

# Feuer

Funktioniert entweder als Feuer vom Beginn der Mission an oder via Trigger. HINWEIS: Erzeugt KEINE/KAUM Umgebungsbeleuchtung, sieht also im Dunkeln scheiße aus. Erzeugt aber weißen Rauch.

## 1. Von Beginn an:

a) In die Objekt Init:

```
this = "test_EmptyObjectForFireBig" createVehicle position this;
```

## 2. Getriggert (Bedingungen festlegen etc.):

a) In die Trigger On Act.:

```
thisTrigger = "test_EmptyObjectForFireBig" createVehicle position thisTrigger;
```

## 3. Per Game Modul:

Kleinere, flächige Feuer (ohne Rauch) sind per Game Module erstellbar, aber auch Rauch in verschiedenen Formen und Farben. Am besten ein unsichtbares Objekt erstellen! Verknüpfbar mit Trigger.

---

Version #2

Erstellt: 2020-03-05 21:55:40 UTC von Webster

Zuletzt aktualisiert: 2020-03-05 23:00:32 UTC von Webster