ROFEditor - <empty>*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

Tuto C6_8 (1)
- Translator Mission Begin (2)
- Translator Mission End (3)
- leader bombers (4:5)
- ailier bombers (6:7)
- joueur (8:9)
- renfort (10:11)

Translator Mission Begin(id: 2)

1- Comme d'habitude , on commence par les 2 translator obligatoires (mission begin & end)

4- On finit la première phase en ajoutant un avion de renfort inactif (case enabled décoché)
En effet il apparaitra seulement lorsqu'un des 2 bombers sera abattu (placé le en altitude de manière à simuler une couverture haute ... je l'ai pour ma part placé à 1500 m)

renfort(en: 11)

ailier bombers(en: 7)

leader bombers(en: 5)

3- Nous plaçons 2 bombers ennemis eux aussi à 800 m et réglé en «Start in The air».
On les mets en formation en reliant l'ailier sur le leader via la fonction «add target»

joueur(en: 9)

2- Nous placons un avion pour le joueur réglé en player , «Start in the air» et alti à 800 m.

Translator Mission End(id: 3)

>>Planes<< | Buildings
Vehicles | Blocks
Trains | Airfields
Ships | Battlefield
Artillery | Firing-point
Aerostats | Bridges
MCUs | Grounds
Groups | Effects

Helpers | Locations

albatrosd5
breguet14_t
breguet14
dfwc5
dfwc5_t1
fokkerd7
nieuport17
nieuport28
pfalzd3a
se5a
spad13

Ready

Mouse(m): 123707.62 69909.06 Grid(m): 5000 Camera (X Z Zoom): 126664.00 70867.52 1.434

ROFEditor - <empty>*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

Tuto C6_8 (1)
- Translator Mission Begin (2)
- Translator Mission End (3)
- leader bombers (4:5)
- ailier bombers (6:7)
- joueur (8:9)
- renfort (10:11)
- Waypoint 1 bombers (13)

MCU Basic Properties

Waypoint Advanced (1 object(s))

Priority: High

Goal Type: Default

Area (m): 400

Speed (km/h): 100

OK

Cancel

renfort(en: 11)

leader bombers(en: 5)

joueur(en: 9)

2- le plus simple pour notre démonstration est de réglé leur WPT sur High !
Ainsi les bombardiers ne penseront qu'a foncer sur leur WPT et ne se défendront pas du tout (pas même avec leur mittrailleur)
Cela facilitera la tache pour abattre le bombers dans notre démonstration

Dans une vraie mission , ou pour les courageux , replacé ce paramètre sur medium

Translator Mission En

Waypoint 1 bombers(id: 13)

1- on ajoute un waypoint pour les bombardiers qui sera activé dès le debut de la mission par le translator mission begin et relié bien evidemment au leader des bombers par la commande «add object»

Planes | Buildings
Vehicles | Blocks
Trains | Airfields
Ships | Battlefield
Artillery | Firing-point
Aerostats | Bridges
>>MCUs<< | Grounds
Groups | Effects

Helpers | Locations

Command:Attack
Command:AttackArea
Command:Behaviour
Command:Cover
Command:Damage
Command:Effect
Command:Force Complete
Command:Formation
Command:Land
Command:Move
Command:PlayAnimation
Command:PlaySound
Command:Take off
Translator:Animation operator
Translator:Camera operator
Translator:Icon
Translator:Media
Translator:Mission Objective
Translator:Mission begin
Translator:Mission end
Translator:Subtitle
Trigger:Activate
Trigger:CameraPoint
Trigger:Check zone
Trigger:Counter
Trigger:Deactivate
Trigger:Proximity
Trigger:Spawner
Trigger:Timer
Trigger:Waypoint

Mouse(m): 122937.00 57831.42 Grid(m): 5000 Camera (X Z Zoom): 121406.38 68125.30 1.654

ROFEditor - <empty>*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

- Tuto C6_8 (1)
  - Translator Mission Begin (2)
  - Translator Mission End (3)
  - leader bombers (4:5)
  - ailier bombers (6:7)
  - joueur (8:9)
  - renfort (10:11)
  - Waypoint 1 bombers (13)

Translator Mission Begin(id: 2)

renfort(en: 11)

ailier bombers(en: 5)

joueur(en: 9)

Translator Mission End(id: 3)

1- Voila à quoi ressemble le waypoint une fois relié à ce qui va bien :)

Waypoint 1 bombers(id: 13)

Planes | Buildings
Vehicles | Blocks
Trains | Airfields
Ships | Battlefield
Artillery | Firing-point
Aerostats | Bridges
>>MCUs<< | Grounds
Groups | Effects

Helpers | Locations

Command:Attack
Command:AttackArea
Command:Behaviour
Command:Cover
Command:Damage
Command:Effect
Command:Force Complete
Command:Formation
Command:Land
Command:Move
Command:PlayAnimation
Command:PlaySound
Command:Take off
Translator:Animation operator
Translator:Camera operator
Translator:Icon
Translator:Media
Translator:Mission Objective
Translator:Mission begin
Translator:Mission end
Translator:Subtitle
Trigger:Activate
Trigger:CameraPoint
Trigger:Check zone
Trigger:Counter
Trigger:Deactivate
Trigger:Proximity
Trigger:Spawner
Trigger:Timer
Trigger:Waypoint

Ready | Mouse(m): 122188.83 68365.39 | Grid(m): 5000 | Camera (X Z Zoom): 124779.88 70727.32 1.785

ROFEditor - I:\Rise of Flight\data\Missions\Tuto C6_8.msnbin

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

1- On rentre dans le vif du sujet , en placant un trigger counter qui va s'occuper de compter en permanence le nombre d'avions ou d'objets auquel il est relié et s'activé lorsqu'une valeur seuil sera atteinte.
(Ici , nous reglons dans les propriétés avancé du trigger le nombre à 1 ! Ainsi dès qu'il ne restera plus qu'un bombers vivant , le trigger s'activera)

2- Dans notre exemple , on veut que le trigger counter , calcule combien d'avion ont été abattus !
On relie donc chaque avion au trigger via la commande «OnKilled».
Ainsi dès que l'avion sera abattu il en informera le trigger qui pourra savoir ou il en est dans ses comptes et le cas échéant , s'activer ou non

Tuto C6_8 (1)
- Translator Mission Begin (2)
- Translator Mission End (4)
- leader bombers (5:6)
- ailier bombers (9:10)
- joueur (12:13)
- renfort (15:16)
- Waypoint 1 bombers (3)
- Trigger Counter (8)

Trigger Counter (id: 8)

ailier bombers (en: 10)

leader bombers (en: 6)

**Plane Advanced (1 object(s))**

Linked TR ID: 6 ☑ Enabled
AI: Low
Country: Germany
# in Formation: 0 Change Formation
☐ Cooperative Start ☑ Start in the Air
☑ Vulnerable ☑ Engageable ☑ Limit Ammo
☑ Damage: (Threshold)
Damage report: 50
Script: LuaScripts\WorldObjects\dfwc5.txt
Skin: <default>
Route Time (minutes): 60 Calc
On Messages Table: Add message...

| Message Type | Command ID | Target |
|---|---|---|
| OnKilled | 0 | 8 |

Target ID: -1 Clear Add by Dialog
Name:
Description:
Cancel OK

**On Message properties**

Type: OnKilled
Command ID: 0
Target ID: 8
OK Cancel

**Plane Properties**

Name: leader bombers
Model: graphics\planes\dfwc5\dfwc5.mgm
Delete Linked Entity

Position
X: 125622.77
Y: 799.99
Z: 66477.25

Orientation
AX: 0
AY: 200
AZ: 14

Description: ID: 5

Planes | Buildings
Vehicles | Blocks
Trains | Airfields
Ships | Battlefield
Artillery | Firing-point
Aerostats | Bridges
>>MCUs<< | Grounds
Groups | Effects

Helpers | Locations

Command:Attack
Command:AttackArea
Command:Behaviour
Command:Cover
Command:Damage
Command:Effect
Command:Force Complete
Command:Formation
Command:Land
Command:Move
Command:PlayAnimation
Command:PlaySound
Command:Take off
Translator:Animation operator
Translator:Camera operator
Translator:Icon
Translator:Media
Translator:Mission Objective
Translator:Mission begin
Translator:Mission end
Translator:Subtitle
Trigger:Activate
Trigger:CameraPoint
Trigger:Check zone
Trigger:Counter
Trigger:Deactivate
Trigger:Proximity
Trigger:Spawner
Trigger:Timer
Trigger:Waypoint

Ready Mouse(m): 126091.29 64940.22 Grid(m): 500 Camera (X Z Zoom): 126197.65 65990.80 0.211

ROFEditor - I:\Rise of Flight\data\Missions\Tuto C6_8.msnbin

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

- Tuto C6_8 (1)
  - Translator Mission Begin (2)
  - Translator Mission End (4)
  - leader bombers (5:6)
  - ailier bombers (9:10)
  - joueur (12:13)
  - renfort (15:16)
  - Waypoint 1 bombers (3)
  - Trigger Counter (8)
  - activation renfort (20)
  - command Attack (23)
  - Timer 5s (21)

1- une fois un des bombardiers abattu , le counter activera dans un premier temps l'apparition de l'abatros via la commande activate.

Trigger Counter(id: 8)

Timer 5s(id: 21)

activation renfort(id: 20)

ailier bombers(en: 10)

leader bombers(en: 6)

joueur(en: 13)

renfort(en: 16)

command Attack(id: 23)

2- puis au bout de 5s (et ce via un timer) il donnera l'ordre à l'albatros d'engager le spad du joueur ! (via la commande attack)

3- via la commande «AddObject» , on informe quel avion est concerné par la commande attack (ici l'albatros) Et via la commande «AddTarget» on informe qui sera la cible de l'attaque (ici le spad du joueur)

Il est préférable de régler la commande attack sur high

Planes | Buildings | Vehicles | Blocks | Trains | Airfields | Ships | Battlefield | Artillery | Firing-point | Aerostats | Bridges | MCUs | Grounds | Groups | Effects | Helpers | Locations

Ready

Mouse(m): 124645.74 68430.31 Grid(m): 2500 Camera (X Z Zoom): 124909.08 65524.43 0.571