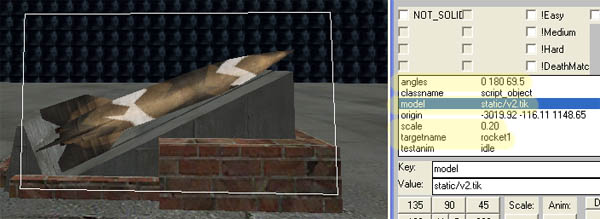
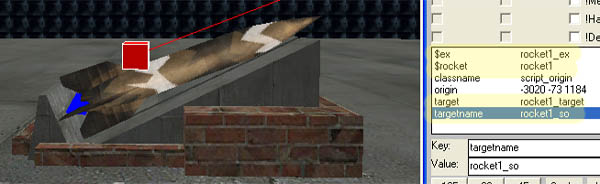
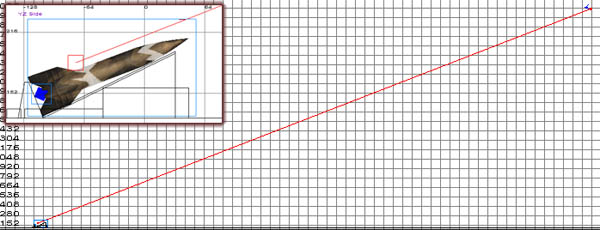
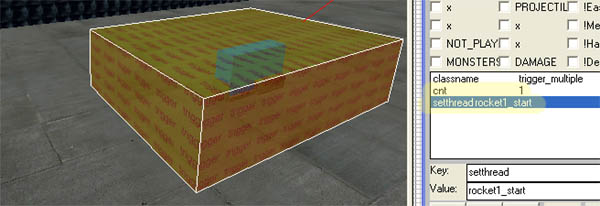
**Raketenstart (SP/MP)**

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

1. Erstellt einen Raum mit den Maßen 1500x8500x3500, und belegt den Fussboden mit irgendeiner Textur und eure Skybox mit einer Himmelstextur.
2. Am Rand baut ihr eine kleine Startrampe und zieht direkt über ihr ein script\_object und gebt ihm den targetname = rocket1 und gebt für das model = static/v2.tik ein.  
   Die Angles Werte stellt ihr so ein, das die Rakete auf der Rampe liegt und in die lange Richtung eurer Skybox fliegt. Den scale Wert stellt ihr auf 0.20, da ich die Einstellungen im script auf diese größe eingestellt habe. Wenn ihr eine größere Rakete möchtet, müsst ihr später im Script die Größe der Explosionen anpassen.  
   
3. Jetzt erstellen wir den Rauch, der aufsteigt bevor die Rakete abhebt, der auch gleichzeitig beim abheben die Explosionen darstellt. Dazu stzen wir direkt am Ende der Rakete ein script\_model mit dem targetname = rocket1\_ex und gebt ihm das model = emitters/linger\_smoke.tik  
   Die Angles Werte stellt ihr so ein das der Rauch/Explosion von der Rakete weg zeigt.  
   
4. Jetzt setzen wir direkt über die Rakte ein script\_origin mit den targetname = rocket1\_so, dieser script\_orign ist der Bezugspunkt von dem die Flugbahn startet, weiterhin wird an diesem Origin die Rakete und der Rauch per Script gebunden.  
   Dem Origin gebt ihr noch folgende Entity Einträge:  
   $ex = rocket1\_ex  
   $rocket = rocket1  
   target = rocket1\_target  
   
5. Nun ertsellen wir den Endpunkt der Flugbahn. Dazu setzen wir ein info\_waypoint ans ende der Skybox und ziemlich weit oben, dem Waypoint gebt ihr den targetname = rocket1\_target. Jetzt erscheint eine rote Linie vom Origin zum Waypoint. Um die Flugbah ein bischen gerade zu rücken so das die Rakete auch im richtigen Winkel abhebt, schiebt ihr den Waypoint hin und her, bis es passt.  
     
   
6. Als letztes erstellen wir den Auslöser damit die Rakete auch abhebt. Dazu ziehen wir um die gesamte Rakete ein Brush und machen ihn zum trigger\_multiple  
   Dem Trigger geben wir noch folgende Einträge:  
   setthread = rocket1\_start  
   cnt = 1  
   
7. Noch schnell das Script hinzufügen und das wars dann auch schon.  
   main:  
   exec global/loadout.scr maps/test\_raketenstart.scr  
   level waittill prespawn  
   level.script = maps/test\_raketenstart.scr  
   exec global/ambient.scr obj\_team3  
   level waittill spawn  
   $rocket1\_so thread rocket\_setup  
   end  
   rocket\_setup:  
   self.ex anim stop  
   self.ex bind self  
   self.rocket bind self  
   self.rocket notsolid  
   self.ex rendereffects "-shadow"  
   self.rocket rendereffects "-shadow"  
   end  
   rocket1\_start:  
   $rocket1\_so thread rocket\_activate  
   end  
   rocket\_activate:  
   self.ex anim start  
   wait 5  
   self.ex anim stop  
   wait .1  
   self.ex model emitters/fireball\_matrix.tik  
   self.ex.scale = 0.3  
   self.ex anim start  
   self.rocket playsound m6l3\_explode\_interior5  
   wait .8  
   self time 5  
   self moveto self.target  
   self waitmove  
   self.ex anim stop  
   self.rocket hide  
   wait .1  
   self.ex remove  
   self.rocket remove  
   self remove  
   end  
   **self.ex.scale = 0.3**  
   Hier müsst ihr die Größe der Explosionen einstellen wenn ihr eine größere Rakete habt.  
   **self time 5**  
   Hier stellt ihr die Geschwindigkeit ein, je nachdem wie weit euer Waypoint von dem Origin entfernt ist, müsst ihr die Zahl erhöhen oder verringern.

Download: [Beispielmap – Raketenstart](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/test_raketenstart.pk3)