

Inhalt

Crazy Gravity Level Editor

für Windows® 95

Mit dem Level Editor von Crazy Gravity können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen und eigene Level für Crazy Gravity erstellen.

Der Level Editor ist in keiner Weise eingeschränkt. Selbsterstellte Level können aber nur mit der Vollversion von Crazy Gravity geöffnet und gespielt werden.

Die Menüs:

- Datei-Menü
- Bearbeiten-Menü
- Objekte-Menü
- Ansicht-Menü
- Hilfe-Menü

Die Dialogfenster:

- Landeplattformen
- Gebläse
- Magneten
- Wirbelerzeuger
- Kanonen
- Stäbe
- Einbahnstraßen
- Barrieren

Datei-Menü

Das Datei-Menü enthält folgende Befehle:

- **Neu ...:** Erzeugt einen neuen, zunächst leeren Level. Nach Auswahl dieses Befehls müssen Sie zunächst die Größe des Levels bestimmen. Die minimale Größe beträgt 20 mal 20 Felder (ein Feld hat die Größe 32 mal 32 Bildschirmpixel).
- **Öffnen ...:** Öffnet einen bereits existierenden Level.
- **Speichern:** Speichert den gerade geöffneten Level ab.
- **Speichern unter ...:** Speichert den gerade geöffneten Level unter einem neuen Namen. Natürlich unterstützt der Level Editor lange Dateinamen.
- **Speichern als Bitmap-Datei ...:** Mit diesem Befehl können Sie den gesamten Level als Bitmap-Datei (BMP-Format) abspeichern. Sie können diese Datei dann beispielsweise mit Paint oder einem anderen Grafikprogramm öffnen und auf Ihrem Drucker ausdrucken.
- **Beenden:** Mit diesem Befehl beenden Sie den Crazy Gravity Level Editor.

Bearbeiten-Menü

Das Bearbeiten-Menü enthält folgende Befehle:

- **Levelgröße ändern ...:** Dieser Befehl ruft ein Dialogfenster auf, in dem Sie eine neue Größe für den Level angeben können. Die minimale Größe beträgt 20 mal 20 Felder (ein Feld hat die Größe 32 mal 32 Bildschirmpixel).
- **Leveloptionen ...:** Ruft ein Dialogfenster auf, in dem Sie eine Variante für die Hintergrundgrafik auswählen können. Es stehen dafür fünf verschiedene Muster zur Auswahl. Außerdem können Sie festlegen, wieviel Treibstoff der Raumtransporter zu Beginn an Bord haben soll. Für einen vollen Treibstofftank müssen Sie hier 6000 eingeben. Im Feld 'Passwort' können Sie ein achtstelliges Passwort für den Level eingeben. Im Feld 'Nächster Level' können Sie den Dateinamen des Levels angeben, mit dem es nach erfolgreicher Beendigung weitergehen soll. Diese beiden Felder können auch frei bleiben.
- **Gitter 1 x 1:** Graue Flächen und Steine können frei positioniert werden.
- **Gitter 8 x 8:** Graue Flächen können nur im Abstand von 8 mal 8 Linealeinheiten positioniert werden (besonders sinnvoll beim Einfügen der 8 mal 8 Linealeinheiten großen grauen Flächen). Es wird immer ein ganzes Feld (32 mal 32 Pixel bzw. 8 mal 8 Linealeinheiten) mit Steinen gefüllt (falls 'Mit Steinen füllen' aktiviert) bzw. von Steinen und grauen Flächen befreit (falls 'Graue Flächen/Steine löschen' aktiviert).

Objekte-Menü

Die Befehle des Objekte-Menüs stellen Ihnen alle nötigen Funktionen zur Verfügung, um eigene Höhlensysteme zu entwerfen und die verschiedenen Spielelemente einzufügen:

- **Graue Flächen/Steine löschen:** Wenn dieser Menüpunkt gewählt ist, können Sie graue Flächen und die farbigen Steine wieder löschen. Klicken Sie mit der linken Maustaste dazu einfach auf den Stein oder die graue Fläche, die Sie löschen möchten. Sie können auch mehrere Steine bzw. graue Flächen innerhalb eines rechteckigen Bereichs gleichzeitig löschen. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste die linke obere Ecke dieses Bereichs an und ziehen Sie die Maus bei gedrückter linker Taste nach rechts unten. Wenn Sie so das gewünschte Rechteck bestimmt haben, lassen Sie die Taste wieder los. Alle graue Flächen und Steine, die sich ganz oder teilweise innerhalb dieses Rechtecks befinden, werden dann gelöscht.
- **Graue Flächen einfügen > 8 x 8, 6 x 6, 4 x 4:** Ist einer dieser Menüpunkte ausgewählt, können Sie die 8 mal 8, 6 mal 6 und 4 mal 4 Linealeinheiten großen grauen Flächen einfügen. Klicken Sie mit der linken Maustaste dazu an die gewünschte Stelle. Falls dort Platz ist, wird eine Fläche der gewünschten Größe eingefügt.
- **Mit Steinen füllen > Braun, Gelb, Blau, Grün:** Wenn Sie einen dieser Menüpunkte auswählen, können Sie anschließend in den Level braune, gelbe, blaue oder grüne Steine einfügen. Bestimmen Sie mit der linken Maustaste und durch Ziehen der Maus das Rechteck, das mit Steinen gefüllt werden soll. Alle freien Stellen innerhalb des Rechtecks werden dann mit Steinen der gewünschten Farbe ausgefüllt.
- **Landeplattformen ...:** Dieser Menübefehl öffnet das Dialogfenster 'Landeplattformen', das Ihnen Funktionen zum Einfügen der Landeplattformen zur Verfügung stellt.
- **Gebälse ...:** Öffnet das Dialogfenster 'Gebälse'.
- **Magneten ...:** Zeigt das Dialogfenster 'Magneten' an.
- **Wirbelerzeuger ...:** Öffnet das Dialogfenster 'Wirbelerzeuger'.
- **Kanonen ...:** Öffnet das Dialogfenster 'Kanonen'.
- **Stäbe ...:** Zeigt das Dialogfenster 'Stäbe' an.
- **Einbahnstraßen ...:** Zeigt das Dialogfenster 'Einbahnstraßen' an.
- **Barrieren ...:** Öffnet das Dialogfenster 'Barrieren'.

Ansicht-Menü

Die Befehle im Ansicht-Menü legen fest, in welcher Vergrößerung der Level angezeigt werden soll:

- **Normalansicht (1:1):** Stellt den Level in Normalgröße dar.
- **Vergrößern > 2:1, 4:1, 8:1:** Zeigt den Level in doppelter, vierfacher bzw. achtfacher Vergrößerung an.
- **Verkleinern > 1:2, 1:4, 1:8:** Zeigt den Level zweifach, vierfach bzw. achtfach verkleinert an. Bei achtfacher Verkleinerung lassen sich keine Veränderungen am Level vornehmen.

Hilfe-Menü

Das Hilfe-Menü enthält folgende Befehle:

- **Inhalt:** Mit diesem Befehl rufen Sie die Online-Hilfe des Crazy Gravity Level Editors auf.
- **Hilfe zu Crazy Gravity:** Zeigt die Online-Hilfe von Crazy Gravity an, in der Sie unter anderem Informationen zu den verschiedenen Spielelementen erhalten.
- **Hilfe verwenden:** Mit diesem Menüpunkt rufen Sie Informationen zur Benutzung der Hilfe auf.
- **Info über Crazy Gravity Level Editor ...:** Mit diesem Menüpunkt erhalten Sie Informationen über den Crazy Gravity Level Editor.

Dialogfenster 'Landeplattformen'

Dieses Dialogfenster können Sie mit dem Befehl 'Landeplattformen ...' aus dem Objekte-Menü aufrufen. Wenn Sie in Ihrem Level bereits Landeplattformen angelegt haben, können Sie das Dialogfenster auch dadurch öffnen, indem Sie im Level mit der **rechten Maustaste** auf eine Landeplattform klicken. Dadurch werden außerdem gleich die Daten dieser Landeplattform im Dialogfenster angezeigt. Dies funktioniert auch, wenn das Dialogfenster bereits geöffnet ist. Wenn Sie die Daten einer bestehenden Landeplattform ändern möchten, können Sie diese nicht nur mit der rechten Maustaste, sondern alternativ auch mit den Schaltern [**<**, **<**, **>** und **>**] auswählen.

Mit **Lös.** können Sie die gerade ausgewählte Landeplattform löschen und mit **Dupl.** eine Kopie erzeugen. Eine neue Landeplattform legen Sie mit **Neu** an. In den Feldern **X** und **Y** können Sie die Position der linken oberen Ecke der Landeplattform in Linealeinheiten eingeben. Sie können eine von fünf **Breiten** für die Landeplattform auswählen. Je breiter, desto einfacher die Landung. Mit **Heimatbasis**, **Schlüssel**, **Treibstoff**, **Fracht** und **Extras** können Sie den Typ der Landeplattform bestimmen.

Heimatbasis:

Die Optionen **Pfeil links** bzw. **Pfeil rechts** legen fest, ob links und/oder rechts auf der Heimatbasis bunte Pfeile angezeigt werden sollen.

Schlüssel:

Mit **Rot**, **Grün**, **Blau** und **Gelb** können Sie die Farbe des Schlüssels festlegen, der auf dieser Landeplattform abgeholt werden kann. Im Feld daneben können Sie angeben, wie weit entfernt der Schlüssel vom linken Rand der Landeplattform dargestellt werden soll.

Treibstoff/Fracht/Extras:

Mit **Neu** können Sie auf der Landeplattform Treibstofftonnen, Frachtcontainer oder Extras (Turbo-Booster, Extraleben bzw. zusätzliche Frachträume) erzeugen bzw. mit **Lösch.** wieder löschen. Auf blau-weißen Landeplattformen ist nur ein Extra erlaubt. Auf grün-weißen Landeplattformen können bis zu zehn Treibstofftonnen stehen, auf rot-weißen maximal zehn Frachtcontainer. In dem Eingabefeld neben 'Neu' und mit **oben** und **unten** können Sie die Position des Gegenstands festlegen. Darunter können Sie den Typ des Gegenstands bestimmen (**Fr.1**, **Fr. 2** etc. sind verschiedene Varianten der Frachtcontainer).

Aktualisieren überprüft Ihre Eingaben in dem Dialogfenster und setzt Sie nötigenfalls auf gültige Werte. Mit **Anzeigen** können Sie die Änderungen im Level darstellen. Die ausgewählte Landeplattform wird durch einen Rahmen markiert.

Dialogfenster 'Gebläse'

Dieses Dialogfenster können Sie mit dem Befehl 'Gebläse ...' aus dem Objekte-Menü aufrufen. Wenn in Ihrem Level bereits ein oder mehrere Gebläse existieren, können Sie das Dialogfenster auch dadurch öffnen, indem Sie im Level mit der **rechten Maustaste** auf ein Gebläse klicken. Dadurch werden außerdem gleich die Daten dieses Spielelements im Dialogfenster angezeigt. Dies funktioniert auch, wenn das Dialogfenster bereits geöffnet ist. Wenn Sie die Daten eines bestehenden Gebläses ändern möchten, können Sie dieses nicht nur mit der rechten Maustaste, sondern alternativ auch mit den Schaltern [**<**, **<**, **>** und **>**] auswählen.

Mit **Lös.** können Sie das gerade ausgewählt Gebläse löschen und mit **Dupl.** eine Kopie erzeugen. Eine neues Gebläse erzeugen Sie mit **Neu.**

In den Feldern **X** und **Y** können Sie die Position der linken oberen Ecke des Gebläsemittelteils in Linealeinheiten eingeben. Im Feld **Reichweite** geben Sie an, wie groß der Bereich sein soll, in dem sich der Raumtransporter befinden muß, um weggeblasen zu werden.

Mit **unten**, **oben**, **links** bzw. **rechts** bestimmen Sie, in welche Richtung die Rohre des Gebläses zeigen sollen, und damit die Richtung, in die der Raumtransporter geblasen wird.

Die Optionen **offen** bzw. **vergittert** legen den Typ des Gebläses fest. Offene Gebläse haben die doppelte Leistung wie vergitterte.

Aktualisieren überprüft Ihre Eingaben in dem Dialogfenster und setzt Sie nötigenfalls auf gültige Werte.

Mit **Anzeigen** können Sie die Änderungen im Level darstellen. Das ausgewählte Gebläse wird durch einen Rahmen markiert. Ein zweiter Rahmen zeigt den Wirkungsbereich des Gebläses an.

Dialogfenster 'Magneten'

Dieses Dialogfenster können Sie mit dem Befehl 'Magneten ...' aus dem Objekte-Menü aufrufen. Wenn in Ihrem Level bereits ein oder mehrere Magneten existieren, können Sie das Dialogfenster auch dadurch öffnen, indem Sie im Level mit der **rechten Maustaste** auf einen Magneten klicken. Dadurch werden außerdem gleich die Daten dieses Spielelements im Dialogfenster angezeigt. Dies funktioniert auch, wenn das Dialogfenster bereits geöffnet ist. Wenn Sie die Daten eines bestehenden Magneten ändern möchten, können Sie diesen nicht nur mit der rechten Maustaste, sondern alternativ auch mit den Schaltern [**<**, **<**, **>** und **>**] auswählen.

Mit **Lös.** können Sie den gerade ausgewählten Magneten löschen und mit **Dupl.** eine Kopie erzeugen. Einen neuen Magneten erzeugen Sie mit **Neu**.

In den Feldern **X** und **Y** können Sie die Position der linken oberen Ecke des Magnetmittelteils in Linealeinheiten eingeben. Im Feld **Reichweite** geben Sie an, wie groß der Bereich sein soll, in dem sich der Raumtransporter befinden muß, um angezogen zu werden.

Mit **unten**, **oben**, **links** bzw. **rechts** bestimmen Sie die Richtung, in die der Magnet wirken soll.

Aktualisieren überprüft Ihre Eingaben in dem Dialogfenster und setzt Sie nötigenfalls auf gültige Werte. Mit **Anzeigen** können Sie die Änderungen im Level darstellen. Der ausgewählte Magnet wird durch einen Rahmen markiert. Ein zweiter Rahmen zeigt den Wirkungsbereich des Magneten an.

Dialogfenster 'Wirbelerzeuger'

Dieses Dialogfenster können Sie mit dem Befehl 'Wirbelerzeuger ...' aus dem Objekte-Menü aufrufen. Wenn in Ihrem Level bereits Wirbelerzeuger vorhanden sind, können Sie das Dialogfenster auch dadurch öffnen, indem Sie im Level mit der **rechten Maustaste** auf einen dieser Wirbelerzeuger klicken. Dadurch werden außerdem gleich die Daten dieses Spielelements im Dialogfenster angezeigt. Dies funktioniert auch, wenn das Dialogfenster bereits geöffnet ist. Wenn Sie die Daten eines bestehenden Wirbelerzeugers ändern möchten, können Sie diesen nicht nur mit der rechten Maustaste, sondern alternativ auch mit den Schaltern |<, <, > und >| auswählen.

Mit **Lös.** können Sie den gerade ausgewählten Wirbelerzeuger löschen und mit **Dupl.** eine Kopie erzeugen. Einen neuen Wirbelerzeuger erzeugen Sie mit **Neu.**

In den Feldern **X** und **Y** können Sie die Position der linken oberen Ecke des Mittelteils in Linealeinheiten eingeben. Im Feld **Reichweite** geben Sie an, wie groß der Bereich sein soll, in dem sich der Raumtransporter befinden muß, um herumgewirbelt zu werden.

Mit **unten**, **oben**, **links** bzw. **rechts** bestimmen Sie die Richtung, in die der Wirbelerzeuger wirken soll.

Mit **linksdrehend** bzw. **rechtsdrehend** können Sie festlegen, in welcher Richtung der Raumtransporter herumgewirbelt werden soll.

Aktualisieren überprüft Ihre Eingaben in dem Dialogfenster und setzt Sie nötigenfalls auf gültige Werte.

Mit **Anzeigen** können Sie die Änderungen im Level darstellen. Der ausgewählte Wirbelerzeuger wird durch einen Rahmen markiert. Ein zweiter Rahmen zeigt seinen Wirkungsbereich an.

Dialogfenster 'Kanonen'

Dieses Dialogfenster können Sie mit dem Befehl 'Kanonen ...' aus dem Objekte-Menü aufrufen. Wenn in Ihrem Level bereits Kanonen vorhanden sind, können Sie das Dialogfenster auch dadurch öffnen, indem Sie im Level mit der **rechten Maustaste** auf eine dieser Kanonen klicken. Dadurch werden außerdem gleich die Daten dieses Spielelements im Dialogfenster angezeigt. Dies funktioniert auch, wenn das Dialogfenster bereits geöffnet ist. Wenn Sie die Daten einer bereits vorhandenen Kanone ändern möchten, können Sie diese nicht nur mit der rechten Maustaste, sondern alternativ auch mit den Schaltern [**<**, **<**, **>** und **>**] auswählen.

Mit **Lös.** können Sie die gerade ausgewählte Kanone löschen und mit **Dupl.** eine Kopie erzeugen. Eine neue Kanone erzeugen Sie mit **Neu.**

In den Feldern **X** und **Y** können Sie die Position der linken oberen Ecke des Rechtecks angeben, in dem die Kanone (zwei getrennte Teile und die Feuerbälle) dargestellt werden soll. Im Feld **Breite/Höhe** legen Sie die Breite (bei Schußrichtung unten/oben) bzw. Höhe (bei Schußrichtung links/rechts) dieses Rechtecks fest.

Mit **unten**, **oben**, **links** bzw. **rechts** bestimmen Sie die Schußrichtung der Kanone.

Die **Geschwindigkeit** der abgeschossenen Feuerbälle (in Pixeln pro Frame) und die **Schußrate** legen Sie in den restlichen Feldern fest. Die Schußrate bestimmt, wie häufig die Kanone einen Feuerball abschießt. Eine Schußrate von 40 bedeutet, daß alle 40 Frames ein Schuß erfolgt.

Aktualisieren überprüft Ihre Eingaben in dem Dialogfenster und setzt Sie nötigenfalls auf gültige Werte. Mit **Anzeigen** können Sie die Änderungen im Level darstellen. Die ausgewählte Kanone wird durch einen Rahmen markiert.

Dialogfenster 'Stäbe'

Dieses Dialogfenster können Sie mit dem Befehl 'Stäbe ...' aus dem Objekte-Menü aufrufen. Wenn in Ihrem Level bereits bewegliche Stäbe vorhanden sind, können Sie das Dialogfenster auch dadurch öffnen, indem Sie im Level mit der **rechten Maustaste** auf ein Stäbepaar klicken. Dadurch werden außerdem gleich die Daten dieses Spielelements im Dialogfenster angezeigt. Dies funktioniert auch, wenn das Dialogfenster bereits geöffnet ist. Wenn Sie die Daten bereits vorhandener Stäbe ändern möchten, können Sie diese nicht nur mit der rechten Maustaste, sondern alternativ auch mit den Schaltern |<, <, > und >| auswählen.

Mit **Lös.** können Sie das gerade ausgewählten Stäbepaar löschen und mit **Dupl.** eine Kopie erzeugen. Ein neues Stäbepaar erzeugen Sie mit **Neu.**

In den Feldern **X** und **Y** können Sie die Position der linken oberen Ecke des Rechtecks angeben, in dem die Stäbe (zwei Seitenteile und die zwei Stäbe) dargestellt werden sollen. Im Feld **Breite/Höhe** legen Sie die Breite (bei waagrechtlicher Ausrichtung) bzw. Höhe (bei senkrechter Ausrichtung) dieses Rechtecks fest. Mit **waagrecht** und **senkrecht** legen Sie die Ausrichtung der Stäbe fest.

Mit **konstanter Abst.** und **variabler Abstand** können Sie bestimmen, ob der Abstand zwischen den Stäben immer konstant bleiben soll (Sie können diesen Abstand dann im Feld **Öffnung** festlegen) oder sich ständig verändern soll.

Normalerweise ändern die Stäbe Geschwindigkeit und Richtung nur dann, wenn Sie entweder ganz eingefahren sind oder zusammenstoßen. Wenn Sie **Geschwindigkeit häufig ändern** aktivieren, ändern die Stäbe häufiger Ihre Geschwindigkeit und Bewegungsrichtung.

In den Feldern **Gesch. minimal** und **maximal** bestimmen Sie die minimale und maximale Bewegungsgeschwindigkeit der Stäbe (1=Stab bewegt sich alle 4 Frames einen Pixel, ..., 4=Stab bewegt sich einen Pixel pro Frame, ..., 6=Stab bewegt sich drei Pixel pro Frame).

Aktualisieren überprüft Ihre Eingaben in dem Dialogfenster und setzt Sie nötigenfalls auf gültige Werte. Mit **Anzeigen** können Sie die Änderungen im Level darstellen. Das ausgewählte Stäbepaar wird durch einen Rahmen markiert.

Dialogfenster 'Einbahnstraßen'

Dieses Dialogfenster können Sie mit dem Befehl 'Einbahnstraßen ...' aus dem Objekte-Menü aufrufen. Wenn in Ihrem Level bereits Einbahnstraßen vorhanden sind, können Sie das Dialogfenster auch dadurch öffnen, indem Sie im Level mit der **rechten Maustaste** auf eines dieser blau-weißen Tore klicken. Dadurch werden außerdem gleich die Daten dieses Spielelements im Dialogfenster angezeigt. Dies funktioniert auch, wenn das Dialogfenster bereits geöffnet ist. Wenn Sie die Daten einer bereits vorhandenen Einbahnstraße ändern möchten, können Sie diese nicht nur mit der rechten Maustaste, sondern alternativ auch mit den Schaltern |<, <, > und >| auswählen.

Mit **Lös.** können Sie das gerade ausgewählte Spielelement löschen, mit **Dupl.** eine Kopie und mit **Neu** ein neues erzeugen.

In den Feldern **X** und **Y** können Sie die Position der linken oberen Ecke des Rechtecks angeben, in dem die Einbahnstraße (Unterteil, blau-weißes Tor und evtl. Oberteil) dargestellt werden soll. Im Feld **Breite/Höhe** legen Sie die Breite (wenn links oder rechts aktiviert) bzw. Höhe (wenn oben oder unten aktiviert) dieses Rechtecks fest. Wenn **mit Oberteil** aktiviert ist, erhält das Tor zusätzlich als Abschluß ein Oberteil. Wenn Sie zwei Tore zu einer sehr breiten bzw. hohen Einbahnstraße zusammensetzen wollen, sollten Sie diese Option nicht einschalten.

Mit **unten**, **oben**, **links** bzw. **rechts** bestimmen Sie, ob sich das Unterteil unter oder über dem Tor, bzw. links oder rechts davon befinden soll. Damit legen Sie auch fest, ob das Tor waagrecht oder senkrecht ausgerichtet ist.

Mit **1 nach 2** bzw. **2 nach 1** legen Sie die Richtung fest, in der die Einbahnstraße durchfliegen werden kann.

In den Feldern **Akt.X**, **Akt.Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie schließlich noch die linke obere Ecke und die Größe des Rechtecks bestimmen, in dem sich der Raumtransporter befinden muß, damit sich das Tor öffnet.

Aktualisieren überprüft Ihre Eingaben in dem Dialogfenster und setzt Sie nötigenfalls auf gültige Werte.

Mit **Anzeigen** können Sie die Änderungen im Level darstellen. Die ausgewählte Einbahnstraße wird durch einen Rahmen markiert. Ein zweiter Rahmen zeigt das Rechteck an, in dem sich der Raumtransporter befinden muß, damit sich das Tor öffnet.

Dialogfenster 'Barrieren'

Dieses Dialogfenster können Sie mit dem Befehl 'Barrieren ...' aus dem Objekte-Menü aufrufen. Wenn in Ihrem Level bereits Barrieren vorhanden sind, können Sie das Dialogfenster auch dadurch öffnen, indem Sie im Level mit der **rechten Maustaste** auf eines dieser rot-weißen Tore klicken. Dadurch werden außerdem gleich die Daten dieses Spielelements im Dialogfenster angezeigt. Dies funktioniert auch, wenn das Dialogfenster bereits geöffnet ist. Wenn Sie die Daten einer bereits vorhandenen Barriere ändern möchten, können Sie diese nicht nur mit der rechten Maustaste, sondern alternativ auch mit den Schaltern [**<**, **<**, **>** und **>**] auswählen.

Mit **Lös.** können Sie das gerade ausgewählte Spielelement löschen, mit **Dupl.** eine Kopie und mit **Neu** ein neues erzeugen.

In den Feldern **X** und **Y** können Sie die Position der linken oberen Ecke des Rechtecks angeben, in dem die Barriere (Unterteil, rot-weißes Tor und evtl. Oberteil) dargestellt werden soll. Im Feld **Breite/Höhe** legen Sie die Breite (wenn links oder rechts aktiviert) bzw. Höhe (wenn oben oder unten aktiviert) dieses Rechtecks fest. Wenn **mit Oberteil** aktiviert ist, erhält das Tor zusätzlich als Abschluß ein Oberteil. Wenn Sie zwei Tore zu einer sehr breiten bzw. hohen Barriere zusammensetzen wollen, sollten Sie diese Option nicht einschalten.

Mit **unten**, **oben**, **links** bzw. **rechts** bestimmen Sie, ob sich das Unterteil unter oder über dem Tor, bzw. links oder rechts davon befinden soll. Damit legen Sie auch fest, ob das Tor waagrecht oder senkrecht ausgerichtet ist.

Mit **rot**, **grün**, **blau** und **gelb** legen Sie fest, welche Schlüssel notwendig sind, um das Tor zu öffnen.

In den Feldern **Akt.X**, **Akt.Y**, **Breite** und **Höhe** können Sie schließlich noch die linke obere Ecke und die Größe des Rechtecks bestimmen, in dem sich der Raumtransporter befinden muß, damit sich das Tor öffnet.

Aktualisieren überprüft Ihre Eingaben in dem Dialogfenster und setzt Sie nötigenfalls auf gültige Werte.

Mit **Anzeigen** können Sie die Änderungen im Level darstellen. Die ausgewählte Barriere wird durch einen Rahmen markiert. Ein zweiter Rahmen zeigt das Rechteck an, in dem sich der Raumtransporter befinden muß, damit sich das Tor öffnet.

