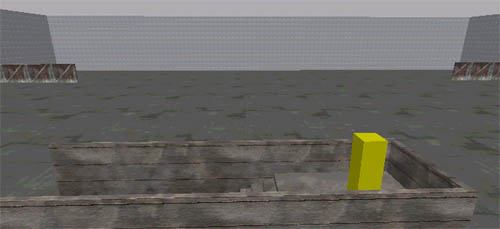
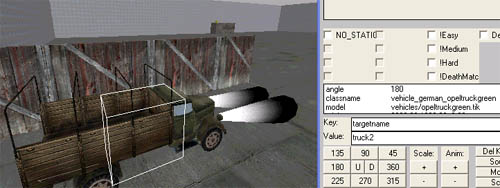
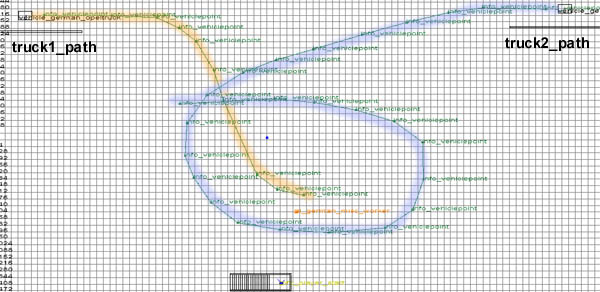
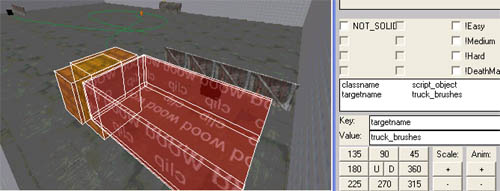
**LKW Fahrt – Enemy (SP)**

© 5/2003 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. Am Rand baut ihr ein kleines Podest wo der Player drauf stehen soll. Rechts und Links am Rand macht ihr noch einen kurzen Bretterzaun hin.  
   
2. Links hinter dem Zaun setzt ihr den ersten LKW, den ihr unter vehicle/german/opeltruck im RMT Menü findet. Dem LKW gebt ihr den targetname = truck1 im Entity Menü. Hinter dem rechten Zaun setzt ihr den zweiten LKW, diesmal nehmen wir das vehicle/german/opreltruckgreen Model, und geben ihm den targetname = truck2 im Entity Menü. Die Angle Werte setzen wir so das die LKW auf einander zu fahren würden. Da wir im Mapscript auf ein Global Script zugreifen, und dort nur diese 2 LKW Modelle möglich sind, können wir auch nur diese beiden Modelle verwenden.  
     
   
3. Jetzt verlegen wir die info\_vehiclepoints wo die LKW´s dann langfahren sollen. Vor dem ersten LKW setzen wir einen info\_vehiclepoint und geben ihm den targetname = truck1\_path, danach setzen wir weitere und verbinden diese so das der Pfad in der Mitte vor dem Podest des Spielers zu ende ist. Vor dem zweiten LKW setzen wir einen neuen Pfad und geben dem ersten info\_vehiclepoint den targetname = truck2\_path. Den zweiten Pfad verlegen wir so das er in der Mitte einen Kreis bildet.  
   
4. Jetzt kommt etwas was ich mir selber nicht erklären kann. Damit die Map im Spiel nicht abstürzt müssen wir irgendeinen AI noch in der Map plazieren. Beim testen ist mir die Map mehrmals abgestürzt, und nur mit einem normalen AI in der Map entsteht der Fehler nicht. Woran es liegt konnte ich nicht feststellen, aber in einer kompletten Mission wird der Fehler nicht mehr vorkommen. (siehe Mardorf Strand 1938 oder Badeinsel Steinhude 1985)
5. Da die beiden LKW Modelle kein Brushmodel besitzen, müssen wir noch einen LKW mit Clip Brushes nachbauen, dieses müsst ihr nicht unbedingt machen, aber es ist besser da der LKW sonst nur in einem kleinen Bereich getroffen werden kann und ihr durch ihn durchlaufen könnt. Wir bauen die Ladefläche und das Führerhaus mit Clip Brushes nach und geben dem vorderen Teil die Common Textur metalclip und dem hinteren Teil die Common Textur woodclip . Als Vorlage nehmen wir den ersten LKW mit dem Angle Wert 0, da das Brushmodel für den zweiten LKW dementsprechend automatisch im Spiel gedreht wird. Das ganze sieht dann so aus: (wie detailiert ihr den LKW nachbaut liegt an euch)  
   
6. Jetzt selektieren wir die eben erstellten Clip Brushes mit dem Führerhaus Brush zuerst. Dann schieben wir alle zusammen an den Rand in der Map und in die Luft. Alles selektiert lassen und im Top Fenster RMT Menü und dann script\_object auswählen und den targetname = truck\_brushes im Entity Menü machen.  
     
   Alles deselektieren und die beiden LKW´s selektieren und im Entity Menü den Eintrag target = truck\_brushes machen. Jetzt müsste von beiden LKW´s eine schwarze Linie zu den script\_object zeigen.  
   
7. Da wir auf ein Global Script zufreifen ist der Scriptteil diesmal sehr wenig, aber es sind wichtige Einstellungen zu machen. Schaut euch zuerst das Script einmal an.  
   main:  
   exec global/loadout.scr maps/test\_lkw\_enemy.scr  
   exec global/ai.scr  
   exec global/exploder.scr::main  
   level waittill prespawn  
   level.script = maps/test\_lkw\_enemy.scr  
   exec global/ambient.scr obj\_team3  
   level waittill spawn  
   $player item weapons/Springfield.tik  
   $player item weapons/ThompsonSMG.tik  
   $player item weapons/bazooka.tik  
   $player ammo rifle 30  
   $player ammo smg 300  
   $player ammo grenade 6  
   $player useweaponclass smg  
   thread mytrucks  
   end  
   mytrucks:  
   wait 1  
   $truck1 thread global/vehicles\_thinkers.scr::enemy\_truck\_think 500 5 $truck1\_path NULL  
   wait 10 // wartet 10 sek. bis der zweite LKW losfaehrt  
   $truck2 thread global/vehicles\_thinkers.scr::enemy\_truck\_think 500 5 $truck2\_path NULL green models/human/german\_wehrmact\_soldier  
   $truck2 vehicleanim idlenolights // schaltet die Lichter des zweiten LKW aus - koennt ihr auch weglassen  
   end  
   Interessant ist hier nur der thread mytrucks, da dort auf das Global Script zugegriffen wird. Ihr müsst jeden LKW mit den entsprechenden Werten konfigurieren.  
   500 = health des LKW  
   5 = Anzahl der Enemy auf der Ladefläche, maximal 6  
   $truck1\_path = Pfad den der LKW fahren soll  
   NULL = hier könnt ihr den targetname eines Triggers angeben, der die LKW fahrt auslöst, ansonsten NULL angeben  
   green = gibt an welcher LKW Typ es ist, nur green ist möglich, ansonsten NULL oder nichts angeben wenn danach keine weiteren Angaben folgen  
   models/human/german\_wehrmact\_soldier = gibt an welche Uniform die AI auf dem LKW haben (kann auch weggelassen werden, dann wird standard Uniform ausgewählt)  
   panzer = diese Angabe gibt es noch für eine Panzerfahrt Map

**TIP:**   
Wenn ihr Punkt 5 und 6 anwendet, müsst ihr mal ein bischen in einer kleinen Map probieren, bevor ihr es in einer fertigen Map einbaut, da das ganze etwas fummelig ist.

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