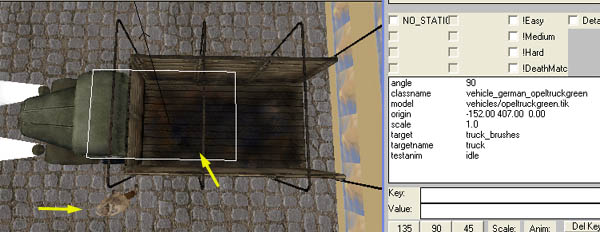
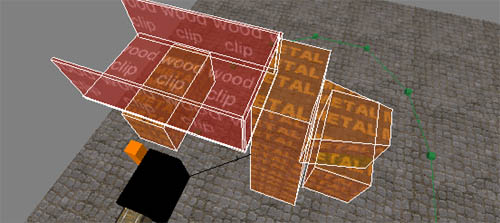
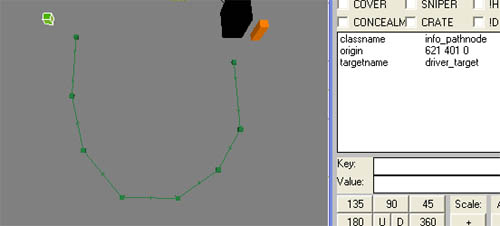
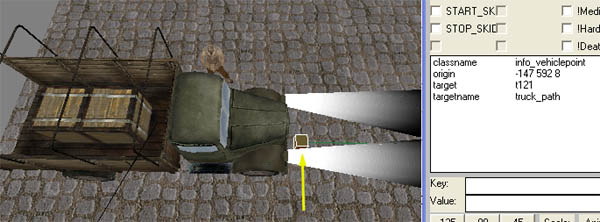
**LKW Fahrt – Fahrer + Ladung (SP)**

© 7/2003 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.
2. Setzt den info\_playerstart irgendwo an den Rand. Auf der gegenüberliegenden Seite setzt ihr einen Truck den ihr im RMT Menü unter vehicle>>german>>opeltruckgreen findet. Dem Truck gebt ihr den targetname = truck und den Eintrag target = truck\_brushes. Neben der Fahrertür setzt ihr irgendeinen AI und gebt ihm den $targetname = truck\_driver.  
   
3. Jetzt kommen wir zu der Ladung die wir transportieren wollen. Setzt auf die Ladefläche des LKW ein script\_origin und gebt ihm den $targetname = truck\_so. Direkt da drauf erstellen wir jetzt eine Kiste die transportiert werden soll. Die Kiste machen wir zum script\_object und geben ihr den targetname = truck\_ladung.  
   
4. Jetzt bauen wir den LKW mit metal und wood clip Brushes nach und verschieben diese nach oben. Dann machen wir sie zum script\_object und geben ihm den targetname = truck\_brushes wie in den anderen LKW Tutorial beschrieben.  
   
5. Jetzt fehlen uns noch die Points wo der LKW lang fahren soll und der Point an dem der Fahrer aussteigen soll. Erstellt einen info\_vehiclepoint vor dem LKW und gebt ihm den targetname = truck\_path. Erstellt eine Bahn im Halbkreis bis zum Spieler. Wenn der Fahrer nicht aussteigen soll, macht ihr jetzt mit Punkt 6 weiter. Ansonsten erstellt einen info\_pathnode dort wo der Fahrer stehen soll nach dem Aussteigen und gebt ihm dem targetname = driver\_target.  
   

1. Noch schnell das Script hinzufügen und das wars dann auch schon. Wichtig ist das der AI beim Mapstart ausgeschaltet wird, damit er nicht wegläuft oder angreift.  
   main:  
   exec global/loadout.scr maps/test\_lkw\_ladung.scr  
   exec global/ai.scr  
   level waittill prespawn  
   level.script = maps/test\_lkw\_ladung.scr  
   exec global/ambient.scr obj\_team3  
   level waittill spawn  
   $truck\_driver exec global/disable\_ai.scr  
   $player item weapons/ThompsonSMG.tik  
   $player ammo smg 120  
   $player useweaponclass smg  
   thread truck\_activate  
   end  
   truck\_activate:  
   $truck nodamage  
   $truck\_ladung notsolid  
   $truck\_driver holster  
   $truck\_driver notsolid  
   $truck\_driver rendereffects "-shadow"  
   $truck AttachDriverSlot 0 $truck\_driver  
   $truck\_driver anim opel\_driver  
   $truck\_driver exec global/setdeathanim.scr "opel\_driver\_death"  
   $truck\_ladung rendereffects "-shadow"  
   $truck AttachPassengerSlot 3 $truck\_so  
   $truck\_ladung bind $truck\_so  
   $truck.collisionent = $truck.target  
   $truck drive $truck\_path 200 30 200 256  
   $truck waittill drive  
   $truck stop  
   $truck vehicleanim idlenolights  
   $truck\_ladung solid  
   thread driver\_activate  
   end  
   driver\_activate:  
   $truck DetachDriverSlot 0 $truck\_driver  
   $truck\_driver.origin = $driver\_target.origin  
   $truck\_driver solid  
   $truck\_driver rendereffects "+shadow"  
   $truck\_driver.gun = "Mauser KAR 98K"  
   $truck\_driver exec global/stand.scr  
   $truck\_driver exec global/setdeathanim.scr "death\_crotch"  
   $truck\_driver exec global/enable\_ai.scr  
   end

**TIP:**  
Wenn der Fahrer nicht aussteigen soll, einfach den thread driver\_activate löschen.

Download: [Beispielmap – LKW Fahrt (Fahrer + Ladung)](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/test_lkw_ladung.pk3)