

Sight

Die Sicht kann für jede Campagne separat durch einen speziellen in Edit → Campaign Properties unter Sight Einzeiler definiert werden.

Damit kann dies nur der Spielleiter. Damit ein Spieler sein eigene Sicht schaffen kann muß er den Einzeiler dem Spielleiter schicken, damit dieser es in die Campaign hinzufügen kann.

Testen kann ein Spieler seine Sichtdefinition aber schon vorher, indem er eine eigene Campagne lokal startet und die Formel dort einträgt.

(Danach sich selbst als Spieler dafür einträgt und dann in einem zweiten MapTool den Token (Char/Objekt) des Spieler darin die Sicht ausprobieren läßt.)

Original Einträge

```
Lowlight: circle x2
Darkvision: circle distance=62.5 r60
Normal Vision - Short Range: circle distance=12.5
Normal: circle
Grid Vision: grid scale
Conic Vision: cone arc=120
Square Vision: square
```

Kurzanleitung (in MapTool)

Format

```
Name : options
```

Each sight type can have zero or more options, use spaces between each option. Having zero options implies using defaults for all values (e.g. Normal vision).

Option	Description
shape	shape may be circle, square, hex, grid or cone
distance=y	Distance is the range at which this vision type ends. Can be a decimal value. Ex: distance=10
scale	An optional keyword that adds the token's footprint (size) to the distance so vision starts at token's edge vs the token's center
arc=y	When used with the cone shape, it signifies how large a field of vision the token has. Can be an interger value. Ex: arc=120
offset=y	When used with the cone shape, it signifies how much offest the cone begins from the center of the tokens facing. Can be an interger value. Ex: offset=120
x#	Magnifier, multiplies each light source radius by this value. Can be a decimal value. Ex: x2
r#	Range of personal light. You can define multiple personal lights per sight type. Can have an optional #rrggbbhex color component appended to it as per typical CSS rules. The token will have a light source centered on them that only they can see with a radius of this value. Ex: r60
lumens=y	An optional setting for the personal light source. Can be an integer value. Defaults to 100, meaning it will see through any darkness with a lumens value from -1 to -99. See discussion of lumens on the Light tab for more info. Cannot be used before or without specifying a value for range. Ex: lumens=120

From:

<http://wiki.rms.rainer-muetze.de/> - **RMS-Wiki**

Permanent link:

<http://wiki.rms.rainer-muetze.de/tools/maptool4sgf/sight?rev=1709744561>Last update: **2024/03/06 18:02**