

Feuerwerk

by Alexander Pippa aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippa@rnbcreative.at>, 31/12/01

Vorwort

In diesem Tutorial machen wir ein kleines Feuerwerk bzw. hoch sprühende Funken wie es in Ragna Rock war. Problem hierbei dürfte wohl das nacheinander Zünden der Explosionen sein. Hierbei gibt es verschiedene Möglichkeiten, wobei ich die einfachste beschreiben werde.

Das Ganze wird so ablaufen: Das erste Feuerwerk wird von einem Button getriggert. Es wird eine Animation gestartet, die nachdem sie beendet ist das erste Feuerwerk auslöst und die Animation für das 2. startet. Wenn die wiederum zu Ende ist wird das 2. Feuerwerk ausgelöst und es geht weiter bis alle vorbei sind. Wir werden unser Feuerwerk aus 3 Explosionen bestehen lassen.

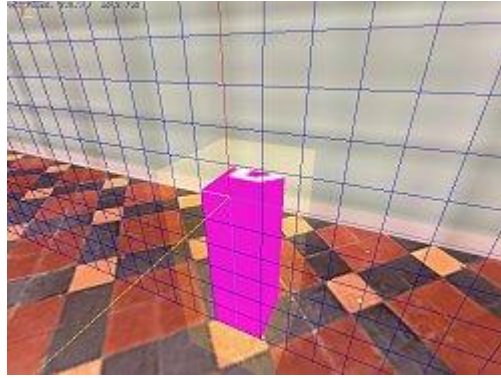
Aufbau

Wie so oft ein Raum mit PlayerStart. Dann brauchen wir noch einen **action_button_trigger** (trigger_firework) und drei **dummies**. Dummies sind nur Objekte die dazu dienen von ihnen aus den Partikeleffekt zu triggern und in die richtige Richtung auszurichten. Benennt die dummies in sparks01,02,03. Die dummies bekommen die dummy-Textur, damit sie im Spiel nicht gesehen werden. Baut sie so wie am Screen nebeneinander auf.



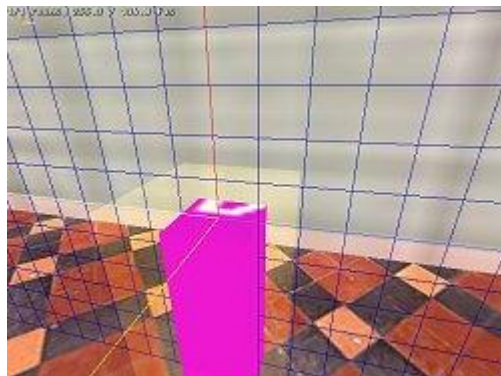
Macht jetzt alle 3 dummies zu einem dynamischen Objekt. Dazu im Transform-Mode (F5) draufklicken und **d** drücken. Als nächstes ist die Ausrichtung des **Pivot**-Punktes ganz wichtig. Die rote also die x-Achse gibt an in welche Richtung der Partikeleffekt gestartet wird. Bei uns soll dies gerade nach oben sein.

Zuerst einmal richtet ihr das Gitter an der Seite des dummies aus, sodass die rote Achse nach oben steht. Dazu im Extrude-Mode (F4) über die Fläche und **A** drücken.



Sollte die rote Achse auf die Seite stehen oder nach unten, so müsst ihr im Texture-Mode (F6) die Textur drehen. Dazu fährt ihr über die Fläche und drückt **Bild hoch** oder **Bild abwärts**. Die Textur dreht sich damit um 90°. Wenn ihr das Gitter jetzt abermals ausrichtet, merkt ihr, dass sich die rote Achse mitgedreht hat.

Verschiebt nun das Gitter um die Höhe, sodass ihr in der Mitte des dummies seid. Geht nun in den Transform-Mode (F5), klickt auf den dummy und drückt die Taste **P**. Damit legt ihr den Pivot fest, wobei die rote x-Achse nach oben gerichtet ist und der Partikeleffekt in diese Richtung abgegeben wird.



Animation, Command, Triggerung

Nun wird jedem dummy eine Animation hinzugefügt. Diese dienen uns als Timer und verzögern damit das Auslösen der Explosionen. Benutzt für die Animation einfach 2x die Keyframe 0. Gebt als Länge immer 0,5 Sekunden an also 0.5. Benennt die Animation bei jedem dummy in wait um.

Wir beginnen nun beim DO **sparks_01** und gehen zu seinen Messages unter die **Animation(wait)**-Kategorie. In der letzten Spalte werden folgende Messages eingefügt:

```
this->PS_StartEffect(stage_pyrotechnic_blast, "");
this->A_Play3DSound(ragnarock, fireworks, "");
parent::sparks_02->DO_Animate(wait);
```

Bei beendigen der Animation wait die durch einen Button getriggert wird, wird der Partikeleffekt für das Feuerwerk gestartet, der Sound gestartet und gleichzeitig die Animation für die nächste Explosion ausgelöst.

Bei unserem DO **sparks_02** gleiche Kategorie, gleiche Spalte wie bei sparks_01:

```
this->PS_StartEffect(stage_protechnic_blast, "");  
this->A_Play3DSound(ragnarock, fireworks, "");  
parent::sparks_03->DO_Animate(wait);
```

Wie man sieht noch einmal das Gleiche wie bei sparks_01. Jetzt bei **sparks_03** gleiche Spalte:

```
this->PS_StartEffect(stage_pyrotechnic_blast, "");  
this->A_Play3DSound(ragnarock, fireworks, "");
```

Bei eurem **action_button_trigger** nur noch unter T_Activate 1.Spalte:

```
parent::sparks_01->DO_Animate(wait);
```



Nachwort

So das war jetzt die einfachste Methode wie ihr ein Feuerwerk zünden könnt.

© 2001 *rrr*bbb*, MPM