

# 1. Checkliste Missionsbau

- [Checkliste Missionsbau](#)

# Checkliste Missionsbau

## 1. Spawn/Respawn

- Respawn-Modul gesetzt?
- Respawn aktiviert, Zusatzeinstellungen definiert?
- Respawn-Zeit definiert?
- ggf. description.ext erstellt für KEINEN Respawn beim Start?

## 2. Zeus

- Zeus-Modul gesetzt und mit Zeus-Spieler verknüpft (Variable!)?
- Zeus-Modul für *#adminlogged* gesetzt?
- Zeus-Modul auch mit Zugriff auf die nötigen Addons gesetzt?

## 3. Objekte

- Alles gut platziert, nichts frei schwebend?
- Objekteigenschaften eingestellt/eingeschränkt (ggf. einfaches Objekt/Simulation deaktiviert)?  
Performance!
- Was sehen die Spieler später überhaupt? Was ist unnötig und frisst nur Performance?
- Gerade in der Basis und für alles, was nur Ambiente sein soll: Idiotensicher machen, abschließen, verriegeln, entwaffnen!
- Ambiente ist für das Ambiente da. Ambiente-KI darf nicht durchdrehen und sich verselbständigen (siehe auch KI-Einstellungen)!
- Aufpassen: Testbedingungen sind nicht Missionsbedingungen! Wie verhält sich die Sache, wenn die Mission zwei Stunden läuft?

## 5. Freund-/Feindeinstellungen

- Fraktionen zueinander korrekt verfeindet/befreundet?

## 6. cba-Settings

- Alles mit den CBA-Settings des Servers getestet? Datei ist im TS zu finden.

## 7. KI-Einstellungen

- Skills angemessen?
- Fluchtverhalten sinnvoll eingestellt?
- Kampfverhalten korrekt eingestellt? Was muss die KI maximal können? Was darf sie? Was nicht?
- Geschwindigkeitsvoreinstellung so wie erwünscht (keine rennenden Patrouillen!)?
- Animationen korrekt? Können diese von der KI bei Gefahr beendet werden, damit sie kämpfen und flüchten kann?
- Wegpunkte: Nicht zu viele pro Einheit - Performance!
- Wegpunkte: Ist alles richtig eingestellt? Tempo? Kampfverhalten? Es gilt die Einstellung des nächsten WP, nicht die des letzten!
- Gruppen: Nur so viele Gruppen wie nötig! Ggf. zusammenfassen!
- Gruppen: Einheiten in Gruppen gehen bei Missionsbeginn in Formation, sofern das nicht

deaktiviert ist!

## 8. Spieler-Truppstruktur

- sind alle Spielereinheiten als spielbar eingestellt?
- Ist der Trupp sinnvoll aufgebaut?
- Alles editortechnisch korrekt gruppiert?
- Haben Spezialisten die nötigen Rechte? Medic? EOD? Techniker?
- Haben die Spielerfiguren die entsprechende Rollenbeschreibung? Z.B. mit *Schütze@Blaster1* lassen sich eigene Gruppennamen erstellen.

## 9. Loadouts

- In Kisten: Simpel halten! Zu viel verschiedene Ausrüstung zieht das Ausrüsten in die Länge.
- Per Arsenal: Sollen die Spieler freie Wahl haben?
- Passen die Waffen zur Fraktion?
- Passen die Waffen zur Mission?
- Passen die Waffen zur Munition - und umgekehrt (auch bzgl. Mods!)?
- Genug Munition. Richtwerte sind:

MG: rund 1000 Schuss

Rifleman: 7+1 Mags

LMG: rund 600 Schuss

Granaten: 2x Frag, 2x Rauch

UGL: 8x HE plus andere (Flares etc.)

- In der Regel Standardmunition verwenden (siehe Munitionstabelle)
- EOD: M57 oder M152 Zünder
- Gutes/angemessenes Visier (testen!)?
- Angemessenes Visier für Waffentyp (MG/DMR!)?
- Bei Sniper-Teams: Ausrüstung vollständig? Kestrel, ATrag, Rangecard, Vector, etc.
- Gibt es ein Arsenal für alle Fälle und zum Abspeichern? Abseits stellen, ggf. verstecken!

Falls Loadouts komplett vordefiniert wurden: Ist alles vollständig bzw. ist nutzloser Schrott im Loadout?

- Medic-Rucksack (50 elast., 20 Quickl., 15x Epi, 10x Morph, 5x Aden., Nähzeug, 10x 500ml Saline, 10x 250ml, 10 Splints, 5x Tourn.)?
- Rucksäcke?
- Ohrenstöpsel?
- Maglite/Waffenlampe (eine davon reicht)?
- Schalldämpfer?
- Laserpointer (IR/Licht)?
- Nightvision (manchmal sind NVG vordefiniert in der Uniform abgelegt. Raus damit!)?
- Für Nachtmissionen: IR-Strobos, Handfackeln, UGL-Flares
- Sind Knicklichter nötig? Wenn nicht: Raus damit!
- etc.

## 10. Story

- Macht die Story halbwegs Sinn? Manchmal hilft es, ein bisschen zu recherchieren.
- Wird klar, wer wir sind?

- Missionsbeschreibung sinnvoll aufgebaut? Reihenfolge z.B.: *Situation - Mission - Durchführung - Support - Weitere Umstände*
- Falls nicht: Soll das so sein? Falls ja: Warum?
- Zeitrahmen beachten! Gibt es mögliche Ausstiegspunkte?
- Briefing ingame: Wo, wie, wann und worin muss noch gebrieft werden?
- Welche Fragen könnten im Briefing kommen? Wo kann ich vorgreifen?
- Welche Fragen könnten im Briefing NICHT kommen, sollten aber beantwortet werden?
- > *siehe auch unter* **Arma Grundlagen --> Briefing**

#### 11. Scripting/Trigger etc.

- Lokalität beachten!
- Externe Scripts: Getestet auf dem Ded-Server?
- Alle Variablen überprüfen (bei Triggern ist mit publicVariables zu arbeiten!)
- Trigger genau überprüfen!
- Scriptpfade überprüfen und ausgiebig testen!
- ...