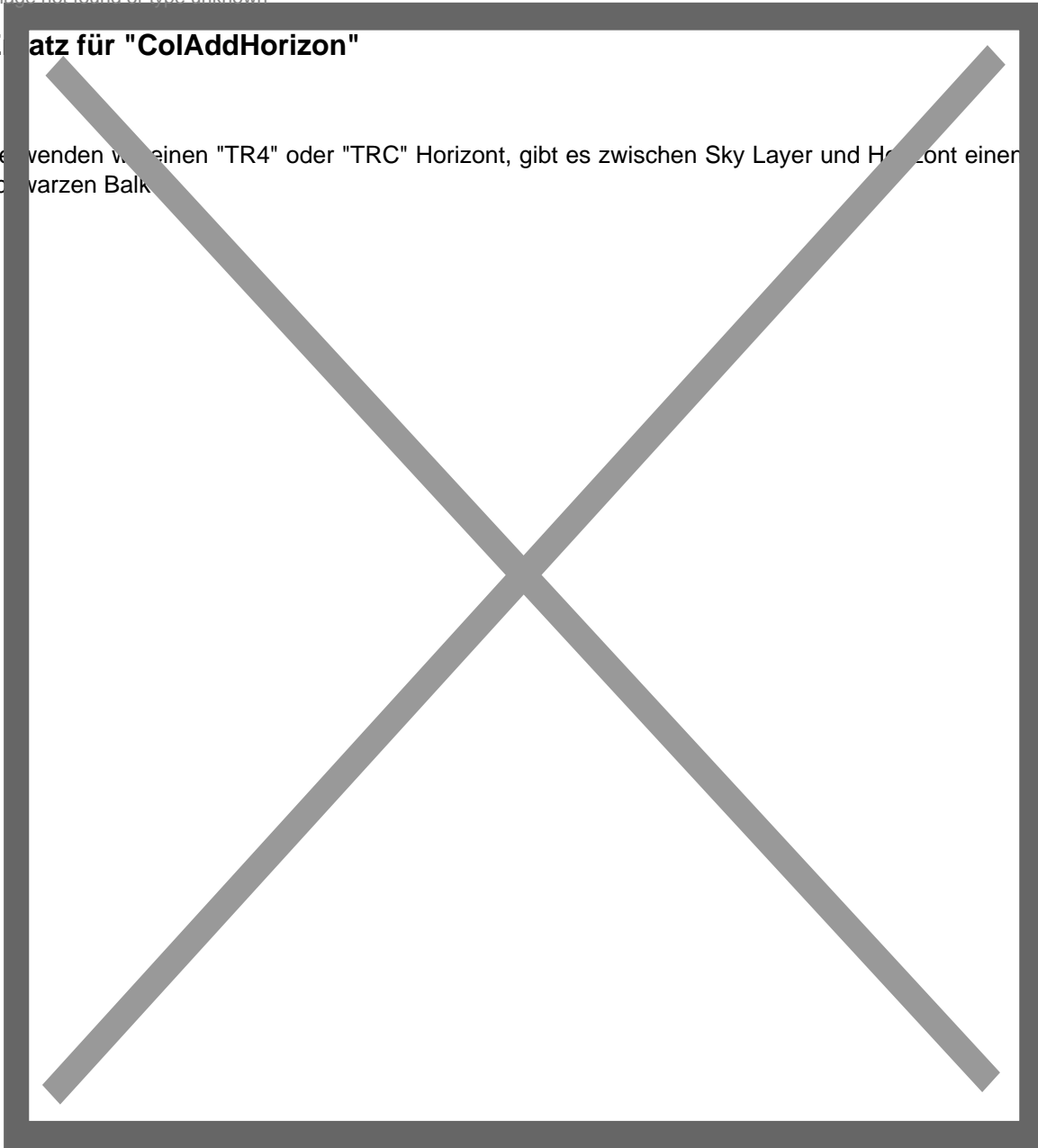


## TEN Ersatz für "ColAddHorizon"

Image not found or type unknown

### Ersatz für "ColAddHorizon"

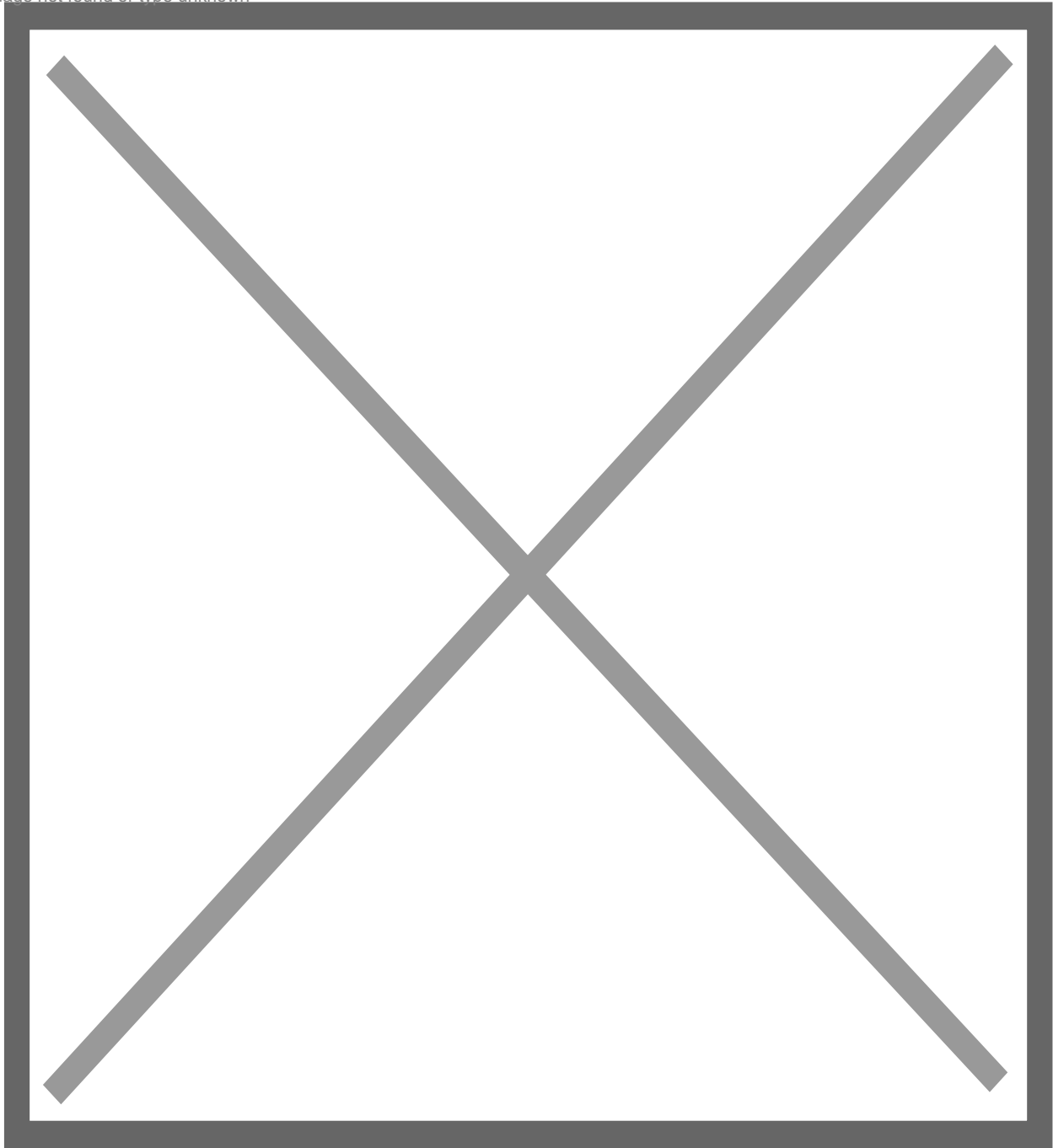
Verwenden von einem "TR4" oder "TRC" Horizont, gibt es zwischen Sky Layer und Horizont einen klassischen schwarzen Balken.



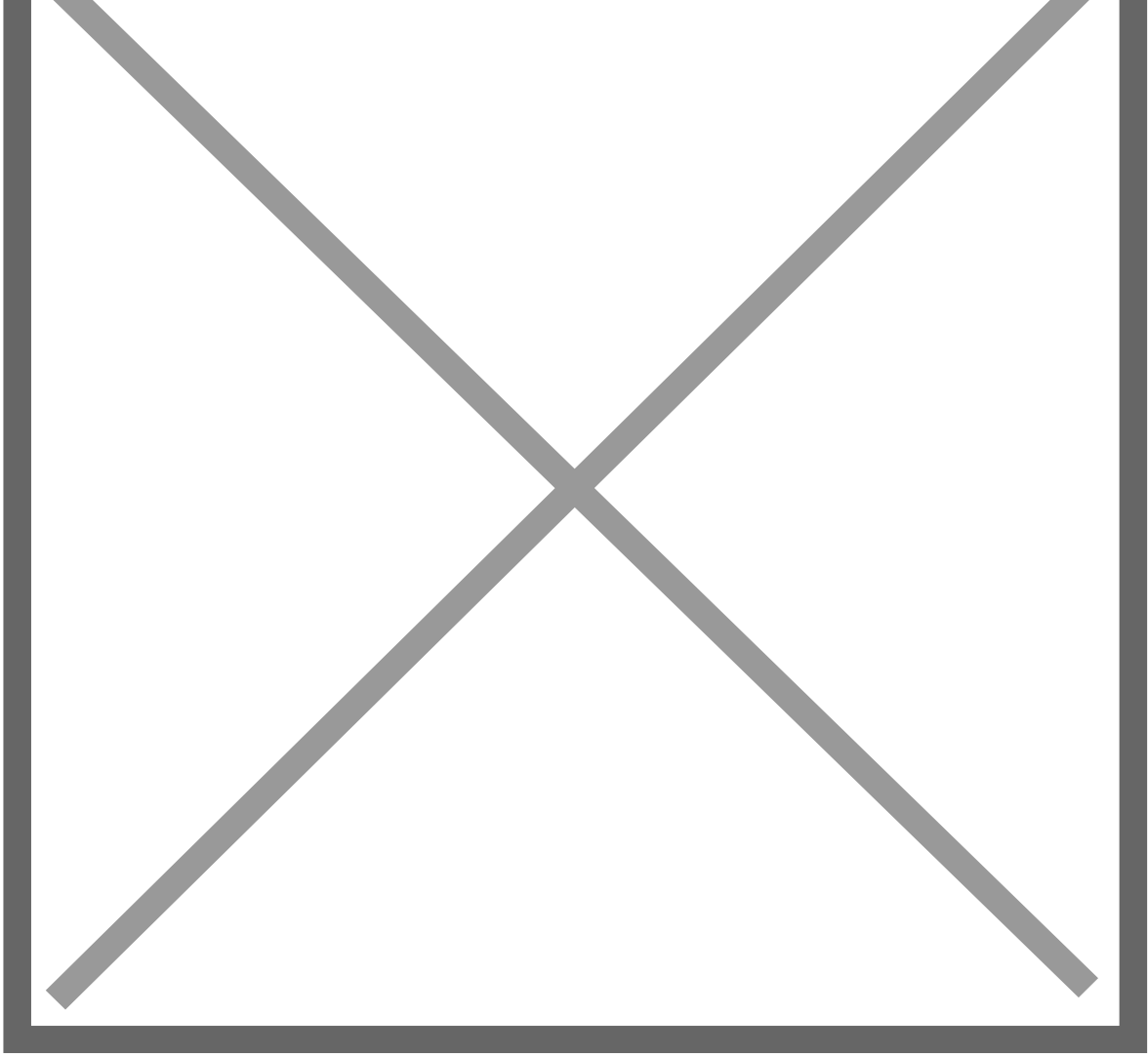
Damit dieser verschwindet gab es beim Script der TR4 und TRNG Engine den Befehl "ColAddHorizon = Enabled". Diesen wird es in der TEN Engine nicht mehr geben.

Um trotzdem diesen Balken loszuwerden, können wir den Horizont mit dem WadTool öffnen und im Mesh Editor die oberen Texturen bei "Face Attributes" zu "Additive" ändern. Dadurch werden sie transparent und der Balken verschwindet.

Image not found or type unknown



Dadurch verschwindet der hässliche Balken zwischen Horizont und Sky. Ob dies bei allen TR4 und TRC Horizonten so anwendbar ist, habe ich nicht getestet. Einfach ausprobieren.



—