

Zerbrechliche Dinge

by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 12/08/01

Zerbrechliche Dinge

Weiß man jetzt erst einmal wie man Sounds und Partikeleffekte macht, so wird dies euch leicht vorkommen. So, habt ihr euren Level erstmal fertig macht eine Box. Macht sie dynamisch (Transform-Mode + d). Vergewissert euch noch, dass Kollisionen ein sind. Jetzt braucht ihr nur noch die Messages hinzuzufügen:

Zuerst müssen wir einen Weg herausfinden um der Kiste zu sagen wann sie zerbrechen soll. Die beste Methode die ich gefunden habe, ist der Box Hitpoints zu geben. Um das zu machen fügt das unter der **Startup**-Kategorie ein:

this->do_sethitpoints(20); Die Box hat jetzt 20 Hitpoints. Jetzt bei der **On-Death**-Kategorie wollen wir den Sound aktivieren. Get zum MessageDialog und added den sound den ihr wollt. Ihr könnt auch noch einen ParticleEffekt einfügen. Wer nicht weiß wie das geht seht euch diese Tutorials an -> [Sounds](#)
-> [Partikel Effekte](#)

Jetzt haben wir eine Box oder ein Glas bei dem man hört das es bricht allerdings nicht verschwindet. Dazu müsst ihr noch unter der **On-Death**-Kategorie das einfügen: **this->DO_hide(true);** Das wird jetzt die Box verstecken.

© 2001 *rrr*bbb*, MPM