расстояния. Также все трупы групп (включая группы игроков) будут удаляться – исключений нет по умолчанию.

Чтоб изменить эти настройки по умолчанию:

1. Отредактируйте следующую строку, изменив значение `f_abrFIFOlength = 30`; на

желаемый размер FIFO массива:

```
f_abrFIFOlength = 30;
```

2. Отредактируйте следующую строку, изменив значение `f_abrDistance = 150;` на желаемое минимальное расстояние (в метрах), на котором тело должно быть, до того как будет удалено:

```
f_abrDistance = 150;
```

3. Отредактируйте следующую строку, изменив значение `f_abrFIFOmaxLength = 50;` на желаемый максимальный размер FIFO массива, когда тела начинают удаляться независимо от расстояния до ближайшего игрока:

```
f_abrFIFOmaxLength = 50;
```

Так как экипировка на теле также удаляется, вы можете отключить эту функцию для некоторых групп (например для групп игроков). Чтобы установить исключение для групп:

1. Отредактируйте следующую строку, изменив значение `f_doNotRemoveBodies` с [] на имена групп(ы).

```
f_doNotRemoveBodies = [];
```

Например, чтобы внести стандартную группу игроков (которая называется `f_GrpBLU11A` по умолчанию в BAS f) в исключение, измените строку так:

```
f_doNotRemoveBodies = [f_GrpBLU11A];
```

Чтобы внести более, чем одну группу в исключение, используйте запятые:

```
f_doNotRemoveBodies = [f_GrpBLU11A,GroupTwo,GroupThree];
```

Ключевое ограничение этого компонента – он не может автоматически добавлять обработчик события к тем группам, которые были созданы динамически *во время* миссии (например, если вы используете скрипт для динамической генерации врагов или гражданских). Но вы можете добавить обработчик, установив следующий код в поле **Init:** создаваемых юнитов:

```
this addEventHandler ["killed",
{
    if (local BAS_Server_Logic) then
    {
        f_abrFIFO = f_abrFIFO + [_this select 0];
    } else
    {
        _this execVM "f\common\f_abrAddToFIFO.sqf"
    };
}];
```

## НАСТРАИВАЕМЫЕ ИГРОВЫЕ СЛОТЫ (АСЕ ВЕРСИЯ)

Миссия, созданная при помощи BAS f, по умолчанию содержит 1 игровую группу за BLUFOR, которая состоит из стандартных юнитов ArmA (смотрите компонент Настраиваемые игровые слоты). Этот компонент заменяет все стандартные юниты на соответствующие из мода ACE (US Army ACU), всё остальное идентично базовому компоненту.

Чтоб использовать этот необязательный компонент, **перед** тем как начинать редактировать миссию:

1. Удалите файл `mission.sqm` в папке с миссией.
2. Переименуйте файл `mission_ACE.sqm` на `mission.sqm`

Далее выполните инструкции в разделе "Название вашей миссии".

# СЕКЦИЯ В

## НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ SHACKTACTICAL

ShackTactical – международное мультиплеерное игровое сообщество, которое сосредоточено на игре ArmA (а также на OFP и WGL моде исторически). Вы можете узнать больше о ShackTactical на сайте:

<http://dslyecxi.com/>

Основатель ShackTactical, Dslyecxi, также является автором статьи "Tactics, Techniques, and Procedures for Armed Assault", которая является основным руководством для игроков и кланов ArmA, также оно содержит много концепций и идей, которые относятся к созданию хороших миссий. Читайте это руководство тут:

<http://dslyecxi.com/armattp.html>

Следующие мини-руководства и необязательные компоненты предназначены для воплощения идей и стандартов, используемых ShackTactical:

- ShackTactical: Основной шаблон файла миссии
- ShackTactical: Идентификаторы групп
- ShackTactical: Маркеры
- ShackTactical: Маркеры (Addon версия)
- ShackTactical: Маркеры команды
- ShackTactical: Маркеры команды (Addon версия)
- ShackTactical: Шаблон файла брифинга (Кооперативная версия)
- ShackTactical: Шаблон файла брифинга (Attack & Defend версия)
- ShackTactical: Поддержка CoC CEX
- ShackTactical: Скрипт ранений от kevb0
- ShackTactical: Outro скрипт от kevb0
- ShackTactical: Скрипт назначения экипировки от kevb0
- ShackTactical: ShackTac f

## SHACKTACTICAL: ОСНОВНОЙ ШАБЛОН ФАЙЛА МИССИИ

Миссии ShackTactical используют стандартную структуру взвода для организации войск. Цитата из "Tactics, Techniques, and Procedures for Armed Assault":

"Взвод ShackTac основан на стандартной структуре пехотного взвода USMC с некоторыми отличиями. Всё это работает по следующему принципу – каждый лидер взвода должен следить за тремя другими солдатами – лидер взвода управляет тремя лидерами отделений, лидеры отделений управляют тремя лидерами команд, а каждый лидер команд – тремя другими игроками в своей команде. Управление тремя людьми – идеальное, а так как это относится ко всем уровням управления во взводе, структура очень гибкая и относительно простая. Есть хорошая причина, по которой морская пехота США использует этот метод.

Наш взвод состоит из 46 игроков и может быть наполнен ИИ в любое время, если в данный момент на сервере людей меньше, чем необходимо. Также, взвод может быть разделён на секции (два отделения), если людей недостаточно и ИИ не нужен.

Взвод состоит из четырёх основных элементов – командный элемент и три отделения, Альфа, Браво и Чарли. Каждое отделение состоит из трёх команд, 1ая, 2ая и 3ья команды, а каждая команда состоит из трёх солдат и одного лидера команды."

Конечно, у дизайнера миссии создание подобной структуры взвода займёт много времени особенно, если миссия в стиле attack & defend (когда игроки играют друг против друга). Игровые слоты в миссиях ShackTactical имеют такие описания как "1Plt Charlie Squad Leader" и "2Plt A3 Fireteam Leader", ввод подобных описаний для каждого слота может также занять много времени.

ShackTactical: Основной шаблон файла миссии предоставляет дизайнеру миссии предустановленные взводы BLUFOR, OPFOR и сопротивления (используя юниты и оружие ACE), при этом они соответствуют структуре, именованию и соглашениям ShackTactical. Учтите, что каждый предустановленный взвод дополняется отделениями Delta, Echo и Fox.

Чтоб использовать этот компонент **перед** тем, как вы начнёте создавать вашу миссию:

1. Удалите файл `mission.sqm` в папке с миссией.
2. Выберите тип камуфляжа для стороны BLUFOR, у вас есть выбор между MARPAT и MARPAT D. Для каждого варианта формы есть отдельные файл `mission.sqm`:
  - `mission_ShackTac_ACE_MARPAT_D.sqm`
  - `mission_ShackTac_ACE_MARPAT.sqm`

Предположим, что вы выбрали MARPAT D.

3. Измените имя файла `mission_ShackTac_ACE_MARPAT_D.sqm` на `mission.sqm`
4. Удалите файл `mission_ShackTac_ACE_MARPAT.sqm`
5. Выполните все пункты в секции этого руководства под названием "Название вашей миссии".
6. Удалите взводы и / или отделения, которые не нужны для вашей миссии.

Каждый взвод распределён следующим образом:

Группа	ИмяГруппы *	Юниты	Примечание
Platoon HQ	GrpXXX_1Plt_PltHQ	1Plt PltHQ Platoon Commander	Имеет бинокль и радио
		1Plt PltHQ Rifleman	
		1Plt PltHQ Rifleman	
		1Plt PltHQ Medic	
Alpha Squad	GrpXXX_1Plt_Alpha	1Plt Alpha Squad Leader	Гренадёр, имеет бинокль, дым и радио
		1Plt Alpha Squad Medic	Имеет дым
Alpha Fireteam 1	GrpXXX_1Plt_A1	1Plt A1 Fireteam Leader	Гренадёр, имеет дым и радио
		1Plt A1 Automatic Rifleman	
		1Plt A1 Assistant Automatic Rifleman	Несёт пулемётные патроны
		1Plt A1 Rifleman	
Alpha Fireteam 2	GrpXXX_1Plt_A2	1Plt A2 Fireteam Leader	Гренадёр, имеет дым и радио
		1Plt A2 Automatic Rifleman	
		1Plt A2 Assistant Automatic Rifleman	Несёт пулемётные патроны
		1Plt A2 Rifleman	
Alpha Fireteam 3	GrpXXX_1Plt_A3	1Plt A3 Fireteam Leader	Гренадёр, имеет дым и радио
		1Plt A3 Automatic Rifleman	
		1Plt A3 Assistant Automatic Rifleman	Несёт пулемётные патроны
		1Plt A3 Rifleman	
Bravo Squad	GrpXXX_1Plt_Bravo	1Plt Bravo Squad Leader	Гренадёр, имеет бинокль, дым и радио
		1Plt Bravo Squad Medic	Имеет дым
Bravo Fireteam 1	GrpXXX_1Plt_B1	1Plt B1 Fireteam Leader	Гренадёр, имеет дым и радио
		1Plt B1 Automatic Rifleman	
		1Plt B1 Assistant Automatic Rifleman	Несёт пулемётные патроны
		1Plt B1 Rifleman	
Bravo Fireteam 2	GrpXXX_1Plt_B2	1Plt B2 Fireteam Leader	Гренадёр, имеет дым и радио
		1Plt B2 Automatic Rifleman	
		1Plt B2 Assistant Automatic Rifleman	Несёт пулемётные патроны
		1Plt B2 Rifleman	
Bravo Fireteam 3	GrpXXX_1Plt_B3	1Plt B3 Fireteam Leader	Гренадёр, имеет дым и радио
		1Plt B3 Automatic Rifleman	
		1Plt B3 Assistant Automatic Rifleman	Несёт пулемётные патроны
		1Plt B3 Rifleman	
Charlie Squad	GrpXXX_1Plt_Charlie	1Plt Charlie Squad Leader	Гренадёр, имеет бинокль, дым и радио
		1Plt Charlie Squad Medic	Имеет дым
Charlie Fireteam 1	GrpXXX_1Plt_C1	1Plt C1 Fireteam Leader	Гренадёр, имеет дым и радио
		1Plt C1 Automatic Rifleman	
		1Plt C1 Assistant Automatic Rifleman	Несёт пулемётные патроны
		1Plt C1 Rifleman	

Charlie Fireteam 2	GrpXXX_1Plt_C2	1Plt C2 Fireteam Leader	Гренадёр, имеет дым и радио
		1Plt C2 Automatic Rifleman	
		1Plt C2 Assistant Automatic Rifleman	Несёт пулемётные патроны
		1Plt C2 Rifleman	
Charlie Fireteam 3	GrpXXX_1Plt_C3	1Plt C3 Fireteam Leader	Гренадёр, имеет дым и радио
		1Plt C3 Automatic Rifleman	
		1Plt C3 Assistant Automatic Rifleman	Несёт пулемётные патроны
		1Plt C3 Rifleman	
Delta Squad	GrpXXX_1Plt_Delta	1Plt Delta Squad Leader	Гренадёр, имеет бинокль, дым и радио
		1Plt Delta Squad Medic	Имеет дым
Delta Fireteam 1	GrpXXX_1Plt_D1	1Plt D1 Fireteam Leader	Гренадёр, имеет дым и радио
		1Plt D1 Automatic Rifleman	
		1Plt D1 Assistant Automatic Rifleman	Несёт пулемётные патроны
		1Plt D1 Rifleman	
Delta Fireteam 2	GrpXXX_1Plt_D2	1Plt D2 Fireteam Leader	Гренадёр, имеет дым и радио
		1Plt D2 Automatic Rifleman	
		1Plt D2 Assistant Automatic Rifleman	Несёт пулемётные патроны
		1Plt D2 Rifleman	
Delta Fireteam 3	GrpXXX_1Plt_D3	1Plt D3 Fireteam Leader	Гренадёр, имеет дым и радио
		1Plt D3 Automatic Rifleman	
		1Plt D3 Assistant Automatic Rifleman	Несёт пулемётные патроны
		1Plt D3 Rifleman	
Echo Squad	GrpXXX_1Plt_Echo	1Plt Echo Squad Leader	Гренадёр, имеет бинокль, дым и радио
		1Plt Echo Squad Medic	Имеет дым
Echo Fireteam 1	GrpXXX_1Plt_E1	1Plt E1 Fireteam Leader	Гренадёр, имеет дым и радио
		1Plt E1 Automatic Rifleman	
		1Plt E1 Assistant Automatic Rifleman	Несёт пулемётные патроны
		1Plt E1 Rifleman	
Echo Fireteam 2	GrpXXX_1Plt_E2	1Plt E2 Fireteam Leader	Гренадёр, имеет дым и радио
		1Plt E2 Automatic Rifleman	
		1Plt E2 Assistant Automatic Rifleman	Несёт пулемётные патроны
		1Plt E2 Rifleman	
Echo Fireteam 3	GrpXXX_1Plt_E3	1Plt E3 Fireteam Leader	Гренадёр, имеет дым и радио
		1Plt E3 Automatic Rifleman	
		1Plt E3 Assistant Automatic Rifleman	Несёт пулемётные патроны
		1Plt E3 Rifleman	
Fox Squad	GrpXXX_1Plt_Fox	1Plt Fox Squad Leader	Гренадёр, имеет бинокль, дым и радио
		1Plt Fox Squad Medic	Имеет дым
Fox Fireteam 1	GrpXXX_1Plt_F1	1Plt F1 Fireteam Leader	Гренадёр, имеет дым и радио



		1Plt F1 Automatic Rifleman	
		1Plt F1 Assistant Automatic Rifleman	Несёт пулемётные патроны
		1Plt F1 Rifleman	
Fox Fireteam 2	GrpXXX_1Plt_F2	1Plt F2 Fireteam Leader	Гренадёр, имеет дым и радио
		1Plt F2 Automatic Rifleman	
		1Plt F2 Assistant Automatic Rifleman	Несёт пулемётные патроны
		1Plt F2 Rifleman	
Fox Fireteam 3	GrpXXX_1Plt_F3	1Plt F3 Fireteam Leader	Гренадёр, имеет дым и радио
		1Plt F3 Automatic Rifleman	
		1Plt F3 Assistant Automatic Rifleman	Несёт пулемётные патроны
		1Plt F3 Rifleman	

В дополнение к обычному взводу, каждая страна имеет по 3 пулемётных и ПТ команды:

Группа	ИмяГруппы *	Юниты	Примечание
MG Team 1	GrpXXX_MG1	MG1 Gunner	
		MG1 Assistant Gunner	Несёт пулемётные патроны
		MG1 Ammunition Man	Несёт пулемётные патроны
MG Team 2	GrpXXX_MG2	MG2 Gunner	
		MG2 Assistant Gunner	Несёт пулемётные патроны
		MG2 Ammunition Man	Несёт пулемётные патроны
MG Team 3	GrpXXX_MG3	MG3 Gunner	
		MG3 Assistant Gunner	Несёт пулемётные патроны
		MG3 Ammunition Man	Несёт пулемётные патроны
AT Team 1	GrpXXX_AT1	AT1 Gunner	
		AT1 Assistant Gunner	Несёт ПТ снаряды
		AT1 Ammunition Man	Несёт ПТ снаряды
AT Team 2	GrpXXX_AT2	AT2 Gunner	
		AT2 Assistant Gunner	Несёт ПТ снаряды
		AT2 Ammunition Man	Несёт ПТ снаряды
AT Team 3	GrpXXX_AT3	AT3 Gunner	
		AT3 Assistant Gunner	Несёт ПТ снаряды
		AT3 Ammunition Man	Несёт ПТ снаряды

\* Для поля ИмяГруппы, замените BLU, OPF или RES в зависимости от стороны.

**Примечание:** Все юниты имеют ПНВ независимо от звания или роли.

## SHACKTACTICAL: ИДЕНТИФИКАТОРЫ ГРУПП

Когда игроки используют канал стороны, имя их отделения / группы появляется в начале каждого сообщения. Имена групп (или идентификаторы) по умолчанию в ArmA следуют формату "1-1-A", "1-1-B" и тд. Это ни о чём не говорит игрокам, которые используют стандартную структуру взвода ShackTactical, в которой каждое формирование имеет своё название "Alpha SL" или "Charlie FireTeam 3".

Компонент ShackTactical: Идентификаторы групп автоматически устанавливает необходимые имена для всех стандартных групп в миссии, которая использует ShackTactical: Стандартный шаблон файла миссии. Это значит, что при использовании канала стороны, сообщения игроков будут начинаться с "1st Plt Alpha SL" или "1st Plt Charlie FT3" и тд. Таким образом намного проще общаться в игре.

Чтобы всё это работало, следующие файлы содержат соответствующий код:

- `init.sqf`
- `f\common\ShackTac_setGroupIDs.sqf`

Чтобы использовать этот необязательный компонент:

1. Откройте файл `init.sqf` и найдите фрагмент кода:

```
// BAS f - ShackTactical - Group IDs
```

2. Отредактируйте следующую строку, удалив символы `//` в начале:

```
// [] execVM "f\common\ShackTac_setGroupIDs.sqf";
```

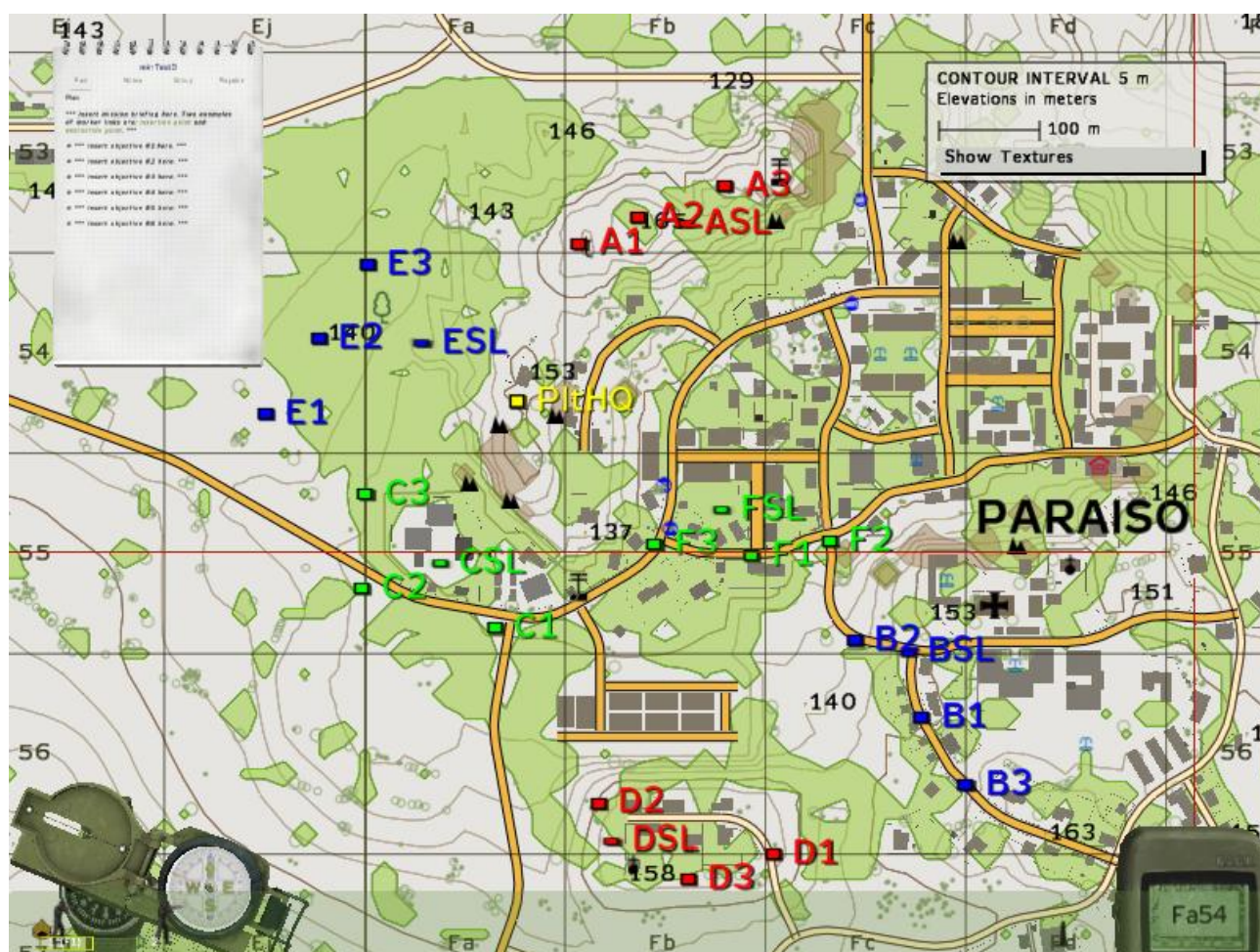
### Что игроки видят в чате

Когда игроки используют канал стороны, их сообщения будут иметь следующие префиксы

Группа	Имя в чате
Platoon HQ	1st Plt CO
Alpha Squad	1st Plt Alpha SL
Alpha Fireteam 1	1st Plt Alpha FT1
Alpha Fireteam 2	1st Plt Alpha FT2
Alpha Fireteam 3	1st Plt Alpha FT3
Bravo Squad	1st Plt Bravo SL
Bravo Fireteam 1	1st Plt Bravo FT1
Bravo Fireteam 2	1st Plt Bravo FT2
Bravo Fireteam 3	1st Plt Bravo FT3
Charlie Squad	1st Plt Charlie SL
Charlie Fireteam 1	1st Plt Charlie FT1
Charlie Fireteam 2	1st Plt Charlie FT2
Charlie Fireteam 3	1st Plt Charlie FT3
Delta Squad	1st Plt Delta SL
Delta Fireteam 1	1st Plt Delta FT1
Delta Fireteam 2	1st Plt Delta FT2
Delta Fireteam 3	1st Plt Delta FT3
Echo Squad	1st Plt Echo SL
Echo Fireteam 1	1st Plt Echo FT1

Echo Fireteam 2	1st Plt Echo FT2
Echo Fireteam 3	1st Plt Echo FT3
Fox Squad	1st Plt Fox SL
Fox Fireteam 1	1st Plt Fox FT1
Fox Fireteam 2	1st Plt Fox FT2
Fox Fireteam 3	1st Plt Fox FT3
MG Team 1	MG1
MG Team 2	MG2
MG Team 3	MG3
AT Team 1	AT1
AT Team 2	AT2
AT Team 3	AT3

## SHACKTACTICAL: МАРКЕРЫ



Если вы используете ShackTactical: Основной шаблон файла миссии, вы также можете использовать такую же систему маркеров ShackTactical. Компонент ShackTactical: Маркеры автоматически создаёт маркеры, которые показывают позиции лидеров элементов взвода.

Чтобы всё это работало, следующие файлы содержат соответствующий код:

- `init.sqf`
- `f\common\ShackTac_setLocalMarkers.sqf`
- `f\common\ShackTac_localMarker.sqf`

Чтоб использовать этот необязательный компонент:

1. Откройте файл `init.sqf` и найдите следующий код:

```
// BAS f - ShackTactical - Markers
```

2. Отредактируйте следующие строки, удалив символы `//` в начале:

```
// [] execVM "f\common\ShackTac_setLocalMarkers.sqf"  
// ShackTac_requireRadio = 0;
```

3. Если вы хотите, чтобы маркеры обновлялись только, если лидер команды / отделения несёт радио, отредактируйте следующую строку, изменив значение `ShackTac_requireRadio` на 1:

```
ShackTac_requireRadio = 0;
```

**Примечание:** Если вы не используете *все* предустановленные группы, то маркеры для неиспользуемых групп не появятся.

## Что видят игроки стороны BLUFOR, OPFOR и сопротивления

Маркеры используются для определения позиции лидеров всех элементов взвода игрока:

Группа	Форма маркера	Цвет маркера	Текст маркера
Platoon HQ	Точка (0.7 x 0.6)	Жёлтый	PLtHQ
Alpha Squad	Точка (0.7 x 0.3)	Красный	ASL
Alpha Fireteam 1	Точка (0.7 x 0.5)	Красный	A1
Alpha Fireteam 2	Точка (0.7 x 0.5)	Красный	A2
Alpha Fireteam 3	Точка (0.7 x 0.5)	Красный	A3
Bravo Squad	Точка (0.7 x 0.3)	Синий	BSL
Bravo Fireteam 1	Точка (0.7 x 0.5)	Синий	B1
Bravo Fireteam 2	Точка (0.7 x 0.5)	Синий	B2
Bravo Fireteam 3	Точка (0.7 x 0.5)	Синий	B3
Charlie Squad	Точка (0.7 x 0.3)	Зелёный	CSL
Charlie Fireteam 1	Точка (0.7 x 0.5)	Зелёный	C1
Charlie Fireteam 2	Точка (0.7 x 0.5)	Зелёный	C2
Charlie Fireteam 3	Точка (0.7 x 0.5)	Зелёный	C3
Delta Squad	Точка (0.7 x 0.3)	Красный	DSL
Delta Fireteam 1	Точка (0.7 x 0.5)	Красный	D1
Delta Fireteam 2	Точка (0.7 x 0.5)	Красный	D2
Delta Fireteam 3	Точка (0.7 x 0.5)	Красный	D3
Echo Squad	Точка (0.7 x 0.3)	Синий	ESL
Echo Fireteam 1	Точка (0.7 x 0.5)	Синий	E1
Echo Fireteam 2	Точка (0.7 x 0.5)	Синий	E2
Echo Fireteam 3	Точка (0.7 x 0.5)	Синий	E3
Fox Squad	Точка (0.7 x 0.3)	Зелёный	FSL
Fox Fireteam 1	Точка (0.7 x 0.5)	Зелёный	F1
Fox Fireteam 2	Точка (0.7 x 0.5)	Зелёный	F2
Fox Fireteam 3	Точка (0.7 x 0.5)	Зелёный	F3
MG Team 1	Dot (0.7 x 0.5)	Красный	MG1
MG Team 2	Dot (0.7 x 0.5)	Синий	MG2
MG Team 3	Dot (0.7 x 0.5)	Зелёный	MG3
AT Team 1	Dot (0.7 x 0.5)	Красный	AT1
AT Team 2	Dot (0.7 x 0.5)	Синий	AT2
AT Team 3	Dot (0.7 x 0.5)	Зелёный	AT3

## Что видят игроки за гражданских

По умолчанию, игроки в слотах гражданских (которые обычно используются для наблюдателей) видят все маркеры позиций лидеров для всех элементов всех активных взводов (BLUFOR, OPFOR и сопротивления). Все маркеры имеют соответствующий цвет стороны:

- BLUFOR: Синий
- OPFOR: Красный
- Resistance: Зелёный

## **Как обновляются маркеры, если ShackTac\_requireRadio установлен в 0**

Расположение каждого маркера обновляется каждые 6 секунд, если лидер элемента жив. Если все единицы элемента умирают, маркер останется видимым, но его позиция не будет обновляться.

## **Как обновляются маркеры, если ShackTac\_requireRadio установлен в 1**

Если используется ShackTactical: Основной шаблон файла миссии, то по умолчанию лидеры каждого элемента взвода имеют радио (в этой версии BAS f, радио – это объект магазина 'Laserbatteries').

Позиция каждого маркера обновляется каждые 6 секунд при следующих условиях:

1. Лидер элемента жив.
2. Лидер элемента несёт радио.

Если лидер умирает, маркер остаётся видимым, но его позиция не будет обновляться, пока новый лидер не подберёт радио. Учтите, что новый лидер не обязательно должен поднять именно радио с мёртвого тела - *любое* радио будет работать потому, что маркеры привязаны к группе, а не к конкретному радио объекту.

**Примечание 1:** Этот компонент рассчитан на сервера, на которых отключены стандартные игровые маркеры юнитов и техники (то есть зелёные треугольники для каждого пехотинца).

**Примечание 2:** Вы НЕ должны использовать этот компонент, если вы также используете компонент ShackTactical: поддержка CoC CEX (у которого есть свои встроенные маркеры).



## SHACKTACTICAL: МАРКЕРЫ (ADDON ВЕРСИЯ)



Компонент ShackTactical: Маркеры (Addon версия) идентичен компоненту ShackTactical: Маркеры, но он разработан для работы с аддоном маркеров ShackTactical. Он автоматически создаёт маркеры, которые показывают позиции всех элементов взвода.

Чтобы всё это работало, следующие файлы содержат соответствующий код:

- `init.sqf`
- `f\common\@ShackTac_setLocalMarkers.sqf`
- `f\common\@ShackTac_localMarker.sqf`

Чтоб использовать этот необязательный компонент:

1. Откройте файл `init.sqf` и найдите следующий код:

```
// BAS f - ShackTactical - Markers (Addon Version)
```

2. Отредактируйте следующие строки, удалив символы `//` в начале:

```
// [] execVM "f\common\@ShackTac_setLocalMarkers.sqf"  
// ShackTac_requireRadio = 0;
```

3. Если вы хотите, чтобы маркеры обновлялись только, если лидер команды / отделения несёт радио, отредактируйте следующую строку, изменив значение `ShackTac_requireRadio` на 1:

```
ShackTac_requireRadio = 0;
```

**Примечание:** Если вы не используете *все* предустановленные группы, то маркеры для неиспользуемых групп не появятся.

## Что видят игроки BLUFOR, OPFOR и сопротивления

Маркеры используются для определения позиции лидеров всех элементов взвода игрока:

Группа	Форма маркера	Цвет маркера	Текст маркера
Platoon HQ	Специальный	Жёлтый	HQ Plt
Alpha Squad	Специальный	Красный	ASL
Alpha Fireteam 1	Специальный	Красный	A1
Alpha Fireteam 2	Специальный	Красный	A2
Alpha Fireteam 3	Специальный	Красный	A3
Bravo Squad	Специальный	Синий	BSL
Bravo Fireteam 1	Специальный	Синий	B1
Bravo Fireteam 2	Специальный	Синий	B2
Bravo Fireteam 3	Специальный	Синий	B3
Charlie Squad	Специальный	Зелёный	CSL
Charlie Fireteam 1	Специальный	Зелёный	C1
Charlie Fireteam 2	Специальный	Зелёный	C2
Charlie Fireteam 3	Специальный	Зелёный	C3
Delta Squad	Специальный	Красный	DSL
Delta Fireteam 1	Специальный	Красный	D1
Delta Fireteam 2	Специальный	Красный	D2
Delta Fireteam 3	Специальный	Красный	D3
Echo Squad	Специальный	Синий	ESL
Echo Fireteam 1	Специальный	Синий	E1
Echo Fireteam 2	Специальный	Синий	E2
Echo Fireteam 3	Специальный	Синий	E3
Fox Squad	Специальный	Зелёный	FSL
Fox Fireteam 1	Специальный	Зелёный	F1
Fox Fireteam 2	Специальный	Зелёный	F2
Fox Fireteam 3	Специальный	Зелёный	F3
MG Team 1	Специальный	Красный	MG1
MG Team 2	Специальный	Синий	MG2
MG Team 3	Специальный	Зелёный	MG3
AT Team 1	Специальный	Красный	AT1
AT Team 2	Специальный	Синий	AT2
AT Team 3	Специальный	Зелёный	AT3

## Что видят игроки за гражданских

По умолчанию, игроки в слотах гражданских (которые обычно используются для наблюдателей) видят все маркеры позиций лидеров для всех элементов всех активных взводов (BLUFOR, OPFOR и сопротивления). Все маркеры имеют соответствующий цвет стороны:

- BLUFOR: Синий
- OPFOR: Красный
- Resistance: Зелёный



### **Как обновляются маркеры, если ShackTac\_requireRadio установлен в 0**

Расположение каждого маркера обновляется каждые 6 секунд, если лидер элемента жив. Если все единицы элемента умирают, маркер останется видимым, но его позиция не будет обновляться.

### **Как обновляются маркеры, если ShackTac\_requireRadio установлен в 1**

Если используется ShackTactical: Основной шаблон файла миссии, то по умолчанию лидеры каждого элемента взвода имеют радио (в этой версии BAS f, радио – это объект магазина 'Laserbatteries').

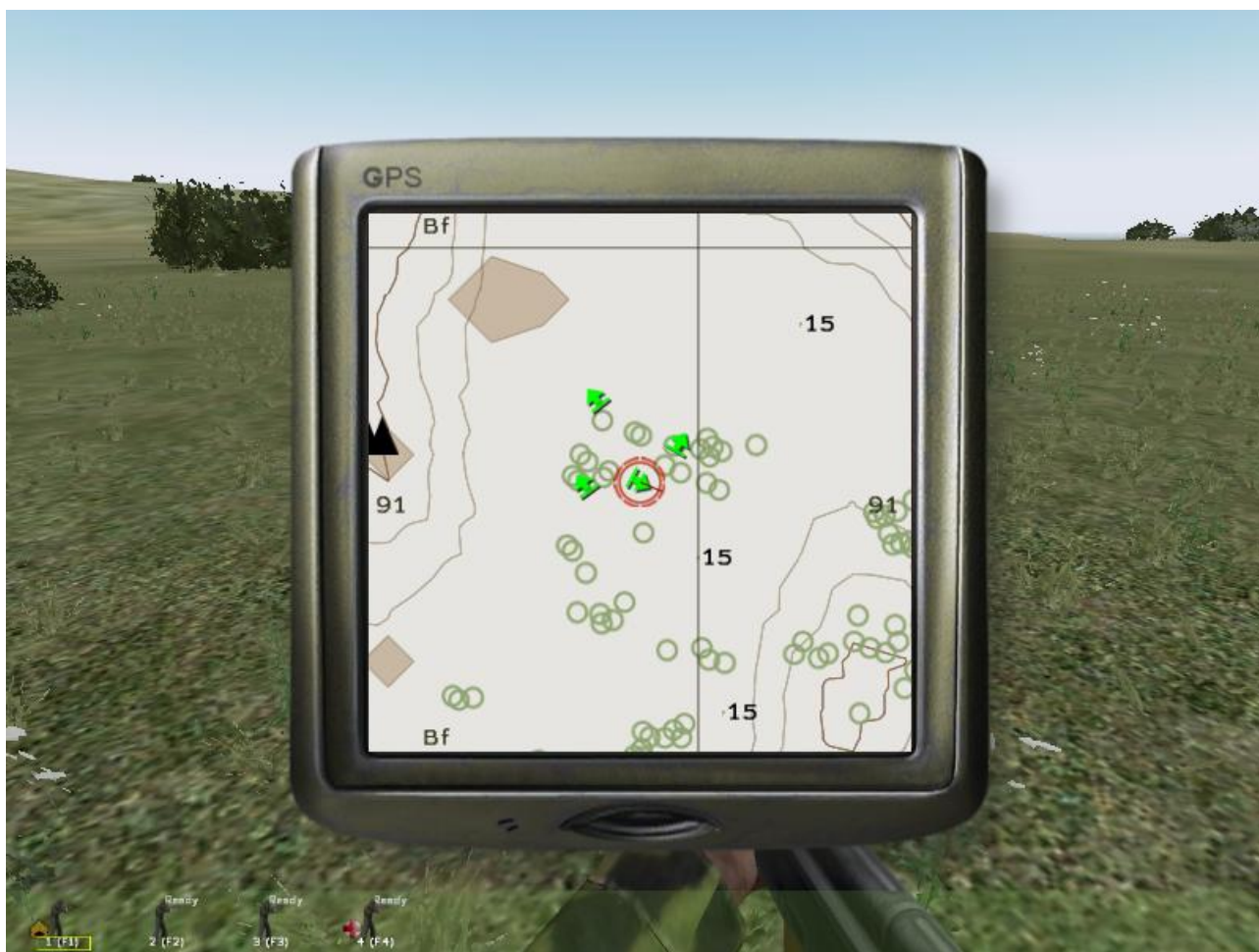
Позиция каждого маркера обновляется каждые 6 секунд при следующих условиях:

1. Лидер элемента жив.
2. Лидер элемента несёт радио.

Если лидер умирает, маркер остаётся видимым, но его позиция не будет обновляться, пока новый лидер не подберёт радио. Учтите, что новый лидер не обязательно должен поднять именно радио с мёртвого тела - *любое* радио будет работать потому, что маркеры привязаны к группе, а не к конкретному радио объекту.

**Примечание:** Этот компонент рассчитан на сервера, на которых отключены стандартные игровые маркеры юнитов и техники (то есть зелёные треугольники для каждого пехотинца).

## SHACKTACTICAL: МАРКЕРЫ КОМАНДЫ



Если вы используете компоненты ShackTactical: Основной шаблон миссии и ShackTactical: Маркеры, то вы также можете использовать компонент ShackTactical: Маркеры команд. Он автоматически создаёт маркеры, которые показывают позицию самого игрока и других солдат в его команде (группе).

Чтобы всё это работало, следующие файлы содержат соответствующий код:

- `init.sqf`
- `f\common\ShackTac_setLocalFTMarkers.sqf`
- `f\common\ShackTac_localFTMarker.sqf`

Чтоб использовать этот необязательный компонент:

1. Откройте файл `init.sqf` и найдите следующий код:

```
// BAS f - ShackTactical - Fireteam Markers
```

2. Отредактируйте следующую строку, удалив символы `//` в начале:

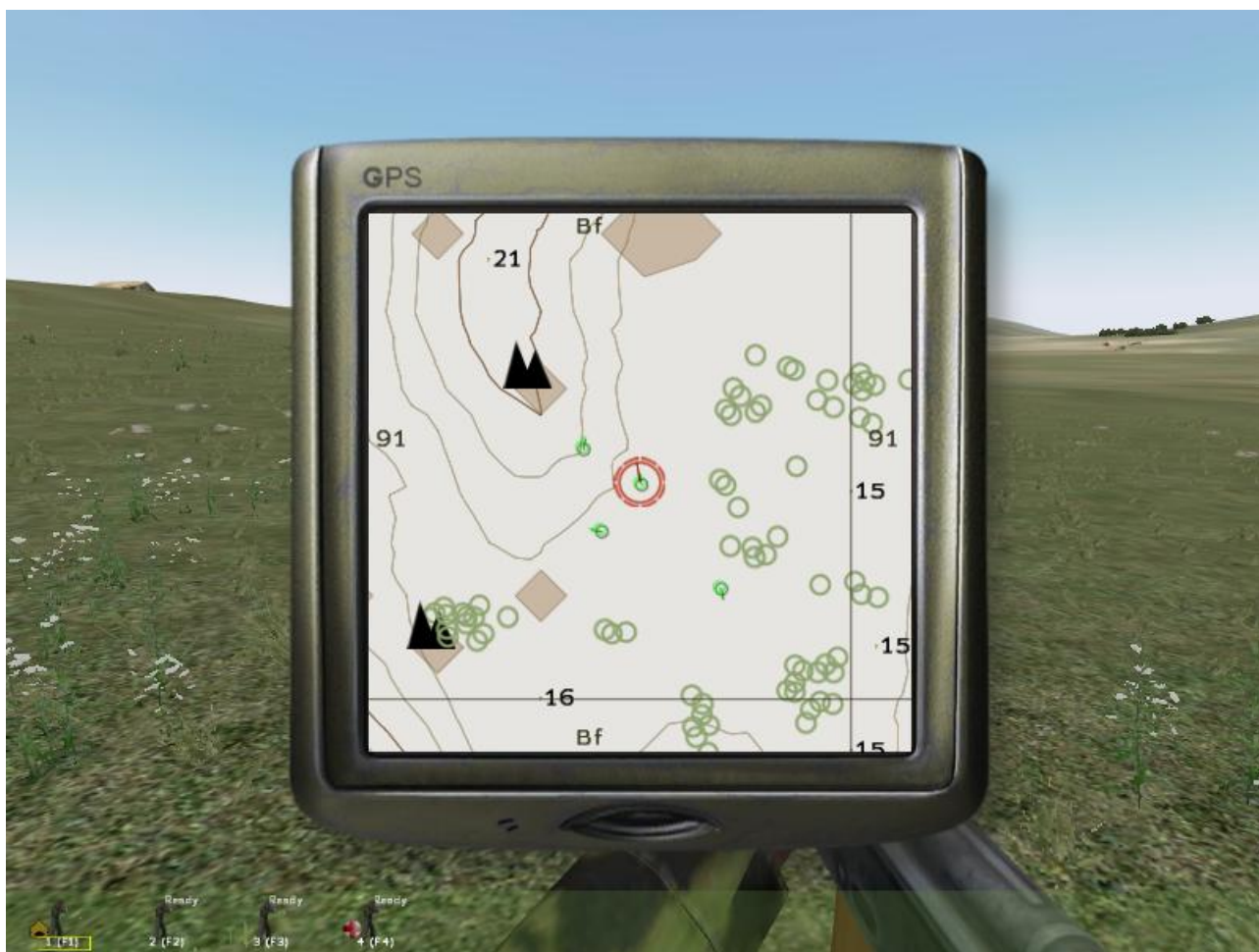
```
// [] execVM "f\common\ShackTac_setLocalFTMarkers.sqf"
```

## Как обновляются маркеры

Позиция каждого маркера обновляется каждые 3 секунды, если юнит жив. Если же он умирает, маркер передвигается в координаты [0,0] на карте, то есть становится невидимым.

**Примечание:** Этот компонент рассчитан на сервера, на которых отключены стандартные игровые маркеры юнитов и техники (то есть зелёные треугольники для каждого пехотинца).

## SHACKTACTICAL: МАРКЕРЫ КОМАНДЫ (ADDON ВЕРСИЯ)



Компонент ShackTactical: Маркеры Команды (Addon версия) идентичен компоненту ShackTactical: Маркеры Команды, но он разработан для работы с аддоном маркеров ShackTactical. Он автоматически создаёт маркеры, которые показывают позицию самого игрока и других солдат в его команде (группе).

Чтобы всё это работало, следующие файлы содержат соответствующий код:

- `init.sqf`
- `f\common\@ShackTac_setLocalFTMarkers.sqf`
- `f\common\@ShackTac_localFTMarker.sqf`

Чтоб использовать этот необязательный компонент:

1. Откройте файл `init.sqf` и найдите следующий код:

```
// BAS f - ShackTactical - Fireteam Markers (Addon Version)
```

2. Отредактируйте строку, удалив символы `//` в начале:

```
// [] execVM "f\common\@ShackTac_setLocalFTMarkers.sqf"
```

## Как обновляются маркеры

Позиция каждого маркера обновляется каждые 3 секунды, если юнит жив. Если же он умирает, маркер передвигается в координаты [0,0] на карте, то есть становится невидимым.

**Примечание:** Этот компонент рассчитан на сервера, на которых отключены стандартные игровые маркеры юнитов и техники (то есть зелёные треугольники для каждого пехотинца).

# SHACKTACTICAL: ШАБЛОН ФАЙЛА БРИФИНГА (КООПЕРАТИВНАЯ ВЕРСИЯ)

Кооперативные миссии ShackTactical требуют более структурированного подхода к брифингу, который основан на 'приказе в пять параграфов', используемый военными организациями такими как USMC и британская армия. Это очень легко сделать, но необходима другая версия шаблона файла **briefing.html**.

Платформа BAS f содержит шаблон файла **briefing.html** для одной стороны. Чтобы использовать этот шаблон:

1. Удалите файл **briefing.html** в папке миссии.
2. Переименуйте файл **briefing\_ShackTac.html** на **briefing.html**

Чтобы создать брифинг, откройте файл **briefing.html** и заполните следующие секции:

- Notes (Заметки)
- Plan (План)
- Debriefings (Дебрифинги)
- Situation (Ситуация)
- Mission (Миссия)
- Execution (Выполнение)
- Administration (Администрация)
- Mission Credits (Авторы)

Все секции в файле **briefing.html**, которые вы должны отредактировать, помечены следующим образом:

**\*\*\* Insert [specific information] here. \*\*\***

Замените текст, который начинается и заканчивается символами **\*\*\***, своим (также удалите символы **\*\*\***).

В последней секции, *Авторы (Mission Credits)*, есть предложенный формат для версии миссии - *n-n-n (ДД МММ ГГГГ)*. Пример миссии, которая достигла версии 1.7, 30 апреля, 2007, будет такой: 1-7-0 (30 АПР 2007).

Формат файла **briefing.html** похож на HTML, хотя, это не совсем так. Только некоторые HTML тэги работают, вот основные из них:

**<br>** - Перевод каретки (новая строка).

**<br><br>** - Пустая строка между параграфами.

**<a href="marker:ИмяМаркера ">Текст</a>** - Ссылка, при нажатии на которую, карта будет автоматически центрирована на маркер под именем **ИмяМаркера** (не забудьте назвать маркер в редакторе).

Если вы хотите, чтобы брифинг был на нескольких языках:

1. Создайте файл **briefing.html** на английском и сохраните его.
2. Сделайте копию файла и переименуйте её следующим образом:

**briefing.german.html**

Таким образом вы создадите файл, который будет открываться автоматически немецкими версиями ArmA.

3. Откройте файл `briefing.german.html` и переведите текст на немецкий.
4. Повторите шаги 2 и 3 для языков: **Чешский, Польский, Французский, Испанский, Итальянский, Французский** и **Русский**. Учтите, что если не английская версия ArmA не может найти файл `briefing.ВашЯзык.html`, то она возьмёт файл `briefing.html` (который должен быть на английском).

Пожалуйста, учтите, если вы создаёте версию на русском языке, вы должны сохранить файл в формате Unicode.

# SHACKTACTICAL: ШАБЛОН ФАЙЛА БРИФИНГА (ATTACK & DEFEND ВЕРСИЯ)

'Attack and defend' миссии ShackTactical требуют более структурированного подхода к брифингу, который основан на 'приказе в пять параграфов', используемый военными организациями такими как USMC и британская армия. Это очень легко сделать, но необходима другая версия шаблона файла **briefing.html**.

Платформа BAS f содержит шаблон файла **briefing.html** для нескольких сторон. Чтобы использовать этот шаблон:

1. Удалите файл **briefing.html** в папке миссии.
2. Переименуйте файл **briefing\_bySide\_ShackTac.html** на **briefing.html**

Чтобы создать брифинг, откройте файл **briefing.html** и заполните следующие секции:

- Notes - BLUFOR (если у вас есть игральные BLUFOR слоты)
- Notes - OPFOR (если у вас есть игральные OPFOR слоты)
- Notes - Resistance (если у вас есть игральные слоты сопротивления)
- Notes - Civilian (если у вас есть игральные слоты гражданских)
- Plan - BLUFOR (если у вас есть игральные BLUFOR слоты)
- Plan - OPFOR (если у вас есть игральные OPFOR слоты)
- Plan - Resistance (если у вас есть игральные слоты сопротивления)
- Plan - Civilian (если у вас есть игральные Civilian слоты)
- Situation (BLUFOR) (если у вас есть игральные BLUFOR слоты)
- Mission (BLUFOR) (если у вас есть игральные BLUFOR слоты)
- Execution (BLUFOR) (если у вас есть игральные BLUFOR слоты)
- Administration (BLUFOR) (если у вас есть игральные BLUFOR слоты)
- Situation (OPFOR) (если у вас есть игральные OPFOR слоты)
- Mission (OPFOR) (если у вас есть игральные OPFOR слоты)
- Execution (OPFOR) (если у вас есть игральные OPFOR слоты)
- Administration (OPFOR) (если у вас есть игральные OPFOR слоты)
- Situation (Resistance) (если у вас есть игральные слоты сопротивления)
- Mission (Resistance) (если у вас есть игральные слоты сопротивления)
- Execution (Resistance) (если у вас есть игральные слоты сопротивления)
- Administration (Resistance) (если у вас есть игральные слоты сопротивления)
- Situation (Civilian) (если у вас есть игральные слоты гражданских)
- Mission (Civilian) (если у вас есть игральные слоты гражданских)
- Execution (Civilian) (если у вас есть игральные слоты гражданских)
- Administration (Civilian) (если у вас есть игральные слоты гражданских)
- Debriefings
- Mission Credits

Все секции в файле **briefing.html**, которые вы должны отредактировать, помечены следующим образом:

**\*\*\* Insert [specific information] here. \*\*\***

Замените текст, который начинается и заканчивается символами **\*\*\***, своим (также удалите символы **\*\*\***).

В последней секции, *Авторы (Mission Credits)*, есть предложенный формат для версии миссии - *n-n-n (ДД МММ ГГГГ)*. Пример миссии, которая достигла версии 1.7, 30 апреля, 2007, будет такой: 1-7-0 (30 АПР 2007).

Формат файла **briefing.html** похож на HTML, хотя, это не совсем так. Только некоторые HTML тэги работают, вот основные из них:



`<br>` - Перевод каретки (новая строка).

`<br><br>` - Пустая строка между параграфами.

`<a href="marker:ИмяМаркера ">Текст</a>` - Ссылка, при нажатии на которую, карта будет автоматически центрирована на маркер под именем **ИмяМаркера** (не забудьте назвать маркер в редакторе).

Если вы хотите, чтобы брифинг был на нескольких языках:

1. Создайте файл `briefing.html` на английском и сохраните его.
2. Сделайте копию файла и переименуйте её следующим образом:

`briefing.german.html`

Таким образом вы создадите файл, который будет открываться автоматически немецкими версиями ArmA.

3. Откройте файл `briefing.german.html` и переведите текст на немецкий.
4. Повторите шаги 2 и 3 для языков: **Чешский, Польский, Французский, Испанский, Итальянский, Французский** и **Русский**. Учтите, что если не английская версия ArmA не может найти файл `briefing.ВашЯзык.html`, то она возьмёт файл `briefing.html` (который должен быть на английском).

Пожалуйста, учтите, если вы создаёте версию на русском языке, вы должны сохранить файл в формате Unicode.

## SHACKTACTICAL: ПОДДЕРЖКА СОС СЕХ

СЕХ – это сложный аддон, созданный группой Chain of Command (CoC), который позволяет игрокам командовать сложными формациями такими как взводы, роты и батальоны. Солдаты в этих структурах могут быть как ИИ, так и играбельными для людей. Даже становится возможным для людей играть младшие командирские роли – например брать под управление отделения или взводы, в то время как другой игрок берёт общее командование всеми (например ротой или батальоном).

Для миссий, созданных при помощи компонента ShackTactical: Основной шаблон файла миссии, вы возможно захотите включить СЕХ, чтобы люди могли управлять целыми взводами даже, если недостаточно людей, чтобы занять каждый игровой слот. Платформа BAS f содержит шаблон конфигурационных файлов для быстрого включения возможностей СЕХ для стандартных взводов ShackTactical BLUFOR, OPFOR и Сопротивления (RACS).

Чтобы всё это работало, следующие файлы содержат соответствующий код:

- `description.ext`
- `f\common\@ShackTac_CEX_BLU_Platoon.hpp`
- `f\common\@ShackTac_CEX_OPF_Platoon.hpp`
- `f\common\@ShackTac_CEX_RES_Platoon.hpp`

Чтоб использовать этот необязательный компонент:

1. В редакторе МП ArmA миссии убедитесь, что установили игровую логику типа **CEX SERVER** (которая доступна в разделе **Units >> Game Logic >> CoC**).

2. Откройте файл `description.ext` и найдите следующий код:

```
// BAS f – ShackTactical – CoC CEX Support
```

3. Отредактируйте следующие строки, удалив символы `//` в начале:

```
// class CEX  
// {
```

4. Чтобы включить СЕХ для стандартного взвода ShackTactical BLUFOR, отредактируйте следующую строку и удалите символы `//` в начале:

```
// #include "f\common\@ShackTac_CEX_BLU_Platoon.hpp"
```

Чтобы включить СЕХ для стандартного взвода ShackTactical OPFOR, отредактируйте следующую строку и удалите символы `//` в начале:

```
// #include "f\common\@ShackTac_CEX_OPF_Platoon.hpp"
```

Чтобы включить СЕХ для стандартного взвода ShackTactical Сопротивление (RACS), отредактируйте следующую строку и удалите символы `//` в начале:

```
// #include "f\common\@ShackTac_CEX_RES_Platoon.hpp"
```

**Примечание:** Вы можете включить СЕХ для всех взводов одновременно, если захотите (если все три взвода используются в одной и той же миссии).

5. Отредактируйте следующую строку, удалив символы `//` в начале:

```
// };
```

Каждый **.hpr** файл содержит настройки и определения, требуемые для CEX, и они рассчитаны для работы со стандартным взводом ShackTactical, который соответственно есть в компоненте ShackTactical: Основной шаблон файла миссии. Если вы захотите внести изменения в структуру взвода или состав, то вам, возможно, будет необходимо открыть соответствующий **.hpr** файл и сделать все необходимые изменения (смотрите руководство CEX для более детальной информации).

## Возможность свободной камеры

По умолчанию камера **Свободного обзора** включена в CEX для каждой стороны (это очень полезно для игроков, которые управляют взводом, состоящим на 100% из ИИ). Если вы хотите изменить эту настройку для конкретного взвода (особенно того, который будет полностью состоять из людей), откройте соответствующий файл **.hpr** и найдите следующую строку:

```
CamEnabled      = 1;
```

Чтоб отключить возможность **Свободной камеры**, измените строку на:

```
CamEnabled      = 0;
```

## SHACKTACTICAL: СКРИПТ РАНЕНИЙ ОТ KEVB0

Когда игрока ранили в игре, стандартные возможности ArmA не воспроизводят такие эффекты как оглушение или кровотечение. Скрипт ранений от kevb0 добавляет эти эффекты, а также:

- Когда игрока подстрелили, если его не убили одним выстрелом, то он будет оглушён (игрок не сможет двигаться и у него будут затемнения зрения)
- При оглушении присутствует шанс, что игрок уронит своё оружие: 75% шанса стоя, 50% - на колене и 25% - лёжа
- Время оглушения зависит от тяжести повреждения
- Медик может поднять оглушённого игрока, но эффекты (затемнения) будут продолжаться время от времени
- Как только игрок восстанавливается после оглушения, начинается кровотечение
- В зависимости от повреждений, кровотечение может продолжаться и состояние будет ухудшаться со временем (в конечном итоге игрок может просто умереть, если его не вылечат)
- Перевязки (представленные в виде лазерных батарей (Laser Batteries)) можно использовать, чтобы остановить кровотечение

Чтобы всё это работало, следующие файлы содержат соответствующий код:

- `description.ext`
- `init.sqf`
- `f\common\f_woundingScript\bandage.sqf`
- `f\common\f_woundingScript\bleeding.sqf`
- `f\common\f_woundingScript\f_woundingScriptSounds.hpp`
- `f\common\f_woundingScript\mando_getpos.sqf`
- `f\common\f_woundingScript\wakeup.sqf`
- `f\common\f_woundingScript\wounded.sqf`
- `f\common\f_woundingScript\sounds\*.ogg`

Чтоб использовать этот необязательный компонент:

1. Откройте файл `init.sqf` и найдите следующий код:

```
// BAS f - kevb0's Wounding Script
```

2. Отредактируйте следующие строки, удалив символы `//` в начале:

```
// mando_getpos = compile (preprocessFileLineNumbers...  
// [player] execVM "f\common\f_woundingScript\wounded.sqf";
```

3. Откройте файл `description.ext` и найдите следующий код:

```
// BAS f - kevb0's Wounding Script
```

4. Отредактируйте следующие строки, удалив символы `//` в начале:

```
// #include "f\common\f_woundingScript\f_woundingScriptSounds.hpp"
```

**Примечание:** Не используйте этот компонент вместе с ACE (в котором уже присутствует собственная система).

## SHACKTACTICAL: OUTTRO СКРИПТ ОТ KEVB0

Определение победившей стороны в пвп миссиях может быть не такой простой задачей как просто определение кто кого первый уничтожил. Например, если атакующая сторона захватывает аванпост у стороны, которая на треть меньше, но при этом теряет больше половины своих сил, автор миссии может определить это как поражение (или по крайней мере как очень незначительная победа).

Этот скрипт предоставляется простое решение для подсчёта эффективности каждой стороны при помощи системы очков за потери и выполнение задач. Заработанные очки определяют действительного победителя и значительность победы.

Чтобы всё это работало, следующие файлы содержат соответствующий код:

■ `f\common\f_outtro.sqf`

Чтоб использовать этот необязательный компонент:

1. Создайте триггер, который должен сработать при окончании миссии, например, создайте триггер типа **Захвачен (Seized By)** над каким-то городом.
2. В поле **Активация (On Activation)** вам нужно будет вставить примерно следующий код (заметьте, что здесь нет перехода на следующую строку – весь код должен быть на одной строке):

```
anEnding =  
["Side1",pointsperside1,Side1Objectivepoints,"Side2",pointsperside2,Side2Objectivepoints,"Whymissionisover",objecttopointcameraat] execVM  
"f\common\f_outtro.sqf";
```

3. Содержимое этой строки кода зависит полностью от дизайнера миссии. Следующая таблица показывает все доступные переменные:

Переменная	Тип	Возможные значения
"Side1"	Строка	Может быть "EAST", "WEST", "RESISTANCE" или "CIVILIAN". Это должны быть заглавные буквы в кавычках.
pointsperside1	Число	Количество очков, которое теряет сторона №1 за каждую смерть. Это должно быть число.
Side1Objectivepoints	Число	Количество заработанных/утраченных очков для стороны №1, когда миссия заканчивается посредством этого триггера. Это должно быть число (оно может быть положительным или отрицательным).
"Side2"	Строка	Может быть "EAST", "WEST", "RESISTANCE" или "CIVILIAN". Это должны быть заглавные буквы в кавычках.
pointsperside2	Число	Количество очков, которое теряет сторона №2 за каждую смерть. Это должно быть число.
Side2Objectivepoints	Число	Количество заработанных/утраченных очков для стороны №2, когда миссия заканчивается посредством этого триггера. Это должно быть число (оно может быть положительным или отрицательным).
"Whymissionisover"	Строка	Причина окончания миссии (в этом триггере).
objecttopointcameraat	Объект	Объект, который будет показывать камера по окончании миссии, при этом на экране будет показан счёт каждой стороны и общий результат миссии.

Обратите внимание на то, что этот скрипт всегда вызывает окончание №1 (поэтому убедитесь, что текст в дебрифинге №1, в файле `briefing.html`, правильный).

## Пример

Команда спецназа BLUFOR должна очистить город от сопротивления OPFOR. Скрипт активируется посредством триггера "Захвачен силами запада" над городом. Следующий код нужно вставить в поле **Активация (On Activation)** (заметьте, что здесь нет перехода на следующую строку):

```
anEnding = ["WEST",20,50,"EAST",5,-25,"The SF Team Cleared the  
town",player] execVM "f\common\f_outtro.sqf";
```

Команда спецназа потеряет 20 очков за каждого убитого и заработает 50 за выполнение задания (захват города). Повстанцы теряют 5 за каждого убитого и 25 за утрату города.

## SHACKTACTICAL: СКРИПТ НАЗНАЧЕНИЯ ЭКИПИРОВКИ KEVB0

Изменение экипировки для разных ролей во взводе ShackTac может занимать много времени, если используются команды в поле **Инициализация** каждого юнит.

Скрипт назначения экипировки от kevb0 предоставляет простой и быстрый способ назначения экипировки для всех стандартных ролей взвода ShackTac от командира до стрелка.

Чтобы всё это работало, следующие файлы содержат соответствующий код:

■ `f\common\@ShackTac_assignGear.sqf`

Чтоб использовать этот необязательный компонент:

1. Введите одну из этих строк прямо в поле **Инициализация** каждого юнита (это можно добавить в конец любой другой команды в поле):

Роль	Код (без разрывов строки)
Командир взвода	<code>nul = ["pltco",this] execVM "f\common\@ShackTac_assignGear.sqf";</code>
Медик взвода	<code>nul = ["pltmedic",this] execVM "f\common\@ShackTac_assignGear.sqf";</code>
Лидер отделения	<code>nul = ["sl",this] execVM "f\common\@ShackTac_assignGear.sqf";</code>
Медик отделения	<code>nul = ["squadmedic",this] execVM "f\common\@ShackTac_assignGear.sqf";</code>
Лидер команды	<code>nul = ["ftl",this] execVM "f\common\@ShackTac_assignGear.sqf";</code>
Автоматчик	<code>nul = ["ar",this] execVM "f\common\@ShackTac_assignGear.sqf";</code>
Помощник автоматчика	<code>nul = ["aar",this] execVM "f\common\@ShackTac_assignGear.sqf";</code>
ПТ боец	<code>nul = ["at",this] execVM "f\common\@ShackTac_assignGear.sqf";</code>
Стрелок	<code>nul = ["rifleman",this] execVM "f\common\@ShackTac_assignGear.sqf";</code>

## SHACKTACTICAL: SHACKTAC F

Чтобы ускорить создание миссий для ShackTactical, создана специальная версия шаблона BAS f для всех поддерживаемых островов; папки используют следующую структуру именования:

- `ShackTac_f_v1-4-2.Island`

Эта папка с шаблоном миссии отличается от стандартного шаблона BAS f следующим образом:

- **ShackTactical: Файл миссии**  
Соответствующий файл миссии ShackTactical (`mission_ShackTac_ACE_MARPAT.sqm`) переименован в `mission.sqm`. Исходный файл BAS f `mission.sqm` удалён, но другие файлы миссий ShacTac остались, чтобы вы могли выбрать другой камуфляж для BLUFOR. Вы удалите все неиспользуемые файлы `mission.sqm`, чтобы уменьшить общий объём миссии.
- **ShackTactical: Шаблоны файлов брифинга**  
Присутствуют только шаблоны ShackTactical (`briefing_ShackTac.html` и `briefing_bySide_ShackTac.html`).
- **ShackTactical: Идентификаторы групп**  
Этот необязательный компонент включён по-умолчанию; все группы в стандартном взводе ShackTactical будут иметь правильные имена в игре.
- **ShackTactical: Маркеры (аддон версия)**  
Этот необязательный компонент включён по-умолчанию; все группы в стандартном взводе ShackTactical будут иметь соответствующие маркеры в игре (учтите, что лидерам команд HE нужно нести 'радио', чтобы маркеры работали).
- **ShackTactical: Маркеры команд (аддон версия)**  
Этот необязательный компонент включён по-умолчанию; все игроки в стандартных группах ShackTactical будут иметь соответствующие маркеры в игре (для всех игроков в одной и той же группе).
- **Kegetys' Spectator Script**  
Этот необязательный компонент включён по-умолчанию; когда игрок умирает, то он сможет видеть все юниты в режиме наблюдателя (помните: мёртвые не говорят!).
- **BAS f Выбор снаряжения**  
Этот компонент убран.



# СЕКЦИЯ Г

## НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ LDD KYLLIKKI

LDD Kyllikki – это сетевое игровое сообщество, которое в основном играет в Arma (и, исторически, с модом FDF). Вы можете узнать больше о LDD Kyllikki по ссылке:

<http://www.kyllikki.fi/>

Следующие мини-руководства и необязательные компоненты должны помочь вам настроить вашу миссию под идеи и стандарты LDD Kyllikki:

- LDD Kyllikki: Основной шаблон файла миссии (FDF версия)

## LDD KYLLIKKI: ОСНОВНОЙ ШАБЛОН ФАЙЛА МИССИИ (FDF ВЕРСИЯ)

Миссии LDD Kyllikki используют обычную структуру роты для организации. Воссоздание подобной структуры может занять много времени у дизайнера миссии особенно, если игровые слоты имеют такие описания как "JgrPlt 1 JJ (Officer)" и "MJgrPlt 1 Rk4 (Soldier)", которые также очень долго вводить.

LDD Kyllikki: основной шаблон файла миссии (FDF версия) предоставляет предустановленную роту RDF (сопротивление) (используя юниты и оружие FDF), которая соответствует стандарту именования и экипировки LDD Kyllikki.

Чтоб использовать этот компонент, **перед** тем как вы начнёте создавать вашу миссию:

1. Удалите файл `mission.sqm` в папке с миссией.
2. Переименуйте файл `mission_LDDK_FDF.sqm` на `mission.sqm`
3. Выполните инструкции в разделе "Название вашей миссии".
4. Удалите взводы и / или отделения, которые вам не нужны в миссии.

Рота имеет следующую структуру:

### Командный взвод (HQ)

Группа	ИмяГруппы	Юниты	Примечание
HQ отделение	GrpRES_HQPlt_HQ	HQPlt HQ KpääI (Officer)	
		HQPlt HQ Lääkm (Medic)	
		HQPlt HQ Lääkm (Medic)	
		HQPlt HQ TkAmp (Sniper)	
		HQPlt HQ TkAmp (Sniper)	
		HQPlt HQ Lent (Pilot)	
		HQPlt HQ Lent (Pilot)	
		HQPlt HQ Lent (Pilot)	
Отделение Sissi	GrpRES_HQPlt_Sissi	HQPlt Sissi RJ (Officer)	
		HQPlt Sissi RvaraJ (Soldier)	
		HQPlt Sissi Sissi1 (Soldier)	
		HQPlt Sissi Sissi2 (Soldier)	
		HQPlt Sissi Sissi2 (Soldier)	

### Взвод егерей

Группа	ИмяГруппы	Юниты	Примечание
Первое отделение егерей	GrpRES_JgrPlt_1	JgrPlt 1 JJ (Officer)	
		JgrPlt 1 RvaraJ (Asst. Squad Leader)	
		JgrPlt 1 Rk1 (Machine Gunner Asst.)	
		JgrPlt 1 Pst1 (AT Soldier)	
		JgrPlt 1 Kk (Machine Gunner)	
		JgrPlt 1 Rk2 (Soldier)	
		JgrPlt 1 Pst2 (Heavy AT Soldier)	

		JgrPlt 1 Rk3 (Grenadier)	
Второе отделение егерей	GrpRES_JgrPlt_2	JgrPlt 2 RJ (Squad Leader)	
		JgrPlt 2 RvaraJ (Asst. Squad Leader)	
		JgrPlt 2 Rk1 (Machine Gunner Asst.)	
		JgrPlt 2 Pst1 (AT Soldier)	
		JgrPlt 2 Kk (Machine Gunner)	
		JgrPlt 2 Rk2 (Soldier)	
		JgrPlt 2 Pst2 (Heavy AT Soldier)	
		JgrPlt 2 Rk3 (Grenadier)	

## Механизированный взвод егерей

Группа	ИмяГруппы	Юниты	Примечание
Первое механизированное отделение егерей	GrpRES_MJgrPlt_1	MJgrPlt 1 JJ (Officer)	
		MJgrPlt 1 RvaraJ (Asst. Squad Leader)	
		MJgrPlt 1 Rk1 (Machine Gunner Asst.)	
		MJgrPlt 1 Pst1 (AT Soldier)	
		MJgrPlt 1 Kk (Machine Gunner)	
		MJgrPlt 1 Rk2 (Soldier)	
		MJgrPlt 1 Pst2 (Heavy AT Soldier)	
		MJgrPlt 1 Rk3 (Grenadier)	
		MJgrPlt 1 Rk4 (Soldier)	
		MJgrPlt 1 ItOhjm (AT Soldier)	Вооружён Стрелой
Экипаж БМП	GrpRES_MJgrPlt_BMP	MJgrPlt BMP RJ (Squad Leader)	
		MJgrPlt BMP RvaraJ (Asst. Squad Leader)	

- **Примечание:** Этот компонент требует мод FDF.