ROFEditor - I:\Rise of Flight\data\Missions\Tuto C6\Tuto C6_10.msnbin*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

- Tuto C6_10 (1)
  - Translator Mission Begin (2)
  - Translator Mission End (3)
  - joueur (4:5)
  - Vehicle (7:8)
  - Vehicle (9:10)
  - Vehicle (12:13)
  - Vehicle (15:16)
  - Vehicle (18:19)
  - Vehicle (29:30)

2- On place l'avion du joueur !

Et comme d'habitude , on le règle en :
player - start in the air - 600 m d'altitude

joueur (en: 5)

Translator Mission Begin(id: 2)

1- Comme d'habitude on comme par nos 2
translators obligatoires.

3- Enfin on dispose quelques véhicules
ennemis de son choix sur une route.

Translator Mission End(id: 3)

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

Helpers | Locations

a7v
benz_open
benz_soft
ca1
crossley
daimlermarienfelde
daimlermarienfelde_s
ft17c
ft17m
leyland
leylands
merc22
mk4f
mk4fger
mk4m
mk4mger
mk5f
mk5m
quad
quada
stchamond
whippet

Ready | Mouse(m): 113299.18 52582.89 | Grid(m): 2500 | Camera (X Z Zoom): 111956.36 49464.24 0.609

ROFEditor - I:\Rise of Flight\data\Missions\Tuto C6\Tuto C6_10.msnbin*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

- Tuto C6_10 (1)
  - Translator Mission Begin (2)
  - Translator Mission End (3)
  - joueur (4:5)
  - Vehicle (7:8)
  - Vehicle (9:10)
  - Vehicle (12:13)
  - Vehicle (15:16)
  - Vehicle (18:19)
  - Vehicle (29:30)

1- On règle les véhicules en nationalité Allemande et on les relies les uns aux autres
via la commande «Add Target». (Comme pour une formation d'avions)

Vehicle(en: 30)
Vehicle(en: 8)
Vehicle(en: 10)
Vehicle(en: 13)
Vehicle(en: 16)
Vehicle(en: 19)

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

Helpers | Locations

a7v
benz_open
benz_soft
ca1
crossley
daimlermarienfelde
daimlermarienfelde_s
ft17c
ft17m
leyland
leylands
merc22
mk4f
mk4fger
mk4m
mk4mger
mk5f
mk5m
quad
quada
stchamond
whippet

Ready

Mouse(m): 111835.88 47357.81 Grid(m): 50 Camera (X Z Zoom): 111843.29 47308.52 0.010

ROFEditor - I:\Rise of Flight\data\Missions\Tuto C6\Tuto C6_10.msnbin*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

- Tuto C6_10 (1)
  - Translator Mission Begin (2)
  - Translator Mission End (3)
  - joueur (4:5)
  - Vehicle (7:8)
  - Vehicle (9:10)
  - Vehicle (12:13)
  - Vehicle (15:16)
  - Vehicle (18:19)
  - Vehicle (29:30)
  - Waypoint 1 vehicules (31)

Translator Mission Begin(id: 2)

joueur (en: 5)

Vehicles (8)

Waypoint 1 vehicules(id: 31)

1- On place un waypoint pour ces véhicules au sol au lieu de leur destination.
Comme pour les trains , très peu de Wpt suffisent ...
On le relie bien évidemment au véhicules en tête du convoi et on le déclenche
via le translator mission begin !

Ainsi notre convoi sera en mouvement dès le début de la mission.

Translator Mission End(id: 3)

2- On oublie pas de régler la vitesse de nos véhicules dans la case de propriétés avancées
de notre waypoint.

Waypoint Advanced (1 object(s))

Priority: Medium

Goal Type: Default

Area (m): 20

Speed (km/h): 40

OK

Cancel

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): 110502.04 46481.46 Grid(m): 2500 Camera (X Z Zoom): 111335.03 50321.05 0.796

ROFEditor - I:\Rise of Flight\data\Missions\Tuto C6\Tuto C6_10.msnbin*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

- Tuto C6_10 (1)
  - Translator Mission Begin (2)
  - Translator Mission End (3)
  - joueur (4:5)
  - Vehicle (7:8)
  - Vehicle (9:10)
  - Vehicle (12:13)
  - Vehicle (15:16)
  - Vehicle (18:19)
  - Vehicle (29:30)
  - Waypoint 1 vehicules (31)
  - Command Formation (32)
  - Timer 3s (33)

Translator Mission Begin(id: 2)

Timer 3s(id: 33)

joueur(en: 5)

2- on oublie pas de dire qui est concerné par cette commande via la commande «Add Object».
Et on n'oublie pas non plus de déclencher la commande :)

Ici je la déclenche 3s après le lancement de la mission et ce via au travers d'un timer et de la commande «Add Target».

Waypoint 1 v

Command Formation(id: 32)

Translator Mission End(id: 3)

1- Nous plaçons maintenant la commande décisive !!!!
Celle qui permettra aux véhicules de rester sur la route pour notre exemple.

Il s'agit d'une commande de mise en formation !
En effet , comme pour les avions , il faut dire aux convois la formation qu'il va adapter
(Ici nous plaçons les véhicules en colone sur la route et espacé de manière tout à fait conventionnel...)

Formation Advanced (1 object(s))

Formation Type: Vehicle: On Road Colum

Formation Density: Safe

OK

Cancel

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): 110762.36 45916.38 Grid(m): 2500 Camera (X Z Zoom): 111473.84 49629.94 0.715

ROFEditor - I:\Rise of Flight\data\Missions\Tuto C6\Tuto C6_10.msnbin*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

Tuto C6_10 (1)
- Translator Mission Begin (2)
- Translator Mission End (3)
- joueur (4:5)
- Vehicle (7:8)
- Vehicle (9:10)
- Vehicle (12:13)
- Vehicle (15:16)
- Vehicle (18:19)
- Vehicle (29:30)
- Waypoint 1 vehicules (31)
- Command Formation (32)
- Timer 3s (33)
- Trigger Proximity (35)

Nous avons désormais un convoi fonctionnel qui suit sa route en direction de son waypoint

Nous allons donc maintenant ajouter un peu de piment en faisant en sorte que lorsque notre avion s'approchera à moins de 600 m du convoi , celui ci effectuera un arrêt d'urgence !!! :)

Pour cela , rien de plus simple , nous allons resortir notre bon vieux trigger proximity.

joueur (en: 5)

Trigger Proximity(id: 35)

Translator Mission Begin(id: 2)

Timer 3s(id: 33)

1- On place donc un proximity qui mesurera en permanence la distance entre le véhicule en tête de convoi et notre avion.

Pour cela on relie ces 2 objets à notre trigger proximity via la commande «Add Object» et on déclenche le trigger proximity via le translator mission begin.
Ainsi il commencera à mesurer la distance entre l'avion et le convoi dès le début de la mission.

Command Formation(id: 32)

Translator Mission End(id: 3)

Proximity Advanced (1 object(s))

- [x] Proximity Type: (Closer)
- Distance (m): 600
- [ ] Opposite Airplanes
- [ ] Opposite Vehicles
- [ ] Order Airplanes
- [ ] Order Vehicles

OK

Cancel

2- on règle la distance à laquelle on veut que le trigger proximity se déclenche (ici : 600 mètres)

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): 111213.27 46000.66 Grid(m): 2500 Camera (X Z Zoom): 112397.73 49457.14 0.669

ROFEditor - I:\Rise of Flight\data\Missions\Tuto C6\Tuto C6_10.msnbin*

File View Search and Select Draw Tools Location Database Test Help

- Tuto C6_10 (1)
  - Translator Mission Begin (2)
  - Translator Mission End (3)
  - joueur (4:5)
  - Vehicle (7:8)
  - Vehicle (9:10)
  - Vehicle (12:13)
  - Vehicle (15:16)
  - Vehicle (18:19)
  - Vehicle (29:30)
  - Waypoint 1 vehicules (31)
  - Command Formation (32)
  - Timer 3s (33)
  - Trigger Proximity (35)
  - Command Formation (36)

joueur(en: 5)

Trigger Proximity(id: 35)

Translator Mission Begin(id: 2)

Timer 3s(id: 33)

Command Formation(id: 36)

1- Il ne reste plus qu'a commander l'arrêt d'urgence du convoi !

Pour cela , je place une nouvellle commande de mise en formation qui sera elle déclenchée par le trigger de proximité avec l'avion.

On oublie pas de relier la commande au véhicule en tête de convoi via la commande «Add Object» pour lui dire que c'est lui qui est concerné par la commande.

Vehicle(en: 29)

Command Formation(id: 32)

2- Il ne nous reste plus qu'a ordonner le nouveau type de formation que l'on souhaite avoir !
(Ici l'arrêt d'urgence , à savoir panic stop)

Et voila la mission est prête :)
Amusez vous bien avec les convois ....

Translator Mission End(id: 3)

Formation Advanced (1 object(s))

Formation Type: Vehicle: Panic Stop

Formation Density: Safe

OK

Cancel

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): 111005.89 45552.74 Grid(m): 2500 Camera (X Z Zoom): 112399.77 49196.08 0.702