

# Team Gewinnen Lassen

## Tutorial für Counter Strike Source

### 1 Vorüberlegungen

In Counter Strike Source ist es leider nicht möglich einen Sieg eines bestimmten Teams auszulösen ohne auf die vorgegebenen Missionsziele zurückzugreifen. Allerdings gibt es dank den Filter Entities eine Möglichkeit das gegnerische Team auszulöschen, was dann zum gewünschten Sieg führt.

### 2 Notwendige Entities

#### 2.1 trigger\_hurt

Dieses Blockentity<sup>1</sup> kann Objekten und Spielern Schaden zufügen. Die Person oder das Objekt nimmt erst dann Schaden wenn sie oder es sich im Bereich des Blockes befindet.

#### 2.2 filter\_activator\_team

Mit diesem Pointentity<sup>2</sup> kann man Filter definieren. Wie der Name schon sagt kann man verschiedene Teams herausfiltern. Das Entity wird nicht selber 'aktiv', sondern nur von anderen genutzt.

#### 2.3 Auslöser

Nun brauchen wir nur noch ein Entity, welches das ganze in Gang setzt. Für dieses Beispiel hab ich ein einfaches func\_breakable (eine Kiste) genommen.

### 3 Den Trigger setzen

#### 3.1 Platzieren

Das trigger\_hurt Entity muss die gesamte Map ausfüllen. Dazu kann man auch mehrere Blöcke nutzen, die man dann mit 'Tie To Entity' zu einem Entity zusammenfasst. Wichtig ist, das die Spieler immer innerhalb des Entitys sind, so dass niemand 'entkommen' kann.

---

<sup>1</sup>Entity, welches auf einem Brush basiert. Einen Brush bzw. Block kann man in ein Entity Umwandeln, indem man mit der rechten Maustaste auf den ausgewählten Block klickt und 'Tie To Entity' aufruft.

<sup>2</sup>Entity, welches einen Punkt in der Map markiert. Ein solches Entity erstellt man mit dem Entity Tool (Shift+E).

## 3.2 Einstellungen

Das Entity muss anfangs deaktiviert sein, denn sonst würden die Spieler des entsprechenden Team direkt sterben, und einen Namen zum Ansprechen haben. Damit nur die Spieler des einen Teams sterben, muss zudem ein Filter angegeben werden. Zu guter Letzt muss der Schaden erhöht werden, damit die Spieler direkt sterben.

**Name** Hier kommt der Name des Trigger hin. In diesem Beispiel heisst es 't\_kill'.

**Start Disabled** Dieser Wert muss auf 'Yes' gesetzt werden, damit das Entity anfangs deaktiviert ist und niemanden gefährdet.

**Filter Name** Der Name des Filters, den wir gleich erstellen werden. In diesem Beispiel heisst dieser 'filter\_t'

**Damage** Ein Schaden von '300' sollte zuverlässig töten. Auf jeden Fall sollte der Wert über '200' liegen, um zu verhindern, dass falls die Schutzkleidung dazugerechnet wird, man Überlebenschancen hat.

## 4 Den Filter definieren

### 4.1 Das richtige Entity

Es gibt verschiedene Filter Entities. Da wir nach Teams unterscheiden möchten, benötigen wir das 'filter\_activator\_team' Entity. Dieses kann irgendwo in der Map gesetzt werden. Es speichert nur Informationen und markiert keinen Punkt.

### 4.2 Einstellungen

Das Entity muss nur einen Namen erhalten und das zu filternde Team angegeben werden.

**Name** Der Name muss dem Eintrag des Triggers bei 'Filter Name' entsprechen. In unserem Falle 'filter\_t'.

**Filter Team Number** Hier muss das zu filternde Team angegeben werden. Dabei muss das Team angegeben werden, welches dann ausschließlich das Entity 'nutzen' darf. Sollen die Terroristen verlieren, muss hier folglich 'Terrorists' hin.

## 5 Der Auslöser

### 5.1 Funktion

Der Auslöser muss nur den von Anfang an deaktivierten Trigger aktivieren. Dabei ist es egal was dieser Auslöser ist. Hier ein Beispiel mit einer zerstörbaren Kiste (func\_breakable).

## 5.2 Outputs

Die Einstellungen variieren natürlich von Entity zu Entity. Gleich bleibt allerdings die Methode des Triggers. Folgender Output muss hinzugefügt werden.

**My Output Named** Das Ereignis, welches den Output auslösen soll. In diesem Falle 'OnBreak'.

**Targets Entities named** Die Ziel Entities, hier kommt der Name des Triggers hin, 't\_kill'.

**Via This Input** Was soll geschehen? Der Trigger soll aktiviert werden, deswegen 'Enable'.

## 6 Kommentar

Auch wenn diese Lösung ein wenig merkwürdig erscheint und es recht witzig aussieht, wenn das ganze Team gleichzeitig stirbt, bietet dieser Workaround doch eine akzeptable Lösung um einen Sieg selber zu triggern. Dies erlaubt das Erweitern der Standard Missionsziele und kann für interessante Ideen eingesetzt werden.

Falls wem Fehler auf- oder Verbesserungsvorschläge einfallen, kann er mir diese gerne zukommen lassen.

**Tutorial von 'micro'**  
**micro@hlportal.de**  
**<http://www.hlportal.de>**