

Inhaltsverzeichnis

- [1 Crack Mode Tutorial](#)
- [2 Crack vermeidung - Vorgehensweise](#)
- [3 Dateianhang](#)

1 Crack Mode Tutorial

Ich vermische das neue Tutorial mit dem Alten, weshalb die Bilder vom Thema und der Texturierung nicht zusammen passen.

Was sind Cracks?

Cracks sind fehlerhafte Wand Verbindungen. Durch diese kann sich das Licht nicht richtig im Raum verteilen und Unterwasser sieht man durch die Cracks den Horizont.

Wie kann man Cracks vermeiden?

Wenn man beim Bauen den [Crack Mode](#) benutzt, dann werden Fehlerhafte Cracks im Editor **Orange** angezeigt. Sobald man die Cracks beseitigt wird die Orangene Wand wieder weggehen.

Hier erkläre ich euch wie ihr den [Crack Mode](#) im [Level Editor](#) benutzt und Cracks vermeidet.

crack1.jpg found or type unknown

Ihr habt sicher in euerem Level solche komischen Streifen wo der Horizont durchscheint (besonders bemerkbar in Unterwasserräumen) bzw. wenn sich das Licht nicht wirklich bricht und hässliche Schatten ergeben?, wie diese hier:

licht1.jpg found or type unknown

crack1.jpg found or type unknown

crackgang.jpg found or type unknown

Wenn man jetzt auf den Crack Button klickt verändert sich das Fenster, indem man Arbeitet.

crack2.jpg found or type unknown

Wo die Cracks sind, wird die Trennverbindung bzw. die Wand in einer Orangenen Farbe angezeigt.

Wenn man Cracks verhindern will, müsst ihr teilweise auch ein paar Texture Quetschungen in kauf nehmen, dies kommt aber immer auf die Texturen und dem Bau des Raumes an, Top Level Designer machen dies inzwischen auch so.

Wenn alle Wand Unterteilungen verbunden wurde, wird die Orangene Wandfarbe verschwinden. Das heißt das ihr die Cracks beseitigt habt.

crack3.jpg found or type unknown

Der besondere Vorteil ist eben wenn keine Cracks vorhanden sind, dass sich das Licht schön verteilt und diese hässlichen Ritze Unterwasser nicht mehr auftauchen

crack2.jpg found or type unknown

vergleich.jpg found or type unknown

cracknon1.jpg or type unknown

2 Crack vermeidung - Vorgehensweise

Die Wand Verbindungen können auf verschiedene Arten verbunden werden.

- Durch ein Square das man entsprechend angebt
- Durch eine schiefe Wand Verbindung wie dieses [Bild](#).
- Durch eine gerade Wand Verbindung

wand.jpg or type unknown

3 Dateianhang

2 PRJ Dateien als Beispiel.

- PRJ mit Cracks
- PRJ ohne Cracks zum vergleich
- [Download der PRJ Datei](#)