

Gegnern Waffen geben

by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 15/08/01

Gegnern Waffen geben

Man freut sich, dass man jetzt endlich Gegner in seine Levels einbauen kann und plötzlich kommt einem die Ernüchterung. Wie zum Teufel geb ich dem andere Waffen?

Und zwar funktioniert das wieder mit den Messages. Habt ihr euren Gegner platziert so wechselt in den Transform-Mode(F5), klickt ihn an und drückt die Taste 4. Wechselt bei den Messages jetzt zur **Startup**-Katgorie.

Wir wollen ihm jetzt reichlich ammo und eine ingram geben. Fügt folgendes in der 1.Spalte ein:

- ammo : **this->c_pickupammo(ingram,100);**
- waffe: **this->c_pickupweapon(ingram);**

Der Gegner hat jetzt eine Ingram mit 125 Schuss (100 ammo + 25 Standard bei Ingram). Geht ihm die Munition aus wechselt er auf seine Standardwaffe.

Wer jetzt nicht alle auswendig kennt hier eine Liste aller **ammo**-Typen und **Waffen**-Typen:

- beretta
- coltcommando
- deserteagle
- ingram
- jackhammer
- m79
- shotgun
- sniper
-
- baseballbat
- beretta
- berettadual
- deserteagle
- grenade
- ingram
- ingramdual
- jackhammer
- m79
- molotov
- mp5 (coltcommando)
- pumpshotgun
- sawedshotgun

- sniper

Die Waffen Ingram und Ingramdual wie die Beretta und Berettadual benutzen natürlich die gleiche Munition.):

Nachwort

Wer jetzt will, dass der Gegner ihm eine Granate entgegenwirft muss als letztes dem Gegner die Granate geben, denn immer die letzte Waffe benutzt er als Erstes.

© 2001 *rrr*bbb*, MPM