

Türen zum Aufschließen

by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 29/10/01

Aufbau

Bei diesem Tutorial geh ich wie so oft von einem Grundaufbau aus: D.h. eine Tür (door) die schon eine **open**-Animation hat, ein kleines Schloss und das alles zum gleichen Raum gruppiert.



schloss == DO

So euer Schloss macht jetzt dynamisch. F5 - anklicken + d. Unter den Properties müssen die **Bullet Collisions** an sein.

Commands

Jetzt fehlen nur noch die richtigen Commands. Geht bei eurem Schloss jetzt bei den Messages unter die **Startup**-Kategorie. Hier fügt ihr den folgenden Command ein:**this->do_sethitpoints(10)**; Dies gibt unserem Schloss 10 Hitpoints sind diese abgelaufen ist es tot. Deshalb wechselt nun in die **OnDeath**-Kategorie. Hier:

```
parent::door->DO_Animate(open);  
und  
this->DO_hide(true);
```

Hiermit wird die OpenAnimation der Tür gestartet und das Schloss verschwindet.

Das ganze Schloss und die Tür kann man natürlich jetzt auch noch detaillierter machen, wie im Game und nicht wie am Screen.