

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 spawn das Leuchtgeschoss an einer absoluten Position:

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

Das Script spawn 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