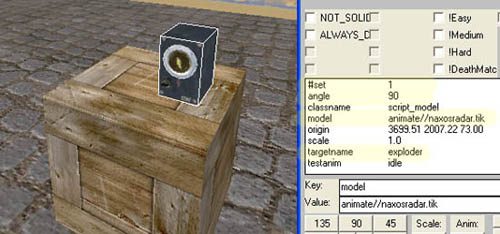
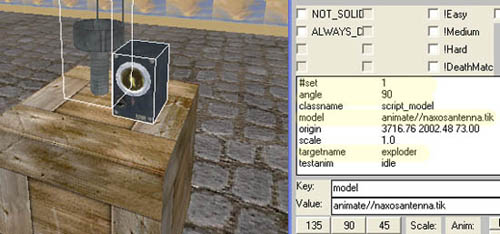
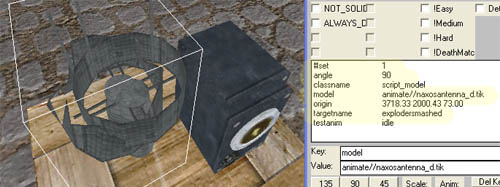
**Objective Map – Naxos Prototype (MP)**

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

1. Erstellt einen Raum, und belegt den Fussboden mit irgendeiner Textur und eure Skybox mit einer Himmelstextur.
2. Erstellt einen info\_player\_deathmatch, einen info\_player\_axis und einen info\_player\_allied Startpoint. In der Mitte eurer Map erstellt ihr eine Kiste. Auf der Kiste erstellt ihr ein script\_model und gebt ihm den targetname = exploder und das model = animate//naxosradar.tik, weiterhin gebt noch #set = 1 ein und legt den angle Wert fest.  
     
   Jetzt erstellt ihr daneben noch ein script\_model und gebt ihm auch den targetname = exploder und das model = animate//naxosantenna.tik, weiterhin gebt ihr noch #set = 1 ein und legt den angle Wert fest.  
     
   Nun müssen wir noch die zwei zerstörten Modelle erstellen.  
   Dazu erstellen wir neben den Kasten noch ein script\_model und gebt ihm den targetname = explodersmashed und das model = animate//naxosradar\_d.tik, weiterhin gebt ihr noch #set = 1 ein und legt den angle Wert fest.  
     
   Jetzt noch ein script\_model erstellen direkt neben der Antenne, und gebt ihm den targetname = explodersmashed und das model = animate//naxosantenna\_d.tik, weiterhin gebt ihr noch #set = 1 ein und legt den angle Wert fest.  
   
3. Nun zieht ihr einen kleinen Brush, dort wo die Bombe gelegt werden soll, und macht ihn zum script\_model. Dem script\_model gebt ihr den $targetname = naxos\_explosive und den Entity Eintrag model = items/pulse\_explosive.tik. Jetzt erscheint das Model für die Explosives. Nun noch folgenden Entity Einträge machen:  
   #exploder\_set = 1  
   $explosion\_fx = fx/fx\_flak88\_explosion.tik  
   $explosion\_sound = explode\_aagun  
   $trigger\_name = naxos\_explosive\_trigger  
     
   Erklärung der einzelnen Einträge:  
   $explosion\_fx ist die Explosionsanimtion die während die Bombe explodiert erscheint  
   $explosion\_sound ist der Sound für die Explosion  
   $trigger\_name ist der targetname des Triggers der für das Bombe legen zuständig ist.
4. Nun müssen wir noch den Trigger erstellen, damit man auch die Bombe legen kann. Dazu einen Brush so gross wie die Explosives ziehen und diesen im RMT Menü zum trigger\_use machen. Dem trigger\_use gebt ihr den targetname = naxos\_explosive\_trigger.  
   
5. Noch schnell das Script hinzufügen und das wars dann auch schon.  
   main:  
   setcvar "g\_obj\_alliedtext1" "- Destroy the Naxos."  
   setcvar "g\_obj\_alliedtext2" ""  
   setcvar "g\_obj\_alliedtext3" ""  
   setcvar "g\_obj\_axistext1" "- Defend the Naxos."  
   setcvar "g\_obj\_axistext2" ""  
   setcvar "g\_obj\_axistext3" ""  
   setcvar "g\_scoreboardpic" ""  
   level waittill prespawn  
   exec global/DMprecache.scr  
   exec global/exploder.scr  
   level.script = "maps/obj/obj\_map\_naxos.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  
   $naxos\_explosive thread global/obj\_dm.scr::bomb\_thinker  
   thread allies\_win\_bomb $naxos\_explosive  
   $naxos\_explosive thread axis\_win\_timer  
   end  
   allies\_win\_bomb local.bomb1:  
   while (local.bomb1.exploded != 1)  
   wait 1  
   teamwin allies  
   end  
   axis\_win\_timer:  
   level waittill axiswin  
   end

**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 Naxos Prototype](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/objmap_naxos.pk3)