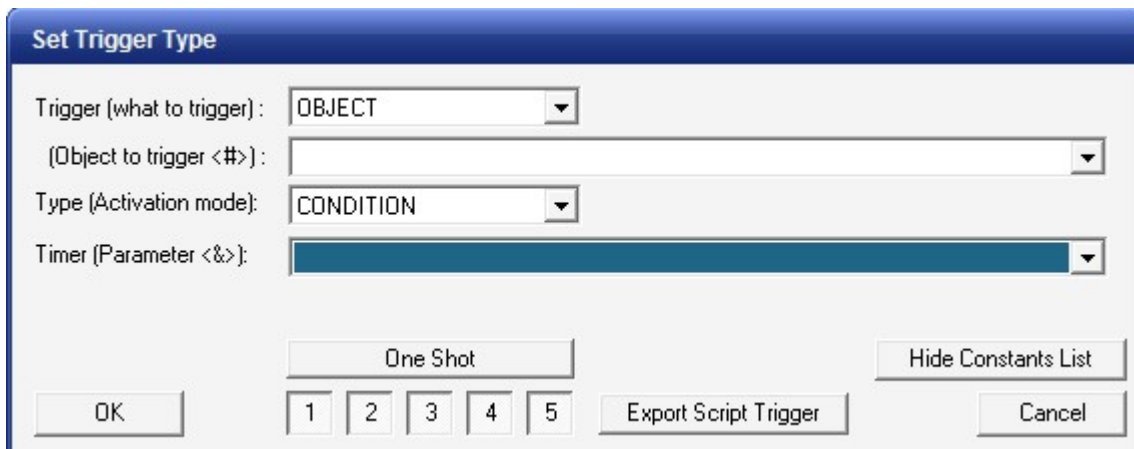


NGLE Neuer Triggertyp "Condition"

Table Of Contents

- [1 Grundsätzliches](#)
- [2 Anim Textures](#)
- [3 Collision Lara is touching # Moveable](#)
- [4 Collision Lara is touching some # Creature type](#)
- [5 Collision Lara is touching some moveable of # Slot type](#)
- [6 Collision Lara is touching some static of # Slot static type](#)
- [7 Collision Lara is touching the # Static item](#)
- [8 Creature # Creature is currently E](#)
- [9 Creature Current animation of # creature is currently E animation 0-31](#)
- [10 Creature Current animation of # creature is currently E animation 32-63](#)
- [11 Creature Current animation of # creature is currently E animation 64-95](#)
- [12 Creature Current state ID of # creature is E State ID](#)

In dem Tutorial "[Einführung in die TRNG](#)" erfahren wir schon etwas über den neuen Triggertyp "Condition". In diesem Tutorial möchte ich auf jede einzelne Möglichkeit eingehen, damit einen besseren Überblick bekommt, was alles möglich ist.



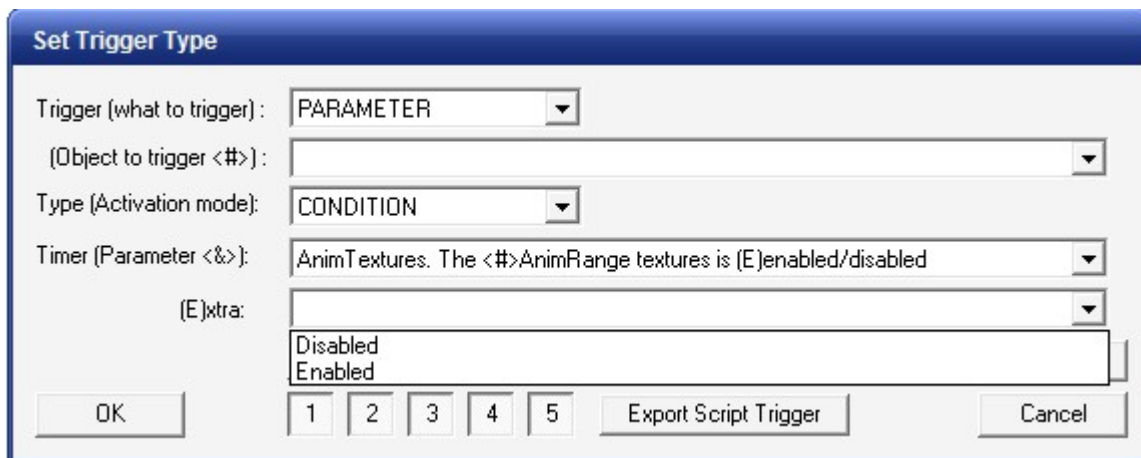
Der neue Triggertyp "Condition" im Type "Activation Mode"

1 Grundsätzliches

Man setzt den Trigger "Condition" auf diejenigen Squares, auf die man auch die Trigger setzt, die dadurch ausgelöst werden sollen. Bsp. Condition: Lara soll etwas berühren, dadurch soll ein Gegner z. B. Baddy ausgelöst werden, also kommen der Trigger "Condition" und der normale Trigger für den Baddy auf dieselben Squares.

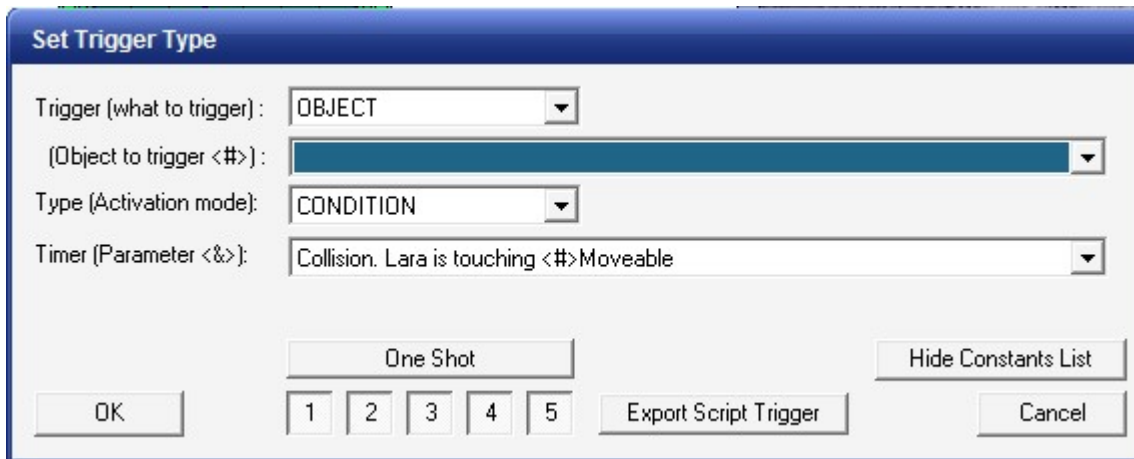
Wichtig: Wenn Lara durch das Berühren von Objekten etwas auslösen soll, muss das zu berührende Objekt sich auf den Triggern befinden, damit die "Condition" ausgelöst wird. Bsp. Wenn Lara eine Tür berühren soll, muss sich darunter auch der "Condition Trigger" befinden, oder wenn sie einen "Dog" berühren soll, muss der grade auf den Squares rumspringen, auf denen sich die "Condition Trigger" befinden.

2 Anim Textures



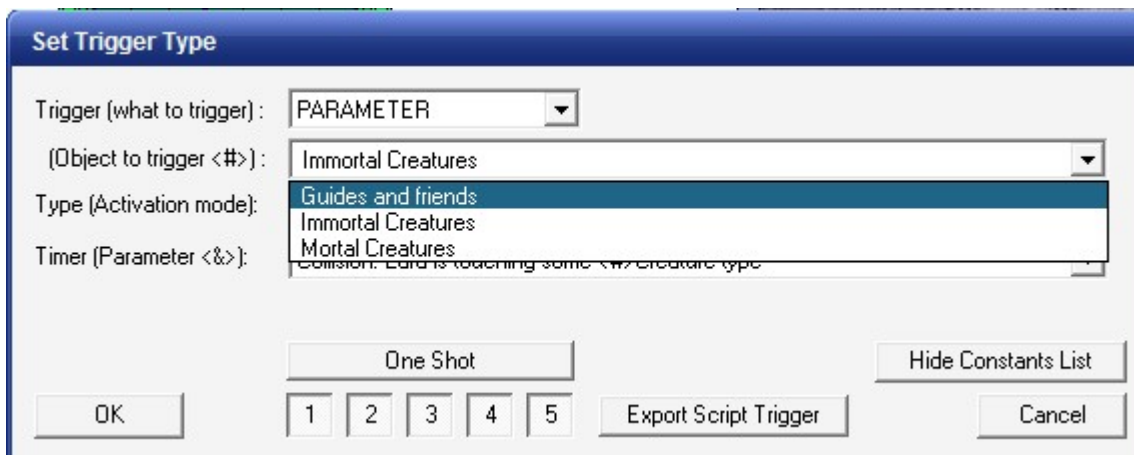
Diese Bedingung habe ich noch nicht testen können.

3 Collision Lara is touching # Moveable



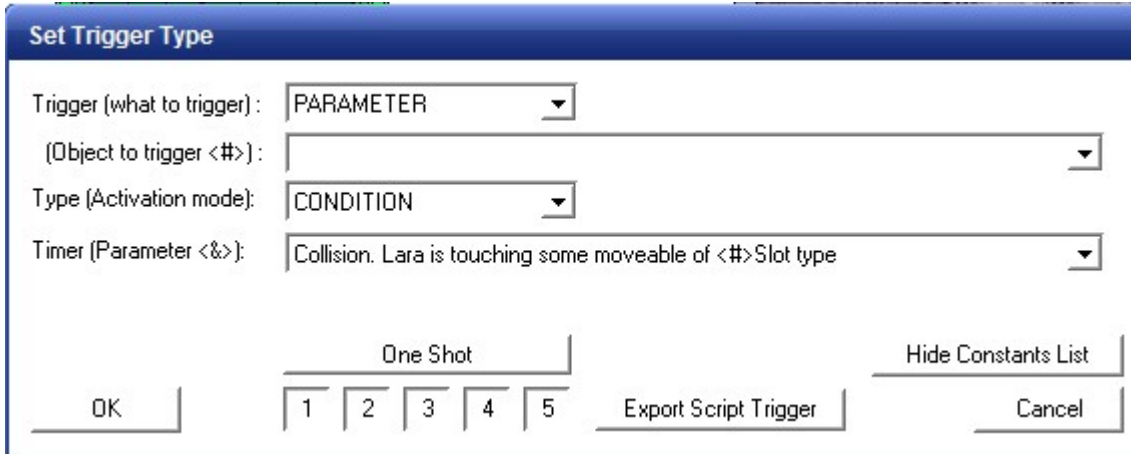
Bei dieser "Condition" löst Lara etwas aus, wenn sie das "Moveable", welches oben in dem Feld "**Object to Trigger <#>**" drinsteht, berührt. (Das Objekt muss sich bereits im Level Editor befinden.) Dies kann eine Door, ein Animating Objekt usw. sein. Der Trigger für das Objekt, welches sie nach der Berührung auslösen soll, muss sich auf denselben Squares befinden.

4 Collision Lara is touching some # Creature type



Der Trigger (what to trigger) wird bei dieser Condition automatisch auf "Parameter" gesetzt. Bei dieser "Condition" löst Lara etwas aus, wenn sie eine Art Gegner, welche oben in dem Feld "**Object to Trigger <#>**" drinstehen, berührt. Dies können alle "Guides und Friends" sein, die im Level vorkommen oder alle "Immortal Creatures" oder "Mortal Creatures", also unsterbliche und sterbliche Gegner. Der Trigger für das Objekt, welches sie nach der Berührung auslösen soll, muss sich auf denselben Squares befinden. Stellt man also z. B. "Mortal Creatures" ein, wird das Ereignis ausgelöst, wenn Lara einen sterblichen Gegner berührt z. B. Dog, Baddy, Crocodile usw.

5 Collision Lara is touching some moveable of # Slot type



The screenshot shows the 'Set Trigger Type' dialog box with the following settings:

- Trigger (what to trigger): PARAMETER
- (Object to trigger <#>): [Empty field]
- Type (Activation mode): CONDITION
- Timer (Parameter <&>): Collision. Lara is touching some moveable of <#>Slot type

Buttons at the bottom include: OK, One Shot, Hide Constants List, Export Script Trigger, and Cancel. A row of five numbered buttons (1-5) is also present.

Der Trigger (what [to](#) trigger) wird bei dieser Condition automatisch auf "Parameter" gesetzt. Bei dieser "Condition" löst Lara etwas aus, wenn sie alle "Moveables" mit einer bestimmten ID, welche sich oben in dem Feld "Object [to](#) Trigger <#>" befinden, berührt. Der Trigger für das Objekt, welches sie nach der Berührung auslösen soll, muss sich auf denselben Squares befinden.

6 Collision Lara is touching some static of # Slot static type



The screenshot shows the 'Set Trigger Type' dialog box with the following settings:

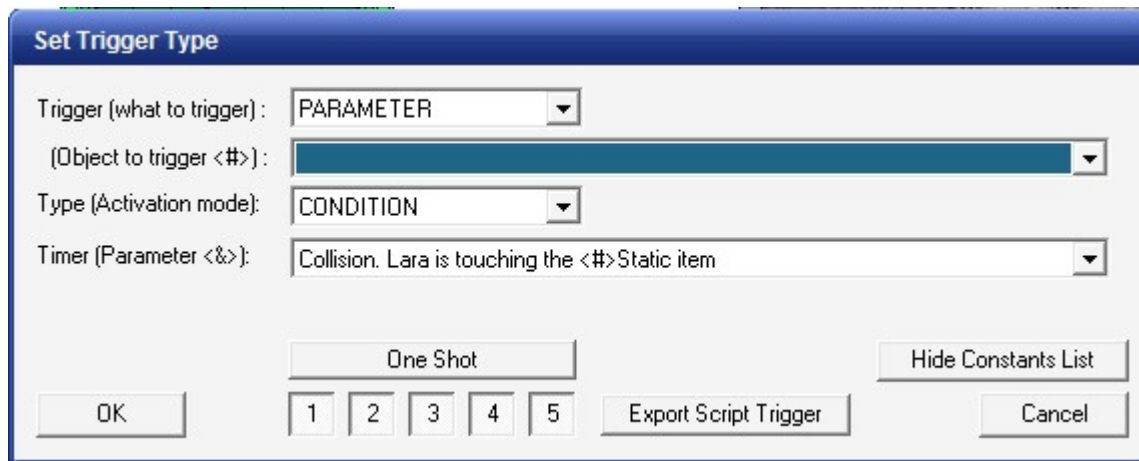
- Trigger (what to trigger): PARAMETER
- (Object to trigger <#>): [Blue highlighted field]
- Type (Activation mode): CONDITION
- Timer (Parameter <&>): Collision. Lara is touching some static of <#>Slot static type

Buttons at the bottom include: OK, One Shot, Hide Constants List, Export Script Trigger, and Cancel. A row of five numbered buttons (1-5) is also present.

Der Trigger (what [to](#) trigger) wird bei dieser Condition automatisch auf "Parameter" gesetzt. Bei dieser

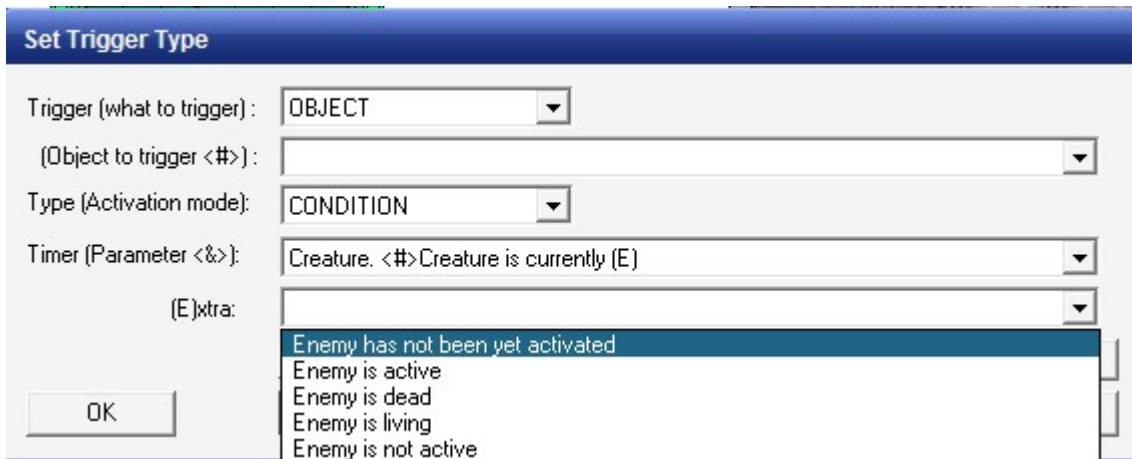
"Condition" löst Lara etwas aus, wenn sie alle "Static Objekte" mit einer bestimmten ID, welche sich oben in dem Feld "Object **to** Trigger <#>" befinden, berührt. (z.B. alle Plant0 Objekte) Der Trigger für das Objekt, welches sie nach der Berührung auslösen soll, muss sich auf denselben Squares befinden. Dies kann von Plant0 bis Shatter9 jedes Static Object sein.

7 Collision Lara is touching the # Static item



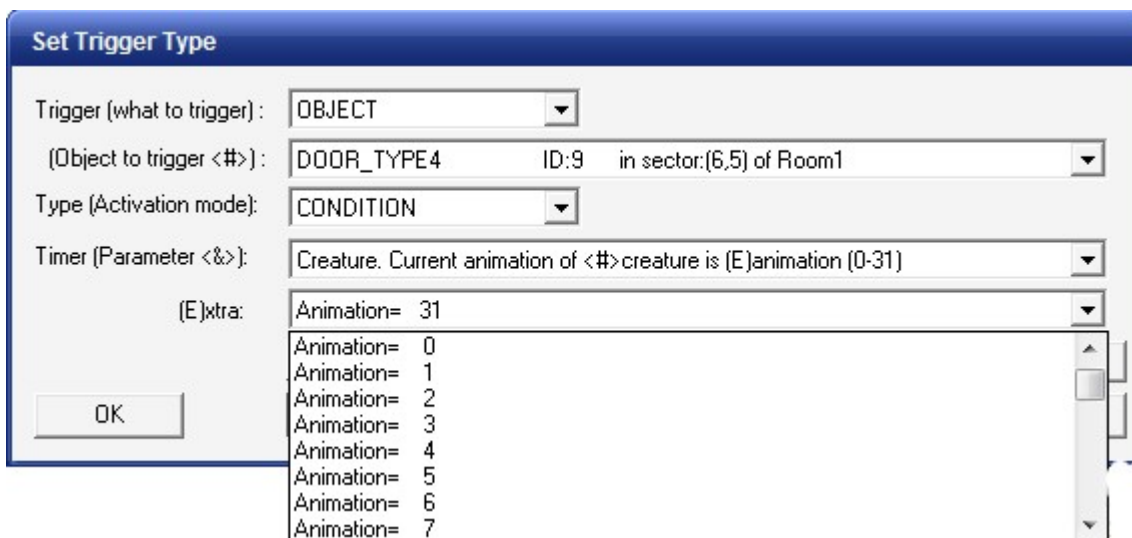
Der Trigger (what **to** trigger) wird bei dieser Condition automatisch auf "Parameter" gesetzt. Bei dieser "Condition" löst Lara etwas aus, wenn sie das "Static item", welches oben in dem Feld "**Object **to** Trigger <#>**" drinsteht, berührt. (Das Objekt muss sich bereits im Level Editor befinden.) Dies kann ein Static von Plant0 bis Shatter9 sein. Der Trigger für das Objekt, welches sie nach der Berührung auslösen soll, muss sich auf denselben Squares befinden.

8 Creature # Creature is currently E



Bei dieser "Condition" löst Lara etwas aus, wenn der "Gegner", welcher oben in dem Feld "**Object to Trigger <#>**" drinsteht, in einem bestimmten Zustand ist. (Der Gegner muss sich bereits im Level Editor befinden.) Der Zustand kann von aktiv bis inaktiv über tot usw. sein. Der Trigger für das Objekt, welches in einem bestimmten Zustand ist, muss sich auf denselben Squares befinden.

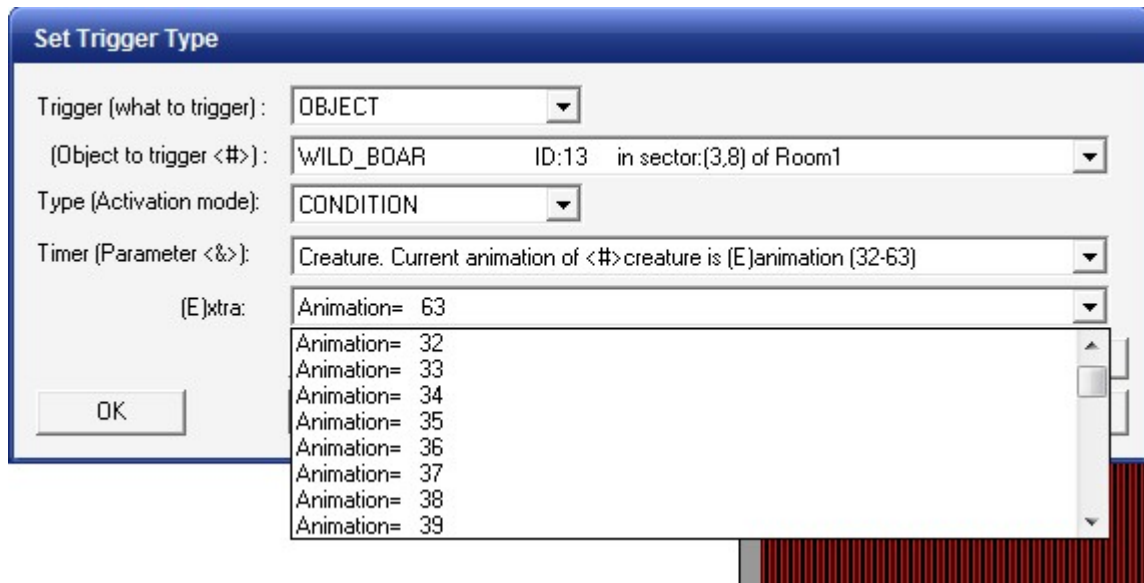
9 Creature Current animation of # creature is currently E animation 0-31



Bei dieser "Condition" löst Lara etwas aus, wenn der "Gegner", welcher oben in dem Feld "**Object to Trigger <#>**" drinsteht, eine bestimmte Animation ausführt. Hier: von 0 bis 31. Die Animation kann z. B. im Wadmerger nachgeschaut werden (Der Gegner muss sich bereits im Level Editor befinden.) Der Trigger für

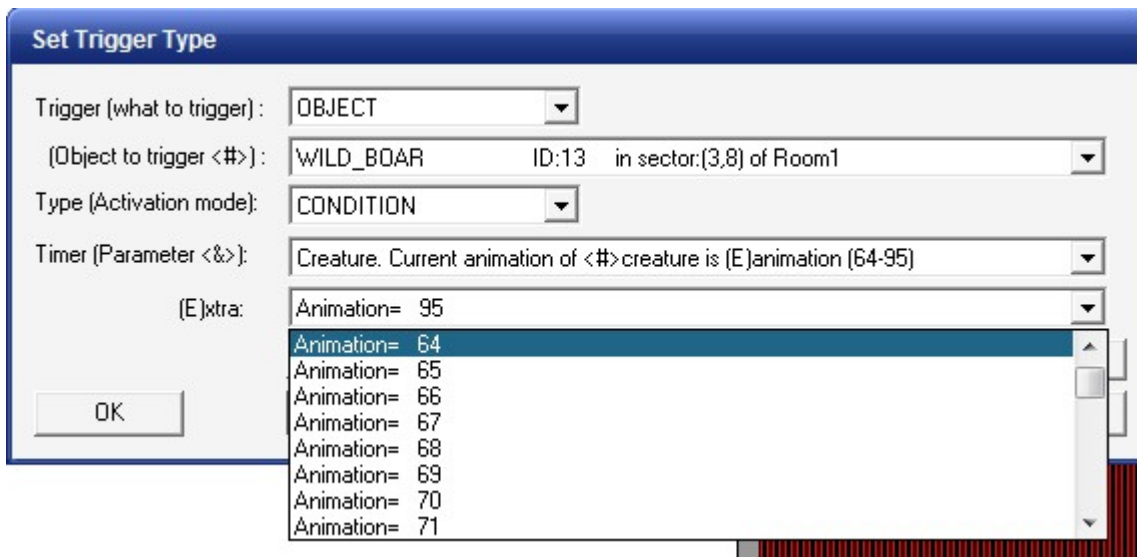
das Objekt, welches nach der bestimmten Animation ausgelöst werden soll muss sich auf denselben Squares befinden. Es kann hier zwar auch eine Door ausgewählt werden anstatt eines Gegners. Ob dies auch funktioniert müsst ihr ausprobieren.

10 Creature Current animation of # creature is currently E animation 32-63



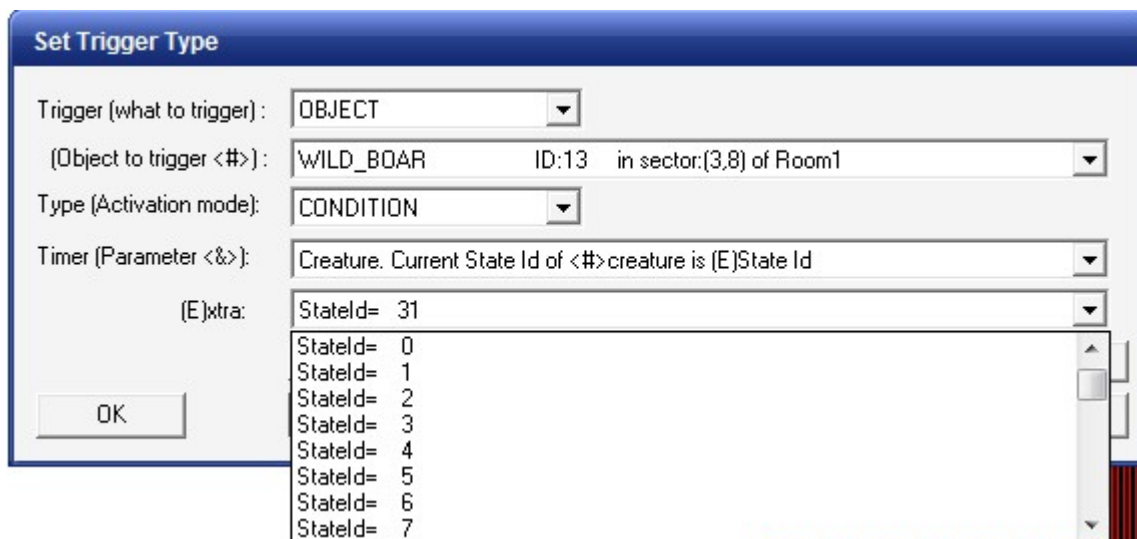
Bei dieser "Condition" löst Lara etwas aus, wenn der "Gegner", welcher oben in dem Feld "**Object to Trigger <#>**" drinsteht, eine bestimmte Animation ausführt. Hier: von 32 bis 63. Die Animation kann z. B. im Wadmerger nachgeschaut werden (Der Gegner muss sich bereits im Level Editor befinden.) Der Trigger für das Objekt, welches nach der bestimmten Animation ausgelöst werden soll, muss sich auf denselben Squares befinden. Es kann hier zwar auch eine Door ausgewählt werden anstatt eines Gegners. Ob dies auch funktioniert müsst ihr ausprobieren.

11 Creature Current animation of # creature is currently E animation 64-95



Bei dieser "Condition" löst Lara etwas aus, wenn der "Gegner", welcher oben in dem Feld "**Object to Trigger <#>**" drinsteht, eine bestimmte Animation ausführt. Hier: von 64 bis 95. Die Animation kann z. B. im Wadmerger nachgeschaut werden (Der Gegner muss sich bereits im Level Editor befinden.) Der Trigger für das Objekt, welches nach der bestimmten Animation ausgelöst werden soll, muss sich auf denselben Squares befinden. Es kann hier zwar auch eine Door ausgewählt werden anstatt eines Gegners. Ob dies auch funktioniert müsst ihr ausprobieren.

12 Creature Current state ID of # creature is E State ID



Erklärung State ID:

Mit der State ID weiß die Tomb Raider IV exe-Datei, um was für eine Animation es sich gerade handelt. Beim Harpy ist beispielsweise beim Vergiften die State ID 6. Hat man also einen Gegner im Harpy Slot und gibt bei einer Animation die State ID 6 ein, vergiftet er Lara, egal mit welcher Animation.

Bei dieser "Condition" löst Lara etwas aus, wenn der "Gegner", welcher oben in dem Feld "**Object to Trigger** <#>" drinsteht, eine bestimmte Handlung (ID) ausführt. Die State ID kann z. B. im Wadmerger nachgeschaut werden (Der Gegner muss sich bereits im Level Editor befinden.) Der Trigger für das Objekt, welches nach der bestimmten Handlung ausgelöst werden soll, muss sich auf denselben Squares befinden.

FORTSETZUNG FOLGT...