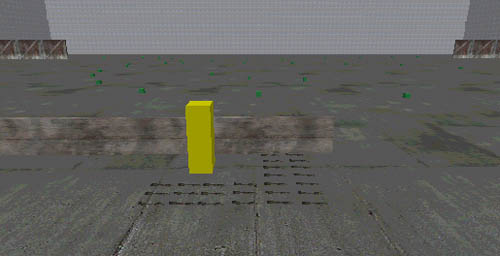
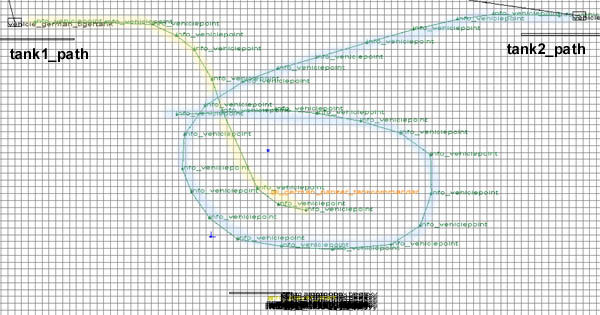
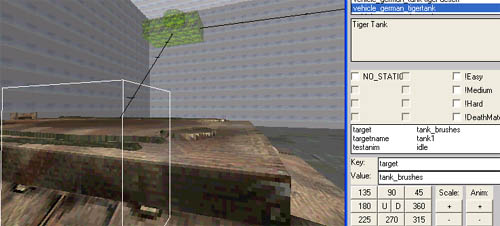
**Panzer Fahrt – Enemy (SP)**

© 5/2003 T.Reim | Dieses Tutorial ist für Singleplayer Maps.

1. Erstellt einen Raum, und belegt den Fussboden mit irgendeiner Textur und eure Skybox mit einer Himmelstextur. Am Rand baut ihr eine Mauer wo sich der Spieler hinter verstecken kann, und legt einiges an Munition für die Bazooka dort hin. Rechts und Links am Rand macht ihr noch einen kurzen Bretterzaun hin.  
   
2. Links hinter dem Zaun setzt ihr den ersten Panzer, den ihr unter vehicle/german/tigertank im RMT Menü findet. Dem Panzer gebt ihr den targetname = tank1 im Entity Menü. Hinter dem rechten Zaun setzt ihr den zweiten Panzer, diesmal nehmen wir das vehicle/german/panzer-tank-europen Model, und geben ihm den targetname = tank2 im Entity Menü. Die Angle Werte setzen wir so das die Panzer auf einander zu fahren würden. Da wir im Mapscript auf ein Global Script zugreifen, und dort nur bestimmte Panzer möglich sind, können wir nur diese einsetzen. Welche möglich sind erkläre ich im Scriptteil.  
     
   
3. Jetzt verlegen wir die info\_vehiclepoints wo die Panzer dann langfahren sollen. Vor dem ersten Panzer setzen wir einen info\_vehiclepoint und geben ihm den targetname = tank1\_path, danach setzen wir weitere und verbinden diese so das der Pfad in der Mitte vor dem Spieler zu ende ist. Vor dem zweiten Panzer setzen wir einen neuen Pfad und geben dem ersten info\_vehiclepoint den targetname = tank2\_path. Den zweiten Pfad verlegen wir so das er in der Mitte einen Kreis bildet.  
   
4. Jetzt kommt etwas was ich mir selber nicht erklären kann. Damit die Map im Spiel nicht abstürzt müssen wir irgendeinen AI noch in der Map plazieren. Beim testen ist mir die Map mehrmals abgestürzt, und nur mit einem normalen AI in der Map entsteht der Fehler nicht. Woran es liegt konnte ich nicht feststellen, aber in einer kompletten Mission wird der Fehler nicht mehr vorkommen. (siehe Badeinsel Steinhude 1985)
5. Da die beiden Panzer Modelle kein Brushmodel besitzen, müssen wir noch einen Panzer mit Clip Brushes nachbauen, dieses müsst ihr nicht unbedingt machen, aber es ist besser da der Panzer sonst nur in einem kleinen Bereich getroffen werden kann und ihr durch ihn durchlaufen könnt. Wir bauen den Panzer mit Clip Brushes nach und geben den Brushes die Common Textur tank\_clip (nicht die Textur metal\_clip nehmen, die sieht so ähnlich aus). Als Vorlage nehmen wir den ersten Panzer mit dem Angle Wert 0, da das Brushmodel für den zweiten Panzer dementsprechend automatisch im Spiel gedreht wird. Wenn ihr Panzer mit unterschiedlicher Grösse habt baut ihr am besten für jeden Panzer einen eigenen Clip-Brush. Das ganze sieht dann so aus: (wie detailiert ihr den Panzer nachbaut liegt an euch)  
   
6. Jetzt selektieren wir die eben erstellten Clip Brushes mit dem unteren Brush zuerst. Dann schieben wir alle zusammen an den Rand in der Map und in die Luft. Alles selektiert lassen und im Top Fenster RMT Menü und dann script\_object auswählen und den targetname = tank\_brushes im Entity Menü machen. (bei unterschiedlicher Grösse der Panzer die jeweiligen script\_objects durchnummerieren oder einen ensprechenden Namen geben)  
     
   Alles deselektieren und die beiden Panzer selektieren und im Entity Menü den Eintrag target = tank\_brushes machen. Jetzt müsste von beiden Panzer eine schwarze Linie zu den script\_object zeigen. (bei unterschiedlicher Grösse der Panzer den jeweiligen script\_object mit dem Panzer verbinden über den Entity Eintrag target)  
   
7. Da wir auf ein Global Script zufreifen ist der Scriptteil diesmal sehr wenig, aber es sind wichtige Einstellungen zu machen. Schaut euch zuerst das Script einmal an.  
   main:  
   exec global/loadout.scr maps/test\_panzer\_enemy.scr  
   exec global/ai.scr  
   exec global/exploder.scr::main  
   level waittill prespawn  
   level.script = maps/test\_panzer\_enemy.scr  
   exec global/ambient.scr obj\_team3  
   $tank1 thread global/vehicles\_thinkers.scr::enemy\_tank\_think 1  
   $tank2 thread global/vehicles\_thinkers.scr::enemy\_tank\_think 0 panzer  
   level.enemytankspeed = 250 // geschwindigkeit der panzer  
   level.lookahead = 256  
   level.playertanktarget = 0 // ziel der panzer am anfang auf 0 setzen  
   level waittill spawn  
   $player item weapons/Springfield.tik  
   $player item weapons/ThompsonSMG.tik  
   $player item weapons/bazooka.tik  
   $player ammo rifle 30  
   $player ammo smg 300  
   $player ammo grenade 6  
   $player useweaponclass smg  
   thread mytanks  
   thread tank\_target  
   end  
   mytanks:  
   wait 1  
   $tank1 thread tank\_drive $tank1\_path  
   wait 10 // wartet 10 sek. bis der zweite Panzer losfaehrt  
   $tank2 thread tank\_drive $tank2\_path  
   end  
   tank\_drive local.tpath:  
   self.driving = 1  
   self drive local.tpath level.enemytankspeed 30 200 level.lookahead  
   self waittill drive  
   if (self)  
   {  
   self stop  
   self.driving = 0  
   }  
   end  
   tank\_target:  
   wait 15  
   level.playertanktarget = $player // setzt das ziel der panzer auf den spieler gilt fuer alle panzer die im angriffmodus sind  
   end  
   Jeden Panzer müsst ihr für das Global Script aufrufen und konfigurieren:  
   **$tank2 thread global/vehicles\_thinkers.scr::enemy\_tank\_think 0 panzer**  
   hier wird für den $tank2 das Global Script aufgerufen und der Wert 0 und der Wert panzer übergeben. Die 0 bedeutet das sich der Panzer im Angriffsmodus befindet und auf den späteren Befehl level.playertanktarget reagiert, möglich ist noch die 1, dann fährt der Panzer nur durch die Gegend ohne anzugreifen. Mit der Angabe panzer wird das jeweilige destroyed Model des Panzer im Global Script nach der Explosion aufgerufen (dieses muss mit dem normalen Modell übereinstimmen). Mögliche Angaben sind:  
   empty\_turretless\_tiger = models/vehicles/tigertank\_wot\_d.tik  
   panzer\_desert = models/vehicles/panzer\_iv\_d.tik  
   panzer = models/vehicles/panzer\_iv\_eud.tik  
   empty\_panzer\_desert = models/vehicles/panzer\_iv\_d.tik  
   empty\_tiger = models/vehicles/tigertank\_d.tik  
   default (keine Angabe) = models/vehicles/tigertank\_d.tik  
   **level.playertanktarget = 0**  
   Mit dieser Angabe wird das Ziel der Panzer auf 0 gesetzt. Im thread tank\_target wird 15 Sekunden nach dem Aufruf das Ziel der Panzer auf den Player eingestellt. Das Ziel gilt für alle Panzer die im Angriffmodus sind (0 in der Befehlszeile für das Globalscript)  
   **$tank2 thread tank\_drive $tank2\_path**  
   Mit diesem Befehl wird der $tank2 auf den thread tank\_drive aufgerufen und der Targetname für den Pfad $tank2\_path den der Panzer fahren soll übergeben.

**TIP:**   
Wenn ihr Punkt 5 und 6 anwendet, müsst ihr mal ein bischen in einer kleinen Map probieren, bevor ihr es in einer fertigen Map einbaut, da das ganze etwas fummelig ist.  
Da die Health der Panzer durch einen Zufallsgenerator im Globalscript erzeugt wird, dieses aber manchmal nicht erwünscht ist, könnt ihr im thread tank\_drive direkt am Anfang noch die Befehlszeile self.health = 500 eintragen, dann haben alle Panzer die einen Pfad fahren diesen Health Wert.

Download: [Beispielmap – Panzer Fahrt (Enemy)](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/test_panzer_enemy.pk3)