

2 Räume verbinden

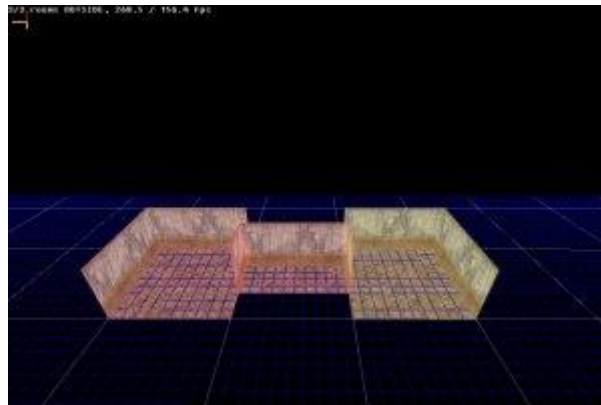
by Alexander Pippan aka *rrr*bbb* RnB <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 02/08/01

Vorwort

Diejenigen die noch nicht wissen wie man einen Raum macht, den texturiert und kompiliert sollten sich -> [dieses](#) Tutorial ansehen.

2 Räume + Durchgang

Als ersten Schritt erstellen wir 2 Räume und einen kleinen Durchgang und texturieren das ganze. Den StartRaum in dem der Jumppoint gesetzt wird, benennen wir wieder in StartRoom um. Den anderen Raum vielleicht Room2 und den Durchgang Room3. Das ganze sollte fertig dann ungefähr so aussehen:

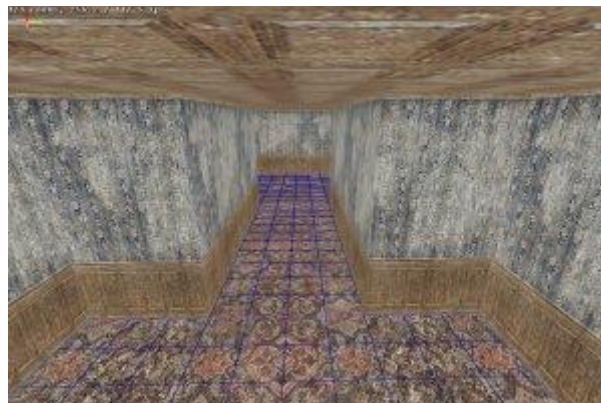


F5 - Union

Jetzt gehen wir in den Transform-Mode (F5) und klicken dann unseren StartRoom an. Dann drücken wir die Taste **U** und klicken auf den Durchgang. Das folgende Fenster sollte dann so aussehen.



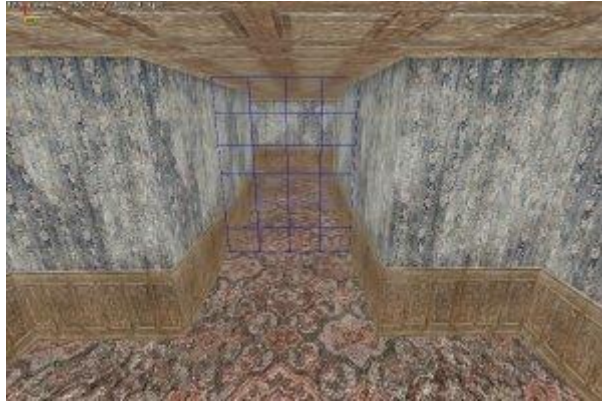
Wenn alles wie am Screenshot ist klickt auf OK. Wie ihr seht ist jetzt der Durchgang mit dem StartRoom verbunden. Jetzt klickt ihr den neuen Raum an drückt wieder **U** und klickt nun auf unseren Room2 und macht wieder dasselbe. Jetzt sollte alles so aussehen:



In 2 Räume teilen

Allerdings ist das ganze jetzt wieder nur 1 Raum den wir in 2 Räume unterteilen möchten. Dazu brauchen wir das Exit-Tool(F7) mit dem wir das machen können.

Vorher jedoch müssen wir das Drahtgitter senkrecht ausrichten. Geht dazu in den Grid-Mode(F12) und drückt die Taste **2** oder **3** um das Drahtgitter an der Achse auszurichten. Mit der **linken** MT bewegt man das Gitter im Grid-Mode links oder rechts. Mit der **rechten** MT verändert man die Höhe. Seht zu, dass das Gitter in der Mitte des Durchganges ist.



Wechselt dann zum Exit-Mode (F7) und zeichnet dann im Durchgang ein Rechteck (wie einen Raum). Wenn ihr fertig seid drückt wieder die **rechte** MT.



Gleichzeitig wurde der Raum in 2 Räume zerteilt. Benennt jetzt wieder euren Start-Raum in StartRoom und den anderen in Room2. Vergesst dann euren Jumppoint nicht (PlayerStart) und gruppiert ihn mit dem StartRoom. Exportiert die Map und seht euch das Ergebnis an.

