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 Orginaleintrag der roten Lampe in YR: [REDLAMP] Name=Red Light Post Image=GALITE Insignificant=yes Strength=600 Armor=wood TechLevel=-1 Nominal=ves 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



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

rweiterunge rweiterung	n angeben u 1, setzen.	und dann	die Erweiterung	gen, beginnend mit	
Besitzer	Zivilist	•	Erweiteru Anzabl:	0	Ŷ
Zustand			Schein-	0 - No spotlight	-
Richtung:	64	•	Erweiterung	None	ų.
verkäuflich	1		1: Erweiterung	None	-
Neu bauen:	0	•	2: Erweiterung	None	
Strom-	1	-	AI	0	÷
versorgarig.			Namensanze	0	•
Zugeordnete	None				•

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 zivilst 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 Triager

Reiter Auslöseoptionen:

Name hier geben wir ein: Nacht kommt ; bei house stellen wir zivilst 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 zivilst 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:

rigger editor 🛛 🛛	Trigger editor
Select current trigger: New trigger Delete trigger Place on map	Select current trigger: New trigger Delete trigger Place on map
Tag Nacht wechsel machen	Tag Nacht wechsel machen
Auslöser-Optionen Ereignisse Aktionen	Auslöser-Optionen Ereignisse Aktionen
Name	Current event: Freignis 0 V New event Delete event
Tag Nacht wechsel machen	Event options
House: Type (modifies all attached Tags!):	Event type: 8 Sofort Ereignis
Zivilist 🔹 0. 💌	Auslöser wird sofort aktiviert und damit die Aktion gleich gestartet.
Attached trigger:	
<none></none>	Event parameters: Parameter value:
	×
Disabled Disabled triggers must be enabled using other triggers before they fire.	Select the event type first, then set all parameters.

elect current trigger:	New trigger	Delete trigger	Place on map
ag Nacht wechsel ma	achen	_	Clone trigger
Auslöser-Optionen	Ereignisse Aktione	n	
Current action:	Aktion 0 📃 💌	New action	Delete action
Action options Action type:	53 Trigger aktiviere	n	•
Aktiviert den gev	vählten Trigger.		
Action parameters	51	Parameter value:	
Trigger		01000006 (Nacht ko	ommt) 💽
		Select the quest tup	a first than sat

Trigger 2

rigger editor 🛛 🔀	Trigger editor
Select current trigger: New trigger Delete trigger Place on map	Select current trigger: New trigger Delete trigger Place on map
Nacht kommt Clone trigger	Nacht kommt Clone trigger
Auslöser-Optionen Ereignisse Aktionen	Auslöser-Optionen Ereignisse Aktionen
Name Nacht kommt	Current event: Ereignis 0 💌 New event Delete event
House: Type (modifies all attached Tags!):	Event options Event type: 13 Vergangene Zeit
Zivilist 💌 2	Wird aktiviert wenn die vorgegebene Zeit vergangen ist,
Attached trigger: <pre></pre>	Event parameters: Parameter value:
✓ Disabled	Number 350 💌
Disabled triggers must be enabled using other triggers before they fire.	Select the event type first, then set all parameters.
🔽 Easy 🔽 Medium 🔽 Hard	
rigger editor	X

Trigger editor

elect current trigger:	New trigger	Delete trigger	Place on map
Nacht kommt		•	Clone trigger
Auslöser-Optionen E	reignisse Aktioner		
Current action:	ktion 2	New action	Delete action
Action options Action type:	54 Trigger deaktivier	ren	•
Deaktiviert den Ge	wählten Trigger.		
Action parameters:		Parameter value:	
Trigger		01000006 (Nacht k	ommt) 🗾 👻
		Select the event typ all parameters.	e first, then set

Trigger 3

9901 0							
iger editor		1	🕺 Trigger edito	r			
elect current trigger: New trigger	Delete trigger	Place on map	Select current	trigger:	New trigger	Delete trigger	Place on map
ag kommt	•	Clone trigger	Tag kommt			•	Clone trigger
Auslöser-Optionen Ereignisse Aktion	en		Auslöser-Op	tionen Ereigni:	sse Aktionen		
Name	17		Current eve	nt:			1 2017V V
Tag kommt			Currenceve	Ereigni	s:0 🗾	New event	Delete event
, House:	Type (modifies all att.	ached Tags!):	Event typ	e: 13 Ver	gangene Zeit		•
Zivilist 💌	2	•	Wind state	uiort wonn dia	uaraagahana 7	oit uorannaan ist	
Attached trigger:				viert wenn die	vorgegebene za	eic vergangen isc.	
<none></none>		•	Event par	ameters:		Parameter value:	
Dirabled			Number			300	· •
Disabled triggers must be enabled usin	g other triggers before th	ney fire.				Select the event typ	pe first, then set
Easy Medium	I Hard					all parameters.	
gger editor elect current trigger:	trigger Delete	trigger Pla	ace on map				
gger editor elect current trigger: <u>New I</u> Fag kommt Auslöser-Optionen Ereignisse Current action: Aktion 2	trigger Delete Aktionen	trigger Pla	ace on map one trigger				
ager editor elect current trigger: New I Fag kommt Auslöser-Optionen Ereignisse Current action: Aktion 2 Action options Action type: 54 Trigger (trigger Delete Aktionen	trigger Pla	ace on map one trigger				
gger editor elect current trigger: New I Fag kommt Auslöser-Optionen Ereignisse Current action: Aktion 2 Action options 54 Trigger (Action type: 54 Trigger (trigger Delete Aktionen New ar deaktivieren	trigger Pla	ace on map one trigger				
ager editor elect current trigger: New I Fag kommt Auslöser-Optionen Ereignisse Current action: Aktion 2 Action options Action type: 54 Trigger of Deaktiviert den Gewählten Tr	trigger Delete Aktionen New au deaktivieren igger.	trigger Pla	ace on map one trigger				
ager editor elect current trigger: New I Fag kommt Auslöser-Optionen Ereignisse Current action: Aktion 2 Action options Action type: 54 Trigger of Deaktiviert den Gewählten Tr Action parameters:	trigger Delete Aktionen Mew and deaktivieren igger.	trigger Pla	ace on map one trigger				
ager editor elect current trigger: New I Fag kommt Auslöser-Optionen Ereignisse Current action: Aktion 2 Action options Action type: 54 Trigger of Deaktiviert den Gewählten Tr Action parameters: Trigger	trigger Delete Aktionen Mew an Jeaktivieren igger. Parameter 01000008	trigger Pla	ace on map one trigger				

Gebäude bei Tag Nachtwechsel an und ausschalten

Zwei Trigger nötig Also Triggereditor öffnen new Trigger Reiter Auslöseoptionen: Name hier geben wir ein: licht aus; bei house stellen wir zivilst ein! Typ 2 (sorgt fü Wiederholung) Haken bei Disabled rein!

Reiter Ereignisse:

new Event bei Typ nehmen wir 46 Ambient light >= ...; 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			Trigger editor			
Select current trigger: New trigger	Delete trigger	Place on map	Select current trigger:	New trigger	Delete trigger	Place on
licht aus	-	Clone trigger	licht aus		•	Clone tri
Auslöser-Optionen Ereignisse Aktion	en		Auslöser-Optionen	Ereignisse Aktionen	1	
Name	-11k		Current event:	Ereignis 0 💌	New event	Delete ev
licht aus			Event options			
House:	Type (modifies all att	tached Tags!):	Evenceype.	46 Ambient light >=	.u:	
Attached trigger:	1-		Triggers when th	e ambient light rises a	oove a certain level, I	Use
<none></none>		•	Event parameters	i	Parameter value:	
			Number		70	
✔ Easy ✔ Medium	je nara			-		
IV Easy IV Medium		×				
IV Easy IV Medium rigger editor Select current trigger: New trigger licht aus	Delete trigger	Place on map Clone trigger				
Image: Easy Image: Medium 'rigger editor Select current trigger: New trigger licht aus Auslöser-Optionen Ereignisse Current action: Aktion 0 -Action options	Delete trigger	Place on map Clone trigger Delete action				
Image: Easy Image: Medium rigger editor Select current trigger: New trigger licht aus Auslöser-Optionen Ereignisse Aktion Current action: Aktion 0 Action options Action type: 61 Gebäude absch	Delete trigger	Place on map Clone trigger Delete action				
Image: Easy Image: Medium frigger eclitor Select current trigger: New trigger licht aus Auslöser-Optionen Ereignisse Das dem Trigger angehängte Gebäu	Delete trigger	Place on map Clone trigger				
Image: Easy Image: Medium Frigger editor Select current trigger: New trigger licht aus Auslöser-Optionen Ereignisse Aktion 0 Image: Aktion Current action: Aktion 0 Action options 61 Gebäude absch Das dem Trigger angehängte Gebäu Action parameters:	Delete trigger Delete trigger New action alten de wird abgeschaltet. Parameter value:	Place on map Clone trigger Delete action				
Image: Easy Image: Medium rigge: editor Select current trigger: Select current trigger: New trigger licht aus Auslöser-Optionen Auslöser-Optionen Ereignisse Aktion 0 Image: Aktion Action options Action type: Action type: 61 Gebäude absch Das dem Trigger angehängte Gebäu Action parameters:	Delete trigger Delete trigger New action alten de wird abgeschaltet. Parameter value:	Place on map Clone trigger				

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 fü 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:

igger editor		×	Trigger editor			1
Select current trigger: New trigger	Delete trigger	Place on map	Select current trigger:	New trigger	Delete trigger	Place on map
licht an	•	Clone trigger	licht an			Clone trigger
Auslöser-Optionen Ereignisse Aktionen	1		Auslöser-Optionen	Ereignisse Aktionen	1	
Name	77.		Current event:	Ereignis 0	New event	Delete event
licht an			-Event options			
House:	Type (modifies all att	ached Tags!):	Event type:	45 Ambient light <=		•
Zivilist	2	-	Triggers when th	ne ambient light drops	below a certain level.	Use 🔛
Attached trigger:						
01000012 (licht aus)			Event parameters	s:	Parameter value:	
			Number		45	<u> </u>
igger editor Select current trigger: New trigger	Delete trigger	Place on map				
licht an	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Clope trigger				
Auslöser-Optionen Ereignisse Aktionen	1					
Current action: Aktion 0	New action	Delete action				
Action options						
62 Gebäude anschalt	en					
Das dem Trigger angehängte Gebäude	wird angeschaltet					
Action parameters:	Parameter value:					
	-	_				
	Select the event type all parameters.	e first, then set				

Triggerfenster schließen

Auf bearbeiten gehen und den Tag-Editor öffnen Nun wählst du den Tag licht aus und löscht ihn! Delete! und bestätigen die Nachfrage

Tag:	01000013 (licht aus 1)		
		Add	Delete
ame:	licht aus 1		
epeat:	2		
rigger:	01000012 (licht aus)		

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.

Gebäud	lə-Einstellu	ngen		X	Gebäud	le-Einst	ellur	ngen		×
Um Erweiteru Erweiterunge Erweiterung	ungen für das Gebäu en angeben und danr 1, setzen.	de hinzuzufüger 1 die Erweiterun	n, erst die Anzahl a gen, beginnend mit	n :	Um Erweiteru Erweiterunge Erweiterung	ungen für das en angeben ur 1, setzen.	Gebäud nd dann	e hinzuzufügen die Erweiterung	, erst die Anzahl ar gen, beginnend mit	1
Besitzer	Zivilist	Erweiteru Apzabl:	0	*	Besitzer	Zivilist	•	Erweiteru Anzahl:	0	*
Zustand		Schein-	0 - No spotlight	-	Zustand	-		Schein-	0 - No spotlight	-
Richtung:	64 💌	Erweiterung	None	7	Richtung:	64	•	Erweiterung	Nane	~
verkäuflich	1	Erweiterung	None		verkäuflich	1		Erweiterung	None	w.
Neu bauen:	0 💌	Erweiterung	None		Neu bauen:	0	-	Erweiterung	None	-
Strom-	1	AI	0	•	Strom-	0	•	AI	0	•
versorgang.		Namensanze	0	-	versorgang.			Namensanze	0	-
Zugeordnete Tao:	None			⊡	Zugeordnete Tao:	01000011 lio	cht an 1			⊡
		Abbrech	nen OK					Abbrech	ien 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.