

Trigger complex

Utilisation en tant que check zone.

Contexte : L'entrée dans une zone d'un avion d'une nationalité, piloté par un humain, provoque le lancement de flare, et le décollage de 3 Albatros.

Note : Le trigger complex ne réagi pas aux IA. Pour les IA, il faut utiliser le trigger Check Zone classique. En mode dogfight, le Trigger Check Zone ne fonctionne pas avec les joueurs humains, d'où l'utilisation du Trigger Complex.

Template de mission

The screenshot displays a mission editor interface with a map background. Several mission elements are visible on the map, including:

- Depot de munitions (id: 26)
- Block (en: 6 1)
- Translator Complex Trigger (id: 53)
- Block (en: 24)
- Translator Mission Begin (id: 55)
- La Cheppe (en: 18)
- Waypoint Alabros DV (id: 37)
- WP 01 scramble (id: 30)
- command Take off (id: 38)
- Trigger Counter (id: 54)
- command Flare (id: 56)
- Alabros DV (en: 32)
- Alabros DV (en: 32)

Two dialog boxes are open over the map:

Airfield Advanced (1 object(s))

- Linked translator ID: [18]
- Damage: (Threshold)
- Damage report: 50
- Delete After Death
- Country: Great Britain
- Return Planes
- Repair Friendlies Time (s): 0
- Rearm Friendlies Time (s): 0
- Refuel Friendlies Time (s): 0
- Maintenance Radius (m): 1000
- On Events Table: Add Event...
- On Reports Table: Add Report...
- Target ID: -1
- Name: []
- Description: []

Complex Trigger Advanced (1 object(s))

- Enabled
- On Cylinder / off - sphere
- Radius (m): 500
- Damage Report: 50
- On Damage Threshold / off - step
- Check Vehicles Check Entities
- Object scripts list: []
- Countries: Great Britain
- Object names list: []
- Events Filter:
 - Object Spawned
 - Object Entered
 - Object Entered Alive
 - Object Left
 - Object Left Alive
 - Object Finished
 - Object Finished Alive
 - Object Stationary and Alive
 - Object Finished Stationary and Alive
 - Object Took off
 - Object Damaged
 - Object Critically Damaged
 - Object Repaired
 - Object Killed
 - Object Dropped Bombs
- On Events Table: Add Event...
- Event Type | Target ID

OnObjectEntered	54
OnObjectEntered	38

- **1-** Case pour activer le trigger
- **2-** Type de fonctionnement du trigger, En mode cylindre ou sphère. Dans mon exemple, je suis en mode cylindre.
- **3-** Nationalité du terrain qui déclenche le trigger. Il s'agit de la nationalité **du terrain** d'où part le joueur humain. Dans notre exemple Great Britain, car nous avons donné la nationalité Great Britain au terrain de la Cheppe. Attention, si vous faites des missions avec plusieurs nationalités, pensez à mettre les nationalités de tous les terrains utilisés, qui doivent déclencher le trigger.
- **4-** La condition de déclenchement du trigger. Dans notre exemple, c'est le fait de rentrer dans une zone qui déclenche le trigger. On sélectionne donc **Object Entered**.
- **5-** Les effets du trigger. Dans notre exemple, on veut que l'arrivée dans la zone déclenche un lancement de Flare, et le décollage de 3 Albatros. Avec le Bouton **Add Event**, on sélectionne **OnObjectEntered**, et on définit la commande ou le trigger à déclencher. L'**ID 54** correspond au **trigger Count** (permet d'éviter de lancer un flare à chaque fois que quelqu'un rentre dans la zone, et d'avoir une utilisation unique), et l'**ID 38** à la commande **Take off**.

5- Relier le trigger complexe avec le mission begin.

