

Limites du D3-Edit (v1.0)

Mine:

MAX_LEVELS_PER_MISSION	30	
MAX_ROOMS	400	// 0-399 (Pièces de la Mine)
MAX_PALETTE_ROOMS	50	// nombre maxi de pièces ouvertes (400-449)
MAX_OBJECTS	1500	// nombre total d'objets dans le monde
MAX_POLY_MODELS	1000	// nombre total de POLY_MODELS dans le monde
MAX_ACTIVE_DOORWAYS	30	// portes spécifiques à l'intérieur de la mine
MAX_DOORS	60	// portes prédéfinies utilisables par l'éditeur
MAX_TRIGGERS	100	
MAX_PATHS	100	
MAX_PATH_PORTALS	40	
MAX_GAME_PATHS	300	
MAX_NODES_PER_PATH	100	
MAX_GOAL_ITEMS	12	
MAX_LEVEL_GOALS	32	
MAX_GOAL_LISTS	4	
MAX_WAYPOINTS	25	
MAX_SOUNDS	1000	

Pièces:

MAX_REGIONS_PER_ROOM	200	// Structures en faces, non connectées à l'enveloppe de la pièce
MAX_FACES_PER_ROOM	3000	
MAX_VERTS_PER_ROOM	10000	
MAX_BNODES_PER_ROOM	127	

Faces:

MAX_VERTS_PER_FACE	64
--------------------	----

Textures:

MAX_BITMAPS	5000	// Mine
MAX_TEXTURES	2600	// Pièce
MAX_VCLIPS	200	// OAF
VCLIP_MAX_FRAMES	50	// oaf-Frames
MAX_BUMPMAPS	500	//
MAX_FORCE_FIELD_BOUNCE_TEXTURES	3	// TF_FORCEFIELD
MAX_SPECIAL_FACES	13000	// TF_METAL + TF_MARBLE TF_PLASTIC

Objets:

MAX_MODEL_TEXTURES	35
MAX_POLYGON_VECS	2500
MAX_DETAIL_LEVELS	3
MAX_PROP_LEN	256
MAX_NAME_LEN	32
MAX_GROUND_PLANES_PER_MODEL	10
MAX_GUNS_PER_MODEL	64
MAX_SUBOBJECTS	30
MAX_POINTS_PER_SUBOBJECT	300
MAX_WB_GUNPOINTS	8
MAX_WB_FIRING_MASKS	8
MAX_WB_TURRETS	8