

TE Heavy Trigger für Flyby macht Probleme

Hier ein kleiner Tipp für euch.

Wenn ihr eine Flyby über ein Shatter Objekt triggert, nehmt **KEINEN** Heavy for Flyby Trigger. Sondern triggert das Shatter normal als Heavy, und dann einen regulären Flyby Trigger auf das selbe Square setzen. Denn das ganze kann beim Laden eines Spielstandes große Probleme geben. Dies zeigt sich wie folgend, wie dies in meinem Fall war:

Ich hatte den "Cinematic mode" und das man die Kamera nicht wegdrücken kann aktiviert. Wenn man anschließend das Spiel gespeichert und neu geladen hatte. Dann waren die Einstellungen aktiv, das heißt, man konnte Lara nicht steuern und hatte die schwarzen Balken, obwohl die Flyby längst vorbei war.

Tomb Engine/Tomb Editor

Tomb Editor Version 1.3.X