

Pyramid Builder

Vom kleinen Altar bis zur Großen Pyramide des Cheops: Erzeuge ein Monument aus deinen eigenen Steinen, forme es Stein für Stein und backe es dann zu Nanite-Static-Meshes. Dank Instanced Static Meshes bleiben selbst die größten Pyramiden leichtgewichtig.

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



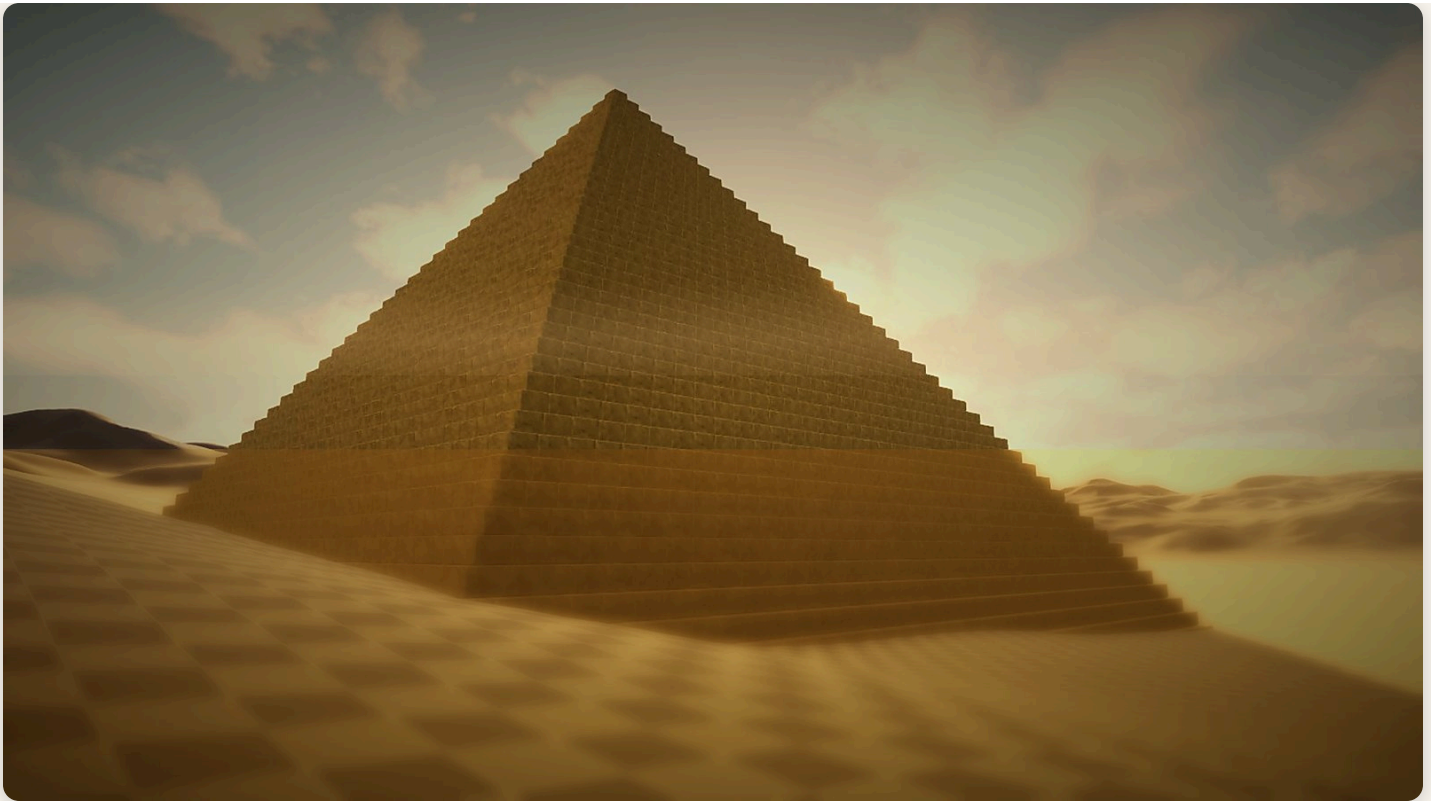
Installation

- Kopiere `Plugins/PyramidBuilder` in den Ordner `Plugins` deines Projekts und aktiviere es unter **Edit** → **Plugins**.
- Eine vollständige README liegt im Plugin-Ordner bei.



Schnellstart

- Content Browser → Rechtsklick → **Blueprint Class** → nach **PyramidCreatorActor** suchen.
- Füge deine Steinmodelle zum **Stone Pool** hinzu und lege **Stone Dimensions** und **Base Stone Count** fest.
- Zieh den Blueprint ins Level und klicke auf  **GENERATE PYRAMID**. **Hollow Mode** lässt die verdeckten inneren Steine weg.



Formen (Edit Mode)

- Aktiviere **Edit Mode** und **Show Deleted Ghosts**.
- Mit ● **DELETE** entfernst du einen Stein, mit ● **RESTORE** stellst du einen grünen Geist wieder her. Mach die letzte Löschung rückgängig oder setze mit einem Klick alles zurück.
- Farben: Rot = anvisierter Stein, Grün = entfernter Stein, Blau = anvisierter Geist, gelbes Kreuz = Treffer des Cursors.

Backen

- Lege **Floors Per Bake Chunk** fest und klicke dann auf  **BAKE TO STATIC MESHES**.
- Jeder Chunk wird mit GeometryScript gebaut, mit aktiviertem Nanite und fertiger Complex Collision, und zwischen den Chunks gibt es eine Pause von 5 Sekunden, damit deine CPU durchatmen kann.
- Jeder Bake bekommt einen eigenen Ordner: Es wird nie etwas überschrieben.

 Auf Fab ansehen ↗ <https://www.fab.com/listings/fb67eb27-4e10-49e8-9858-c569b1c2af63>

▶ Video ansehen : <youtu.be/6LiSMT5Bz2M>

✉ Kommst du nicht weiter? Schreib an contact@stanlab.dev · tinyrpg.stanlab.dev

TINY RPG · UE 5.7 → 5.8 · Copyright TINY RPG 2026