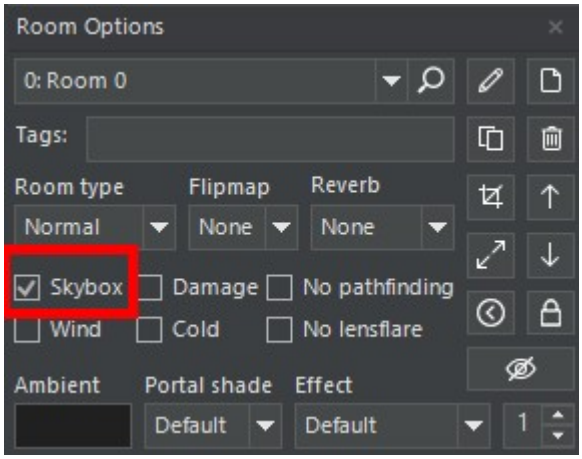
TE Room Options - Teil 2

Room Options

Skybox

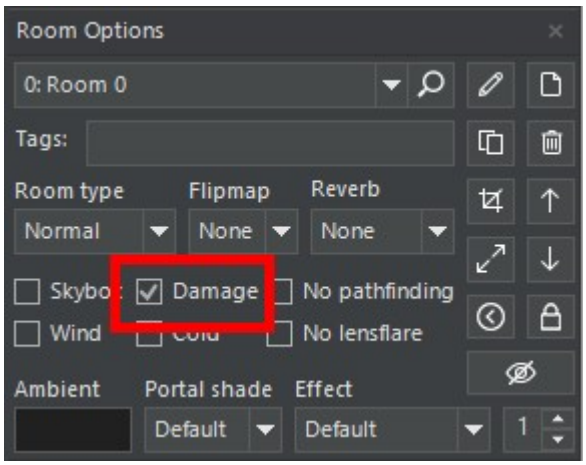


Hier setzt man ein Häkchen, wenn in diesem Raum Horizont sichtbar sein soll.

Ein ausführliches Tutorial darüber findet man hier:

Horizont sichtbar machen

Damage

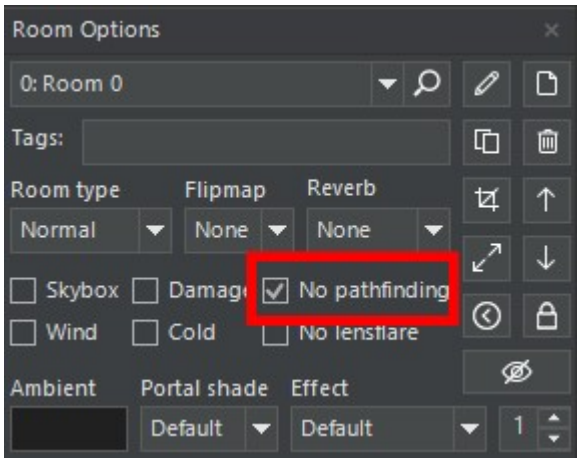


Hier setzt man ein Häkchen, wenn Lara nach Ablauf eines gelben Balkens Energie abgezogen werden soll, bis sie stirbt.

(z.B. in einem Raum mit giftiger Luft, Kälteräume, Eiswasser usw.)

Genauere Einstellungen erreicht man mit dem TRNG Script Befehl "Damage=".

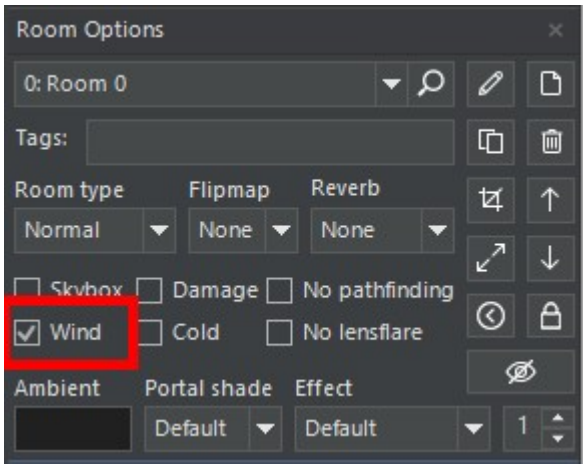
No pathfinding



Setzt man hier ein Häkchen, findet ein Gegner Lara in diesem Raum nicht, bzw. betritt diesen erst gar nicht.

Vergleichbar mit dem Markieren von Squares mit "Set non-walkable floor" im "Sector Options Menu".

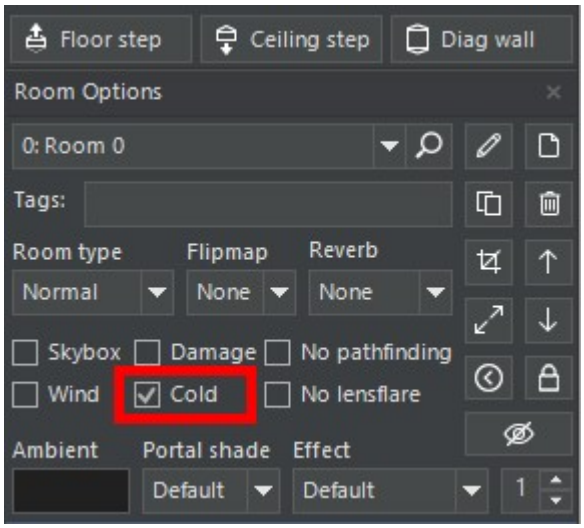
Wind



Setzt man hier ein Häkchen, simuliert man Wind und Laras Pferdeschwanz bewegt sich hin- und her.

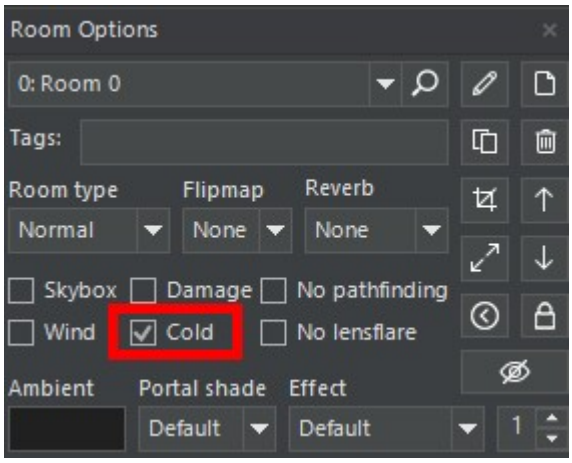
Im alten Editor hatte man dafür den "O" Button für "Outside".

Cold



Hier bewirkt ein Häkchen, dass Laras Atem gefriert und kleine Wölkchen aus ihrem Mund kommen.

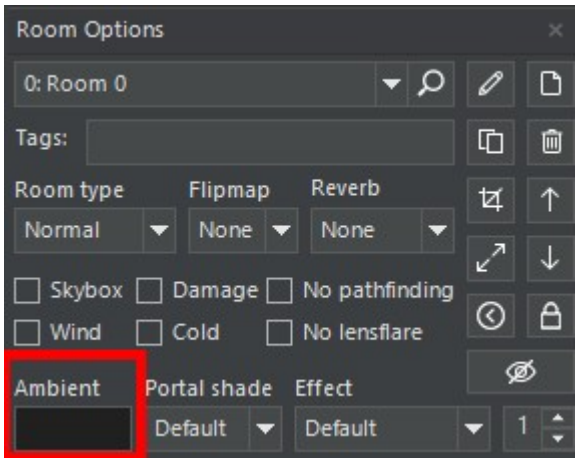
No lensflare



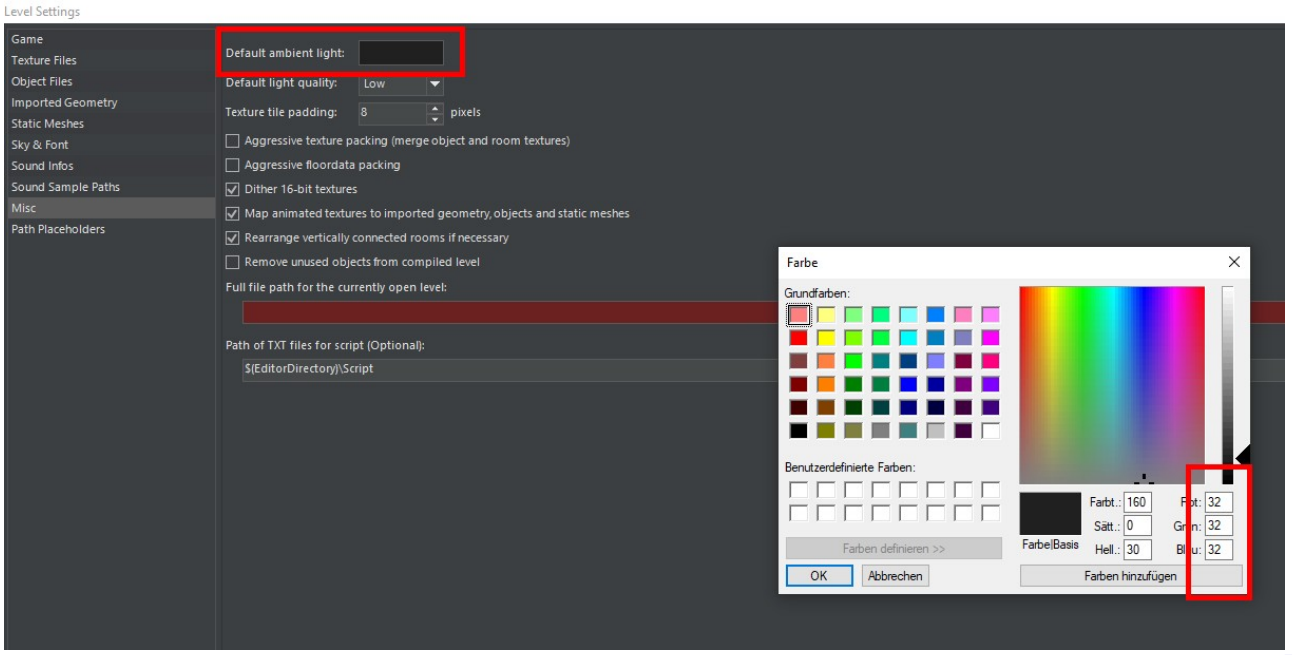
Setzt man hier das Häkchen, erscheint in diesem Räumen kein Linseneffekt, den man mit dem Script-Eintrag "Lensflare=" gesetzt hat.

Im alten Editor gab es dafür den "NL" Button.

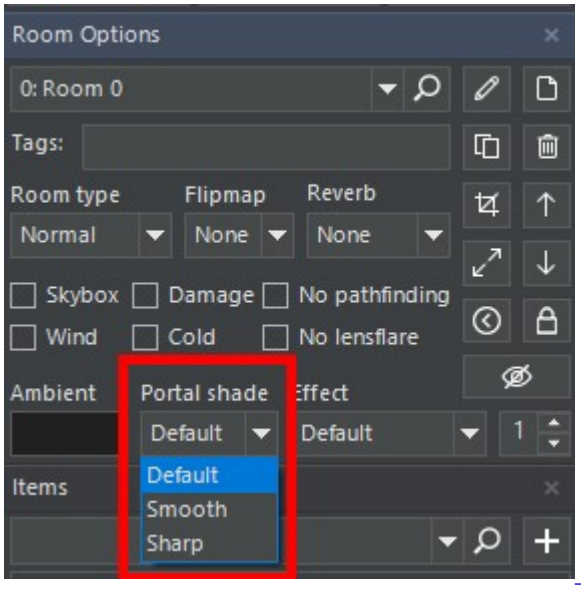
Ambient



Hier setzt man die Raumhelligkeit eines Raumes fest. Standardmäßig ist ein RGB von (32,32,32) eingestellt.



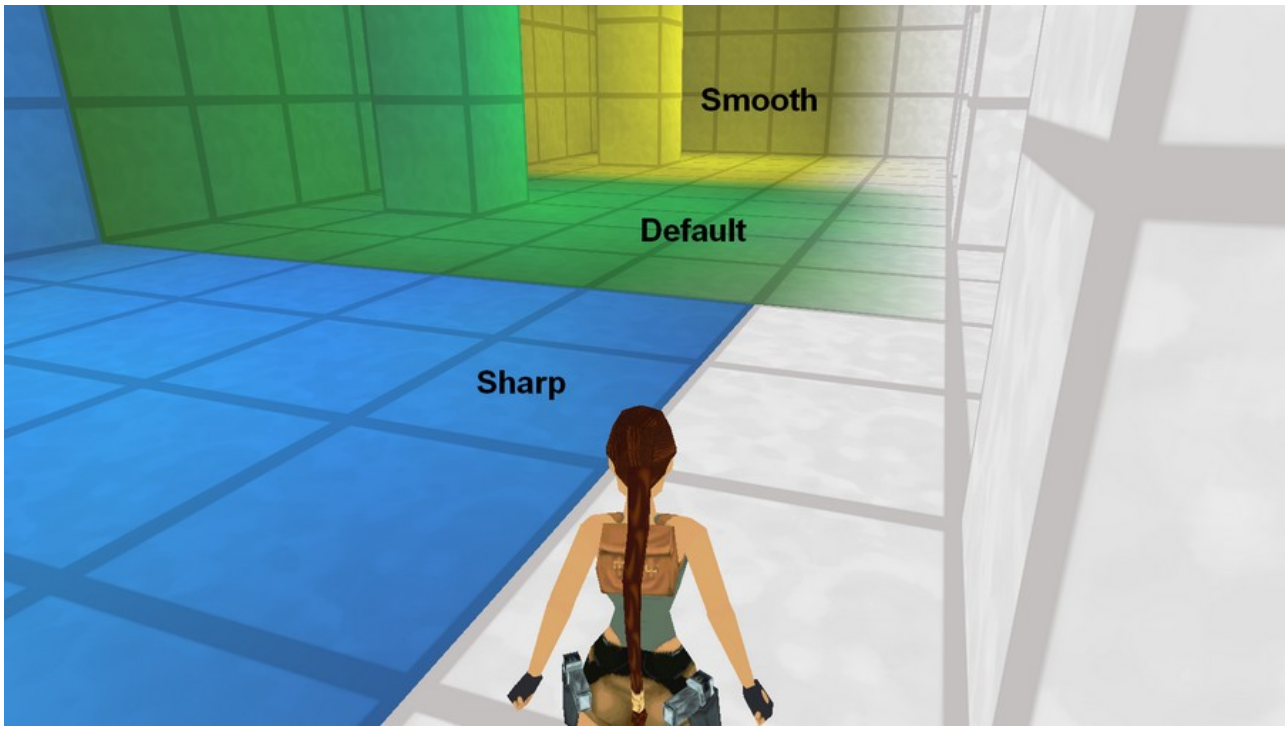
Portal shade



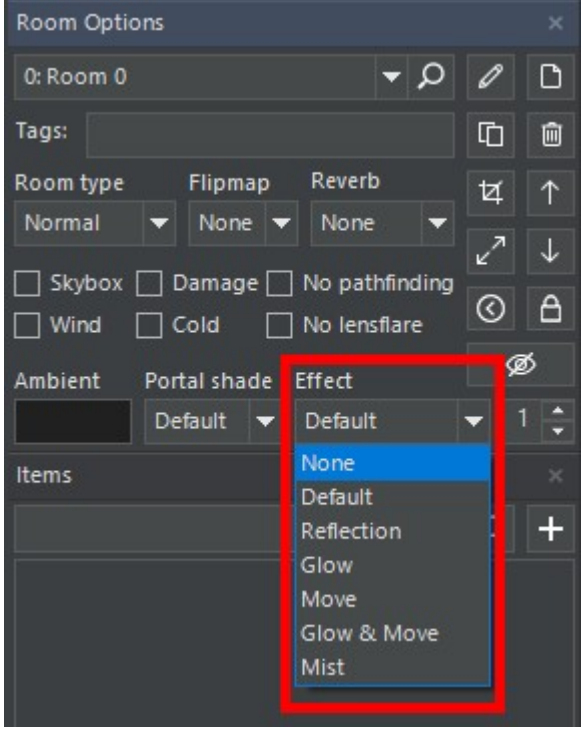
Einstellung der Verhaltensweise von Licht beim Übergang in angrenzende Räume

Default - Standardeinstellung

Smooth - sanfter Übergang



Effect



Verschiedene Raumeffekte bei bestimmten Arten von Räumen

Bei der "1" und den beiden Pfeilen nach oben und unten kann man noch die Stärke des Effektes (1-4) einstellen.

None - kein Effekt, egal welcher Raumtyp

Default - kein Effekt bei normalen Räumen, ein Leuchteffekt in Wasserräumen (wie im alten Level Editor)

Reflection - Räume (Wände) oberhalb eines Wasserraumes bekommen an den Rändern vom unterliegenden Wasserraum eine Reflektion (wie beim alten Level Editor)

Glow - gleicher Leuchteffekt wie in Wasserräumen, dadurch kann man es aber auch in normalen Räumen erzwingen.

Move - der ganze Raum bewegt sich an Boden, Decke und Wänden wellenartig.

Glow & Move - gleichzeitiges Einsetzen vom Glow und Move Effekt. (aufgrund eines Bugs in der Tomb4 Engine ist derzeit nur ein von beiden Effekten möglich. Die Möglichkeit wird dennoch beibehalten, falls die TR5Main Engine diese Einstellung unterstützt oder jemand es schafft, die Tomb4 Engine so zu patchen, dass dies möglich ist.

Mist - verfügbar ab Version 1.2.8. Ermöglicht einen wechselnden Leuchteffekt bei horizontalen Raumverbindungen, um den "Tomb Raider 3 Nebeleffekt" zu erreichen. Effekt sieht man am besten wenn man transparente Nebeltexturen zwischen die Räume setzt.

Externer Inhalt www.youtube.com
Inhalte von externen Seiten werden ohne Ihre Zustimmung nicht automatisch geladen und angezeigt.
Alle externen Inhalte anzeigen
Durch die Aktivierung der externen Inhalte erklären Sie sich damit einverstanden, dass personenbezogene Daten an Drittplattformen übermittelt werden. Mehr Informationen dazu haben wir in unserer Datenschutzerklärung zur Verfügung gestellt.

Tomb Editor

Tomb Editor Version	1.3.2