

# Burning Floor

Original Tutorial in Englisch von "Titak" zu finden auf [www.skribblerz.com/tutorials.htm](http://www.skribblerz.com/tutorials.htm) mit freundlicher Genehmigung von GeorgeMaciver  
Zusätzliche Erklärungen und Bilder von Jörg

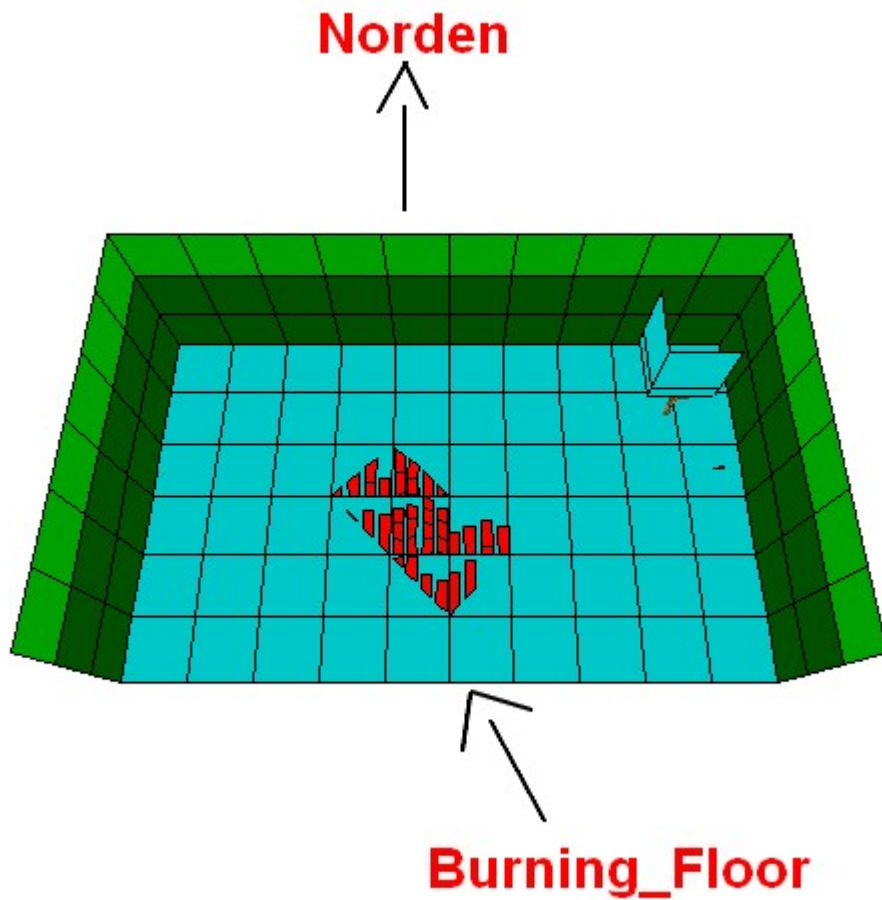
**Wie kann man den "Burning Floor" mit Hilfe einer Fackel anzünden, bis er zerbricht und einen Raum darunter freigibt?**

Für das Objekt "Burning Floor" benötigen wir folgende Gegenstände:

- **Burning Floor**
- **Rock 8**
- **Rock 9**
- **Burning torch item**
- **Flame Emitter, um die Fackel anzuzünden**

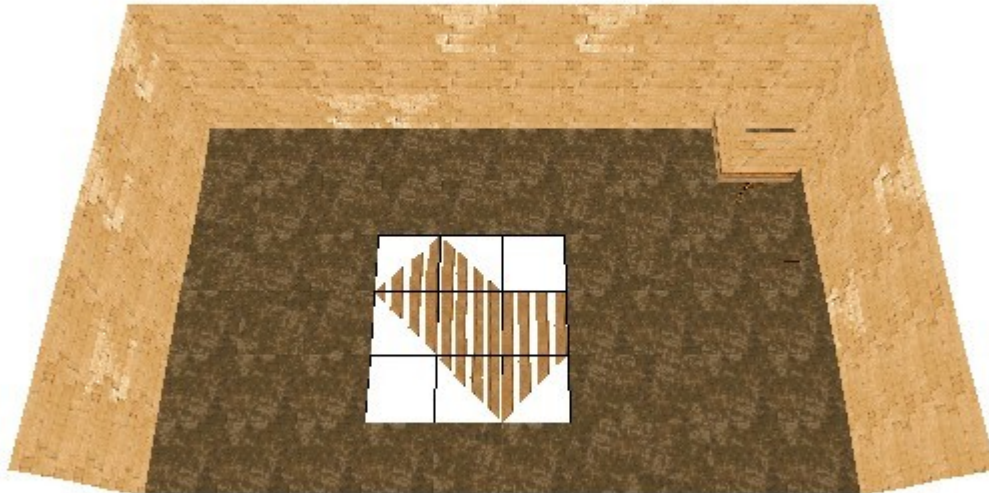
Alle Gegenstände findet man im "Library Wad" oder hier als Dateianhang. Ebenfalls enthalten ist eine Projektdatei, die die hier erstellten Räume samt Objekten enthält. Man braucht dafür lediglich das "Library Wad" und die "libtext.tga".

1) Zunächst setzen wir den "Burning Floor" so in den Raum, wie das untere Bild zeigt. Das ist deshalb nötig, weil die Flammen, die nach dem Werfen der Fackel auf dem "Burning Floor" auftauchen fest programmiert sind und immer in derselben Weise erscheinen.



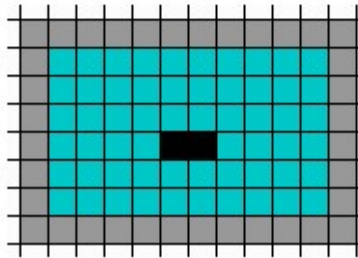
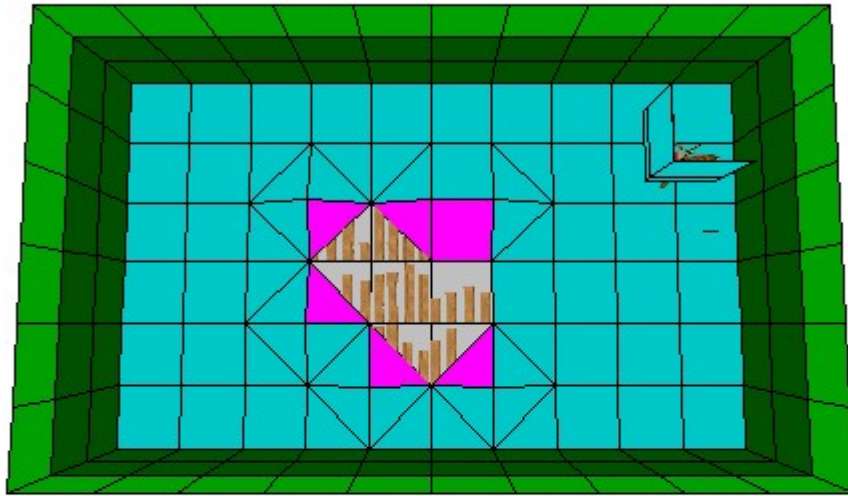
2) Dann erstellen wir einen mindestens 3x3 großen Raum unter dem "Burning Floor" und verbinden die 2 Räume mit "Toggle Opacity". Wir benutzen "Toggle Opacity", damit Lara und nachher die brennende Fackel nicht durchfällt, wenn Lara sie drauf wirft. Natürlich kann der Raum darunter auch grösser sein, aber man muss zumindest den Burning Floor mit den 3x3 Squares "umschließen".

**Toggle Opacity**



**Neuer Raum darunter mit Mindestgröße 3x3**

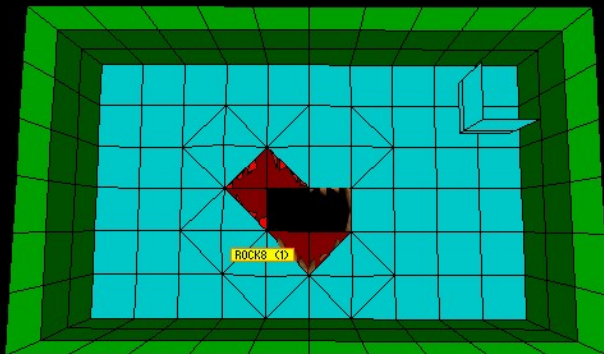
3) Nun erhöhen wir um den "Burning Floor" den Boden, indem wir mit "Dreiecken und Squares" arbeiten, die wir anheben. Im folgenden Bild habe ich die "Dreiecke und Squares" rosa dargestellt. Das "Hellgraue" ist der darunterliegende Raum. Wir "umschließen" sozusagen den "Burning Floor".



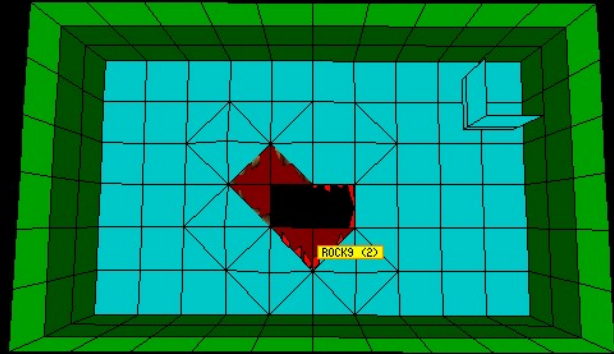
4) Nun erstellen wir einen Flipmap Raum 0. Wir brauchen diesen später nicht zu "triggern". Auch setzen wir diesmal keine "Toggle Opacity" zwischen die beiden Räume. Wir lassen es einfach so, denn dann ist es automatisch "Toggle Opacity 2". Jetzt setzen wir das "Rock8" und "Rock9" so wie im folgenden Bild, da es die verbrannten Überreste des "Burning Floor" darstellt. An den "Dreiecken" die den "Burning Floor" bzw. die "Door zwischen den beiden Räumen" umschließen, setzen wir "No Collision", damit Lara hindurchfallen kann. (im Bild unten die braunen Dreiecke)

## Flipmap 0

Setze an den Dreiecken der "Door" "No Collision (Farbe Braun)", damit Lara hindurchfallen kann



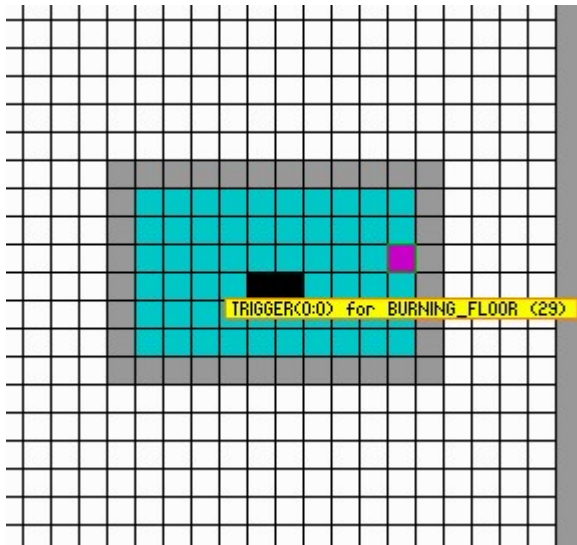
Platziere das Rock8 Objekt links oben



Platziere das Rock9 Objekt rechts unten

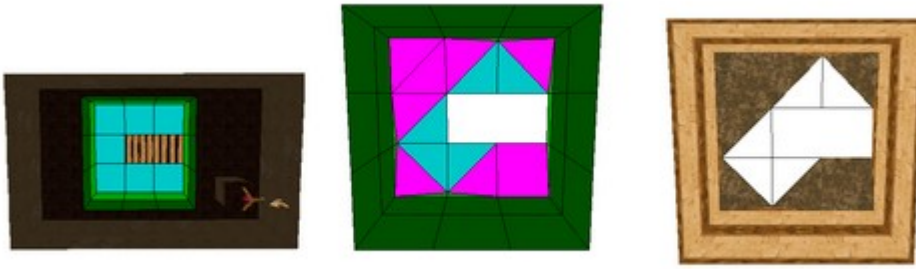
Rock8 und Rock9 stellen die verbrannten Überreste des Burning\_Floor dar

5) Interessanterweise müssen wir den "Burning Floor" irgendwo im Level triggern. Erst dann verbrennt er, wenn die Fackel drauf fällt.



6) Jetzt müssen wir noch in dem unteren Raum ebenfalls die Decke entsprechend an den darüberliegenden Burning Floor anpassen. Im folgenden Beispiel habe ich wieder die "Dreiecke" und "Squares", die ich nach unten angehoben habe "rosa" markiert. Im dritten Bild sieht man, welche "Squares" und "Dreiecke" Transparent sein müssen.





7) Haben wir alles richtig gemacht, müssen wir nur noch die Fackel im Raum platzieren und ein "Flame Emitter" triggern, an dem wir die Fackel anzünden können.







**Anmerkung:**

Falls es beim ersten Mal nicht klappt, nicht gleich verzweifeln, sondern einfach ein wenig experimentieren. Man muss übrigens den Boden über und unter dem Burning Floor nicht genau so machen, wie ich es gebaut habe, sondern meine Bauweise diente nur als Anhaltspunkt. Wie gesagt, ein wenig herumprobieren, bis man es so hat, wie es einem gefällt.

== Download ==

- [Burningfloor](#)