

Wasser

by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 20/08/01

Vorwort

Dieses Tutorial erklärt nicht wie man Wasser macht das Wellen hat und in dem man schwimmen kann wie z.B. in Spielen wie Half-Life. Um es genauer auszudrücken denke ich sogar nicht dass dies MaxPayne überhaupt unterstützt. Das einzige Level mit Wasser in MP war der erste docks level mit der Brücke und selbst dort wurde das Spiel automatisch gespeichert sobald man das Wasser berührte.

Wasser ist in Max Payne einfach ein Bereich bei dessen durchqueren man das Geräusch der Schritte im Wasser hört und Partikeleffekte beim Hineinschießen und gehen sieht.

Wasser == Texturkategorie

Das einzige Merkmal das MP dem Spieler zu erkennen gibt das das vor ihm Wasser ist, ist der Bullet-Aufprall. Dazu muss man die Texturkategorie **water Material** -> **Add Category** erstellen und dort seine Wassertextur einfügen.

Im Spiel gibts jetzt beim Aufprall einer Kugel eine Wasserfontäne und der Spieler kann durch den sichtbaren Mesh hindurch gehen.

Ich denke mal das war auch schon alles. Natürlich kann man's auch noch ein wenig Transparent machen.

© 2001 *rrr*bbb*, MPM