

# Flares und Rauchgranaten

Es gibt zwei Varianten - via SQF oder via Trigger

## **FLARES:**

### **1. Via SQF**

a) flare.sqf im Missionsordner mit folgendem Inhalt erstellen. Das Script spawnt das Leuchtgeschoss an einer absoluten Position:

```
flrObj = "F_40mm_white" createvehicle [X,Y,Z]; flrObj setVelocity [0,0,-10];
```

Das Script spawnt das Leuchtgeschoss an einer Position im Verhältnis zum Spieler:

```
flrObj = "F_20mm_White" createVehicle ((player) ModelToWorld [0,150,200]); flrObj setVelocity [0,0,-10];
```

[0, 0, -10] legt in beiden Varianten die Geschwindigkeit (Z-Achse = Fallgeschwindigkeit) fest.

b) Trigger setzen, Bedingungen und Verzögerung etc. festlegen und in On Activation:

```
nul = [] execVM "flare.sqf";
```

c) Trigger edit window - "Effects" unten, "Flare Fired" sound bei Aktivierung

### **2. VIA Trigger only:**

a) Trigger setzen, Bedingungen und Verzögerung etc. festlegen und in On Act.:

```
flrObj = "F_40mm_white" createvehicle [X,Y,Z]; flrObj setVelocity [0,0,-10];
```

```
flrObj = "F_20mm_White" createVehicle ((player) ModelToWorld [0,150,200]); flrObj setVelocity [0,0,-10];
```

// Geht scheinbar etwas mehr auf die Performance, ist aber einfacher und flexibler zu handhaben.

### **3. Per Modul**

Die einfachste Variante. Trigger setzen und einstellen, entsprechendes Modul platzieren, einstellen.  
Mit Trigger synchronisieren, fertig.

### **Andere Flare-Typen:**

F\_40mm\_green  
F\_40mm\_red  
F\_40mm\_yellow  
F\_40mm\_white

### **RAUCH (ungetestet):**

Vermutlich selbes Vorgehen wie bei den Flares. Smoke wird auf der Position des Triggers gespawnt (getPos), daher muss der Trigger einen Var.name erhalten. Bedingungen festlegen und On Act.:

```
Smokemine = "SmokeShellPurple" createVehicle [getPos trigger1 select 0, getPos trigger1  
select 1,1];
```

Geht offenbar auch an absoluter Position:

```
Smokemine = "SmokeShell" createvehicle [X,Y,Z];
```

---

---

### **Andere Rauch-Typen:**

SmokeShell  
SmokeShellGreen  
SmokeShellYellow  
SmokeShellPurple  
SmokeShellBlue  
SmokeShellOrange

---

Version #12

Erstellt: 2020-03-05 20:36:48 UTC von Webster

Zuletzt aktualisiert: 2020-04-14 11:47:37 UTC von Webster