

Trigger complex

Index

Utilisation en tant que check zone.

- 1- Déclenchement par un avion d'une nationalité donnée.
- 2- Déclenchement par un type d'avion.
- 3- Déclenchement par un avion particulier.
- 4- Déclenchement par un type d'avion et d'une nationalité donnée (2 conditions)

Utilisation en tant que check zone.

→ 1- Déclenchement par un avion d'une nationalité donnée.

Condition : Un avion de nationalité anglaise pénètre dans une zone.

Effet : Tire de fusée et décollage de 3 Albatros.

Terrain : La Cheppe

Nationalité : Anglaise

Note : Le trigger complexe 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 objects 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 Chappe(en: 18)
- Waypoint Alabtros DV(id: 37)
- WP 01 scramble(id: 30)
- command Take off(id: 38)
- Trigger Counter(id: 54)
- command Flame(id: 56)
- AA batteries 0630074(en: 22)
- AA batteries 06224(en: 15)

Two configuration windows are open:

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: + - Edit
- 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

Détails :

- 1-** Allez dans les propriétés avancées du ou des terrains utilisés par les joueurs;
- 2-** Définir la nationalité du terrain.
- 3-** Placer le Trigger Complex.
- 4-** Allez dans les propriétés avancées du trigger Complex; Vous devriez voir ceci :

[illegible]

- **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.

➔ 2- *Déclenchement par un type d'avion.*

Condition : Entrée d'un type d'avion dans une zone.

Effet : Décollage de 2 Breguet XIV

Terrain : Bouy

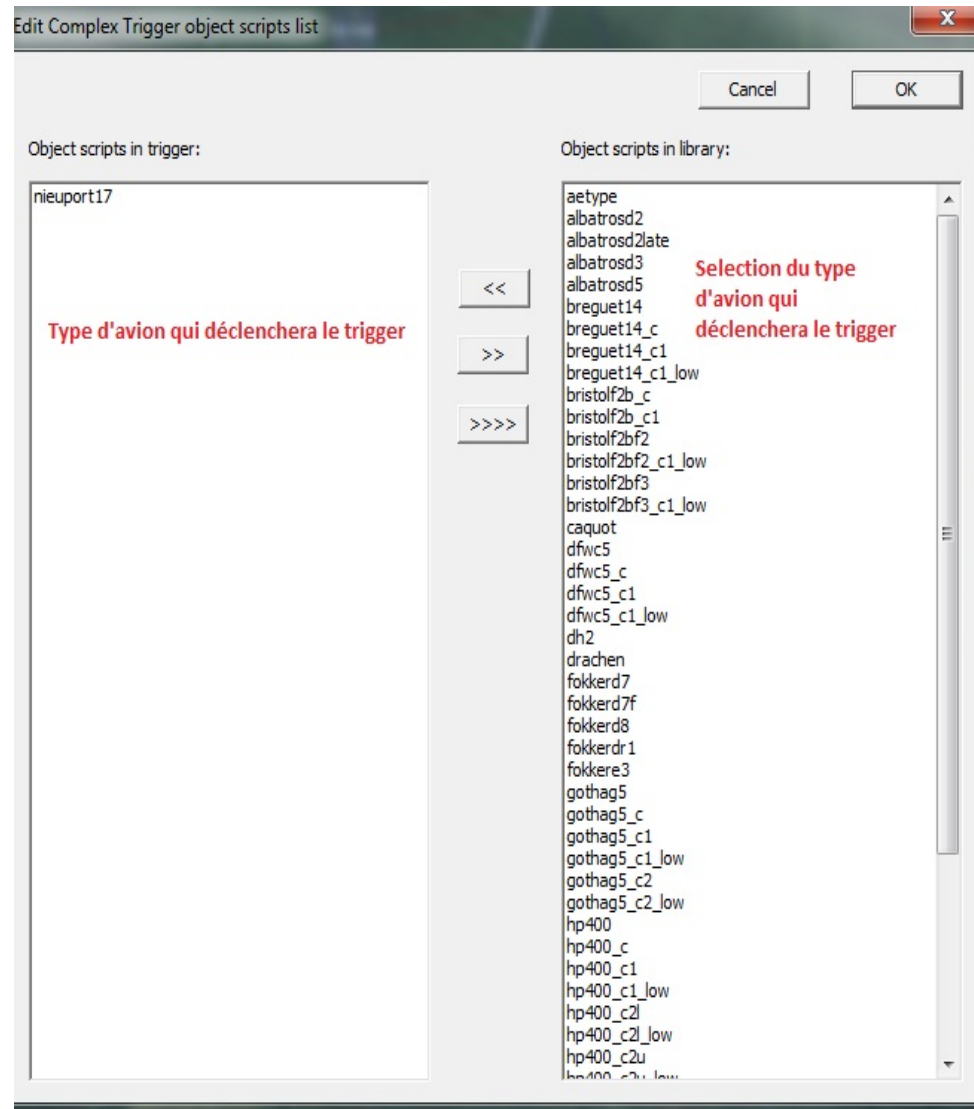
Nationalité : Française

Details :

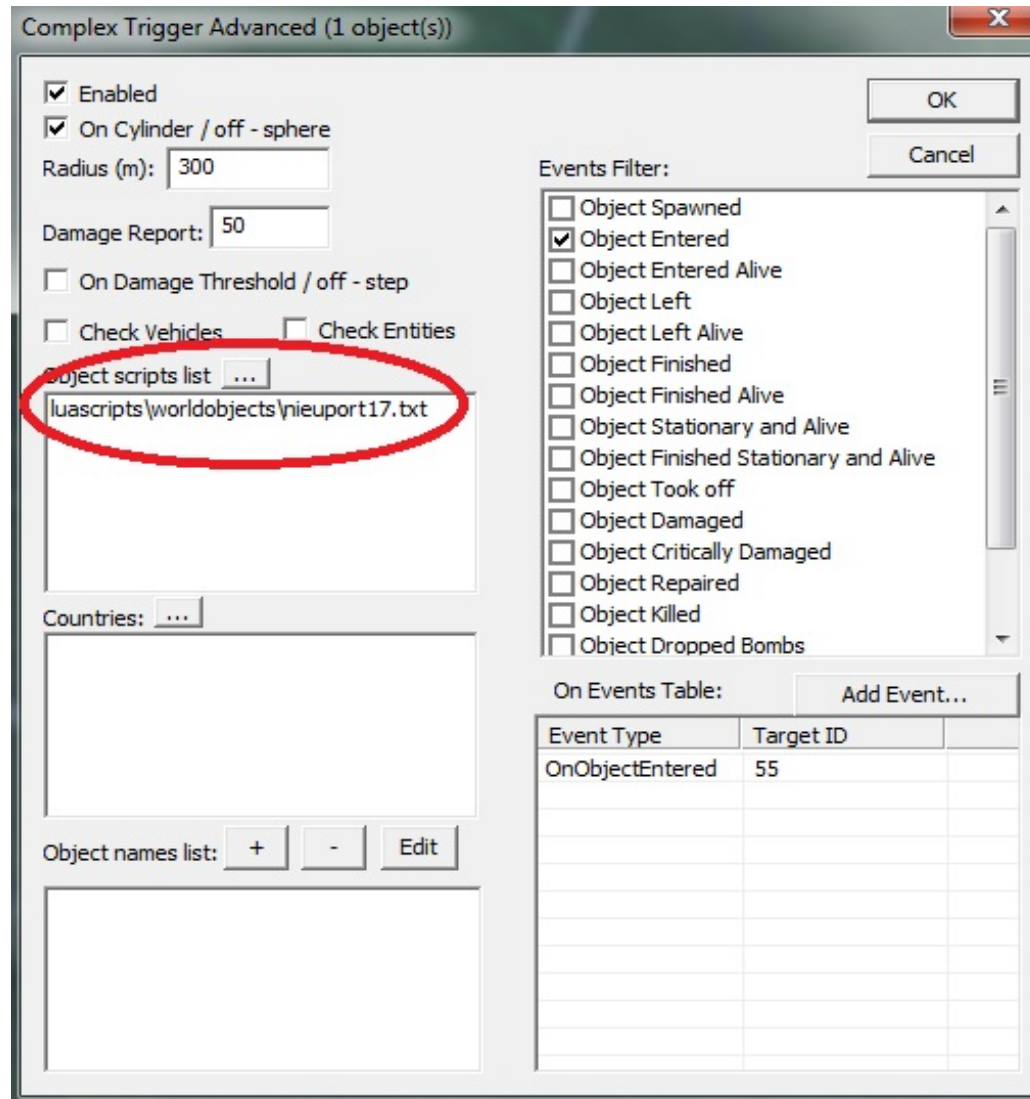
1- Allez dans les propriétés avancées du Trigger complex.

2- Cliquez sur le bouton **Object Script List**.

3- Sélectionnez dans la colonne de droite le type d'avion qui déclenchera le trigger. Vous devriez voir apparaître l'avion sélectionné dans la colonne de gauche. Il est possible de sélectionner plusieurs type d'avion.



4- Après avoir fait OK, vous devriez voir le type d'avion sélectionné dans les propriétés avancées du trigger complexe.



5 – Dans **Events Filter**, sélectionnez l'action qui déclenchera le trigger; Dans notre cas, nous cochons la case **object entered**.

6 - Dans **On event Table**, on ajoute l'effet du trigger. Dans notre cas, on va relier l'action **OnObjectEntered** à la commande Décollage qui a l'**ID 55**.

7 – Relier le trigger complexe à un **Mission begin**.

➔ 3- Déclenchement par un avion particulier.

Condition : Entrée d'un avion particulier (nommé Triplan Test) dans une zone.

Effet : Décollage de 2 Bristol.

Terrain : La Mellette

Nationalité : Anglaise

Détails :

1- Dans les propriétés de la base, ajoutez des avions. Sélectionnez un Sopwith triplan, et nommé le **Triplan Test**. Ajoutez un deuxième Sopwith Triplan que vous nommerez **Triplan**.

2- Ouvrez les propriétés avancées du trigger complexe.

3- Dans le champ Object names list, cliquez sur le bouton **Plus**.

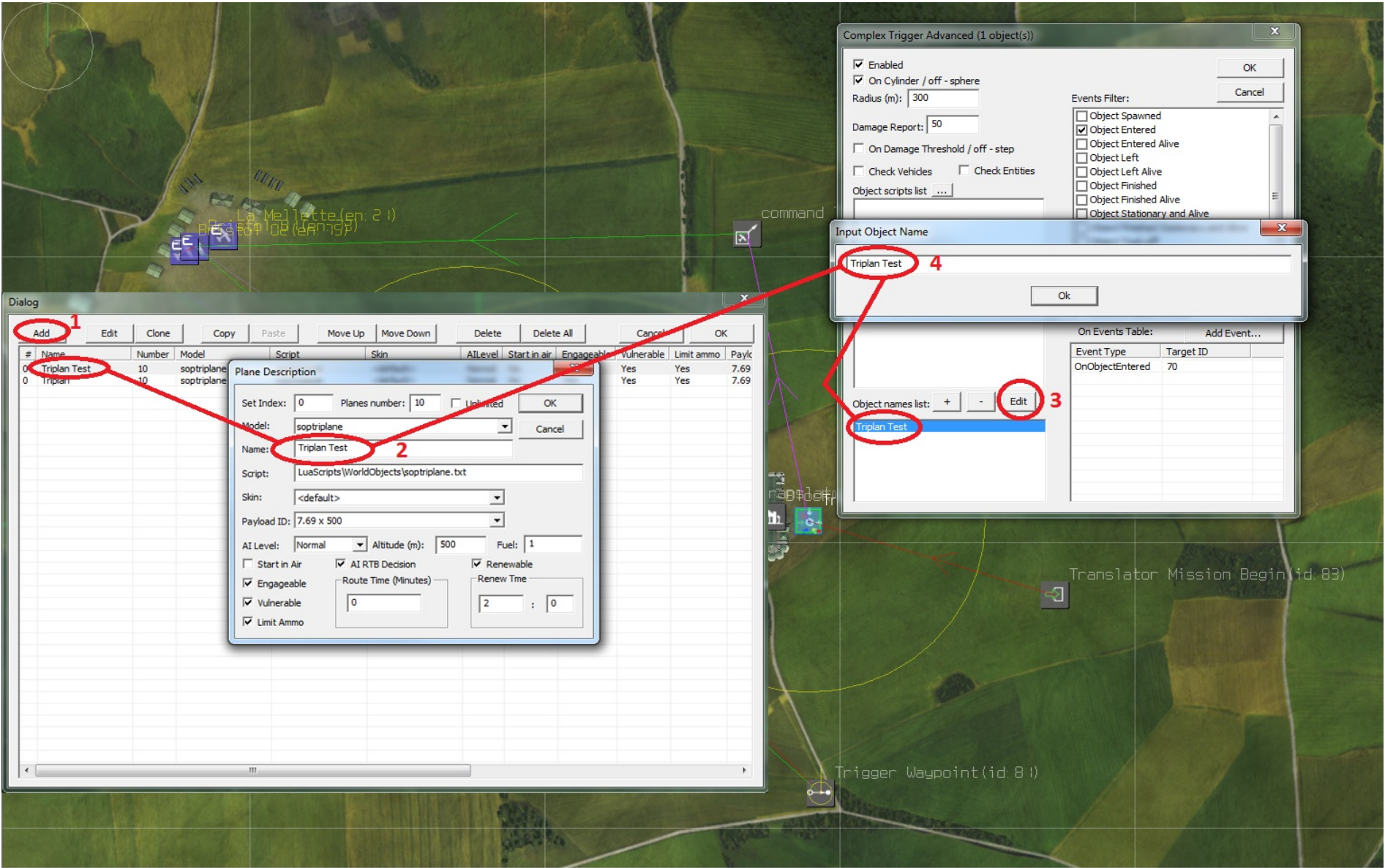
4- Renseignez le champ **Input Object Name** avec le nom exact que vous avez donné à un des avion de la base. Dans notre exemple, on met le nom **Triplan Test**, car nous voulons que ce soit cet avion qui déclenche le trigger. On valide par le bouton OK, ce qui fera apparaître le nom de l'avion dans le champ **Object names list**.

5 – Dans **Events Filter**, sélectionnez l'action qui déclenchera le trigger; Dans notre cas, nous cochoons la case **object entered**.

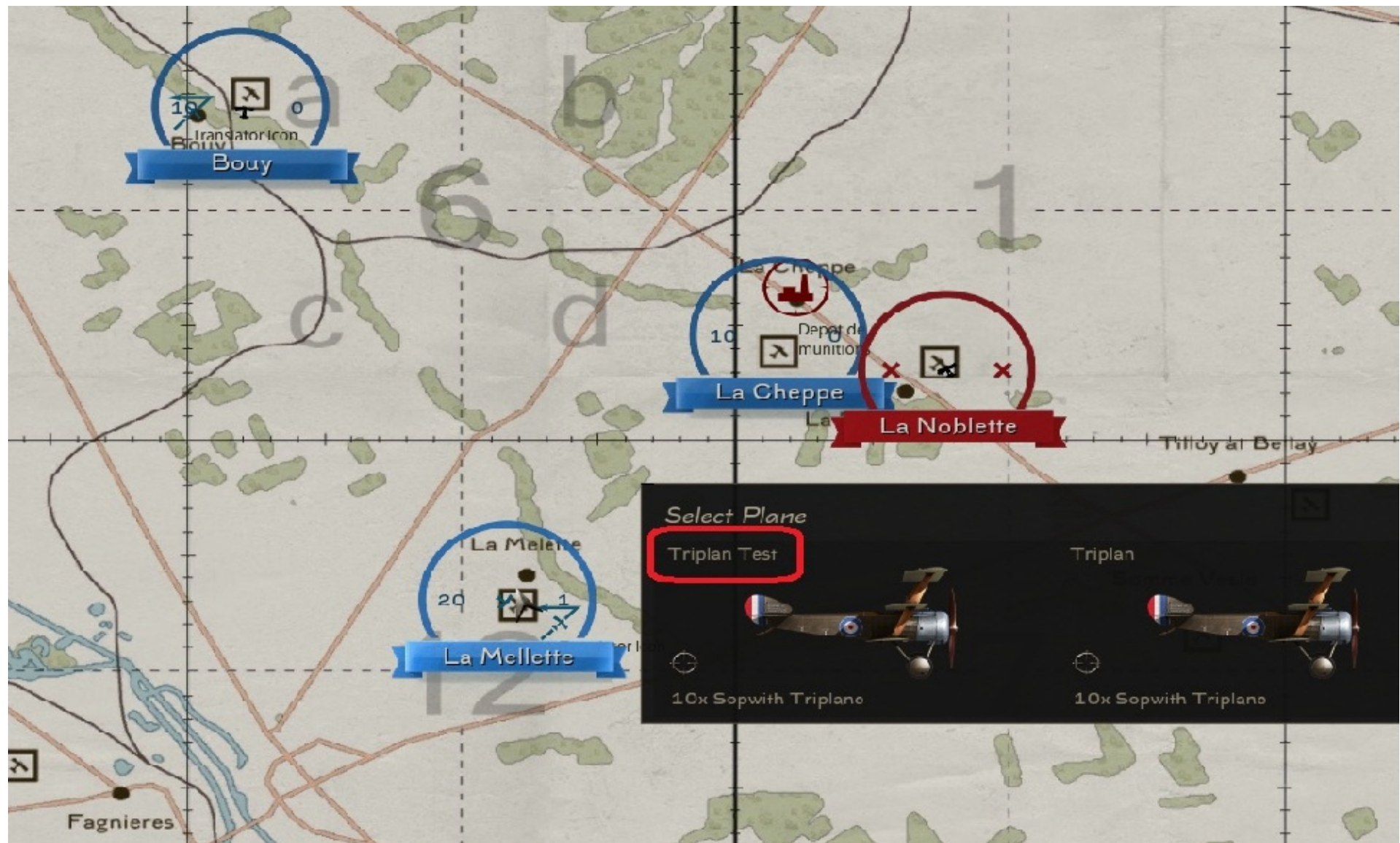
6 - Dans **On event Table**, on ajoute l'effet du trigger. Dans notre cas, on va relier l'action **OnObjectEntered** à la commande Décollage qui a l'**ID 55**.

7 – Relier le trigger complexe à un **Mission begin**.

Résumé en image :



Dans le jeu, après avoir sélectionné la base, vous verrez deux avions. Un nommé **Triplan Test** et un autre nommé Triplan, qui correspondent aux deux avions affectés au terrain de La Mellette.



Seul l'avion nommé Triplan Test déclenchera le trigger complexe.

➔ **4- Déclenchement par un type d'avion et d'une nationalité donnée (2 conditions)**

Condition : Entrée d'un type d'avion et d'une nationalité donnée dans une zone.

Effet : Décollage d'un Gotha G5

Terrain : La Noblette

Nationalité : Allemande

Avion déclencheur : Albatros D3

Détails :

1- Dans les propriétés de la base, ajoutez des avions. Sélectionnez un **Albatros D3**, et **Fokker D7F**.

2- Ouvrez les **propriétés avancées** du trigger complexe.

3- Dans le champ **Object scripts list**, cliquez sur le bouton puis sélectionnez l'**Albatros D3**.

4- Dans le champ **Countries**, cliquez sur le bouton, puis sélectionnez Germany.

5 – Dans **Events Filter**, sélectionnez l'action qui déclenchera le trigger; Dans notre cas, nous cochons la case **object entered**.

6 - Dans **On event Table**, on ajoute l'effet du trigger. Dans notre cas, on va relier l'action **OnObjectEntered** à la commande Décollage qui a l'**ID 92**.

7 – Relier le trigger complexe à un **Mission begin**.

Vous devriez avoir ceci dans les propriétés du trigger complexe :

Dans le jeu, en sélectionnant le terrain de la Noblette, vous aurez le choix entre deux avions. Un Albatros D3 et un Fokker D7F. Prenez le Fokker et passez au dessus du point de reconnaissance. Vous constaterez que malgré sa nationalité Allemande, il ne déclenche pas le trigger. Prenez ensuite l'Albatros D3 et retourner survoler le point de reconnaissance. Vous pourrez constater que le Gotha a décoller. C'est la combinaison avion + nationalité qui déclenche le trigger. Il faut réunir les deux conditions pour que le trigger devienne effectif.