

RemoteExec

RemoteExec

RemoteExec ist das mit Abstand beste Werkzeug, um sich durch den Arma-Multiplayer-Lokalitäten-Dschungel zu kämpfen.

Syntax ([remoteExec](#)):

```
params remoteExec [functionName, targets, JIP]
```

Um uns das Ganze von Anfang an ein wenig einfacher zu machen, nehmen wir den optionalen Parameter JIP gleich mal raus. Dieser ist Standardmäßig false und solltet ihr nicht genau wissen, was ihr tut, solltet ihr es auch dabei belassen. Daher:

```
params remoteExec [functionName, targets]
```

params: Bei Params handelt es sich um die Parameter des Befehls den ihr ausführen wollt. Bei Befehlen die selbst nur einen Parameter haben (z.B. "hint") kommt hier einfach dieser Parameter hin. Bei Befehlen mit 2 Parametern (z.B. "addAction") entsteht ein Array, wobei der Parameter, der vor dem Befehl steht, zuerst kommt und dann der Parameter, der hinter dem Befehl steht.

Beispiele:

1. hint "Das ist nicht ganz einfach";

-> "Das ist nicht ganz einfach" remoteExec ["hint"];

1. KI addAction ["Sag Hallo", "scriptHallo.sqf"];

-> [KI, ["Sag Hallo", "scriptHallo.sqf"]] remoteExec ["addAction"];

Hierbei könnt ihr einfach Copy&Paste nutzen. Alles vor dem Befehl vor das Komma im Array, alles dahinter, hinter das Komma.

functionName: Dabei handelt es sich schlicht und ergreifend um den Befehl, den ihr ausführen wollt. Einzig anzumerken ist, dass er in Anführungszeichen stehen muss, da es sich um einen String handeln muss.

targets (optional): Mit targets beginnt die Magie dieses Befehls. Es handelt sich dabei um einen optionalen Parameter des remoteExec-Befehls, er ist daher nicht zwingend nötig. Sollte er fehlen, wird der Befehl schlicht global ausgeführt (sollte nur für Befehle mit lokalem Effekt ausgeführt werden).

Als target kann man ein einzelnes Objekt, eine Gruppe von Objekten, den Server (target = "2") oder auch alle außer den Server wählen (target = "-2"). Das Hervorragende daran ist, dass dieses command genau da ausgeführt wird, wo das target lokal ist. Solltet ihr also beispielsweise einen LKW manipulieren wollen, der aber in der Mission von einem x-beliebigen Spieler gefahren wird (und daher nicht mehr lokal zum Server ist), könnt ihr als target diesen LKW angeben und der Befehl wird automatisch auf dem Client des Spielers ausgeführt zu dem der LKW lokal ist.

Was man bei target angeben will, hängt natürlich hauptsächlich davon ab, ob man einen Befehl mit lokalem Argument oder mit lokalem Effekt benutzt. Beim lokalen Argument wird das target meist das zu manipulierende Objekt sein. Bei lokalen Effekt kann man das target darauf zuschneiden, für wen der Effekt gelten soll.

Beispiele:

1. **"Info an die ganze Gruppe"** remoteExec ["hint", (group S1)];

Zeigt diesen Hint für die ganze Gruppe des Spielers S1 an.

1. [LKW, 1] remoteExec ["setFuel", LKW];

Tankt den LKW komplett voll.

1. **"Hallo Freunde"** remoteExec ["hint", (nearestObjects [Zivi, ["Man"], 50])];

Zeigt die Nachricht "Hallo Freunde" für jeden Spieler in einem 50m Radius um das Objekt "Zivi" an.