

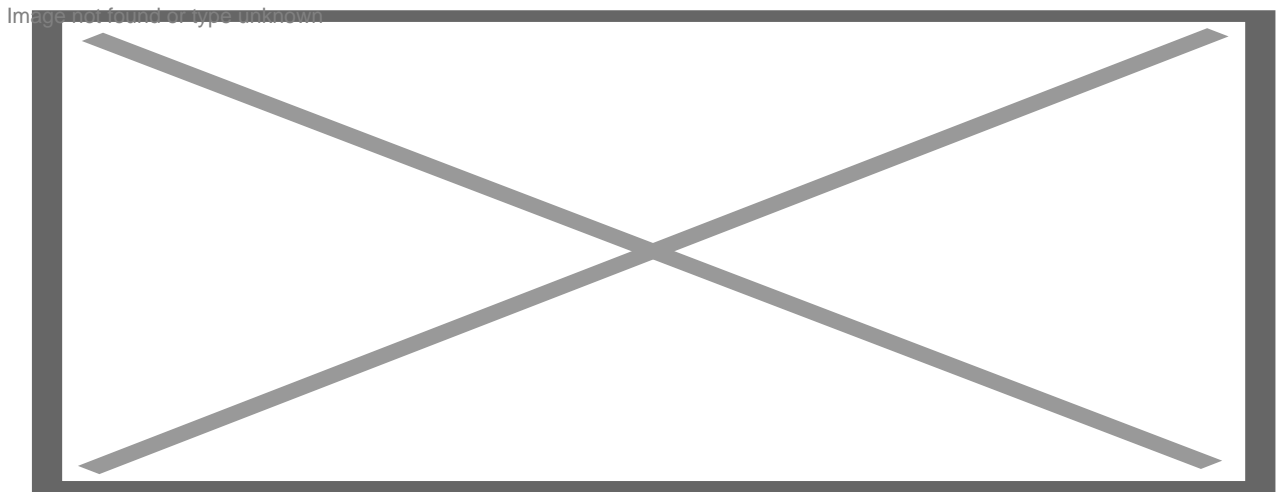
TE Timed Actions im TE

Timed Actions im Tomb Editor

ab Version 1.3.4

1. Negativwerte im Timer Parameter von Standard Triggern

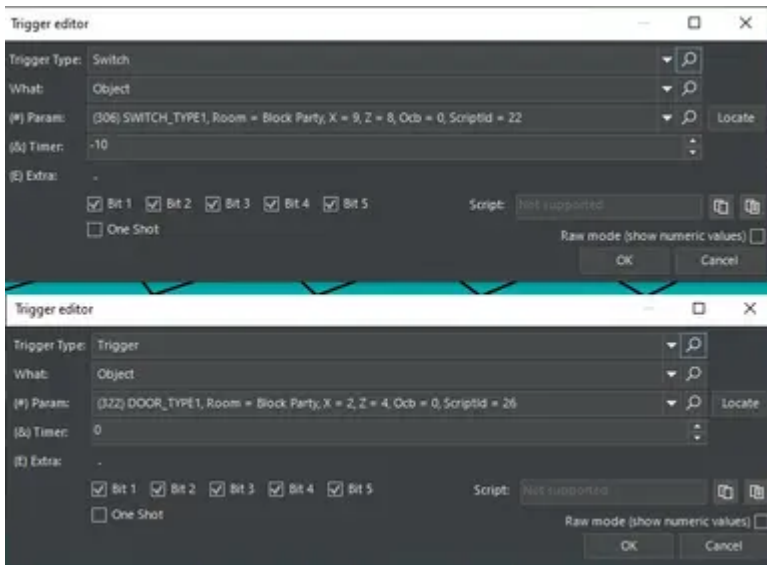
Setzen wir einen Minuswert im Timer Parameter (&), geht z.B. eine Tür erst nach X Sekunden auf.



Hinweis:

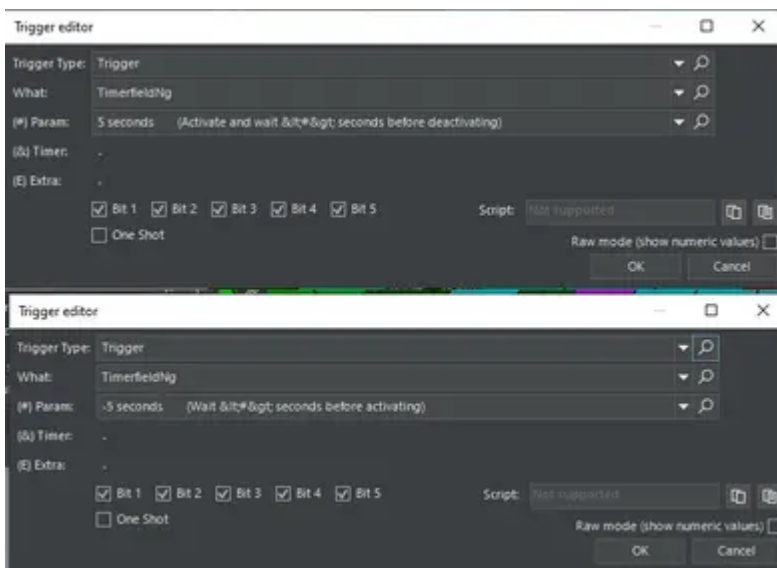
Nicht alle Objekte lassen sich mit damit zeitverzögert auslösen, z.B. bei Gegnern funktioniert dies nicht.

Bei Schalten setzen wir den Minuswert im Switch Trigger und dann darunter die Objekte die wir zeitverzögert auslösen möchten, z.B. klassisch eine Tür.



2. Trigger TimerfieldNG

Seit Version 1.3.4 funktioniert nun auch der TRNG Timerfield Trigger beim Tomb Editor.



Es gibt 2 Möglichkeiten:

1. Activate and wait X seconds before deactivating.

Hier werden Sekunden im Plus ausgewählt.

2. Wait X seconds before deactivating.

Hier werden Sekunden im Minus ausgewählt.

Die Sekunden und den Befehl tragen wir im PARAM Feld ein. Es gehen Werte von 1-511 Sekunden bzw. 512.

Benutzt werden kann der Timerfield z.B. zusätzlich bei Conditionstriggern, die nach einer Bedingung mit einem neuen TRNG Trigger etwas Zeitverzögertes auslösen wollen.

Denn bei den neuen TRNG Triggern ist meistens das Timer Feld durch andere Parameter belegt oder Minuswerte funktionieren nicht .

Dann setzt man zu dem Condition Trigger und dem Trigger, der ausgelöst werden soll einen Timerfield Trigger.

Auch beim Actiontrigger A43 und A44 kann der Timerfield Trigger zusätzlich genutzt werden, wenn der ursprüngliche Timereintrag beim Actiontrigger unter "Extra" nichts bewirkt.



Hier wird der Actiontrigger A43 nach 5 Sekunden ausgelöst. (Eine Tür geht auf).

Inwiefern der Timerfield Trigger mit anderen TRNG Triggern geht, sollte man besten testen und rumprobieren.

3. Organizer= Script Befehl

Die sicherste Methode ist der Organizer Befehl. Hier kann aneinandergereihte Geschehnisse, die man in Triggergroups gesetzt hat, zeitversetzt auslösen.

Wie der Organzier Befehl genau funktinoiert, könnt ihr hier nachlesen: [Organizer=](#)

4. Rollingball Trick

Natürlich kann man auch nach wie vor den Rollingballtrick anwenden, indem man auf einer Rampe einen Rollingball hinterrollen lässt, der Heavy Trigger auslöst.

In der TRNG Engine kann man im OCB des Rollingballs eine 1 angeben, dadurch ist eventuelles Rumpeln des Rollingballs nicht zu hören und zu spüren.

Man sollte nur keine Trigger dort setzen, wo der Rollingball liegen bleibt, da dadurch dann Kamerasequenzen nicht mehr richtig funktionieren.

Tomb Engine/Tomb Editor	
Tomb Editor Version	1.3.2