

TREP Wetter

F: Wie kann ich in meinen Level, Wetter benutzen?

A: Mit der neuen [TREP](#) Version z.B. man konnte vorher nur mit Tomos Weather exe, das Wetter im Level benutzen. Die exe von Tomo benutzte noch zusätzlich eine effects.bin. Diese entfällt jetzt bei der neuen "[TREP](#)" Version.

Aber dank geht hier an Tomo und an Pyuaumch. Der Basis code ist von Tomos weather exe. Downlaode dir auf <http://trep.trlevel.de> die "**FURR command file**" und "**DRACO patch module**".

Kopiere diese anschließend in dein TRLE Verzeichniss und entpacke diese. Die vorhandenen durch die neuen ersetzen. Anschließend öffnest du [TREP](#) und ladest ggf. deine .tps.

Falls du noch keine erstellt hast, hier eine Basis .tps.
[Basis File](#)

Nun aktiviere "Enable advanced savegame management"

TREP1.jpg
Title not found or type unknown

Anschließend klicke auf den "Custom Patches" Button. Scrolle ganz hinunter und aktiviere "Enable Weather". Der weitere Schritt ist folgender, gehe nun in den Fliepeffect Editor und erstelle einen neuen Fliepeffect mit folgenden command:

```
CHANGE_WEATHER 1
```

"CHANGE_WEATHER" ist für das Wetter und die "1" ist für Regen.

Folgende Zahlen/Wetter sind möglich:

- 0. Kein Wetter
- 1. Regen
- 2. Schnee
- 3. Regen **und** Schnee

combined_weather.jpg
Title not found or type unknown

*So sieht Regen **und** Schnee aus*

So nun alles schön speichern (.tps) und die exe modifizieren und die <http://NGLE.exe/Winroomeditor.exe> aufrufen.

Den Fliepeffect den wir vorhin erstellt haben (erster FE im FE Editor ist die 47), einfach triggern. Dann wird das Wetter im Spiel aktiviert.

Aber um das Wetter sehen zu können, muss man den Räumen "Outdoor" zuweisen. Das ist das "O" neben dem Button, wo man Wasser erstellt. Und natürlich auch die Decke [Transparent](#) texturieren (schwarze Farbe aus der Farbpalette).