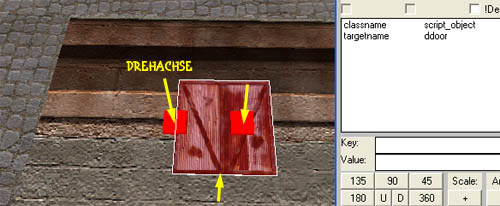
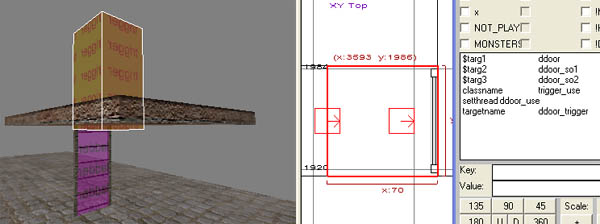
**Türen – Dachklappe (SP/MP)**

© 7/2003 T.Reim | Dieses Tutorial ist für Singleplayer und Multiplayer Maps.

1. Erstellt einen Raum, und belegt den Fussboden mit irgendeiner Textur und eure Skybox mit einer Himmelstextur.
2. Zieht in der Mitte eine zweite Etage (Brush), etwas höher als der Spieler. In den Brush schneidet ihr ein Loch mit den Maßen 70x70WE. An das Loch baut ihr eine Leiter und macht sie funktionsfähig mit func\_ladder.  
   
3. Auf der Bodenhöhe der Etage erstellt ihr einen Brush so gross wie das Loch in dem Fussboden. Dieser Brush wird die Tür. Den Brush macht ihr zum script\_object und gebt ihm den targetname = ddoor. Dort wo sich die Tür drehen soll, erstellt ihr ein script\_origin und gebt ihm den $targetname = ddoor\_so1. In der Mitte der Tür erstellt ihr noch ein script\_origin und geht ihm den $targetname = ddoor\_so2, von diesem script\_origin wird der Abstand ermittelt den der Spieler zur Tür haben muss damit sie wieder zu geht.  
   
4. Jetzt ziehen wir so gross wie die Tür einen Brush und ziehen ihn ca. 120WE über der Tür und ca. 20 WE unter der Tür in die Höhe/Tiefe. Danach machen wir ihn zum trigger\_use mit den targetname = ddoor\_trigger. Weiterhin machen wir noch folgende Entity Einträge für den Trigger:  
   $targ1 = ddoor  
   $targ2 = ddoor\_so1  
   $targ3 = ddoor\_so2  
   setthread = ddoor\_use  
   
5. Das Script für SP Maps:  
   main:  
   exec global/loadout.scr maps/test\_dachklappe.scr  
   level waittill prespawn  
   level.script = maps/test\_dachklappe.scr  
   exec global/ambient.scr obj\_team3  
   level waittill spawn  
   $ddoor bind $ddoor\_so1  
   $ddoor\_so1.angle = 0  
   $player item weapons/ThompsonSMG.tik  
   $player ammo smg 120  
   $player useweaponclass smg  
   end  
   // dachklappe  
   ddoor\_use:  
   self nottriggerable  
   self.targ2 time 1  
   self.targ2 rotatexdown 85  
   self.targ1 playsound door\_wood\_open\_move1  
   self.targ2 waitmove  
   while (vector\_length ($player.origin - self.targ3.origin) < 110){  
   wait 2  
   }  
   wait 2  
   self.targ2 time 1  
   self.targ2 rotatexup 85  
   self.targ1 playsound door\_wood\_close\_move2  
   self.targ2 waitmove  
   self.targ1 playsound door\_wood\_close\_stop3  
   self triggerable  
   end  
   **$ddoor bind $ddoor\_so1**  
   Hier binden wir das script\_object (die Tür) an das script\_origin das die Drehachse der Tür ist.  
   **$ddoor\_so1.angle = 0**  
   Hier geben wir den Angle Wert für den script\_origin an, der die Drehachse der Tür ist. Wenn ihr die Tür in eine andere Richtung gebaut habt, müsst ihr den Angle Wert dementsprechend anpassen.  
   **1**  
   Mit dieser Zahl wird die Zeit angegeben die die Tür benötigt zum aufgehen  
   **85**  
   Mit diesen Betrag wird angegeben um welchen Winkel sich die Tür dreht. Hier dreht sich dir Tür um die X Achse, das könnt ihr an dem Befehl rotatexdown sehen, mit dem x in der Mitte wird die Achse eingestellt (x, y oder z).  
   **playsound door\_wood\_open\_move1**  
   Sound für die Tür beim öffnen  
   **playsound door\_wood\_close\_move2**  
   Sound für die Tür beim schließen  
   **playsound door\_wood\_close\_stop3**  
   Sound für die Tür wenn sie anschlägt  
   **110**  
   Mit dieser Zahl wird der Abstand angegeben, den der Spieler mindestens zur Tür haben muss, damit diese wieder zu geht.
6. Das Script für MP Maps:  
   .........  
   $ddoor bind $ddoor\_so1  
   $ddoor\_so1.angle = 0  
   ........  
   // dachklappe  
   ddoor\_use:  
   self nottriggerable  
   self.targ2 time 1  
   self.targ2 rotatexdown 85  
   self.targ1 playsound door\_wood\_open\_move1  
   self.targ2 waitmove  
   local.player = parm.other  
   while (vector\_length (local.player.origin - self.targ3.origin) < 110){  
   wait 2  
   }  
   wait 2  
   self.targ2 time 1  
   self.targ2 rotatexup 85  
   self.targ1 playsound door\_wood\_close\_move2  
   self.targ2 waitmove  
   self.targ1 playsound door\_wood\_close\_stop3  
   self triggerable  
   end  
   Das Script unterscheidet sich nur geringfügig von dem SP Script. Die Einstellungen sind die gleichen. Wichtig ist das die ersten 2 Zeilen (bind und angle) in den main thread gehören, nach level waittill spawn.

**TIP:**  
Wenn ihr die Tür automatisch öffnen lassen wollt, nehmt anstatt eines trigger\_use einen trigger\_multiple, ansonsten braucht ihr nichts zu ändern (natürlich die Entity Einträge genauso machen).

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