

6.xx - Die Atombombe

Armed Assault 2 beinhaltet bereits in einer der Kampagnenmissionen eine Funktion, welche die Explosion einer Atombombe simuliert. Diese Mission nennt sich **End of all things** und spielt auf Chernarus. Hierbei handelt es sich eigentlich mehr um eine Sequenz, als um eine Mission. Doch das ist für das Nutzen der Atombombe irrelevant!

Dieses Unterkapitel erläutert nun, wie man dieses Feature schnell und einfach in seine Mission einbindet. Dazu muss zunächst die Missions.pbo, welche im ArmA-Addons-Verzeichnis zu finden ist, entpackt werden. Wie man eine Mission bzw. PBO entpackt ist im **Kapitel 2.xx** auf **Seite 123** erläutert. Danach findet sich unter folgendem Pfad eine Funktion names **Nuke2.sqf**.

\ArmA2\Addons\Missions\Campaign\Missions\C7D_EndOfAllThings.Chernarus

Diese Funktion kopiert man nun in sein eigenes Missionsverzeichnis. Da im eigenen Missionsverzeichnis Ordnung herrscht, legt man dazu zunächst einen Ordner mit dem Namen **Funktionen** an und kopiert die Funktion in das Verzeichnis. **Nuke2.sqf** wird nun einfach kurzerhand in **Nuke.sqf** umbenannt, denn wir haben ja nur eine **Nuke.sqf**.

Der Aufruf dieser Funktion ist nun relativ einfach! Hierzu ist nun lediglich folgende Syntax unter Beachtung des zuvor erstellten Funktionen-Ordners zu verwenden:

```
nul = execVM "\Funktionen\Nuke.sqf"
```

Zusätzlich sollte auf der Map ein beliebiges Objekt, idealerweise ein unsichtbares Heli-H, platziert werden, welches man mit dem Namen **NukePos** versieht. **NukePos** ist die Position der Explosion! Diese Variable, also der Name für den Explosionsort **NukePos**, ist auch in der gesamten Funktion hinterlegt und sollte einfach übernommen werden!

Durch den Aufruf dieser Funktion wird dann die Explosion simuliert. Wichtig zu wissen ist, dass die Funktion keinen Explosions- sowie nuklearen Sturmsound beinhaltet! Dies kann der Missionsdesigner selbst definieren. Wann und wo die Explosion stattfinden soll und welche Bedingungen daran genüpft sein sollen, legt der Missionsdesigner hierbei selbst fest.

Für einen kleinen Test reicht es schon ein Heli-H mit dem Namen **NukePos** auf der Map zu platzieren, die obige Syntax in einen Funkauslöser zu schreiben und ingame auszulösen.

