



Československá lidová armáda (ČSLA) Mod – Phase 1

Modifikácia hry Arma: Armed Assault

História

Verzia 1.00 (12.12. 2008)
- prvá verejná verzia

Inštalácia

MOD rozpakujte do hlavného adresára hry "ARMA" so zachovaním adresárovej štruktúry.
Pre použitie tohoto addonu musíte mať nainštalovaný oficiálny patch minimálne 1.14.

Spustenie modu

Vo vlastnostiach zástupcu spustenia pridajte za
"C:\Program Files\Bohemia Interactive\Arma\arma.exe"
v kolónke "Ciel" ("Cíl", "Target") tento parameter: -mod=@CSLA

... alebo použite (prípadne upravte podľa svojho nastavenia) príbalené template súbory pre "Arma MOD Launcher". Tento je uložený v adresári "@CSLA" spolu s týmto Readme súborom.

K používaniu tohoto MODu nesú potrebné žiadne iné neoficiálne addony !

Singleplayer misie

Konvoj
V armádě
Operace Majoránka
Operace Carmen
Everon
Cesta do Pity (*Potrebný datadisk Queen's Gambit*)
Čistka (*Potrebný datadisk Queen's Gambit*)
Hips (*Potrebný datadisk Queen's Gambit*)
První krev (*Potrebný datadisk Queen's Gambit*)
Ukradni traktor (*Potrebný datadisk Queen's Gambit*)

Multiplayer misie

ČSLA Evolution
- ostrov South Sahrani
- ČSLA vs. US Army
- možnosť stavať palebné postavenia UK-59 (*vid'. Features*)

ČSLA Warfare pre 16 hráčov

ČSLA Warfare pre 32 hráčov

- *South Sahrani*
- *ČSLA vs. US Army*
- *AI používa vrtuľníky*
- *RACS hliadky*
- *RACS vzdušné hliadky*
- *nové obranné posty na strategických miestach mimo miest + letisko*
- *použité nové ČSLA WF objekty*
- *možnosť stavať palebné postavenia UK-59 (vid'. Features)*
- *zvýšená odolnosť HQ*

Everon

- *kooperatívna verzia SP misie*
- *útok na obec Everon v počte 1-8 hráčov*

Paratroopers

- *kooperatívna misia*

Features

Všetky features sú MP komatibilné.

- *Nové plne animované zbrane, vojaci, vozidlá a objekty vytvorené podľa reálnych podkladov*
- *Výstroj, výzbroj a parametre jednotiek ČSLA sú v rámci možností čo najviac priblížené realite*
- *Nové SP a MP misie*
- *RPG-75 raketomet je iba jednoranný*
- *Nové úvodné animácie pre všetky oficiálne ostrovy*

Množstvo doplnkových funkcií na ČSLA jednotkách, zbraniach a vehikloch (číselné značenie bojových vehiklov (vypnutie je možné pomocou "CSLA_noRandomNumbers=true;" v inít misie), ŠPZ na autách (vypnutie je možné pomocou "CSLA_NoRndVZP=true;" v inít misie), náhodné animácie pri zničení vehiklov, AI používa zbrane vehiklov efektívnejšie a strieľa dávkami, AI používa pištole ako doplnkovú zbraň ... a mnoho ďalších

- *Upravené správanie AI vo formáciach*
- *Upravené správanie kolesových vehiklov a ich používanie AI*

Každý ČSLA vojak má možnosť stavať malé bariéry z vriec s pieskom ak má vo výbave zásobník "CSLA_sandBagE"

Zbraň UK-59L sa dá osadiť optikou, ak má hráč zásobník optiku (CSLA_ZD4x8)

Zbraň Sa-58P sa dá osadiť optikou, ak má hráč zásobník optiku (CSLA_ZD4x8)

Palebné postavenia UK-59 s trojnožkou

Nutné objekty:

- *kulometník (zbraň CSLA_UK59Lp a zásobník CSLA_UK59th) alebo (zbraň CSLA_UK59L a zásobníky CSLA_UK59th a CSLA_ZD4x8)*
- *pomocník kulometníka (zbraň CSLA_UK59mount)*

Užití:

1. velitel určí pomocníkovi místo; po tom, co jej pomocník dosáhne, vydá mu velitel příkaz přes 6-x k postavení nízké nebo vysoké montáže (Rozbýt nízkou montáž pro UK-59, Rozbýt vysokou montáž pro UK-59); při stavbě pomocník odloží složenou montáž na zem do weapon holderu, deset vteřin provádí pohyb „ošetřování“, pak weapon holder zmizí a objeví se trojnožka
2. velitel pošle kulometníka k sestavené trojnožce; v okamžiku, kdy je kulometník blíže než 20m od tripodu, objeví se mu v nabídce 6-x příkaz pro osazení montáže kulometem (Osadit UK-59); kulometník provádí deset vteřin pohyb „ošetřování“, pak se mu odejme CSLA_UK59Lp (a v případě nízké varianty přijde i o CSLA_UK59th) a prázdná trojnožka se změní na osazenou
3. rozebírání je stejné - přes nabídku 6-x kulometník sejme kulomet (10s ošetřuje, pak se kulomet změní na prázdnou trojnožku a kulometníkovi se přidá, o co přišel při stavbě.
4. přes 6-x dostane pomocník příkaz k rozebrání trojnožky

- AI reaguje na objekty (postavené kulometry a montáže) na vzdálenost 5m, hráči na 2m
- ten ČSLA voják, který nese trojnožku jako zbraň, umí postavit obě trojnožky
- každý ČSLA voják může složit trojnožku; pokud nenese sekundární zbraň, trojnožku automaticky sebere, jinak složená trojnožka zůstane ležet na zemi, odkud ji každý může sebrat
- ten ČSLA voják, který nese kulomet s optikou, umí osadit kulomet na vysokou montáž
- ten ČSLA voják, který nese kulomet s optikou a těžkou hlaveň, umí osadit kulomet na nízkou montáž
- každý ČSLA voják umí sejmut kulomet z montáže; pokud nemá primární ani sekundární zbraň, kulomet automaticky sebere; rozebíral-li kulomet na nízké montáži, vytvoří se též zásobník těžká hlaveň; pokud nemá volné zbraňové sloty, kulomet s puškohledem (a těžká hlaveň) zůstanou ležet na zemi, odkud je může kdokoliv sebrat

Skript pro AI na stavbu kulometného hnízda na WP:

typ_kulometu ... 'T' (těžký - nízká montáž), 'L' (lehký - vysoká montáž)

- skript se spouští voláním

**[kulometnik, pomocnik, 'typ_kulometu', azimut] execVM
'\CSLA_cfg\scripts\CSLA_UK59mAperireWApatare.sqf'**

- pro vysokou montáž 'L' je třeba kulometník (zbraň CSLA_UK59Lp nebo (zbraň CSLA_UK59L a zásobník CSLA_ZD4x8)) a pomocník (zbraň CSLA_UK59mount)

- pro vysokou montáž 'T' je třeba kulometník ((zbraň CSLA_UK59Lp a zásobník CSLA_UK59th) nebo (zbraň CSLA_UK59L a zásobníky CSLA_UK59th a CSLA_ZD4x8)) a pomocník (zbraň CSLA_UK59mount)

Po spuštění skriptu pomocník postaví na zemi příslušnou montáž natočenou ve směru daném azimutem a položí na zem pytle s pískem, má-li na ně zásobníky CSLA_sandBagE.
Následně kulometník, pokud má příslušnou výstroj, osadí kulomet.

Skript pro AI na rozebrání kulometného hnízda na WP:

- skript se spouští voláním

**[kulometnik, pomocnik, 'typ_kulometu'] execVM
'\CSLA_cfg\scripts\CSLA_UK59wRefigereMDetendere.sqf'**

- nejprve kulometník sejme kulomet z montáže (pokud nemá primární ani sekundární zbraň, pak se mu součásti sejmuté z montáže přidají do výstroje, jinak zůstanou položené na zemi)
- následně pomocník složí montáž (pokud nemá sekundární zbraň, pak se mu tato přidá do vybavení, jinak zůstane složená ležet na zemi) a vysype pytle s pískem (do vybavení se mu přidá příslušný počet zásobníků CSLA_sandBagE)

Zoznam tried

<http://www.csla-studio.info/classes/classesMenu.htm>

Vývojový team

Core team:

MAA
Faly
EMSI
Yano.t11
TheSun
Pochyst
Martinius
Hurby

Širší team:

Sarge
Vojtoo
Jirkus
Bobby

Spolupráca:

BI - špeciálne: Edge, bxbx, Str, Jennik, Gugla, Armored Sheep
Raedor
W0lle (CWR Mod)
Tomáš Hanich a KVH ČSLA v Piešťanoch (<http://www.kvh-csla.sk>)
Tomáš Daněk a KVH ČSLA Kolín - Pardubice (<http://www.csla.cz>)
Parvus
Adamicz
Foxhound (<http://www.armaholic.com>)
OFP/ARMA community

Špeciálne poďakovanie patrí našim manželkám/priateľkám, deťom, rodinám a priateľom, ktorí nás počas dlhých mesiacov práce na projekte podporovali a dúfame, že budú podporovať aj naďalej. 😊

NOTE:

POZOR: Jakékoli změny v PBO souborech provedené bez souhlasu autorů jsou zakázány.
Jakákoli komerční forma využití ČSLA modu je zakázána.
Pokud chcete použít cokoli z ČSLA Modu, prosím, kontaktujete nejprve vývojový tým (mailem na maa@centrum.sk nebo prostřednictvím fóra).

ČSLA Mod není oficiálním addonem BIS, 505 Games ani IDEA Games.

Mod je užíván pouze na vlastní nebezpečí. Neneseme žádnou zodpovědnost za případné škody nebo ztrátu dat způsobené užíváním ČSLA Modu.

12.12. 2008