

TRLE Realistische Leiter

In vielen Texturensets des Level Editors (den sogenannten TGA Dateien) finden wir meist immer eine Textur, die eine Leiter darstellt. Man muss dann nur noch eine der 4 Kletter-Schaltflächen klicken, damit [Lara](#) an diesem Wandteil, an welcher die "Leitertextur" aufgetragen ist, hochklettern kann.

Viel "natürlicher" wirkt es allerdings, wenn wir eine Leiter als Objekt (3d) nehmen, die "frei" im Raum steht und an der [Lara](#) hochklettern kann.

Natürlich sollte die Leiter zumindest oben an einer Kante anlehnen. (diesen Punkt habe ich bei diesem Tutorial mal außer Acht gelassen)

leiter2.jpg found or type unknown

Ein solches "Leiter-Objekt" finden wir z. B. im "Library [Wad](#)". Geübte können sich natürlich auch mit Hilfe eines CAD-Programmes selber eine Leiter bauen. (z. B. Metasequoia). Auch in älteren Tomb Raider Teilen findet man "Leiter Objekte" z. B. in Tomb Raider 3 im "Jungle Level".

leiter1.jpg found or type unknown

Furniture 8 aus dem "Library [Wad](#)"

1) Zunächst erstellen wir 2 Räume. Diese verbinden wir mit 3 Öffnungen, (also 3 mal [Door](#) klicken). Die Stelle, an die das "Leiter Objekt" kommen soll, verbinden wir mit einer 1x1 großen Türverbindung und setzen von beiden Seiten "[Toggle Opacity](#)". Dadurch fällt [Lara](#) nicht durch die Leiter.

2) Dann setzen wir noch einen Raum über der Leiter, in den [Lara](#) letztendlich hochklettern soll. Hat der Raum oben noch eine Kante, müssen wir diese ebenfalls mit der "Klettern-Schaltfläche" versehen.

3) Links und Rechts neben der Türverbindung an der die Leiter platziert wird, setzen wir ebenfalls noch eine Türverbindung, diesmal nehmen wir aber "Toggle Opacity 2". Wieder müssen wir dies von beiden Seiten machen. Dadurch kann [Lara](#) rechts und links der Leiter seitlich vorbei in den anderen Raum.

4) Zum Schluss drücken wir noch die grüne "Kletter-Schaltfläche", die wir links in der Mitte vom [Level Editor](#) finden. Wieder von beiden Seiten. Je nachdem wo sich die Leiter befindet, müssen wir die Nord-, Ost-, Süd- oder West- Schaltfläche anklicken.

leiter3.jpg found or type unknown

Raum 1, in dem sich auch die Öffnung oben zum nächsten Raum befindet.

leiter4.jpg found or type unknown

Raum 2, sozusagen die Rückseite an der wir auch jeweils "[Toggle Opacity](#) 1 und 2" anwenden müssen und die "Klettern-Schaltfläche" anklicken.

leiter5.jpg found or type unknown

Haben wir alles richtig gemacht, kann [Lara](#) an dieser Leiter hochklettern.

Die Projektdatei für die hier gezeigten Bilder habe ich hier angehängt. Man benötigt das "[Library Wad](#)" und das "[Library TGA Texturenset](#)".

== Download ==

- [Projektdatei](#)