TRNG WorldFarView=, LevelFarView=

WorldFarView=

LevelFarView=

Die Standardsichtweite im alten Editor beträgt 20 Sektoren (squares). Danach wird der Horizont schwarz.

Möchte man die Sichtweite erhöhen, benutzt man die 2 oben genannten ScriptBefehle.

1. `Syntax: WorldFarView=MaxSectorDistance`

Bereich im Script: [Options]

WordFarView= setzen wir in [Options].

Damit legen wir die Sichtweite für alle Level fest, die folgen. Gültiger Bereich liegt zwischen 1- 127.

Am besten legen wir hier einen sehr hohen Wert fest, z.B. 127.

Beispiel:

WorldFarView=127

2. `Syntax: LevelFarView=NumberOfBlocks`

Bereich im Script: [Level]

Mit "LevelFarVieW" können wir in jedem Level die Sichtweite individuell setzen. Wichtig ist. dass wir vorher eine höhere Grundsichtweite für alle Level mit "WorldFarView" in [Options] gesetzt haben.

Gültiger Bereich liegt zwischen 1- 127.

Beispiel:

LevelFarView=127

TRNG

TRNG Version	1.3.0.7
NG Center	1.5.7