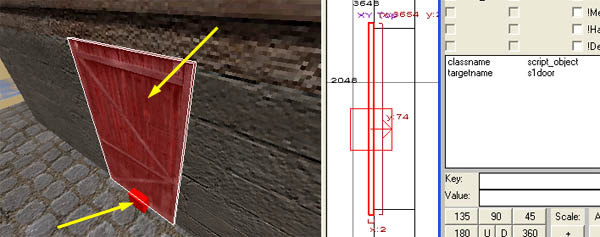
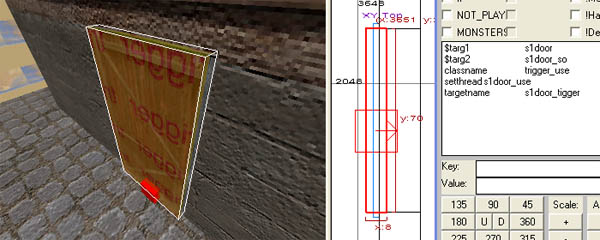
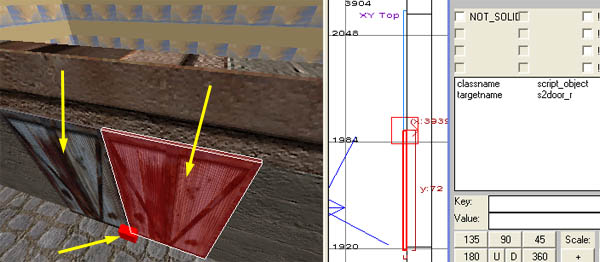
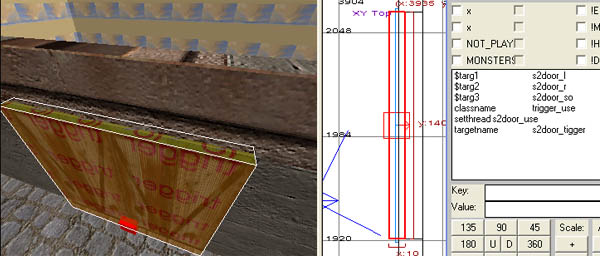
**Türen – Schiebetür (SP/MP)**

© 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 zwei grosse Mauern und schneidet jeweils ein Loch in die Mauer. In der einen mit den Maßen B/H 70/130 für die einfache Tür, und in die andere mit B/H 140/130 für die doppelte Tür.  
   
3. Vor den schmalen Durchgang zieht ihr einen Brush der eure Tür wird, und belegt ihn mit einer Türtextur. Den Brush lasst ihr an den Seiten 2WE überstehen. Nun machen wir den Brush über das RMT Menü zum script\_object und geben ihm den targetname = s1door. In der Mitte auf den Fussboden setzen wir ein script\_origin und geben ihm den $targetname = s1door\_so. Von dem script\_origin wird später im Mapscript der Abstand ermittelt, den der Spieler überschreiten muss damit die Tür wieder zu geht.  
   
4. Jetzt ziehen wir um die Tür einen Brush und machen ihn zum trigger\_use mit den targetname = s1door\_trigger. Weiterhin machen wir noch folgende Entity Einträge für den Trigger:  
   $targ1 = s1door  
   $targ2 = s1door\_so  
   setthread = s1door\_use  
   
5. So das war eben die einfache Scheibetür, jetzt kommen wir zur doppelten Schiebetür.  
   Dazu zwei Brushes erstellen an dem breiten Durchgang, die die Türen werden und wieder 2WE überstehen lassen. Den linken Brush machen wir zuerst zum script\_obejct und geben ihm den targetname = s2door\_l , danach machen wir den rechten Brush zum script\_object und geben ihm den targetname = s2door\_r. Nun erstellen wir noch ein script\_origin genau in der Mitte, wo sich die beiden Türen berühren und geben ihm den $targetname = s2door\_so.  
   
6. Jetzt ziehen wir noch einen Brush um die beiden Türen und machen ihn zum trigger\_use mit den targetname = s2door\_trigger. Weiterhin müssen noch diese Angaben im Entity Menü gemacht werden:  
   $targ1 = s2door\_l  
   $targ2 = s2door\_r  
   $targ3 = s2door\_so  
   setthread = s2door\_use  
   
7. Das Script für beide Türen SP Maps:  
   main:  
   exec global/loadout.scr maps/test\_schiebetuer.scr  
   level waittill prespawn  
   level.script = maps/test\_schiebetuer.scr  
   exec global/ambient.scr obj\_team3  
   level waittill spawn  
   $player item weapons/ThompsonSMG.tik  
   $player ammo smg 120  
   $player useweaponclass smg  
   end  
   // schiebetuer einfach  
   s1door\_use:  
   self nottriggerable  
   self.targ1 time 1.2  
   self.targ1 movenorth 70  
   self.targ1 playsound gate\_metal\_open  
   self.targ1 waitmove  
   while (vector\_length ($player.origin - self.targ2.origin) < 70){  
   wait 1  
   }  
   wait 2  
   self thread s1door\_use2  
   end  
   s1door\_use2:  
   self.targ1 time 1.2  
   self.targ1 movesouth 70  
   self.targ1 playsound gate\_metal\_open  
   self.targ1 waitmove  
   self.targ1 playsound door\_metal\_close\_stop1  
   self triggerable  
   end  
   // schiebetuer doppelt  
   s2door\_use:  
   self nottriggerable  
   self thread s2door\_use2  
   self.targ2 time 1  
   self.targ2 movesouth 70  
   self.targ2 waitmove  
   while (vector\_length ($player.origin - self.targ3.origin) < 140){  
   wait 1  
   }  
   wait 2  
   self thread s2door\_use3  
   end  
   s2door\_use2:  
   self.targ1 time 1  
   self.targ1 movenorth 70  
   self.targ1 playsound gate\_metal\_open  
   self.targ2 playsound gate\_metal\_open  
   self.targ1 waitmove  
   end  
   s2door\_use3:  
   self thread s2door\_use4  
   self.targ2 time 1  
   self.targ2 movenorth 70  
   self.targ2 waitmove  
   end  
   s2door\_use4:  
   self.targ1 time 1  
   self.targ1 movesouth 70  
   self.targ1 playsound gate\_metal\_open  
   self.targ2 playsound gate\_metal\_open  
   self.targ1 waitmove  
   self playsound door\_metal\_close\_stop1  
   self triggerable  
   end  
   **1.2**  
   Mit dieser Zahl wird die Zeit angegeben die die Tür benötigt zum aufgehen  
   **movenorth**  
   Hier ist es wichtig das ihr die Himmelsrichtungen den Türen richtig zuordnet.  
   **70**  
   mit diesen Betrag wird angegeben um wieviel WE sich die Tür verschiebt. Da wir die Türdurchgänge 70 WE breit gemacht , geben wir 70WE auch an.  
   **playsound gate\_metal\_open**  
   Sound für die Tür beim öffnen  
   **playsound gate\_metal\_open**  
   Sound für die Tür beim schließen  
   **playsound door\_metal\_close\_stop1**  
   Sound für die Tür wenn sie anschlägt  
   **70**  
   Mit dieser Zahl wird der Abstand angegeben, den der Spieler mindestens zur Tür haben muss, damit diese wieder zu geht.
8. Das Script für beide Türen MP Maps:  
   // schiebetuer einfach  
   s1door\_use:  
   self nottriggerable  
   self.targ1 time 1.2  
   self.targ1 movenorth 70  
   self.targ1 playsound gate\_metal\_open  
   self.targ1 waitmove  
   local.player = parm.other  
   while (vector\_length (local.player.origin - self.targ2.origin) < 70){  
   wait 1  
   }  
   wait 2  
   self thread s1door\_use2  
   end  
   s1door\_use2:  
   self.targ1 time 1.2  
   self.targ1 movesouth 70  
   self.targ1 playsound gate\_metal\_open  
   self.targ1 waitmove  
   self.targ1 playsound door\_metal\_close\_stop1  
   self triggerable  
   end  
   // schiebetuer doppelt  
   s2door\_use:  
   self nottriggerable  
   self thread s2door\_use2  
   self.targ2 time 1  
   self.targ2 movesouth 70  
   self.targ2 waitmove  
   local.player = parm.other  
   while (vector\_length (local.player.origin - self.targ3.origin) < 140){  
   wait 1  
   }  
   wait 2  
   self thread s2door\_use3  
   end  
   s2door\_use2:  
   self.targ1 time 1  
   self.targ1 movenorth 70  
   self.targ1 playsound gate\_metal\_open  
   self.targ2 playsound gate\_metal\_open  
   self.targ1 waitmove  
   end  
   s2door\_use3:  
   self thread s2door\_use4  
   self.targ2 time 1  
   self.targ2 movenorth 70  
   self.targ2 waitmove  
   end  
   s2door\_use4:  
   self.targ1 time 1  
   self.targ1 movesouth 70  
   self.targ1 playsound gate\_metal\_open  
   self.targ2 playsound gate\_metal\_open  
   self.targ1 waitmove  
   self playsound door\_metal\_close\_stop1  
   self triggerable  
   end  
   Das Script unterscheidet sich nur geringfügig von dem SP Script. Die Einstellungen sind die gleichen.

**TIP:**  
Wenn ihr die Türen 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 – Schiebetür](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/test_schiebetuer.pk3)