



- **Autor:** Christian Strahl
- **Rubrik:** Mapping /Scripting
- **Erstellt am:** 28. Okt. 2006
- **Letztes Update:** 28. Okt. 2006

INDEX

- **Einleitung:** Enthält Hintergrundinformatioenn so wie eine kleine Einleitung
- **Tools:** Enthält Informationen zu den benötigten Tools
- **Tutorial:** Enthält das eigentliche Tutorial
- **Danksagungen:** Enthält Danksagungen (Credits)

Einleitung

HINWEIS: Dieses Tutorial wird nicht von den Spiele Herstellern oder von den Publishern unterstützt so wie anerkannt, die Nutzung dieses Tutorials geschieht auf eigene Gefahr.

Einen Char im Spiel patrolieren zu lassen ist sehr einfach, wenn man erst einmal herausbekommen hat wie man es angehen muss.

Tools

Benötigt werden folgende Tools:

- Ein Texteditor
- Ein Archivierungsprogramm
- Über Radiant

Persönliche Empfehlung des Autors:

Texteditor -> Notepad2

// <http://www.flos-freeware.ch/np2intl.html>

Archivierungsprogramm -> 7-Zip

// www.7-zip.org

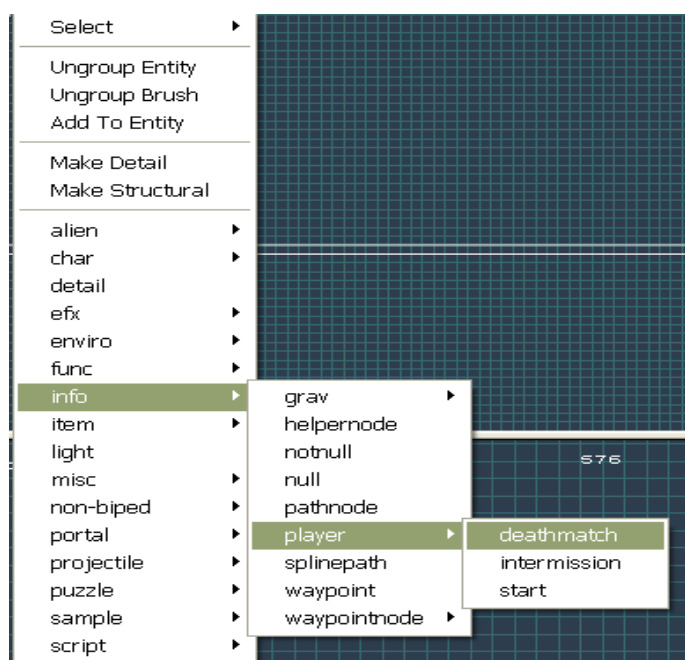
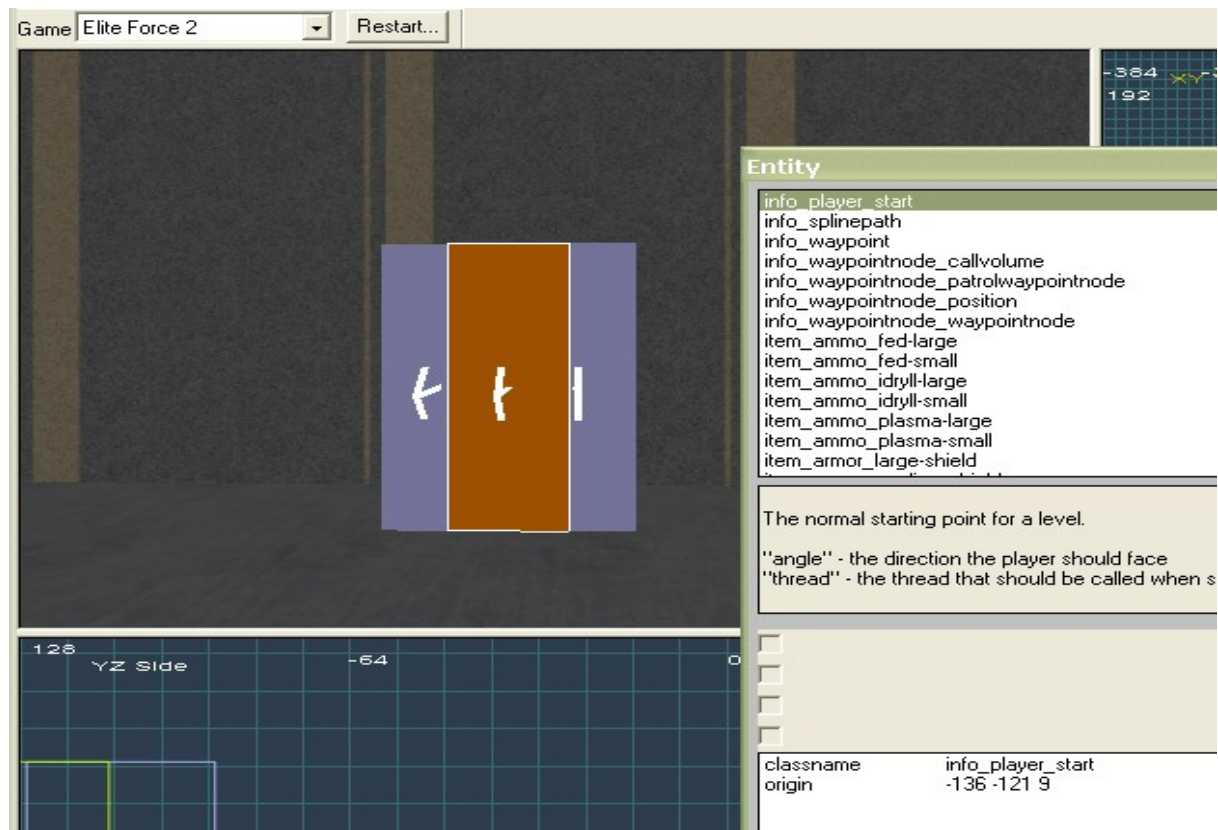
HINWEIS: Hilfe zu den einzelnen Tools gibt es unter Toturials -> Tools -> <Toolname>

Tutorial

HINWEISS: Mit dem Grundwissen über Elite Force II Mapping als Voraussetzung, können wir direkt ohne Umschweife zur Sache kommen.

Schritt 1:

Zu erst erstellen wir einen ganz einfachen Raum mit 4 Wänden, einem Boden und einem Dach. Dann setzen wir sowohl einen Singleplayer wie auch einen Multiplayer Spawnpoint (info_player_start, info_player_deathmatch). Via Entity Menü (Taste N), oder via Contexmenü.

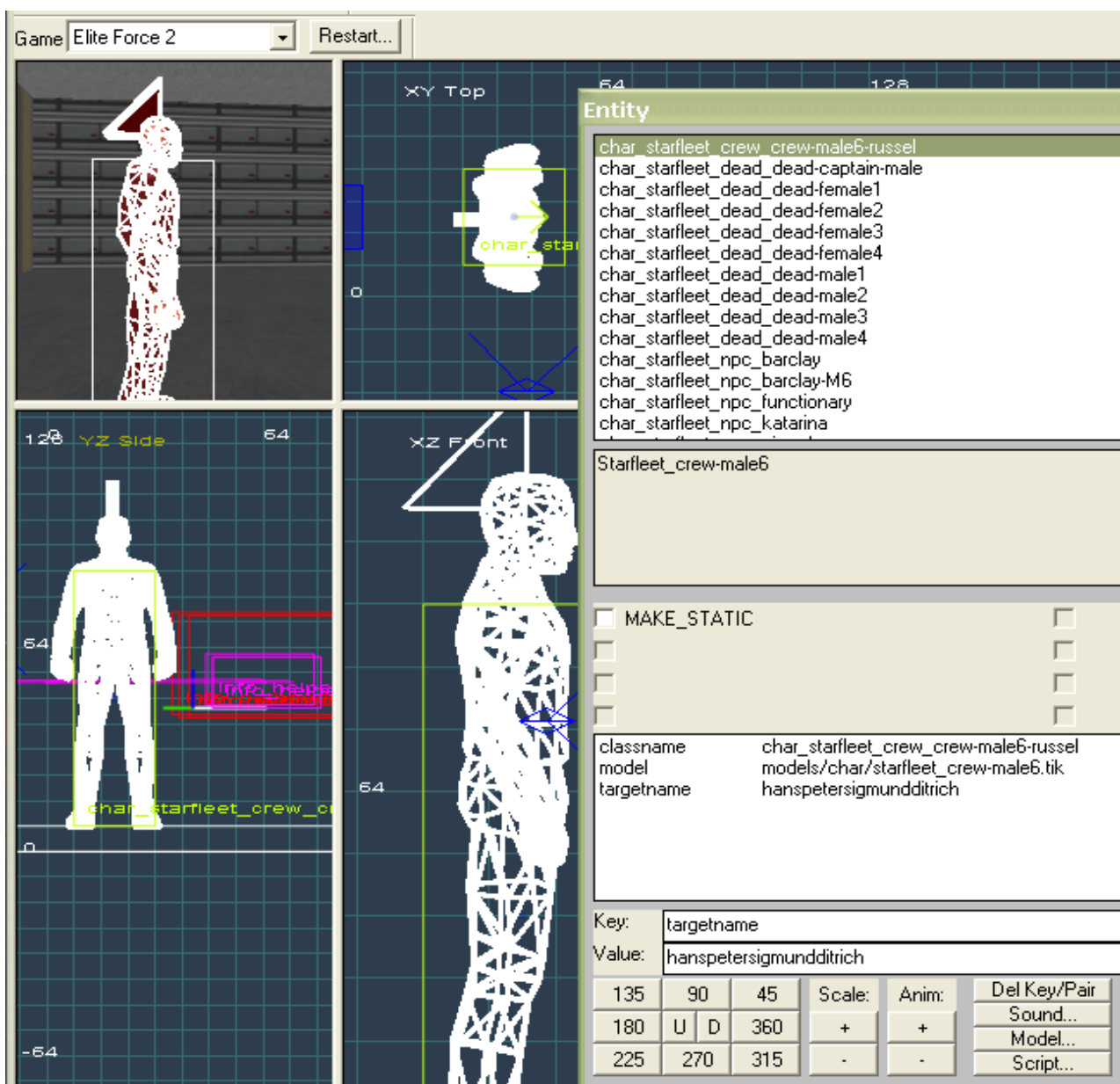


Schritt 2

Einen Char auf die Karte bringen, einen Char wohlgermerkt der die Eigenschaft besitzt zu Patrolieren, welcher Char Patrolieren kann oder nicht kann man in den Char *.tik Dateien nachschauen, oder in deren Include-Dateien. Allerdings sollte man auch einen blick in die Char-AI-Dateien werfen. Dies ist etwas komplexer und wird hier nicht erklärt. Eventuell in einem anderem Tutorial irgent wann einmal.

Ob ein Char patrolieren kann erkennt man letzt endlich auch wenn er patroliert oder eben nicht. Grundsätzlich ist es so das ein Char der Patrolieren kann auch automatisch patroliert, wenn er in Reichweite von so einem "Patrolier-Punkt" , die AI muss aktiviert sein. Ein Char der so auf eine Map gesetzt wird wird beim Mapstart mit aktiver AI gespawnt, anderenfalls müsste man die AI aktivieren per script
\$hanspetersigmundditrich .ai_on(); ohne aktive AI steht der Char nur herum.

Der targetname ist optional und muss nicht angegeben werden aber sollte der Char per script angesprochen werden wird ein targetname benötigt. Ich vergebe hier mal einen netten namen an unseren Char.

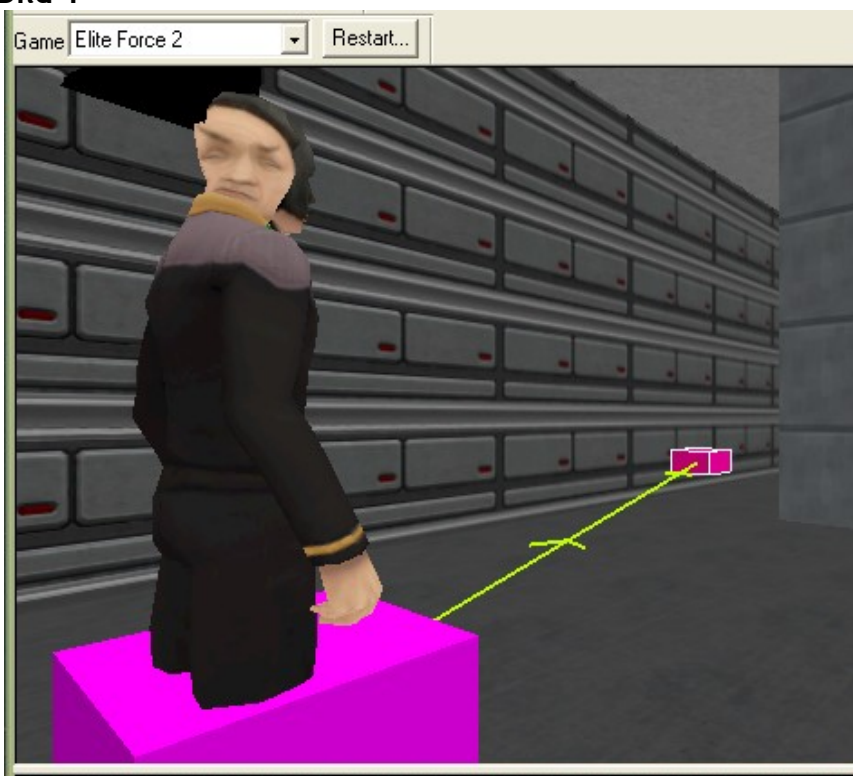


Schritt 3

Den Patrolier Pfad erstellen. Hier für benötigen wir die sogenannten "info_helpernode", eine setzen wir direkt auf die Position des Chars, damit es nicht zu Missverständnissen kommt bei mehrer Chars wer welchen weg zu Patrolieren hat. Danach setzen wir die nächste "info_helpernode" verbinden diese mit unserer ersten. Wir wollen das unser Char immer zu patroliert bis er per script angewiesen wird etwas anderes zu tun oder eben einen gegner gesichtet hat etc... dazu machen wir einen geschlossenen Pfad siehe Bild 2 Schritt 3.

Jetzt haben wir ein paar "info_helpernode" auf der Karte, aber woher soll der Char bitte wissen von wo wohin ? Zu diesem Zweck verbinden wir die "info_helpernode" jetzt alle mit einander, der Reihe nach. Zu erst suchen wir uns eine aus, und verbinden (STRG + G) diese mit der nächsten zu der wir wollen das unser Char Patroliert.

Bild 1

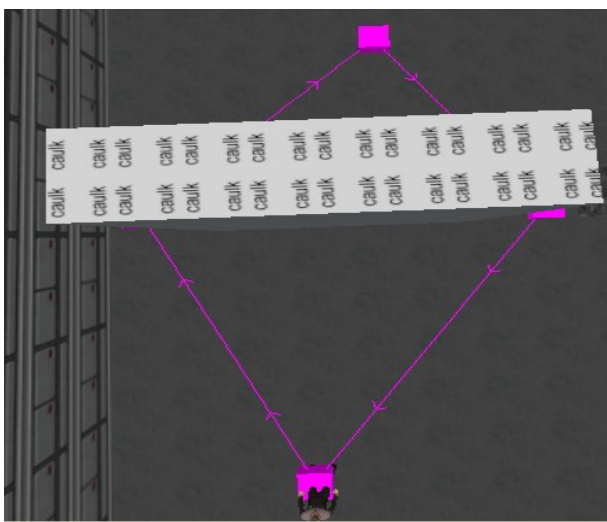


Wichtig ist das unser Pfad keinen anderen kreuzt und das unser Pfad auch sich selbst nicht kreuzt oder überkreuzt.

Wie weit diese "info_helpernode" von einander entfernt sind scheint nichts auszumachen, was sehr praktisch ist, jedoch würde ich raten die "info_helpernode" immer in direkter Luftlinie sichtbar zu halten, also nicht hinter Wänden oder der gleichen zu verstecken.

Wobei dies höchst warscheinliche keinen Unterschied macht.

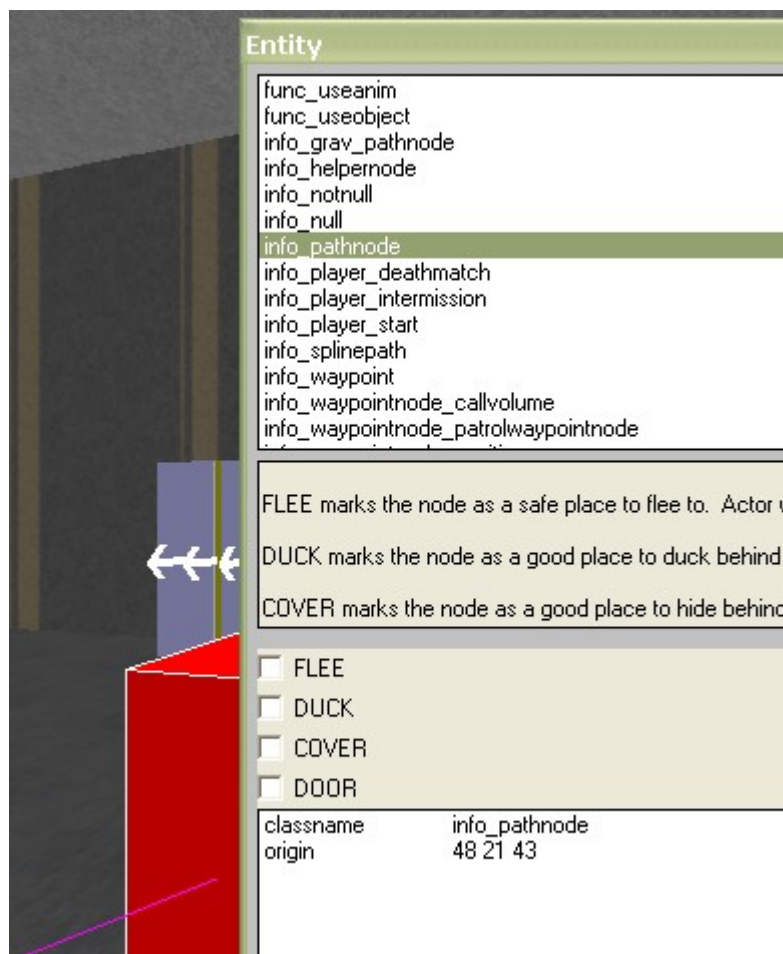
Bild 2



Schritt 4

Pathnodes setzen.

Bisher war es doch recht einfach oder ? Das wird auch so bleiben ^^ . Nur leider

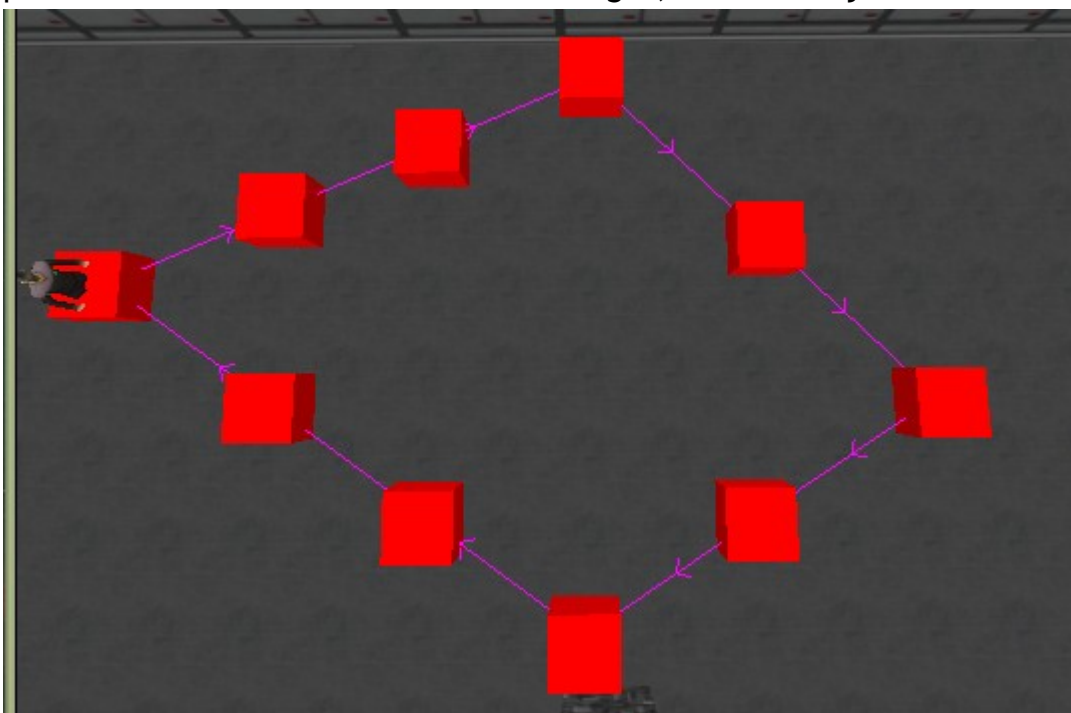


patroliert unser Char immer noch nicht. Das hat folgenden Grund: Der Char weiss nicht wo er laufen kann und wo nicht. Und genau das erklären wir unsern Char jetzt. Dafür brauchen wir die "info_pathnode", diese sollten nicht über 512 units im kleinsten Raster auseinander sein, und logischer weisse immer dort sein wo der Char auch laufen kann.

Es schadet auch nichts bei treppen auf jede trepe eine zu setzen, aber es ist nicht immer nötig.

Im Spiel wird dann für den Char der Weg berechnet von einer "info_pathnode" zur nächsten. Der Char muss die nächstgelegene "info_pathnode" auch sehen und erreichen können, nur so funktioniert es dann auch richtig.

So, und hier ist ein screenshot wie es im Radiant jetzt bei mir aussieht, die Wand die habe ich versteckt (markiert und dann H gedrückt, mit umschat + H wieder zeigen), später lasse ich mir die Wand wieder anzeigen, im Moment jedoch stört diese aber.



Schritt 5

Compileen und testen.

Da es sich hier nur um eine Test-Karte handelt brauchen wir nur Quick Compile.

Und dann testen wir unsere Karte, ein script sollte nicht nötig sein. Sollte es Probleme geben kann der Char entweder nicht Patrolieren oder aber die "info_pathnode" sind zu weit auseinander oder ähnliches.

Viel Spaß!

Dankagungen

Ein Dank geht an:

NERP GSIO01 der hat mir erklärt wie man das hier mit dem Patrolieren hinbekommt und noch auskunft zu diversen anderen Fragen gegeben.

Marvelman der mir mal vor geraumer Zeit erklärt hat wie man Objekte verbindet (STRG + K).

//Eof @Chrisstrahl