# Insertion via Helikopter

Das Script erlaubt es dem Spieler, im Helikopter den Startbefehl zu geben für eine Insertion. Der Helikopter setzt den/die Spieler am gewünschten Punkt ab. Danach fliegt er zum Ausgangspunkt zurück, landet dort und schaltet die Motoren aus. Die addAction kann auch an ein anderes Objekt geheftet werden. Die Aktion ist beliebig wiederholbar.

**1.** Helicopter Init:

*this AddAction ["Titel", {meineVariable = true; publicVariable "meineVariable";}, [], 0, false, true, "", "", 3];*

ERLÄUTERUNG: Die Variable ("meineVariable") kann auch anders heißen, denn sie definiert nur die Bedingung der Trigger-Auslösung. Keine Dopplungen mit anderen Scripts, sonst gibt es eine Race Condition! Es handelt sich um die Variable, die per *addAction* auf "true" geschaltet werden kann. Die Variable "public" zu machen, macht sie global. Default-Radius für "AddAction" ist 50 Meter, oben ist er auf 3m reduziert.

**2.** Erster Wegpunkt, wichtig: DIREKT vorm Helikopter, wird mit Trigger ("Waypoint Activation") verknüpft. Trigger auf REPEATABLE schalten!

Trigger Condition:

*meineVariable;*

3. Abladeplatz mit Helipad markieren, Wegpunkte draufsetzen (WP und HP überlagern sich, "rasten" ein), Art: "Transport Unload";

WP-Aktivierungsfeld:

*this land "get out";*

ERLÄUTERUNG: Wegpunkte nicht zu eng setzen; Geschwindigkeit wird vom angesteuerten Wegpunkt definiert, nicht vom überflogenen. Abruptes Abbremsen führt dazu, dass der Helikopter aufsteigt! Mit 3den Enhanced lässt sich die Maximalgeschwindigkeit in den Heli-Attributen genau festlegen. Soll eine Hot LZ angesteuert werden, sollte man KI-Verhalten auf "Careless" stellen und zusätzlich in die Helikopter-Init einfügen: this allowfleeing 0 oder entsprechende Einstellungen in 3den Enhanced vornehmen. "Safe" mit deaktiviertem Autocombat geht aber auch.

4. Wegpunkte zum Ausgangspunkt zurückführen, letzter WP "CYCLE", auf Heim-Helipad setzen. WP vor Cycle hat im Aktivierungsfeld:

*vehicle this land "land"; if (isServer) then {meineVariable = false; publicVariable 'meineVariable'; };*

Erläuterung: Die Variable wird hiermit zurückgesetzt auf "false", damit trotz cycle-Befehl erst wieder der Trigger ausgelöst werden muss. Achtung: Der Cycle-Wegpunkt muss wieder mit dem ersten Wegpunkt verknüpft sein. Ist er zu nah am Helikopter, verknüpft er sich mit dem Fahrzeug.

Das Ganze lässt sich natürlich auch als Extraction aufbauen. Dafür muss aber die addAction (für die WP-Aktivierung) dem zu extrahierenden Spieler/Team direkt zur Verfügung stehen. Der Extract.-WP muss vom Typ "GET IN" sein. Am besten macht man hierfür zwei addAction-Einträge: Einen zum Anflug und einen zum Abflug, wenn alle drin sind.

---

Erstellt: 2020-03-05 22:26:42 UTC von Webster
Zuletzt aktualisiert: 2020-04-24 18:10:04 UTC von Webster