! RESPAWNS !

Kurzes Vorwort:

Respawns in Arma können auf unterschiedliche Arten und Weisen gesetzt werden, ich zeige euch hier meine nach dem "old-fashioned-way" in 3 Schritten. Das hat immer funktioniert und ermöglicht euch auch einen kleinen Einblick in das Scripting und dem Erstellen von zusätzlichen Dateien neben der mission.sqm. Ich werde die Schritte kurz fassen und am Ende des Eintrags eine detailliertere Erklärung der Auswirkungen schreiben, für die die es interessiert.

Damit das alles klappt, müsst ihr 1 Schritt im Windows Explorer und 2 Schritte im Eden Editor erledigen. Am besten macht ihr das parallel zueinander, speichert eure Mission nach den Änderungen im Explorer und startet mal durch um das zu testen.

!WICHTIG!

Ihr macht euch euer Leben um einiges leichter, wenn ihr euch von vorn herein Notepad++ runterladet. Dieses kann jede Arma 3 Datei bearbeiten, die ihr im Scripting braucht und verwendet!

Schritt 1: Mission erstellen und Respawn-Modul in der Liste rechts auswählen

- Lokalen MP-Server hosten: Arma 3 Hauptmenü->Multiplayer->Server hosten
- Einen Soldaten platzieren (für das Beispiel nehmen wir einen BLUFOR-Soldaten)
- Auf "Module" in der rechten Liste wechseln und unter "Multiplayer" die "Respawnposition" auswählen
- Setzt das Modul auf den Punkt, wo die Spieler respawnen sollen und macht einen doppelten Linksklick auf das Modul
- "Führende Seite" stellt ihr auf die Seite um, der eure Spieler angehören (hier ist es BLUFOR) und klickt auf OK
- Fertig

Schritt 2: Attribute anpassen

- In der oberen Leiste des Editors auf "Attribute" klicken und "Multiplayer" auswählen
- Im Reiter "Respawns" den Respawn von "ausgeschaltet" auf "An benutzerdefinierter Position" verändern

- Respawnverzögerung auf 10 Sekunden setzen (Unbedingt darauf achten, das Sekunden ganz rechts angezeigt werden! 10 Stunden Respawns sind nich so nice)
- In der Tabelle den Haken bei "Benutzerdefinierte Position" setzen
- Fenster schließen und Mission abspeichern
- Fertig

Schritt 3: Die description.ext

- Windows Explorer öffnen
- Dokumente->Arma 3 Other *Profiles->Name eures Arma 3 Profils->*mpmissions-> *Name eurer Mission*
- Im Ordner eurer Mission ein neues Textdokument erstellen und in **description.txt** abspeichern
- In euerer description.txt folgende Zeilen eingeben:

```
respawn = BASE;
respawn = BLUFOR;
respawnDelay = 10;
respawnOnStart = 0;
```

- Abspeichern und umbennen in **description**.**ext**
- **Hinweis:** Mit dem Texteditor oder dem WordPad lassen sich .ext, .sqf, .sqm usw. nicht mehr öffnen. Mit Notepad++ schon.

- Kehrt in eure Mission zurück, klickt auf Speichern innerhalb des Editors, damit die Änderungen wirksam werden und startet durch.

Erklärung:

respawn = BASE;

Es gibt mehrere Möglichkeiten die ihr eintragen könnt:

BASE -> benötigt ihr für benutzerdefinierte Respawns wie in unserem Beispiel

INSTANT-> Respawnt euch an Todesort

GROUP-> Habt ihr KI in eurem Trupp, respawned ihr als einer von denen

SIDE-> Gibt es KI auf der Seite des Spielers? Glückwunsch, das bist jetzt du!

BIRD-> Die über alles geliebte Seemöwe für die RICHTIGE Vogelperspektive

respawnDelay = 7;

Legt die Verzögerung als Timer fest, wenn respawned wurde. 10 Sekunden heißt 10 Sekunden warten bevor man wieder rein kann.

respawn = BLUFOR;

Ist eine Vorlage für festgelegte Respawns bestimmter Seiten. Alternativen sind OPFOR und INDFOR, je nachdem welcher Seite eure Spieler angehören, müsst ihr diese eintragen.

respawnOnStart =0;

Es gibt 2 Möglichkeiten:

1 -> Ihr werdet bei Missionsstart gezwungener Maßen respawned und könnt direkt einen Respawn auswählen

0 oder -1 -> Ihr startet wie gewohnt als das was ihr sein sollt an dem Ort an dem ihr sein sollt und respawned erst, wenn ihr sterbt oder den Button dafür drückt

Wer experimentieren möchte und sich mehr in die Materie einlesen will, kann den offiziellen Anleitungen von Bohemia Interactive hier folgen.

Erstellt: 2023-06-02 19:18:19 UTC von Corny
Zuletzt aktualisiert: 2023-06-02 20:37:08 UTC von Corny