

## TRLE Edit Objects

Platziert man ein "Static [Object](#)" im [Level Editor](#), kann [Lara](#) normalerweise nicht mit diesem interagieren.

Setzen wir z. B. einen Tisch in den [Level Editor](#), kann [Lara](#) nicht auf ihm herumlaufen.

Es gibt aber eine Funktion im [Level Editor](#), die dieses ermöglicht.

Als Beispiel habe ich hier mal den berühmten Tisch aus Lara's Home aus Tomb Raider III genommen, der sich bei ihr im Wohnzimmer befindet.

type unknown

Das Objekt besteht aus 2 "Static Objekten". Setzen wir diesen in den [Level Editor](#), kann [Lara](#) nicht auf ihn springen und auf ihm stehenbleiben.

Um dies zu ermöglichen, benötigen wir die Funktion "Edit Objects" im Menü "Objects".

type unknown

Hier wählen wir das "Static [Object](#)" aus, in meinem Fall "Plant0" und "Plant2".

Haben wir dies getan, erscheint folgendes Fenster:

type unknown

type unknown

Links im Fenster sehen wir eine "+" und "-" Schaltfläche. Mit dieser können wir die Zahl in der Mitte erhöhen oder senken. Die Zahl entspricht den Klicks im Level-Editor; setzen wir hier eine "2" kann [Lara](#) nachher im [Level Editor](#) 2-Klicks hoch auf diesen Gegenstand klettern. Der Tisch von Tomb Raider III hat genau die Höhe von 2-Klicks, deswegen tragen wir bei beiden "Static Objects" eine "2" ein.

Hätten wir einen Objekt, dass genau die Höhe eines Blocks hätte, würden wir hier eine "4" eintragen.

Haben wir dies bei einem "Static [Object](#)" eingestellt, können wir dies beliebig oft im [Level Editor](#) platzieren. [Lara](#) wird jedes Objekt gemäß der Einstellung behandeln. In meinem Beispiel die Objekte "Plant0" und "Plant2".

**Anmerkung:** Diese Funktion ist allerdings mit Vorsicht zu genießen. [Lara](#) behandelt jedes Objekt, welches wir hier einstellen so, als ob es genau 1-Square lang und breit ist. Ist z.B. ein Tisch von der Länge und Breite kleiner als 1-Square großes Feld, steigt sie sozusagen schon in der Luft auf diesen hinauf. Der Tisch aus Tomb Raider3 hat genau die richtige Länge und Breite, deswegen ist er optimal geeignet.

Haben wir alles eingestellt, kann [Lara](#) nachher auf den Tisch klettern.

type unknown