



Modifikationen

&

Configs

Configs

Hier werden alle Eigenschaften aufgelistet, die bei den Standard ARMA 2 Einheiten durch die hauseigenen PROMAN Configs verändert wurden.

West:

Leichte Fahrzeuge:

LAV25	Schütze kann Haltepunkt einstellen Beim Turm drehen bleibt der Motor aus Radarreichweite bis 2500 m
Stryker Avenger	Schütze und Fahrer haben Radar Beim Turm drehen bleibt der Motor aus Radarreichweite bis 2500 m
Stryker MK19	Schütze hat Radar Radarreichweite bis 2500 m Beim Turm drehen bleibt der Motor aus
Stryker ATGM	Schütze hat Radar Radarreichweite bis 2500 m Beim Turm drehen bleibt der Motor aus
Stryker MGS	Schütze hat Radar Radarreichweite bis 2500 m Beim Turm drehen bleibt der Motor aus Schütze kann Haltepunkt einstellen
West MHQ	Fahrer hat Radar Radarreichweite bis 2500 m

Schwere Fahrzeuge

AAV	Radarreichweite bis 2500 m Beim Turmdrehen geht der Motor an Schütze kann Haltepunkt einstellen
-----	---

M1A1	Radarreichweite bis 2500 m Beim Turmdrehen geht der Motor an
M1A2 Tusk	Radarreichweite bis 2500 m Beim Turmdrehen geht der Motor an Ladeschütze kann Luke schließen und feuern
M2A2	Radarreichweite bis 2500 m Beim Turmdrehen geht der Motor an Schütze hat FLIR
M6 Linebacker	Radarreichweite bis 2500 m Beim Turmdrehen geht der Motor an Tunguska-Raketen anstatt Stinger geladen

Hubschrauber

MH60S	Radarreichweite bis 2500 m Anzahl der Flares: 20
MV22	Radarreichweite bis 2500 m Anzahl der Flares: 20
CH47F	Radarreichweite bis 2500 m Anzahl der Flares: 20
MH6J	Radarreichweite bis 2500 m Anzahl der Flares: 20
UH1Y	Radarreichweite bis 2500 m Anzahl der Flares: 20
AH6J	Radarreichweite bis 2500 m Anzahl der Flares: 20
AH1	Radarreichweite bis 2500 m Anzahl der Flares: 20

Schütze hat FLIR

AH64D

Radarreichweite bis 2500 m

Anzahl der Flares: 20

Schütze hat FLIR

Flugzeuge:

Maule (SpyPlane)

Radarreichweite bis 3000m

Anzahl der Flares: 20

F35B

Radarreichweite bis 3000m

Anzahl der Flares: 20

A10

Radarreichweite bis 3000m

Anzahl der Flares: 20

Luft-Boden-Radar

AV8B

Radarreichweite bis 3000m

Anzahl der Flares: 20

Ost:

Leichte Fahrzeuge:

BRDM2

Radarreichweite bis 2500m

Beim Turmdrehen bleibt der Motor aus

BRDM ATGM

Radarreichweite bis 2500m

Beim Turmdrehen bleibt der Motor aus

BTR60

Radarreichweite bis 2500m

Beim Turmdrehen bleibt der Motor aus

BTR90
Radarreichweite bis 2500m
Beim Turmdrehen bleibt der Motor aus
Schütze kann Haltepunkt einstellen

Vodnik GAZ
Radarreichweite bis 2500m
Beim Turmdrehen bleibt der Motor aus

Vodnik HMG
Radarreichweite bis 2500m
Beim Turmdrehen bleibt der Motor aus
Schütze kann zoomen
Schütze kann Haltepunkt einstellen

East MHQ
Radarreichweite bis 2500m
Beim Turmdrehen bleibt der Motor aus

Heavy Armored Vehicles

ZSU Shilka
Radarreichweite bis 2500m
Beim Turmdrehen geht der Motor an

Tunguska 2S6M
Radarreichweite bis 2500m
Beim Turmdrehen geht der Motor an
Schütze kann Haltepunkt einstellen

BMP-2
Radarreichweite bis 2500m
Beim Turmdrehen geht der Motor an

BMP-3
Radarreichweite bis 2500m
Beim Turmdrehen geht der Motor an
Schütze kann Haltepunkt einstellen
Rakete kann besser vom Spieler gelenkt werden
Schütze hat FLIR

T34
Radarreichweite bis 2500m
Beim Turmdrehen geht der Motor an

T55	Radarreichweite bis 2500m Beim Turmdrehen geht der Motor an
T72	Radarreichweite bis 2500m Beim Turmdrehen geht der Motor an Schütze kann Haltepunkt einstellen
T90	Radarreichweite bis 2500m Beim Turmdrehen geht der Motor an Schütze kann Haltepunkt einstellen Rakete entfernt
Helicopters	
UH1H M240	Radarreichweite bis 2500m Anzahl der Flares: 20
Mi17 FFAR	Radarreichweite bis 2500m Anzahl der Flares: 20
Mi24V	Radarreichweite bis 2500m Anzahl der Flares: 20 Schütze hat FLIR
Mi24P	Radarreichweite bis 2500m Anzahl der Flares: 20 Schütze hat FLIR
Mi24D Tak	Radarreichweite bis 2500m Anzahl der Flares: 20 Schütze hat FLIR
Ka52	Radarreichweite bis 2500m Anzahl der Flares: 20 Schütze hat FLIR VIKHR-Raketen können Bodenziele aufschalten

Ka52 Black
Radarreichweite bis 2500m
Anzahl der Flares: 20
Schütze hat FLIR
Anzahl der VIKHR-Raketen auf 8 begrenzt
2 zusätzliche AA-Raketen eingefügt

Planes:

L39 Tak
Radarreichweite bis 3000m
Anzahl der Flares: 20

Su25
Radarreichweite bis 3000m
Anzahl der Flares: 20

Su34
Radarreichweite bis 3000m
Anzahl der Flares: 20

AN-2
Radarreichweite bis 3000m
Anzahl der Flares: 20

Proman Modifikationen

DVD Walls **Autor: DVD**

Enthält die Standard-CTI-Mauern in Wald- und Wüstentarnung

ASR Disable Cursor Text **Autor: Robalo[AS]**

Verhindert das Scannen von Objekten/Spielern mit der Leertaste

BD Multigunfix **Autor BigDawg KS**

Korrigiert die Simulation für das Feuern von Kugeln und Raketen

***Funny* Cigarette AddOn** **Autor: Christian.1987**

Ermöglicht das Rauchen in ArmA2 steuerfrei. Zigaretten können im Profil gewählt werden.

CBA **Autor: CBA-Team**

Ermöglicht die Verwendung von etlichen Eventhandler-Aufrufen mit verschiedenen

Präfixen. Damit ermöglicht es das fehlerlose Zusammenspiel mehrerer Addons mit ähnlichen gescripteten Funktionen und beugt generell vielen Ärgernissen vor.

Deadfast's Elapsed Time Counter

Autor: Deadfast

Zeigt die Spielzeit im Multiplayer an. Wird seit OFP vermisst. Standardtaste: P

PVP Tweaks (Sammlung)

Autor PVPScene

DisabledForcedOpticsForBinocular (Gameplay) = Ermöglicht das Senken des Fernglases

DisabledPeripheralVisionCueTexture (Visuals)

DoubledGetInRadius (Gameplay) = Erhöht den Aktionsradius für "Einsteigen"

FasterHandGrenadeThrowAnimation (Gameplay) = Schnelleres Werfen von Handgranaten

FasterStepOverAnimation (Gameplay) = Schnelleres Übersteigen von Zäunen etc.

FixedLockedSlotsColorsInMPMissionLobby

ImprovedSizeOfCompassAndGPS by defunct (Visuals) = Vergrößert GPS und Kompass

ImprovedSpeedOnGravelRoads (Gameplay) = Erhöht Geschwindigkeit auf Schotterstraßen

IncreasedSwimmingSpeed (Gameplay) = Schnelleres Schwimmen

JavelinTweak by McHide (Gameplay) = Verbesserte Handhabung des Javelin-Werfers

KeepCommanderViewOnTarget (Gameplay) = Kommanderturm ist unabhängig von Bewegung des Schützenturms

MoreSluggishATV (Gameplay) = Lässt ATV langsamer fahren und seltener umkippen

OFPUnlockCursor (Visuals) = Neue Cursors aus OFP

OFPRoundCornerElement (Visuals) = Menüs haben abgerundete Ecken

RemovedVehicleCursors (Gameplay) = Entfernt Cursor in Fahrzeugen

SingleWeaponModeFirstForAK (Gameplay) = Setzt Feuermodus der AK zu Beginn auf Einzelschuss

SolidBackgroundeForChatInputDialogue (Visuals) = Chat dunkel hinterlegt für verbesserten Kontrast

StaticsVisibleAtDistance (Visuals) = Gebäude sind früher zu sehen und poppen nicht mehr plötzlich auf

VehiclesVisibleAtDistance (Visuals) = Fahrzeuge sind früher zu sehen und poppen nicht mehr plötzlich auf

GLT M113

Autor: Legislator

M113 für West als Supportfahrzeug

GLT FLC

Autor: Legislator

Fügt einigen Fahrzeugen FLIR hinzu, bei der Proman sind das:

M2A2, AH1, AH64D, Mi24V, Mi24D, Mi24P, Ka52, Ka52 Black, BMP-3

MIDF Weapons

Autor: Christan.1987

Enthält G3 und SteyrAug-Gewehre

Mk4_showinfo_fncedition

**Autor: Mikey (OFPEC),
ursprünglich von Spooner
aus ArmA1**

RF Motorized Infantry**Autor: Slayer_RF**

Enthält neue Wald- und Wüstenuniformen für Ost

SLX (Sammlung)**Autor: Solus**

Ausgewählte AddOns:

slx_anim_at_lying = Ermöglicht das Feuern von AT-Waffen im Liegen

slx_anim_crawl = Schnelleres Robben

slx_anim_death = Sterbeanimation läuft schneller ab

slx_anim_movetransitions = Schnellerer Wechsel der einzelnen Bewegungen

slx_anim_weapontransitions = Schnellerer Waffenwechsel

ShackTacMovement**Autor: rg7621**

Verbessert das Bewegen in Gebäuden erheblich. Man bleibt nicht mehr an allen Ecken und Kanten hängen. Des Weiteren werden die von ArmA erzwungenen Seitenschritte gedämpft.

TrueMods**Autor: rg7621**

Verbessert ArmA2 optisch

USEC Maule**Autor: Rocket**

SpyPlane für West

USEC Weaponpack**Autor: Rocket**

SteyrAug Waffenpack

VFTCAS**Autor: VictorFarbau**

Terrain Collision Avoidance System. Verbessert das Flugverhalten von KI-Piloten. Piloten schauen nun auch nach unten und fliegen so seltener gegen Hindernisse.

TGW Zeroing**Autor: Xeno426**

Ermöglicht die Nullpunkrückstellung für viele original-ArmA2-Waffen

GLT_Missilebox**Autor: [GLT]Myke**

Ersetzt die original-ArmA2-Raketen mit realistischeren Modellen

GLT_RealAirWeapons**Autor: [GLT]Myke**

Realistischere Flugeigenschaften von Raketen (einschließlich Luft-Boden-Raketen), z.B. weniger Geschwindigkeit, höhere Reichweite