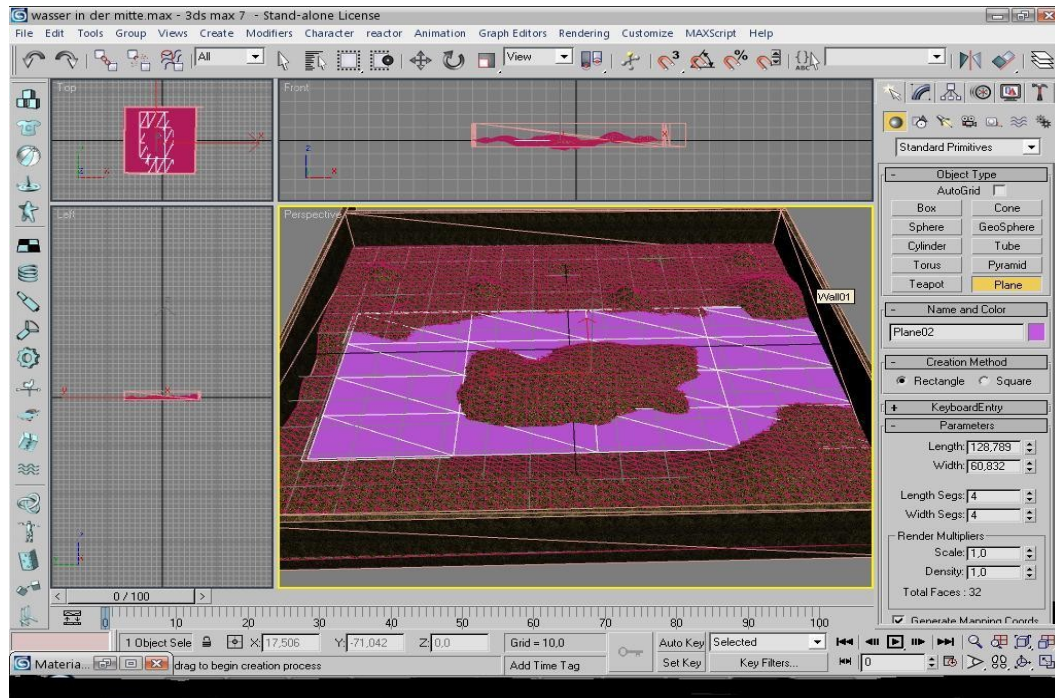


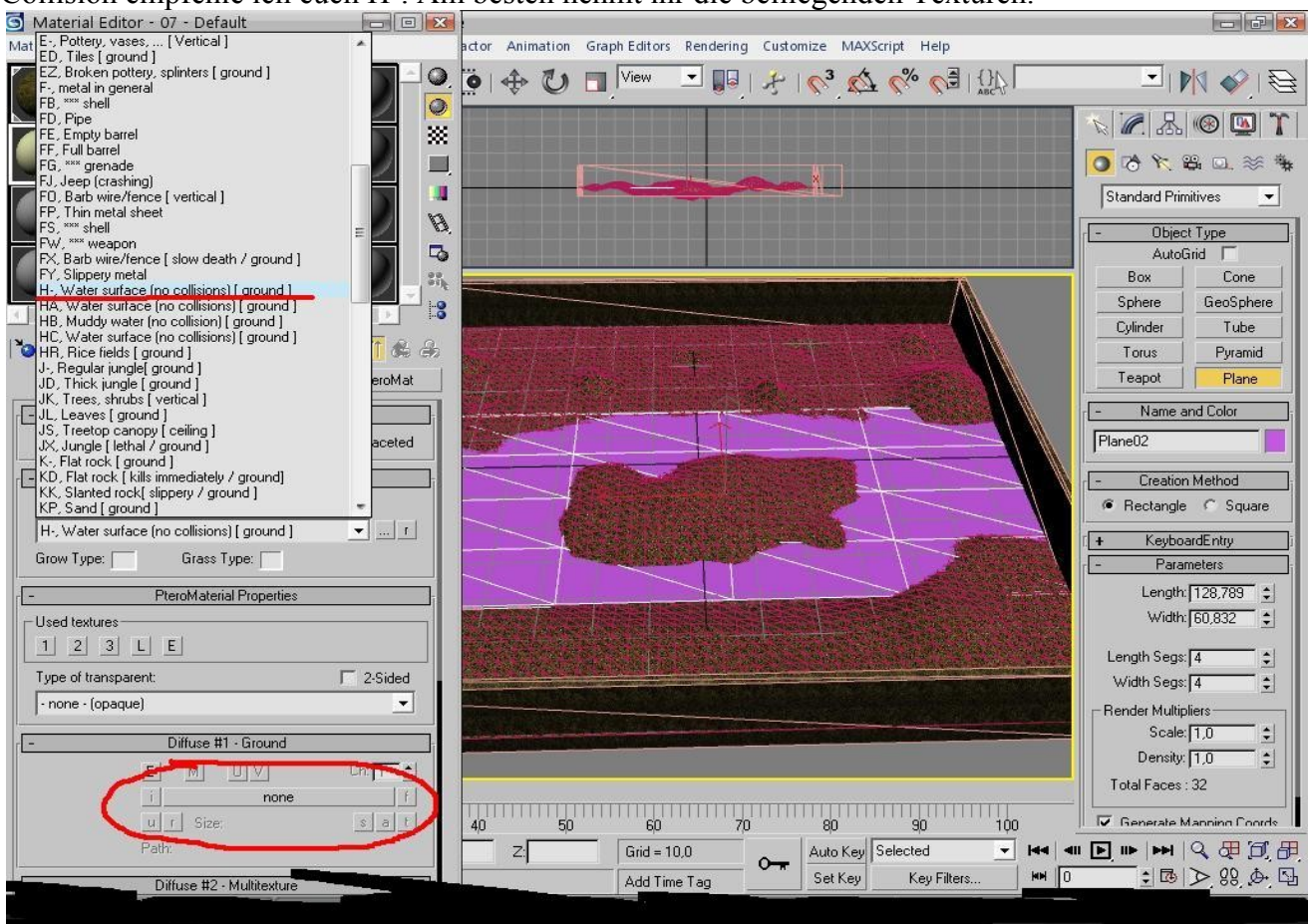
# WASSER

Anmerkung: Das ist kein animiertes Wasser!

1. Ihr müsst einfach eine Plane in der Höhe in der die Wasseroberfläche sein soll ziehen.



Jetzt müsst ihr noch "M" drücken und ein Collision und eine Textur auswählen.  
Als Collision empfehle ich euch H-. Am besten nehmt ihr die beiliegenden Texturen.



Ihr müsst nun in eurem Map Ordner (levels/EureMap) einen Ordner mit dem Namen „Data“. Nun müsst ihr eine Textdatei erstellen mit dem Namen „LEVEL.INI“. In diese müsst ihr folgendes reinschreiben:

```
WATER_fog= H,100,75,54, 2,3 , 6, 6,8 ,7
```

```
WATER_sound= H,2605
```

Die Farbe des Wasser könnt ihr verändern in dem ihr die ersten 3 Werte verändert. Der erste Wert ist die Farbe Rot (hier 100), der zweite ist Wert ist Gelb (hier 75) und der letzte Wert ist Blau (hier 54).Ihr könnt auch das Wasser von offiziellen Maps „klauen“.Z.B. das von HalongPort. Dafür müsst ihr im Editor auf "File" dann "Duplicate Scene" dann müsst ihr "Halong" auswählen und die Map laden. Jetzt müsst ihr in eurem "levels" Ordner nach dem Ordner „Halong“ gucken.Wenn ihr den geöffnet habt geht ihr in den Ordner "Data" öffnet den Ordner "???" (Sub-Name Level Ordner) und kopiert die LEVEL.INI Datei in das "data" Verzeichnis von euer Map ( ...levels/EUEREMAP/data/???).Die letzten Werte sind für die Sichtweite. Vielleicht kann euch das ein bisschen helfen:

```
[Material Name]
WATER_fog= H_,
[ rot gelb blau]
51, 70, 77, -100,
[fog start]
80,
[fog end][backgrnd fog start]
10,
[backgrnd fog end]
100,
[max water depth]
10
```

Das sieht dann so hinterher aus: WATER\_fog=H\_,51,70,77, -100, 80,10,100,10

Ich hoffe ich konnte euch ein bisschen helfen.  
B!ftec

[www.vietcong-world.de](http://www.vietcong-world.de)

Wenn einer Fehler findet bitte an [biftec@vietcong-world.de](mailto:biftec@vietcong-world.de) senden.