ROFEditor - I:\Rise of Flight\data\Missions\Tuto C6\Tuto C6_9.msnbin*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

- Tuto C6_09 (1)
  - Translator Mission Begin (2)
  - Translator Mission End (4)
  - joueur (5:6)
  - Aerostat (21:22)
  - Aerostat (23:24)
  - Aerostat (26:27)
  - Aerostat (30:31)
  - Aerostat (33:34)
  - Aerostat (36:37)
  - enemy fighter (39:40)

2- Je place un avion pour le joueur
réglé en Start in the Air à 600 m d'altitude.

3- Commencons par le placement des unités....
je place 2 groupes de 3 aérostats chaqun à 650 m d'altitude

Dans les propriétés avancés , je décoche la case enabled de
sorte qu'au chargement de la mission , il ne seront pas actif
et donc invisible pour le joueur.

joueur (en: 6)

Aerostat (en: 22)

Aerostat (en: 27)

Translator Mission Begin (id: 2)

Aerostat (en: 37)

Aerostat (en: 34)

enemy fighter (en: 4

Translator Mission End (id: 4)

4- je finis en placant un avion ennemi(ici un pfaldz)
en start in the air à 650 m d'altitude.

Bien evidemment , je décoche la case enabled pour que
comme les ballons , il soit inactif au début de la mission

1- Comme d'habitude , je place les 2 translator
indispensable à toute mission ...

>>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): 111837.53 76347.79 Grid(m): 5000 Camera (X Z Zoom): 113623.82 72067.45 1.656

ROFEditor - I:\Rise of Flight\data\Missions\Tuto C6\Tuto C6_9.msnbin*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

Tuto C6_09 (1)
- Translator Mission Begin (2)
- Translator Mission End (4)
- joueur (5:6)
- Aerostat (21:22)
- Aerostat (23:24)
- Aerostat (26:27)
- Aerostat (30:31)
- Aerostat (33:34)
- Aerostat (36:37)
- enemy fighter (39:40)
- Check Zone 2 (41)
- Check Zone 1 (42)
- Check Zone 3 (43)

1- Je place ensuite 3 trigger:Check zone entre mes différents groupe

Le trigger check zone , dès qu'il est activé , vérifie en permanence la présence d'avions ou de véhicules dans son rayon d'action ... Ensuite en fonction de ses réglages , il se déclenchera ou non !

Ici , je règle son diamètre à environ 1000 m et je coche la case order airplane car je veux que ce soit des avions aliés qui le déclenche
Ainsi dès qu'un avion alié passera dans le cercle jaune autour du trigger , il le déclenchera.

(Pour cette mission , faite en sorte de mettre le trigger au dessus d'une zone facilement reconnaissable ici , croisement de rivières et petits lacs)

joueur (en: 6)
Check Zone 2 (id: 41)
Aerostat (en: 22)
Aerostat (en: 27)
Check Zone 1 (id: 42)
Translator Mission Begin (id: 2)
Aerostat (en: 31)
Aerostat (en: 37)
Aerostat (en: 34)
Translator Mission End (id: 4)
enemy fighter (en: 40)
Check Zone 3 (id: 43)

Check Zone Advanced (1 object(s))

Zone (m): 1000

OK

Cancel

- [x] Zone Type: (Cylinder)
- [ ] Opposite Airplanes
- [ ] Opposite Vehicles
- [x] Order Airplanes
- [ ] Order Vehicles
- [x] Distance Type: (Closer)

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

Helpers | Locations

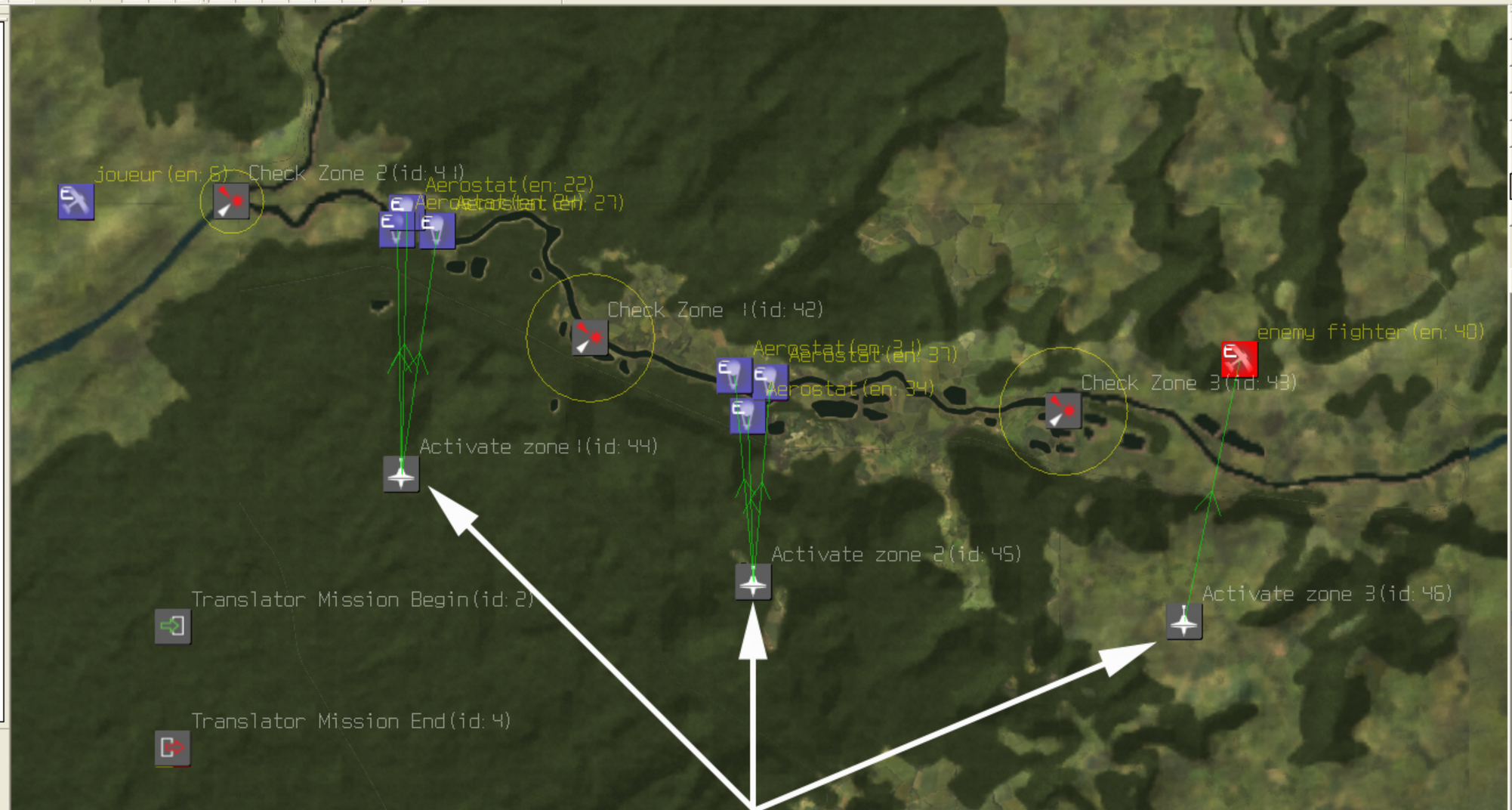
Command:Attack
Command:AttackArea
Command:Behaviour
Command:Cover
Command:Damage
Command:Effect
Command:Force Complete
Command:Formation
Command:Land
Command:Move
Command:PlayAnimation
Command:PlaySound
Command:Take off
Translator:Animation operator
Translator:Camera operator
Translator:Icon
Translator:Media
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): 113058.01 60469.10 Grid(m): 5000 Camera (X Z Zoom): 114466.99 72048.06 1.725

ROFEditor - I:\Rise of Flight\data\Missions\Tuto C6\Tuto C6_9.msnbin*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

- Tuto C6_09 (1)
  - Translator Mission Begin (2)
  - Translator Mission End (4)
  - joueur (5:6)
  - Aerostat (21:22)
  - Aerostat (23:24)
  - Aerostat (26:27)
  - Aerostat (30:31)
  - Aerostat (33:34)
  - Aerostat (36:37)
  - enemy fighter (39:40)
  - Check Zone 2 (41)
  - Check Zone 1 (42)
  - Check Zone 3 (43)
  - Activate zone1 (44)
  - Activate zone 2 (45)
  - Activate zone 3 (46)



1- Je place maintenant des triggers:Activate , qui vont me permettre d'activer les objets que j'avais placés et dont j'avais décoché la case enabled.

Ainsi dès que le trigger activate , sera activé , il fera apparaitre les objets auquel il est relié via la commande Add Object.

Ici , on peut voir qu'un premier trigger activera les 3 premiers ballons , un autre les 3 suivants et enfin un dernier activera le chasseur ennemis.

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): 107589.81 73427.99 | Grid(m): 5000 | Camera (X Z Zoom): 109885.70 72127.39 1.725

ROFEditor - I:\Rise of Flight\data\Missions\Tuto C6\Tuto C6_9.msnbin*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

- Tuto C6_09 (1)
  - Translator Mission Begin (2)
  - Translator Mission End (4)
  - joueur (5:6)
  - Aerostat (21:22)
  - Aerostat (23:24)
  - Aerostat (26:27)
  - Aerostat (30:31)
  - Aerostat (33:34)
  - Aerostat (36:37)
  - enemy fighter (39:40)
  - Check Zone 2 (41)
  - Check Zone 1 (42)
  - Check Zone 3 (43)
  - Activate zone1 (44)
  - Activate zone 2 (45)
  - Activate zone 3 (46)
  - Deactivate zone 1 (47)
  - Deactivate zone 2 (48)

1- Maintenant , nous placons des triggers de désactivation , de sorte que lorsque nous aurons quitté la zone certains objets , n'auront plus besoin d'être affichés (cela economisera aussi les ressources de votre PC).

Il marche de la même manière que le trigger d'activation mais de façon inverse , on le relie aux objets à désactiver via la commande Add Object.

Deactivate zone 1(id: 47)

Deactivate zone 2(id: 48)

joueur(en: 5) Check Zone 2(id: 41)

Aerostat(en: 22)

Aerostat(en: 27)

Check Zone 1(id: 42)

Aerostat(en: 31)

Aerostat(en: 37)

Aerostat(en: 34)

enemy fighter(en: 40)

Check Zone 3(id: 43)

Activate zone 1(id: 44)

Activate zone 2(id: 45)

Activate zone 3(id: 46)

Translator Mission Begin(id: 2)

Translator Mission End(id: 4)

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): 113307.11 72170.59 | Grid(m): 5000 | Camera (X Z Zoom): 113614.20 72206.72 1.725

ROFEditor - I:\Rise of Flight\data\Missions\Tuto C6\Tuto C6_9.msnbin*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

- Tuto C6_09 (1)
  - Translator Mission Begin (2)
  - Translator Mission End (4)
  - joueur (5:6)
  - Aerostat (21:22)
  - Aerostat (23:24)
  - Aerostat (26:27)
  - Aerostat (30:31)
  - Aerostat (33:34)
  - Aerostat (36:37)
  - enemy fighter (39:40)
  - Check Zone 2 (41)
  - Check Zone 1 (42)
  - Check Zone 3 (43)
  - Activate zone1 (44)
  - Activate zone 2 (45)
  - Activate zone 3 (46)
  - Deactivate zone 1 (47)
  - Deactivate zone 2 (48)

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

Deactivate zone 1(id: 47)
Deactivate zone 2(id: 48)
joueur(en: 6)
Check Zone 2(id: 41)
Aerostat(en: 22)
Aerostat(en: 27)
Check Zone 1(id: 42)
Aerostat(en: 31)
Aerostat(en: 37)
Aerostat(en: 34)
enemy fighter(en: 40)
Check Zone 3(id: 43)
Activate zone 1(id: 44)
Activate zone 2(id: 45)
Activate zone 3(id: 46)
Translator Mission Begin(id: 2)
Translator Mission End(id: 4)

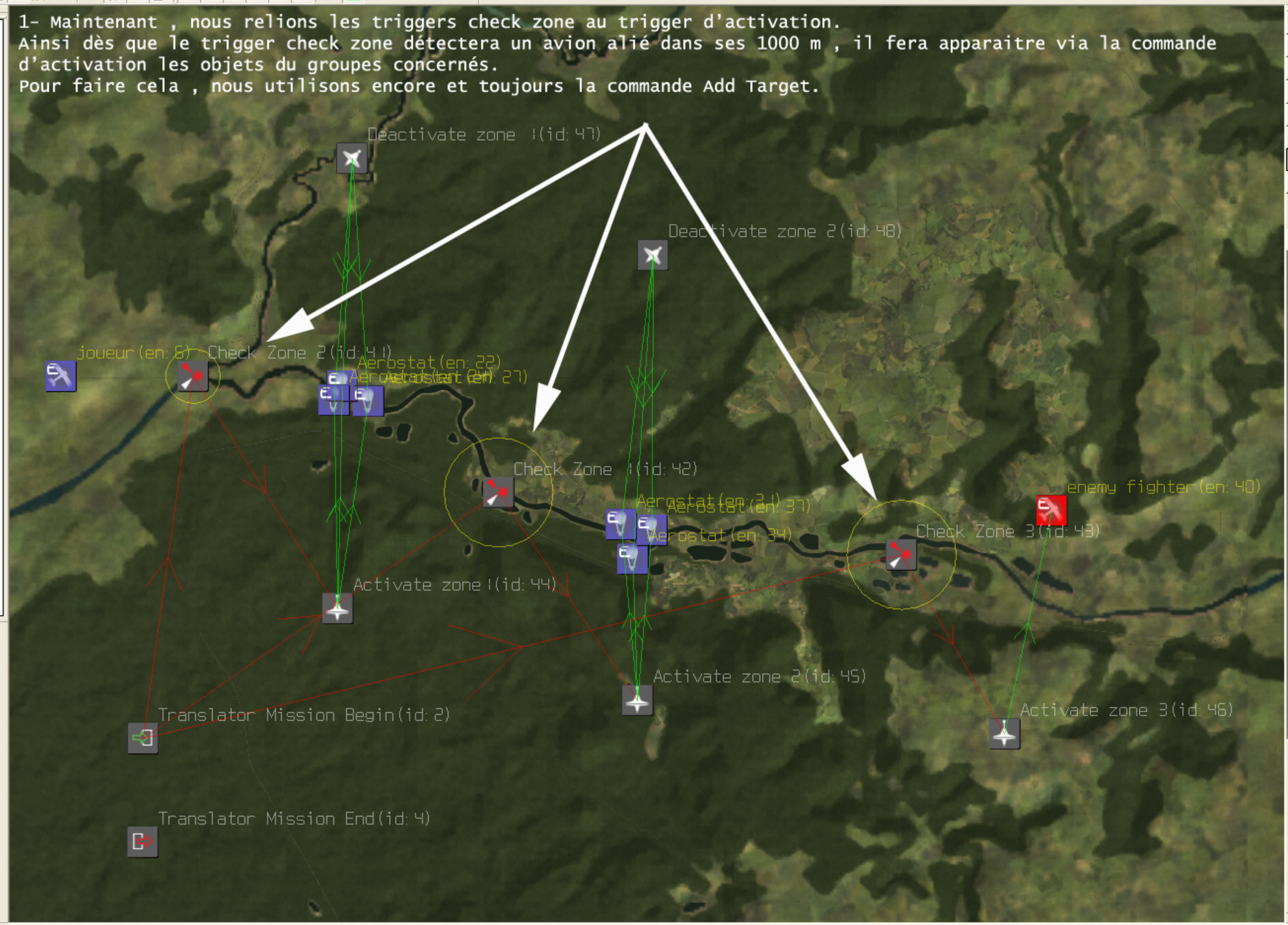
1- Il nous faut maintenant quelquechose pour initialiser et lancer nos trigger check zone.
Etant donné que nous voulons que les zones soient vérifées durant toute la mission , le plus simple est de les reliés au translator mission begin.
On utilise pour cela la commande Add target.

Ready | Mouse(m): 112620.68 64818.58 | Grid(m): 5000 | Camera (X Z Zoom): 113614.20 72206.72 1.725

ROFEditor - I:\Rise of Flight\data\Missions\Tuto C6\Tuto C6_9.msnbin*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

- Tuto C6_09 (1)
  - Translator Mission Begin (2)
  - Translator Mission End (4)
  - joueur (5:6)
  - Aerostat (21:22)
  - Aerostat (23:24)
  - Aerostat (26:27)
  - Aerostat (30:31)
  - Aerostat (33:34)
  - Aerostat (36:37)
  - enemy fighter (39:40)
  - Check Zone 2 (41)
  - Check Zone 1 (42)
  - Check Zone 3 (43)
  - Activate zone1 (44)
  - Activate zone 2 (45)
  - Activate zone 3 (46)
  - Deactivate zone 1 (47)
  - Deactivate zone 2 (48)



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): 109694.33 83388.27 | Grid(m): 5000 | Camera (X Z Zoom): 113614.20 72206.72 1.725

ROFEditor - I:\Rise of Flight\data\Missions\Tuto C6\Tuto C6_9.msnbin*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

- Tuto C6_09 (1)
  - Translator Mission Begin (2)
  - Translator Mission End (4)
  - joueur (5:6)
  - Aerostat (21:22)
  - Aerostat (23:24)
  - Aerostat (26:27)
  - Aerostat (30:31)
  - Aerostat (33:34)
  - Aerostat (36:37)
  - enemy fighter (39:40)
  - Check Zone 2 (41)
  - Check Zone 1 (42)
  - Check Zone 3 (43)
  - Activate zone1 (44)
  - Activate zone 2 (45)
  - Activate zone 3 (46)
  - Deactivate zone 1 (47)
  - Deactivate zone 2 (48)

1- Pour finir , il ne nous reste plus qu'a déterminer quand désactiver une zone.
En l'occurence , l'idéal est que lorsque on active une nouvelle zone , on en profite pour désactiver la précedente.
C'est ce que nous allons faire ici , encore une fois via la commande Add Target.

Deactivate zone 1(id: 47)

Deactivate zone 2(id: 48)

joueur(en: 5) Check Zone 2(id: 41)

Aerostat(en: 22)

Aerostat(en: 27)

Check Zone 1(id: 42)

Aerostat(en: 31)

Aerostat(en: 37)

Aerostat(en: 34)

enemy fighter(en: 40)

Check Zone 3(id: 43)

Activate zone 1(id: 44)

Activate zone 2(id: 45)

Activate zone 3(id: 46)

Translator Mission Begin(id: 2)

Translator Mission End(id: 4)

Et voila , il ne vous reste plus qu'a aller essayer la mission !
Ainsi vous pourrez voir qu'en suivant la rivière avec votre spad vous allez voir des groupes apparaitre puis disparaitre ...

Dans une mission il faudra bien évidemment utiliser des distances plus grandes :)

Amusez vous bien ...

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): 114950.93 76957.53 | Grid(m): 5000 | Camera (X Z Zoom): 113614.20 72206.72 1.725