

## Gegner teleportieren

by Alexander Pippan aka RnB \*rrr\*bbb\* <[alexander.pippan@rnbcreative.at](mailto:alexander.pippan@rnbcreative.at)>, 30/08/01

### Vorwort

Dieses Tutorial wird euch zeigen wie man Gegner an bestimmte Stellen in der Map teleportieren kann, um ihn z.B. nicht gleich zu Beginn des Spiels in der Map zu sehen.

### Einstellungen

Zuerst einmal unseren StartRoom mit 2 Räumen und einem Durchgang machen. PlayerStart nicht vergessen. Im Gang wird jetzt ein **player\_collide\_trigger** (Trigger\_01) eingebaut. Der Trigger wird unseren Gegnerteleport auslösen. Jetzt brauchen wir einen Punkt an den er teleportiert werden soll. Dazu einen Wegpunkt an die Stelle plazieren und in WPT1 umbenennen.

Mehr über Wegpunkte -> [hier](#). Alles dann zum StartRoom gruppieren.

Jetzt brauchen wir einen Raum indem bei Beginn des Spieles schon der Gegner steht. Dazu außerhalb der Map einen kleinen Raum machen (EnemyRoom) und einen Gegner (1) hineinplazieren. Den Gegner anschließend zum Raum gruppieren. Da der EnemyRoom jetzt aber nicht zum begehbaren Bereich des Spielers zählt würde es beim exportieren einen Fehler geben, also müssen wir den gesamten EnemyRoom zum StartRoom gruppieren. Nach dem ganzen Gruppieren sollte eure Übersicht so aussehen:



### Command C\_TelePort

So jetzt zum Eigentlichen. Um den Gegner zu teleportieren wird der C\_Teleport-Command verwendet. Er ist folgend aufgebaut:  
**activator->C\_Teleport(Wegpunktname);**

Um den Teleport zu aktivieren fügt bei den Messages des Triggers bei der T\_Activate-Kategorie 1.Spalte dies ein:

**parent::EnemyRoom::1->C\_Teleport("::StartRoom::WPT1");**

Anschließend noch:

**this->t\_enable(false);**

um den Trigger zu deaktivieren. Das Ganze teleportiert jetzt den Gegner 1 aus dem **EnemyRoom**, zum **WPT1** der sich im **StartRoom** befindet.

Ich hoffe es war alle verständlich genug.

© 2001 \*rrr\*bbb\*, MPM