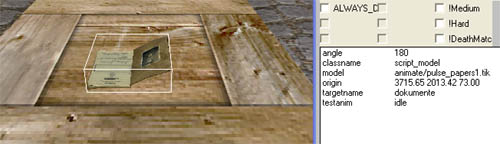
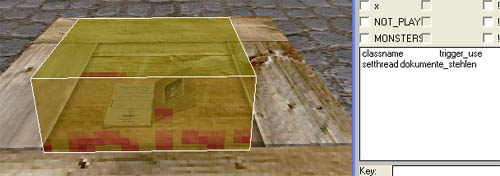
**Objective Map – Dokumente stehlen (MP)**

© 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 = dokumente und das model = animate/pulse\_papers1.tik und stellt den angle Wert ein.  
   
3. Nun müssen wir noch den Trigger erstellen, damit man die Dokumente auch nehmen kann. Dazu einen trigger\_use erstellen und den Eintrag setthread = dokumente\_stehlen eingeben.  
   
4. Noch schnell das Script hinzufügen und das wars dann auch schon.  
   main:  
   setcvar "g\_obj\_alliedtext1" "- Steal the documents."  
   setcvar "g\_obj\_alliedtext2" ""  
   setcvar "g\_obj\_alliedtext3" ""  
   setcvar "g\_obj\_axistext1" ""  
   setcvar "g\_obj\_axistext2" ""  
   setcvar "g\_obj\_axistext3" ""  
   setcvar "g\_scoreboardpic" ""  
   level waittill prespawn  
   exec global/DMprecache.scr  
   level.script = "maps/obj/obj\_map\_dokumente.scr"  
   exec global/ambient.scr obj\_team3  
   level waittill spawn  
   level.dok1 = 0  
   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  
   thread allies\_win\_bomb  
   thread axis\_win\_timer  
   end  
   allies\_win\_bomb:  
   while (level.dok1 != 1)  
   wait 1  
   teamwin allies  
   end  
   axis\_win\_timer:  
   level waittill axiswin  
   end  
   dokumente\_stehlen:  
   local.player = parm.other  
   if (local.player.dmteam != "allies"){  
   end  
   }  
   else if (level.dok1 != 1){  
   $dokumente playsound pickup\_papers1 volume .8  
   $dokumente remove  
   iprintln "Allies have taken the documents!"  
   level.dok1 = 1  
   }  
   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 Dokumente stehlen](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/objmap_dokumente.pk3)