

Anleitung für Beleuchtung auf Gebäuden. (Autor: Kroko)

Und eine Anleitungen für einen Tag-Nacht Wechsel, sowie für das An- und Ausschalten von Gebäuden. Im Beispiel Lampen an aus bei unterschiedlicher Helligkeit (Tag / Nacht)

Diese Anleitung erklärt wie man die Beleuchtung für Gebäude machen kann und wie Sie auf Karten an- und ausgeschaltet werden kann (z.B. bei Tag / Nacht Wechsel). Sie erklärt auch wie man den Tag- Nacht wechsel auf der Map machen kann.

[Beleuchtung für ein Gebäude herstellen](#)

[Tag und Nachtwechsel auf einer Karte machen](#)

[Gebäude bei Tag Nachtwechsel an und ausschalten](#)

Beleuchtung für ein Gebäude herstellen

Dies ist der Originaleintrag der roten Lampe in YR:

```
[REDLAMP]
Name=Red Light Post
Image=GALITE
Insignificant=yes
Strength=600
Armor=wood
TechLevel=-1
Nominal=yes
Sight=0
Points=30
Power=0
Crewed=yes
Explosion=TWLT070,S_BANG48,S_BRNL58,S_CLSN58,S_TUMU60
MaxDebris=1
LightVisibility=4000
LightIntensity=0.01
LightRedTint=1.5
LightGreenTint=0.01
LightBlueTint=0.01
ThreatPosed=0
DamageParticleSystems=SparkSys,LGSparkSys
AlphaImage=NONE
Powered=true
```

Die wichtigen Einträge sind rot. Wenn du diese Einträge einem anderen Gebäude gibst, verbreitet auch dieses Gebäude licht. Je nach den Werten die du einsetzt ändert sich die Farbe. LightVisibility ist für den Radius zuständig. Powered=true sorgt dafür das das Licht an- oder abgeschaltet sein kann. Power=0 sorgt dafür das es unabhängig ist. Wenn du einem Gebäude zusätzlich eine Beleuchtung geben willst. musst du die Map (Karte) mit einem Textprogramm öffnen (ich nehme immer Wordpad dazu).

und über [Preview] den Handler oben wäre dies [REDLAMP] und dannach die Änderugen eintragen und speichern

Beispiel beim Postkasten

```
[CAMISC04]
Powered=true
Power=0
LightRedTint=0.1
LightBlueTint=0.1
LightGreenTint=0.1
LightIntensity=.37
LightVisibility=1200
```



so sieht es dann in diesem Fall im Spiel aus

Standardmäßig ist die Beleuchtung nach diesen Einträgen in der Karte an.

Gebäude-Einstellungen

Um Erweiterungen für das Gebäude hinzuzufügen, erst die Anzahl an Erweiterungen angeben und dann die Erweiterungen, beginnend mit Erweiterung 1, setzen.

Besitzer:	Zivilist	Erweiteru Anzahl:	0
Zustand:		Scheinwerfer:	0 - No spotlight
Richtung:	64	Erweiterung 1:	None
verkäuflich:	1	Erweiterung 2:	None
Neu bauen:	0	Erweiterung 3:	None
Stromversorgung:	1	AI:	0
Zugeordnete Tag:	None	Namensanze:	0

Will man das für das Gebäude ändern musst du in FA2YR das Gebäude doppelklicken dann öffnet sich dieses Fenster. Stelle die Stromversorgung auf 0 und bestätige es mit ok. Karte speichern.

Tag und Nachtwechsel auf einer Karte machen

Dazu brauchen wir 3 Trigger:

also in FA2YR

auf Bearbeiten > Auslöseeditor

Nun öffnet sich ein Fenster:

;1Trigger:

new Trigger

Reiter Auslöseoptionen:

Name hier geben wir ein: Tag Nacht wechsel machen; bei house stellen wir zivilist ein! Typ bleibt bei 0

Reiter Ereignisse:

new Event bei Typ nehmen wir die 8 (Sofortereignis)

Reiter Aktionen;

new action bei Typ nehmen wir 53 Trigger aktivieren Parameter noch freilassen!

;2Trigger:

new Trigger

Reiter Auslöseoptionen:

Name hier geben wir ein: Nacht kommt ; bei house stellen wir zivilist ein! Typ 2 bei disabled Haken rein!

Reiter Ereignisse:

new Event bei Typ nehmen wir die 13 vergangene Zeit bei Parameter geben wir 350 ein

(Parameter ist die Zeit die es dauert bis der Verdunkelungseffekt beginnt nicht weniger als 150 nehmen sonst wie du willst)

Reiter Aktionen;

new action bei Typ nehmen wir 73 Set ambient light ; bei Parameter 25 so dunkel wird es (wie du willst)

new action Typ nehmen wir 53 Trigger aktivieren Parameter noch freilassen!

new action Typ nehmen wir 54 Trigger deaktivieren Parameter noch freilassen!

;3Trigger:

new Trigger

Reiter Auslöseoptionen:

Name hier geben wir ein: Tag kommt ; bei house stellen wir zivilist ein! Typ 2 bei disabled Haken rein!

Reiter Ereignisse:

new Event bei Typ nehmen wir die 13 vergangene Zeit bei Parameter geben wir 300 ein

(Parameter ist die Zeit die es dauert bis es heller wird; nicht weniger als 150 nehmen sonst wie du willst)

Reiter Aktionen;

new action bei Typ nehmen wir 73 Set ambient light ; bei Parameter 95 (Tag)

new action Typ nehmen wir 53 Trigger aktivieren hier wählen wir Nacht kommt

new action Typ nehmen wir 54 Trigger deaktivieren hier wählen wir Tag kommt

Nun gehen wir wieder zum Trigger Tag Nacht wechsel machen und nehmen bei Aktion Parameter den Trigger Nacht kommt

Nun gehen wir zum Trigger Nach kommt

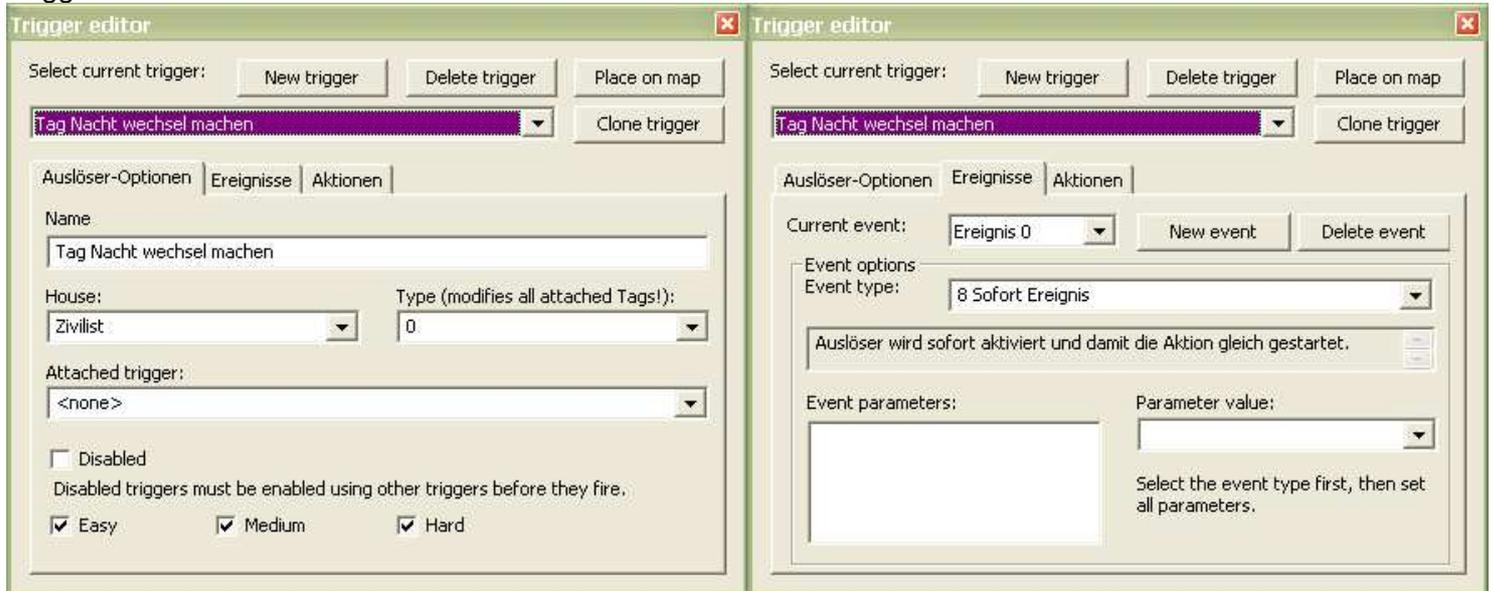
Bei der Aktion 1 (ist die zweite weil's bei 0 beginnt) nehmen wir bei Parameter den Trigger Tag kommt

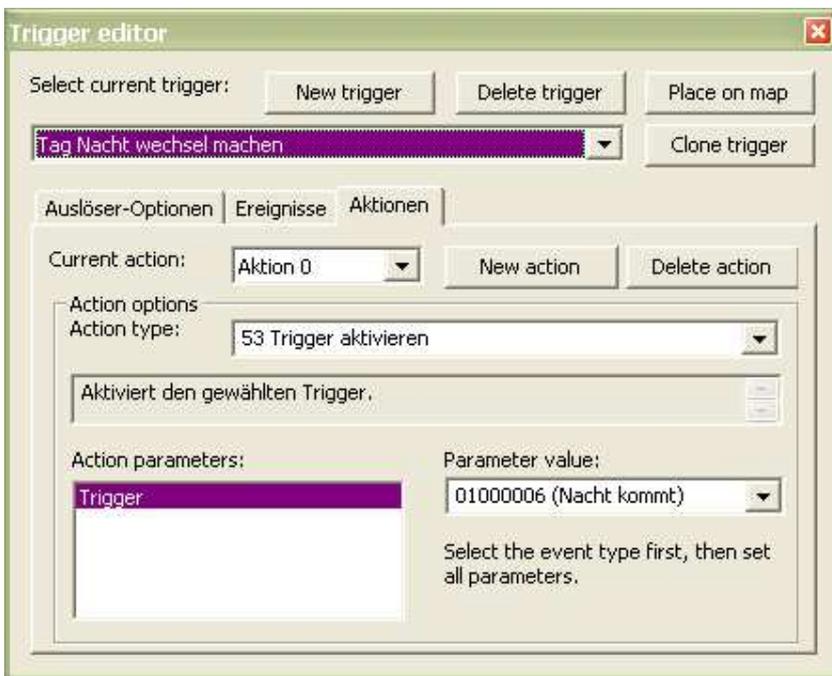
Bei der Aktion 2 (ist die dritte weil's bei 0 beginnt) nehmen wir bei Parameter den Trigger Nacht kommt

So müssen am Schluss die Fenster der Trigger sein:

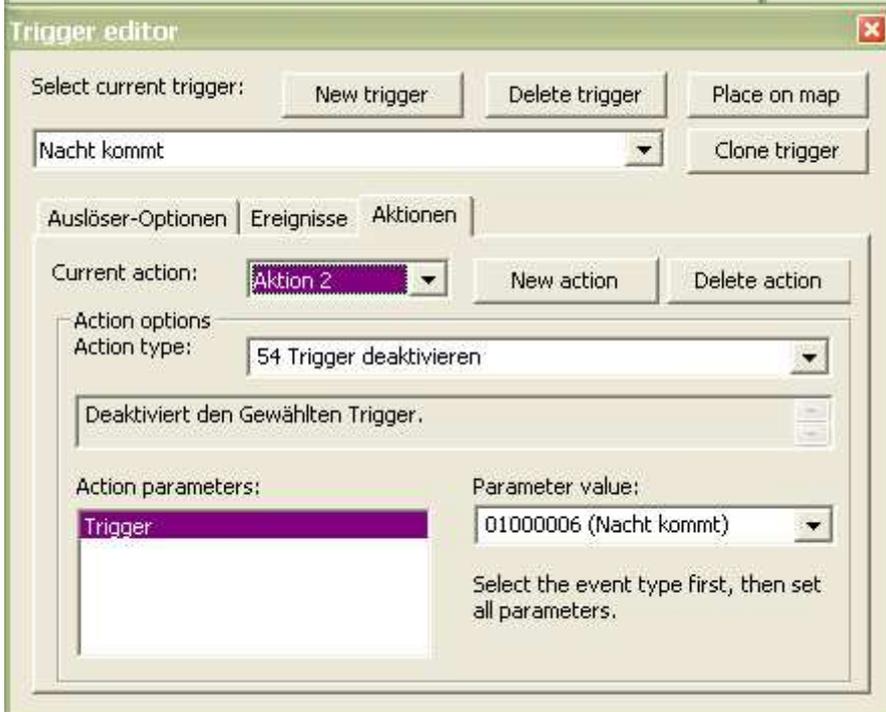
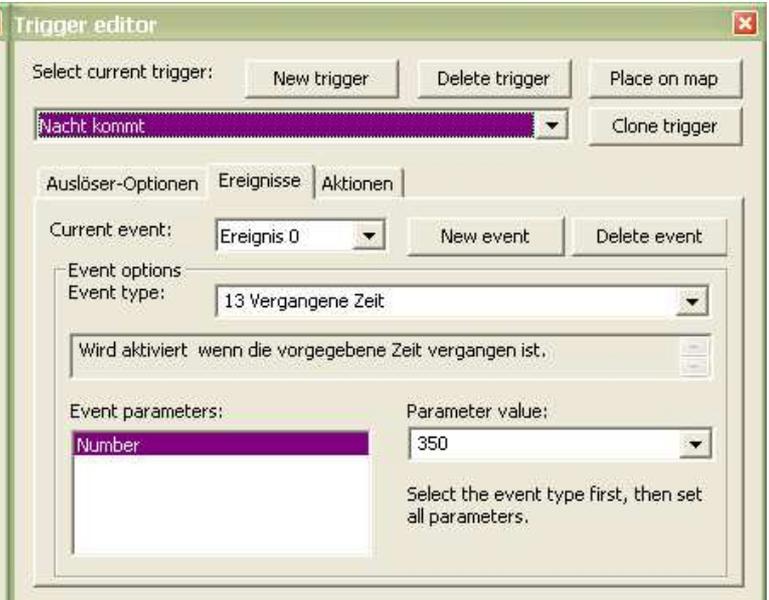
(bei den Aktionen des 2 u. 3 Triggers müssen die je 3 beschriebenen Aktionen sein)

Trigger 1:

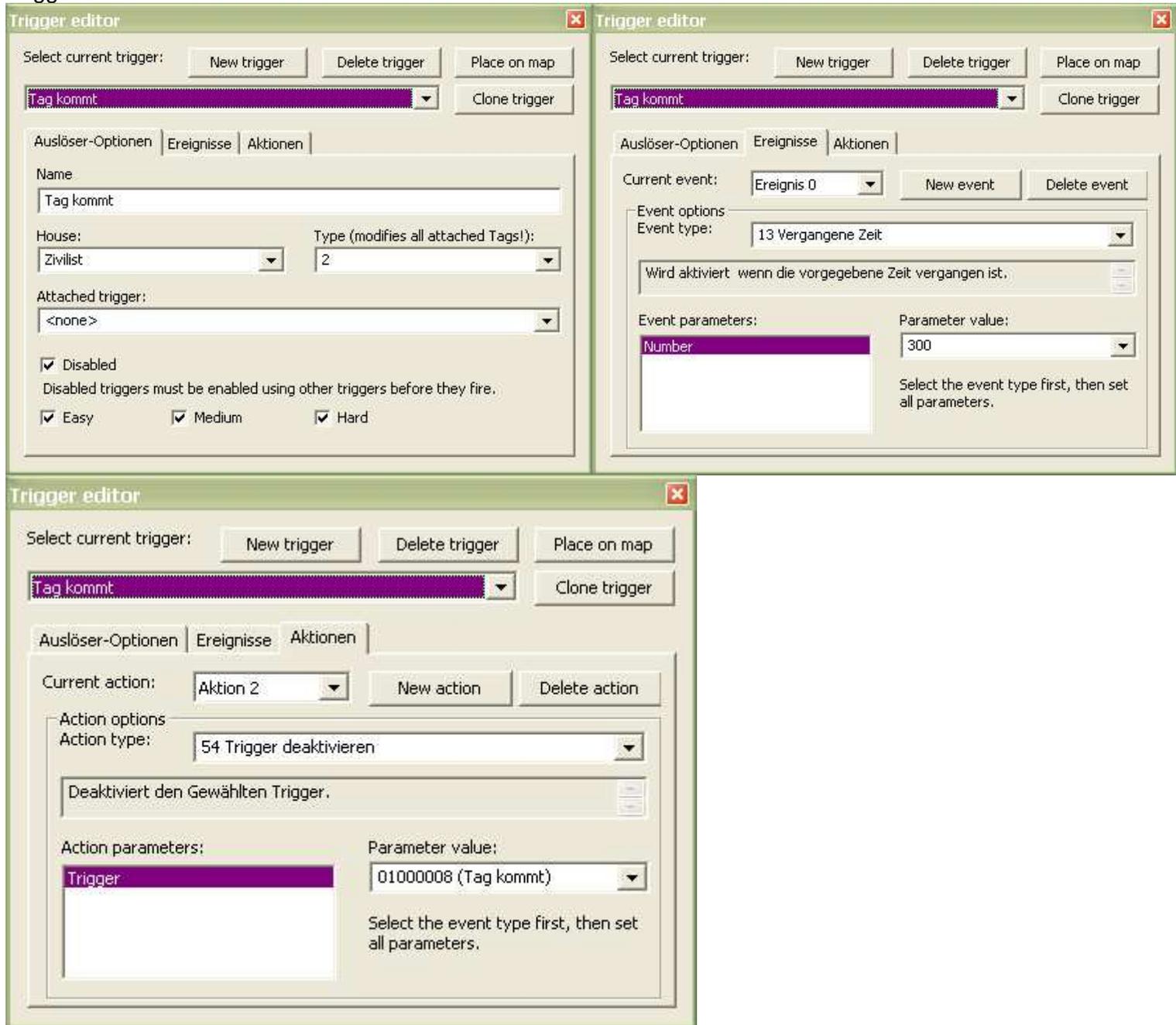




Trigger 2



Trigger 3



Gebäude bei Tag Nachtwechsel an und ausschalten

Zwei Trigger nötig

Also Triggereditor öffnen

new Trigger

Reiter Auslösoptionen:

Name hier geben wir ein: licht aus; bei house stellen wir zivilist ein! Typ 2 (sorgt für Wiederholung)

Haken bei Disabled rein!

Reiter Ereignisse:

new Event bei Typ nehmen wir 46 Ambient light \geq ...; Parameter 70 (Wert gleich größer wird ausgeschaltet)

Reiter Aktionen;

new action bei Typ nehmen wir 61 Gebäude abschalten

new action Typ nehmen wir 53 Trigger aktivieren hier ; Parameter noch freilassen

Wenn wir den nächsten Trigger licht an erstellt haben musst du ihn noch hier als Parameter eintragen

Wichtig wie hier in der Reihenfolge als zweite Aktion also 1 weil die ja mit 0 beginnen

new action Typ nehmen wir 54 Trigger deaktivieren; Parameter licht aus

muss so aussehen:

Trigger editor

Select current trigger:

licht aus

Auslöser-Optionen | Ereignisse | Aktionen

Name
licht aus

House: Zivilist Type (modifies all attached Tags!): 2

Attached trigger: <none>

Disabled
Disabled triggers must be enabled using other triggers before they fire.

Easy Medium Hard

Trigger editor

Select current trigger:

licht aus

Auslöser-Optionen | Ereignisse | Aktionen

Current event: Ereignis 0

Event options:
Event type: 46 Ambient light >= ...

Triggers when the ambient light rises above a certain level. Use

Event parameters:
Number

Select the event type first, then set all parameters.

Trigger editor

Select current trigger:

licht aus

Auslöser-Optionen | Ereignisse | Aktionen

Current action: Aktion 0

Action options:
Action type: 61 Gebäude abschalten

Das dem Trigger angehängte Gebäude wird abgeschaltet.

Action parameters:
Parameter value: |

Select the event type first, then set all parameters.

45 Ambient light <= ...

der zweite Trigger

Also Triggereditor öffnen

new Trigger

Reiter Auslöseoptionen:

Name hier geben wir ein: licht an; bei house stellen wir zivilst ein! Typ 2 (sorgt für Wiederholung)

bei Attached Trigger (angehängter Trigger) wählen wir den Trigger licht aus

Reiter Ereignisse:

new Event bei Typ nehmen wir 45 Ambient light <=; Parameter 45 (Wert gleich kleiner wird angeschaltet)

Reiter Aktionen;

new action bei Typ nehmen wir 62 Gebäude anschalten

new action Typ nehmen wir 53 Trigger aktivieren hier ; Parameter licht aus

new action Typ nehmen wir 54 Trigger deaktivieren; Parameter licht an

muss so aussehen:

Trigger editor

Select current trigger:

Auslöser-Optionen | Ereignisse | Aktionen

Name:

House: Type (modifies all attached Tags!):

Attached trigger:

Disabled
Disabled triggers must be enabled using other triggers before they fire.

Easy Medium Hard

Trigger editor

Select current trigger:

Auslöser-Optionen | Ereignisse | Aktionen

Current event:

Event options
Event type:

Event parameters: Parameter value:

Select the event type first, then set all parameters.

Trigger editor

Select current trigger:

Auslöser-Optionen | Ereignisse | Aktionen

Current action:

Action options
Action type:

Action parameters: Parameter value:

Select the event type first, then set all parameters.

Triggerfenster schließen

Auf bearbeiten gehen und den Tag-Editor öffnen

Nun wählst du den Tag licht aus und löschst ihn! Delete! und bestätigen die Nachfrage

Tags

Tags make Triggers work. Without a tag, a trigger is usually useless, because it won't be executed (except if another triggers fires it directly).

Tag:

Name:

Repeat:

Trigger:

For every trigger you create, you should create a tag to make the trigger work. A trigger consists of some general properties, an event and an action, which can all be defined in the "trigger" section.

Nun wählst du das Gebäude (hier eine Lampe auf der Karte mit Doppelklick an)

Das sieht so aus:

hier änderst du die Stromversorgung zu 0 und wählst bei zugeordneter Tag licht an aus und mit ok bestätigen.

Gebäude-Einstellungen

Um Erweiterungen für das Gebäude hinzuzufügen, erst die Anzahl an Erweiterungen angeben und dann die Erweiterungen, beginnend mit Erweiterung 1, setzen.

Besitzer:	Zivilist	Erweiteru Anzahl:	0
Zustand:		Scheinwerfer:	0 - No spotlight
Richtung:	64	Erweiterung 1:	None
verkäuflich:	1	Erweiterung 2:	None
Neu bauen:	0	Erweiterung 3:	None
Stromversorgung:	1	AI:	0
		Namensanze:	0
Zugeordnete Tag:	None		

Abbrechen OK

Gebäude-Einstellungen

Um Erweiterungen für das Gebäude hinzuzufügen, erst die Anzahl an Erweiterungen angeben und dann die Erweiterungen, beginnend mit Erweiterung 1, setzen.

Besitzer:	Zivilist	Erweiteru Anzahl:	0
Zustand:		Scheinwerfer:	0 - No spotlight
Richtung:	64	Erweiterung 1:	None
verkäuflich:	1	Erweiterung 2:	None
Neu bauen:	0	Erweiterung 3:	None
Stromversorgung:	0	AI:	0
		Namensanze:	0
Zugeordnete Tag:	01000011 licht an 1		

Abbrechen OK

Tip möchtest du mehrere Gebäude des selben Types anschalten musst du nicht bei jedem Gebäude diese Eintragungen vornehmen, **wenn** du das Gebäude mit der Maus anwählst und das Gebäude mit der Maus und gedrückter Umschalttaste an einen neuen Platz ziehst, bekommst du dort eine Kopie davon wo bereits die Eintragungen enthalten sind.

Alle richtig gemacht? Jetzt muss es funktionieren.