**Objective Map – Objektives kombinieren (MP)**

© 1/2004 T.Reim | Dieses Tutorial ist für Multiplayer Maps.

Ich habe das Tutorial in 2 Teile geschrieben da es Unterschiede beim Kombineren mit den Dokumenten gibt. Anfangen werden wir mit 2 Flak88, wobei das zu zerstörende Model bei den Bomben keine Rolle spielt, da im Script sich alles auf die explosives bezieht.

1. Kopiert euch die Map und Script aus dem Tutorial “Objective Map Flak88″ und speichert die beiden Dateien untern den Namen obj\_map\_kombi1
2. Jetzt duplizieren wir die Falk88 sowie die explosives und den Trigger.  
   Der zweiten Falk geben wir den targetname = flak88\_weapon2  
   Dem trigger der zweiten Flak geben wir den targetname = flak88\_weapon2\_trigger  
   Bei den explosives machen wir folgende Einträge:  
   targetname = flak88\_explosive2  
   $trigger\_name = flak88\_weapon2\_trigger  
   target = flak88\_weapon2  
   
3. Das wars soweit im Radiant, jetzt kommt das Script. Was ihr euch unbedingt merken solltet, das bei explosives sich alles im Mapscript auf den targetname der explosives bezieht.  
   main:  
   setcvar "g\_obj\_alliedtext1" "- Destroy the Flak88"  
   setcvar "g\_obj\_alliedtext2" "cannons."  
   setcvar "g\_obj\_alliedtext3" ""  
   setcvar "g\_obj\_axistext1" "- Defend the Flak88"  
   setcvar "g\_obj\_axistext2" "cannons."  
   setcvar "g\_obj\_axistext3" ""  
   setcvar "g\_scoreboardpic" ""  
   level waittill prespawn  
   exec global/DMprecache.scr  
   exec global/exploder.scr  
   level.script = "maps/obj/obj\_map\_kombi1.scr"  
   exec global/ambient.scr obj\_team3  
   thread global/exploder.scr::main  
   level waittill spawn  
   level.bomb\_damage = 100 // kraft der explosion fuer die verletzungen  
   level.bomb\_explosion\_radius = 200 // radius der explosion fuer die verletzungen  
   level.defusing\_team = "axis" // wer entschaerft die bombe  
   level.planting\_team = "allies" // wer legt die bombe  
   level.dmrespawning = 1 // 1 oder 0 - respawnen  
   level.dmroundlimit = 10 // rundenzeit in minuten  
   level.clockside = axis // timer auf axis, allies, kills, oder draw  
   level waittill roundstart  
   $flak88\_explosive thread global/obj\_dm.scr::bomb\_thinker  
   $flak88\_explosive2 thread global/obj\_dm.scr::bomb\_thinker  
   thread allies\_win\_bomb $flak88\_explosive $flak88\_explosive2  
   $flak88\_explosive thread axis\_win\_timer  
   end  
   allies\_win\_bomb local.bomb1 local.bomb2:  
   while (local.bomb1.exploded != 1)  
   wait 1  
   while (local.bomb2.exploded != 1)  
   wait 1  
   teamwin allies  
   end  
   axis\_win\_timer:  
   level waittill axiswin  
   end  
   **$flak88\_explosive2 thread global/obj\_dm.scr::bomb\_thinker**  
   Für jede explosives muss das Global Script für das Bombe legen aufgerufen werden.  
   **thread allies\_win\_bomb $flak88\_explosive $flak88\_explosive2**  
   Hier wird die zweite Bombe (explosives) auf den thread für die Kontrolle der Allies win übergeben.  
   **allies\_win\_bomb local.bomb1 local.bomb2:  
   while (local.bomb1.exploded != 1)  
   wait 1  
   while (local.bomb2.exploded != 1)  
   wait 1  
   teamwin allies  
   end**  
   Dies ist eigentlich das wichtigste beim kombinieren von Obvjektives, da in diesem thread kontrolliert wird ob beide Bomben explodiert sind und das Levelende eingeleitet wird. Wichtig ist das jede Bombe übergeben wird die es zu kontrollieren gibt.

**TIP:**  
Wenn ihr das Bombe legen alleine testen wollt, einfach die Zeile level waittill roundstart zum testen deaktivieren. (wenn die Map ferigt ist natürlich wieder aktivieren)

Download: [Beispielmap – Objective Map Objektives kombinieren 2x Flak88](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/objmap_objkombi1.pk3)

**Jetzt wollen wir die Flak88 mit den Dokumenten kombinieren.**

1. Kopiert euch die Map und Script aus dem Tutorial “Objective Map Flak88″ und speichert die beiden Dateien untern den Namen obj\_map\_kombi2. Aus der Map obj\_map\_dokumente.map kopiert ihr euch die Kiste, Dokumente und den Trigger. Die targetnamen übernehmt ihr wie sie sind.  
   
2. Das wars soweit im Radiant, jetzt kommt das Script. Hier gibt es ein Unterschied zum ersten Teil des Tutorials. Da die Dokumente nicht auf das Global Script übergeben werden, müssen wir die Kontrolle mit einer level Variablen durchführen.  
   main:  
   setcvar "g\_obj\_alliedtext1" "- Destroy the Flak88"  
   setcvar "g\_obj\_alliedtext2" "cannon."  
   setcvar "g\_obj\_alliedtext3" "- Steal the documents"  
   setcvar "g\_obj\_axistext1" "- Defend the Flak88"  
   setcvar "g\_obj\_axistext2" "cannon."  
   setcvar "g\_obj\_axistext3" ""  
   setcvar "g\_scoreboardpic" ""  
   level waittill prespawn  
   exec global/DMprecache.scr  
   exec global/exploder.scr  
   level.script = "maps/obj/obj\_map\_kombi2.scr"  
   exec global/ambient.scr obj\_team3  
   thread global/exploder.scr::main  
   level waittill spawn  
   level.bomb\_damage = 100 // kraft der explosion fuer die verletzungen  
   level.bomb\_explosion\_radius = 200 // radius der explosion fuer die verletzungen  
   level.defusing\_team = "axis" // wer entschaerft die bombe  
   level.planting\_team = "allies" // wer legt die bombe  
   level.dmrespawning = 1 // 1 oder 0 - respawnen  
   level.dmroundlimit = 10 // rundenzeit in minuten  
   level.clockside = axis // timer auf axis, allies, kills, oder draw  
   level waittill roundstart  
   $flak88\_explosive thread global/obj\_dm.scr::bomb\_thinker  
   thread allies\_win\_bomb $flak88\_explosive  
   $flak88\_explosive thread axis\_win\_timer  
   end  
   allies\_win\_bomb local.bomb1:  
   while (local.bomb1.exploded != 1)  
   wait 1  
   while (level.dok1 != 1)  
   wait 1  
   teamwin allies  
   end  
   axis\_win\_timer:  
   level waittill axiswin  
   end  
   dokumente\_stehlen:  
   local.player = parm.other  
   if (local.player.dmteam != "allies"){  
   end  
   }  
   else if (level.dok1 != 1){  
   $dokumente playsound pickup\_papers1 volume .8  
   $dokumente remove  
   iprintln "Allies have taken the documents!"  
   level.dok1 = 1  
   }  
   end  
   **allies\_win\_bomb local.bomb1:  
   while (local.bomb1.exploded != 1)  
   wait 1  
   while (level.dok1 != 1)  
   wait 1  
   teamwin allies  
   end**  
   Da wir nur eine Bombe haben können wir auch nur eine auf diesen thread übergeben. Das stehlen der Dokumente kontrollieren wir hier mit der Levelvarible level.dok1  
   **dokumente\_stehlen:  
   ……..**  
   Dieser thread muss natürlich mit eingebaut werden damit die Dokumente auch verschwinden und die Levelvariable level.dok1 auf 1 gesetzt wird damit die Kontrolle im allies\_win\_bomb thread erfolgen kann.

**TIP:**  
Wenn ihr das Bombe legen alleine testen wollt, einfach die Zeile level waittill roundstart zum testen deaktivieren. (wenn die Map ferigt ist natürlich wieder aktivieren)

Download: [Beispielmap – Objective Map Objektives kombinieren Flak88 + Dokumente](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/objmap_objkombi2.pk3)