

Levelwechsel

by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 13/08/01

Vorwort

In diesem Tutorial werden wir 2 einfache Maps machen und die 1. mit der 2. mittels eines Levelwechsels im Spiel verbinden.

Aufbau

Beginnt mit einem einfachen Raum (name=**StartRoom**), mit einem Jumpoint (name=**PlayerStart**). Um den Levelwechsel zu aktivieren benutzen wir einen **player_collide_trigger**. Setzt in an die richtige Stelle. Wechselt jetzt in den Transform-Mode (F5) und geht bei den Messages des Triggers unter die Kategorie **T_Activate**. Fügt dann in der 1. Spalte folgendes ein: **maxpayne_gamemode->gm_init(room2)**; Das wird jetzt unseren 2. Raum laden. Exportiert die Map und speichert sie unter den Namen **room1**.

Erstellt jetzt eine 2. Map mit einem Raum (name=**StartRoom**) und mit einem Jumpoint (name=**PlayerStart**). Exportiert die Map jetzt mit den Namen **room2**.

Änderung in der levels.txt

Bevor ihr die Map startet müsst ihr noch in der **levels.txt** den Abschnitt der ersten Map kopieren -> einfügen und die notwendigen Namensänderungen vornehmen. Zum Vergleich -> [Download](#) levels.txt & menu.txt.

Nachwort

Wer eine andere Map laden will z.B. eine GameMap, der muss beim Trigger das room2 in den Namen, der in der eckigen Klammer vor der Map in der levels.txt steht, umbenennen.

```
[room2] //Hier muss der Name der .ldb-Datei rein
{
    [Properties]
    LevelName
    Directoru
```

© 2001 *rrr*bbb*, MPM