

Partikeleffekte

by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 12/08/01

Partikeleffekte

Partikel Effekte sind noch einfacher als Sounds. Habt ihr die x_data.ras extrahiert findet ihr im Verzeichnis `\data\database\particles` die Datei **particle.txt**. Diese ist die einzige Textdatei die gebraucht wird um Effekte zu finden. Wir probieren jetzt einmal den Schneefalleffekt, sucht also nach dem **snowfall**-Abschnitt.

Ich schlage vor wir benutzen **medium_snowfall_7m_loop**. Erstelle jetzt also einen funktionierenden Raum , fügt ein **floating FSM** an der Decke des Raumes ein. Schreibt folgendes bei den Messages rein:

```
this->PS_starteffect(medium_snowfall_7m_loop, "");
```

Dadurch gibt das FSM jetzt Schneefallpartikel ab. Das gleiche würde jetzt bei einem Gegner mit Blut funktionieren. In dem Teil "" wird dann noch der bone angegeben

© 2001 *rrr*bbb*, MPM