

TE/NGL Light Emitter (Nullmesh)

Light Emitter (Nullmesh)

Es gibt 6 Arten von Light Emittern, wobei nur eins im Tomb Raider IV - Die letzte Offenbarung vorkam und zwar das Amber_Light.

Diese "Light Emitter" sind einfach Nullmesh Objekte, die man in den Editor setzt und dort als "rote Dreiecke" erscheinen wie z.B. die Flame_Emitter.

Nachher im Spiel sind sie allerdings unsichtbar, bis auf das Blinking_Light. (siehe weiter unten)

Anmerkung:

Im Gegensatz zu den Lichteffekten wie Point, Spot, Shadow, Effect, Sun im Lightning Panel des TE muss man Light Emitter erst auslösen, damit der jeweilige Lichteffekt erscheint. Man kann sie triggern und wieder antitiggern.

Es gibt folgende Light Emitter

RED_LIGHT

Ein rotes Licht, von einem Lichtradius von ungefähr 3 Squares. (Sektoren) Ist unveränderbar.



GREEN_LIGHT

Ein grünes Licht, von einem Lichtradius von ungefähr 3 Squares. (Sektoren) Ist unveränderbar.



BLUE_LIGHT

Ein blaues Licht von einem Lichtradius von ungefähr 3 Squares. (Sektoren) Ist unveränderbar.



WHITE_LIGHT

Ein flackerndes Licht, welches wie eine Neonröhre langsam zur vollen Helligkeit kommt und danach weiterhin leicht vibriert.

Anmerkung:

Ohne OCB Eintrag passiert nach dem Triggern nichts. Man muss unbedingt einen OCB Eintrag setzen welches das Farblicht bestimmt.

31= rot

992= grün

31774 = blau

Gelb erhält man z.B. durch Rot + Grün.

$31+992 = 1023$

Beispiel mit OCB 1023 (gelbes Licht)



AMBER_LIGHT

Im Gegensatz zum Namen (Amber=Bernsteingelb) ein leicht pulsierendes grünes Licht, welches zusätzlich folgende OCB Einträge haben kann.

1 = löst einen Erdbebeneffekt aus und folgender Sound wird abgespielt. (BOULDER_FALL and EXPLOSION2_VOLWAS80)

2 = spielt Sound MAPPER_PYRAMID_OPEN und wenn sich der Light Emitter in einem Raum mit "OUTSIDE im NGL" bzw. "WIND im TE" befindet erscheint leichter grüner Nebel.



BLINKING_LIGHT

Ein blinkendes gelbes Licht von einem Lichtradius von ungefähr 3 Squares (Sektoren), welches im 1 Sekundentakt blinkt.

Für den ersten Blinkeffekt kann man die Sekunden im OCB festlegen, wobei 25 ca. 1 Sekunde sind.

Anmerkung:

Im Gegensatz zu den anderen Light Emittern erscheint das rote Nullmesh Dreieck sichtbar im Spiel, auch wenn man "INVISIBLE" im OCB Menü anklickt.

Ein unsichtbares Blinking Light Nullmesh Object findet ihr hier im Anhang mit Magenta texturiert.



Mit der TRNG Engine kann man mit dem Script Eintrag **Customize= CUST_LIGHT_OBJECT** die Light Emitter AMBER_LIGHT, WHITE_LIGHT und BLINKING_LIGHT verändern. (Näheres dazu in der TRNG Rubrik)

Alle fünf Light Emitter und mit unsichtbarem BLINKING_LIGHT findet ihr hier:

[Nullm_lights.zip](#)