

## TEN 1.8 Glühwürmchen / Fliegen

Mit der Tomb Engine 1.8.1 wurden auch ein paar neue Sachen hinzugefügt. Wie z.B. Glühwürmchen, sowie auch Fliegen.

Dazu einfach das Nullmesh "ID 1089 - FIREFLY\_EMITTER" platzieren und einen entsprechenden "+" OCB für Glühwürmchen bzw. einen "-" OCB für Fliegen eingeben.

Das Objekt könnt Ihr vom TombEngine Github Account downloaden. [Hier klicken](#).

Hier kann man per OCB steuern wie weit die Glühwürmchen/Fliegen fliegen. Maximum ist OCB 8/-8 für 8 Squares. Und natürlich auch noch den Objekt Tint anpassen. Wie bei vielen Objekten kann man entsprechend inzwischen die Farbe ganz normal anpassen, wie auch hier bei den Glühwürmchen. Somit könnt Ihr verschiedene Effekte erstellen. Dazu einfach das Objekt anklicken und "O" anklicken.

Zusätzlich können wir im NodeEditor auch die Fliegen bzw. Glühwürmchen etwas anpassen, dazu folgenden Eintrag nutzen.

Code

```
Modify ItemFlag of a moveable
```

### Glühwürmchen - Positiver OCB Code (OCB 1 bis OCB 8 )

#### NodeEditor Einstellung - Glühwürmchen

Flag	Wert	Beschreibung
1	0	Licht deaktivieren
1	1	Licht aktivieren (Standard Wert)

### Fliegen - Negativer OCB Code (-1 bis -8)

#### NodeEditor Einstellung - Fliegen

Flag	Wert	Beschreibung
4	0	Fliegen aktivieren (Standard Wert)
4	1	Fliegen deaktivieren

External Content <youtu.be>

Content embedded from external sources will not be displayed without your consent.

Display all external content

Through the activation of external content, you agree that personal data may be transferred to third party platforms. We have provided more information on this in our privacy policy.

Tomb Engine/Tomb Editor	
Tomb Engine Version	1.8