Flutlichter

Wem die Lampen im Editor zu lasch sind, der kann sich mit den "light cones" (Lichtkegeln) behelfen. Es handelt sich um Editorobjekte, NICHT um Module. Unsichtbare Lichtquellen in verschiedenen Farben (weiß, blau, rot, grün) und Stärken.

Ihr Höhe wird ganz normal mit Alt (gedrückt halten) justiert, ihre Leuchtrichtung mit Shift (gedrückt halten). In Kombination mit einer sichtbaren Lampe oder an einem Turm lassen sich insbesondere bei Nachtmissionen beeindruckende Lichteffekte erzeugen. Auch ein Anheften an (fahrende) Fahrzeuge ist möglich (mit dem Kommando "attachTo"), die Lichtquelle bewegt sich dann mit. Sie wird allerdings nicht automatisch gelöscht, wenn das Fahrzeug zerstört wird. Das ist ist separat zu regeln mit einem Eventhandler oder einem Trigger:

Bedingung:
(!alive) car

Bei Aktivierung;:
deleteVehicle light;

Erstellt: 2020-05-09 09:05:09 UTC von Webster
Zuletzt aktualisiert: 2020-05-09 09:17:33 UTC von Webster