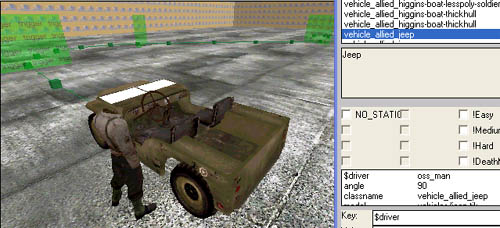
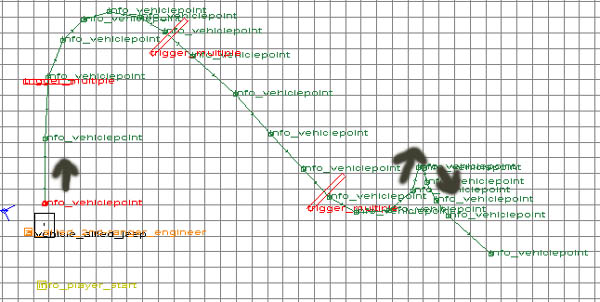
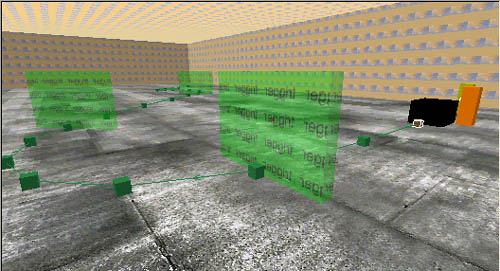
**Jeep Fahrt mit MG (SP)**

© 4/2003 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. Irgendwo am Rand setzt ihr den Jeep, den ihr im RMT Menü unter vehicle>>allied>>jeep findet (model: vehicles/jeep.tik), und gebt ihm den targetname = playerjeep. Dieser targetname darf nicht verändert werden, da er im Global-Script das wir später in unserem Mapscript verwenden werden vorkonfiguriert ist. Zusätzlich macht ihr noch den Entity Eintrag $driver = oss\_man  
   
3. Direkt neben dem Jeep an der Fahrerseite stellt ihr irgendeinen Allied AI und gebt ihm den $targetname = oss\_man. Dieser targetname darf auch nicht verändert werden. Weitere Einstellungen braucht ihr nicht zu machen für den AI.
4. Etwas weiter weg hinter dem Jeep macht ihr den Playerstart. Direkt vor dem Jeep setzt ihr einen info\_vehiclepoint mit dem targetname = jeeppath1. Jetzt legt ihr von dem ersten vehiclepoint weg eine Bahn an Points mit Kurven, wie euer Jeep fahren soll, und verbindet diese.  
   
5. Beim letzten vehiclepoint setzt ihr direkt daneben noch einen info\_vehiclepoint verbindet diesen aber nicht und gebt ihm den targetname = jeeppath2. Diser Path wird die Rückwärtsfahrt für den Jeep benötigt. Jetzt macht ihr noch ein paar Points und verbindet diese.  
   
6. Jetzt müssen noch Trigger für das Erhöhen und Verringern der Geschwindigkeit in Kurven gesetzt werden. Dazu setzen wir einen trigger\_multiple vor die Kurven und geben ihm den $targetname = slowdown. Hinter jeder Kurve setzen wir auch einen trigger\_multiple geben ihm aber den $targetname = speedup. Vor der letzten Kurve oder vor dem Anhalten sollte ein trigger\_multiple mit $targetname = slowdown gesetzt werden, damit der Jeep langsamer wird bevor er anhält. Das Beschleunigen und Abbremsen funktioniert aber nur beim vorwärts Fahren, bei der Rückwärtsfahrt braucht ihr keine trigger zu setzen. Die trigger etwas größer als den Jeep machen und etwas höher.  
   
7. Noch schnell das Script hinzufügen und das wars dann auch schon.  
   main:  
   exec global/loadout.scr maps/test\_jeepfahrt.scr  
   level waittill prespawn  
   level.script = maps/test\_jeepfahrt.scr  
   exec global/ambient.scr obj\_team3  
   level.slowspeed = 200 << 200 ist die langsamste Geschwindigkeit für den Jeep  
   level.fastspeed = 400 << 400 ist die schnellste Geschwindigkeit für den Jeep, diese wird für das Global Script benötigt  
   level.reversespeed = -120 << -120 ist die Geschwindigkeit für die Rückwärtsfahrt  
   level.lookahead = 256  
   level waittill spawn  
   thread jeep\_fahrt  
   end  
   jeep\_fahrt:  
   $playerjeep thread global/vehicles\_thinkers.scr::PLAYER\_JEEP\_CONTROLLER  
   wait 1  
   // vorwartsfahrt  
   $playerjeep drive $jeeppath1 level.slowspeed 80 200 level.lookahead  
   $playerjeep waittill drive  
   $playerjeep stop  
   wait 1  
   // ruckwartsfahrt  
   $playerjeep drive $jeeppath2 level.reversespeed 50 200 level.lookahead  
   $playerjeep waittill drive  
   $playerjeep stop  
   end

**TIP:**  
Wenn ihr über einen trigger in den Jeep einsteigen wollt braucht ihr nur einen trigger\_use oder trigger\_multiple um den Jeep setzen und den Entity Eintrag setthread = jeep\_fahrt machen. Ich habe in der Beispiel-PK3 auch eine Map mit trigger hinzugefügt sowie das geänderte Script.

Download: [Beispielmap – Jeep Fahrt mit MG](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/test_jeepfahrt.pk3)