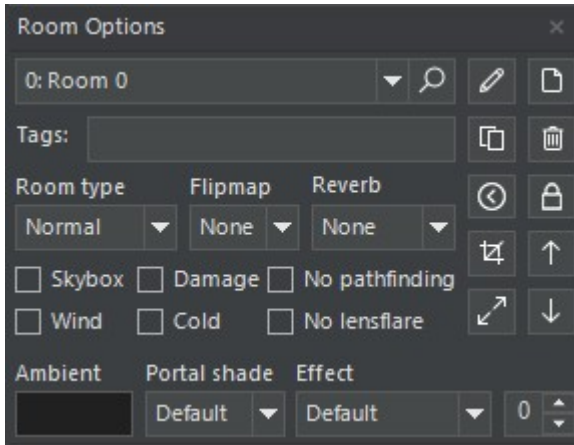


TE Room Options - Teil 1

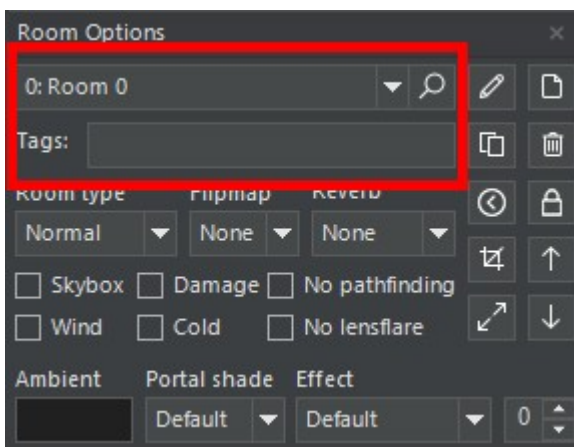
Room Options



Oben links unter dem [Sector Options Menu](#) Bereich finden wir das "Room Options" Menu, das wir auch frei anordnen können.

In dem Menü finden haben wir folgenden Möglichkeiten:

Auswahlmenü weisses Dreieck, Lupensymbol und Tags

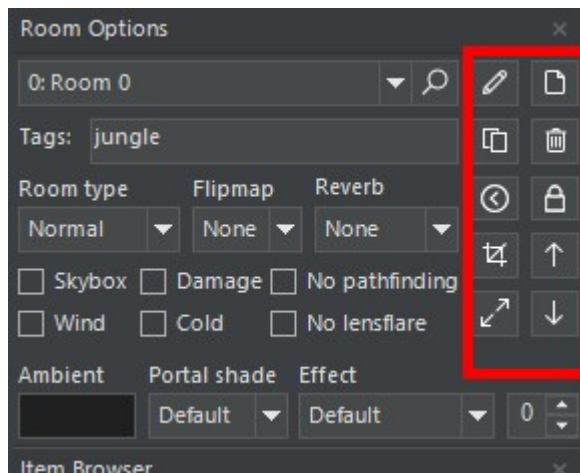


Weißes Dreieck: Raumauswahl der einzelnen Räume (Raum 0 bis Raum 1023)

Lupensymbol: nach einem speziellen Raumnamen suchen, den wir unter "Edit room name" vergeben haben.

Tags: zusätzliche Möglichkeit, einem Raum noch relevante Zusatzbemerkungen zu geben.

Edit room name, Add new room usw.



Edit room name 

Vergabe eines speziellen Raumnamens z.b. Lava room, Battle room, usw.

Add new room 

Hier können wir unser 2D Map einen neuen Raum hinzufügen.

Die Standardgröße können wir unter "Editor Options > General >Default new room size" vorgeben.

Duplicate rooms 

Der ganze Raum wird 1:1 kopiert; inklusive Lights, Moveables, Statics und Lara.

Delete rooms

Löschen von einzelnen Räumen.

Tipp: Man kann in der 2D Map auch mit der linken Maustaste mehrere Räume markieren und diese alle auf einmal löschen.

Select previous room

Der zuletzt ausgewählte Raum vor dem aktuell markierten Raum wird wieder angezeigt.

Lock room position

Der Raum wird in der 2D Map an eine feste Position gesetzt, man kann ihn nicht mehr verschieben.

Er wird mit einer Schraffur in der 2D Map gekennzeichnet.

Anmerkung:

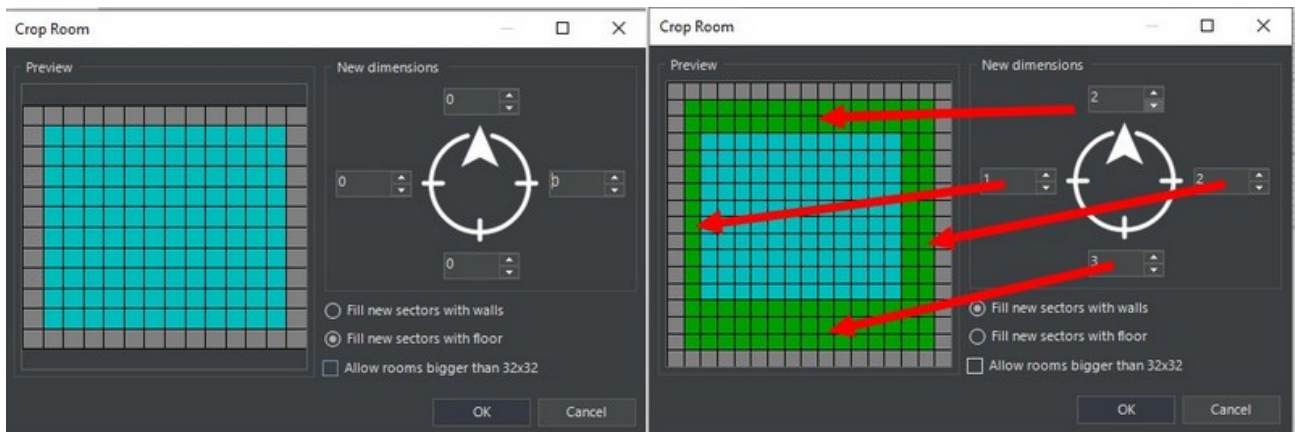
Sind mit dem Raum andere Räume verbunden, kann man diese ebenfalls nicht mehr in der 2D Map verschieben.

Crop room

Damit kann man dem Raum auf eine spezielle Größe einstellen und ihn entsprechend vergrößern oder verkleinern.

Besonderheit:

Folgende Einstellungen kann man vornehmen.



Preview

Hier ist das Vorschauenfenster des Raumes.

New Dimensions

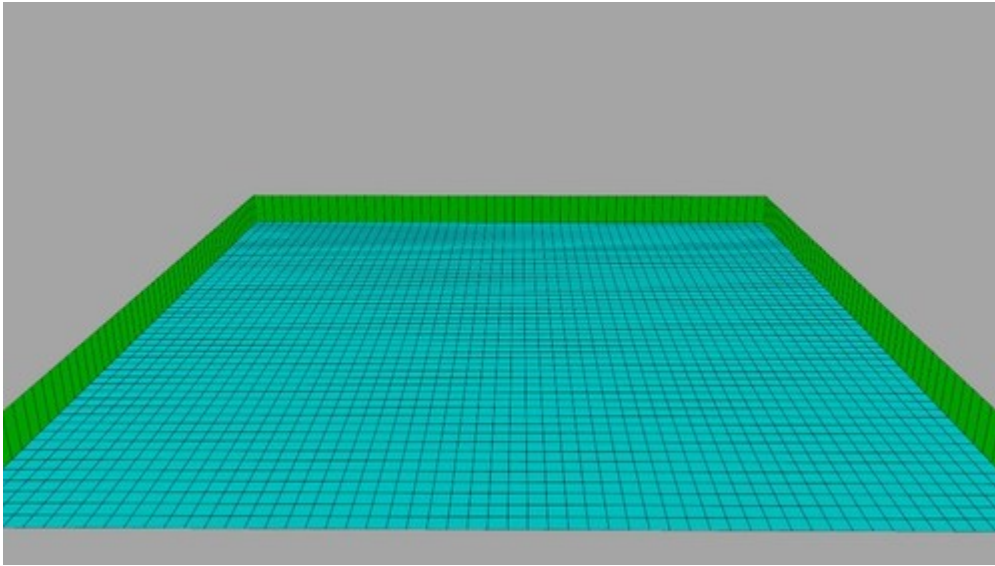
hier kann man entsprechend die Räume nach rechts, links, oben, unten vergrößern. (sieht man am Besten wenn man statt Floor Wände hinzufügt.)

Fill new sectors with floor
Fill new sectors with walls

Hier kann man auswählen ob man den Raum um Floor vergrößert oder um Walls. (sieht man im Beispielbild ganz gut.)

Allow rooms bigger than 32x32

Selbsterklärend. Hier kann man Räume um mehr als 32x32 Blocks vergrößern.



Wie wär's mal mit diesem Riesenraum? Aber aufgepasst, es gibt wohl Probleme mit dem Rendern bei so einem großen Raum.

Split Rooms 

Eine Auswahl aus einem Raum abspalten, bzw. diesen vom Raum trennen.

Move room up  - **Move room down** 

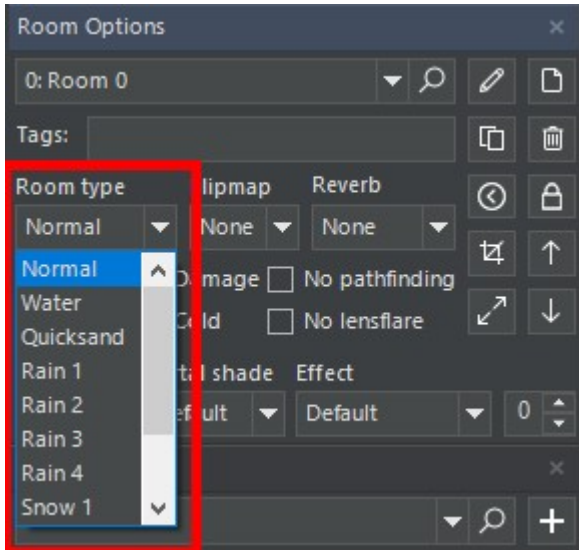
Gesamten Raum nach oben bzw. nach unten absenken.

Anmerkung:

Angrenzende verbundene Räume werden nicht mitverschoben.

Möchte man diese mitverschieben, markiert man diese auf einmal mit der linken Maustaste in der 2D Map.

Room Type



Setzen des Raumes als

Normal (keine Veränderung)

Water (Wasserraum) siehe dazu auch das Tutorial [Wasserraum erstellen](#)

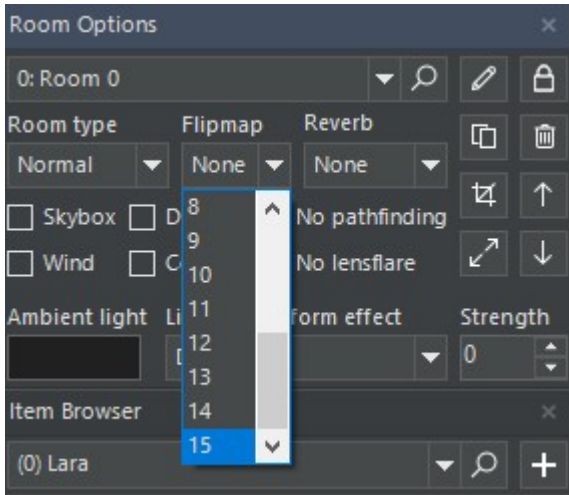
Quicksand (Treibsand oder Sumpf)

Rain (Regen mit der Stärke 1-4, genauere Einstellungen kann man noch mit dem TRNG Script Befehl "Rain=" vornehmen)

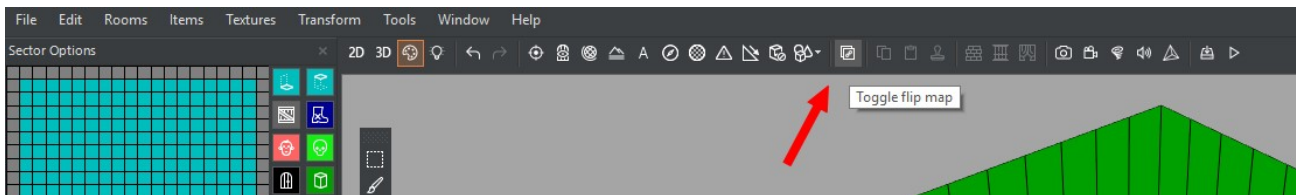
Snow (Schneefall mit der Stärke 1-4, genauere Einstellungen kann man noch mit dem TRNG Script Befehl "Snow=" vornehmen)

Flipmap

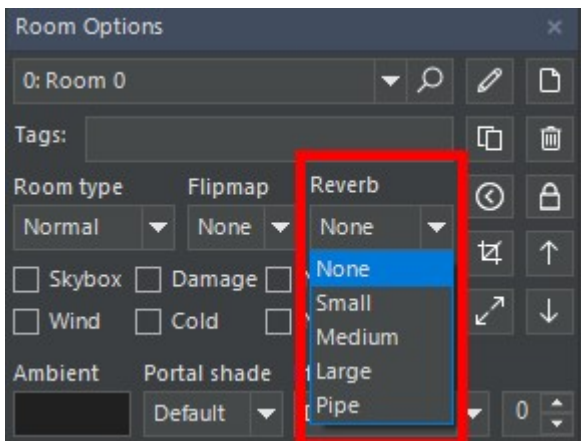
Erstellung von bis zu 15 Flipmap Räumen.



Der Button, um zwischen normalem und Flipmap Raum hin- und herzuschalten befindet sich aber nicht mehr im Room Menu sondern oben in der Symbolleiste.



Reverb



Reverb heißt Hall, sprich also Räume die Echoverhalten haben.

Im alten Editor gab es die Auswahl (Small rooms, Medium rooms, Large rooms, Pipe, Outside).

Leider wurde diese Funktion damals nicht in die TR4 Engine umgesetzt und deshalb waren diese Einstellungen wirkungslos.

Beim neuen Editor gibt es das Register "Reverb". Mit den Einstellungen "None", "Small", "Medium", "Large", "Pipe".

Im Moment ist es auch noch nicht verwendbar, die Programmierer arbeiten aber laut eigenen Aussagen daran.

Tomb Editor	
Tomb Editor Version	1.3.1