

Lua Scripting Level beenden - LUA

Inhaltsverzeichnis

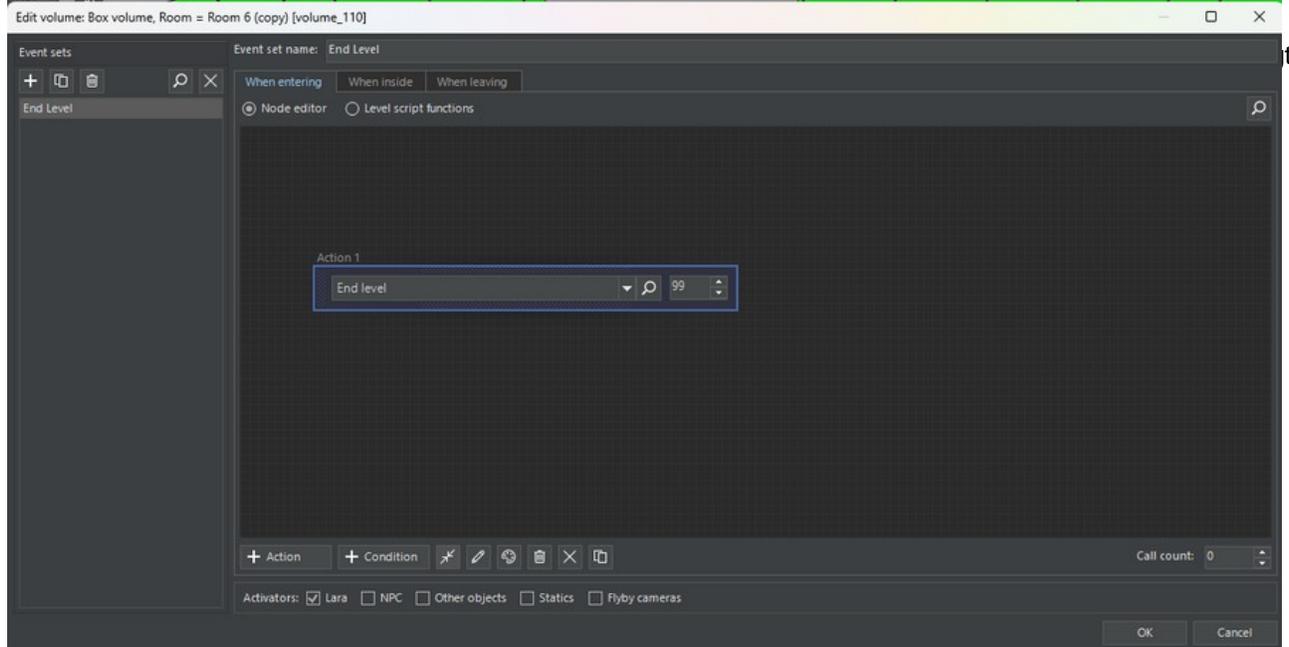
- [1 Level beenden mit dem Node Editor](#)
- [2 Level beenden mit LUA Funktion](#)
- [3 EndLevel in einen Timer setzen](#)

Level beenden - LUA

Seit Version 1.0.2 haben wir 2 Möglichkeiten, ein Level mit LUA Befehl zu beenden.

1 Level beenden mit dem Node Editor

~~Wir setzen einen Volume Trigger und öffnen das Menü mit Doppelklick oder mit dem Buchstaben "O"~~

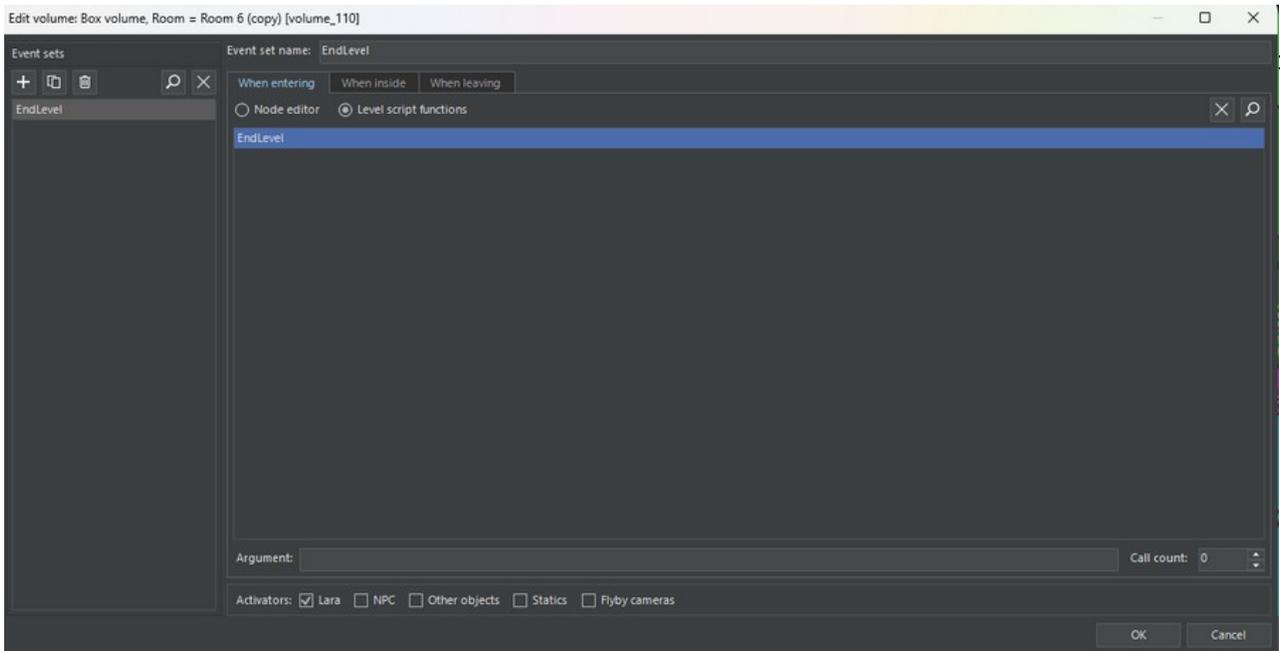


2 Level beenden mit LUA Funktion

Natürlich können wir auch ganz normal eine Funktion in der Lua Level Datei erstellen, den wir dann mit einem Volume Trigger auslösen können.

Code

```
LevelFuncs.EndLevel = function()
EndLevel(99)
end
```



3 EndLevel in einen Timer setzen

Natürlich können wir die Funktion in der Level Lua Datei auch dazu verwenden, um sie in einem Timer auszulösen. Dazu lösen wir den Timer mit einem Volume Trigger aus.

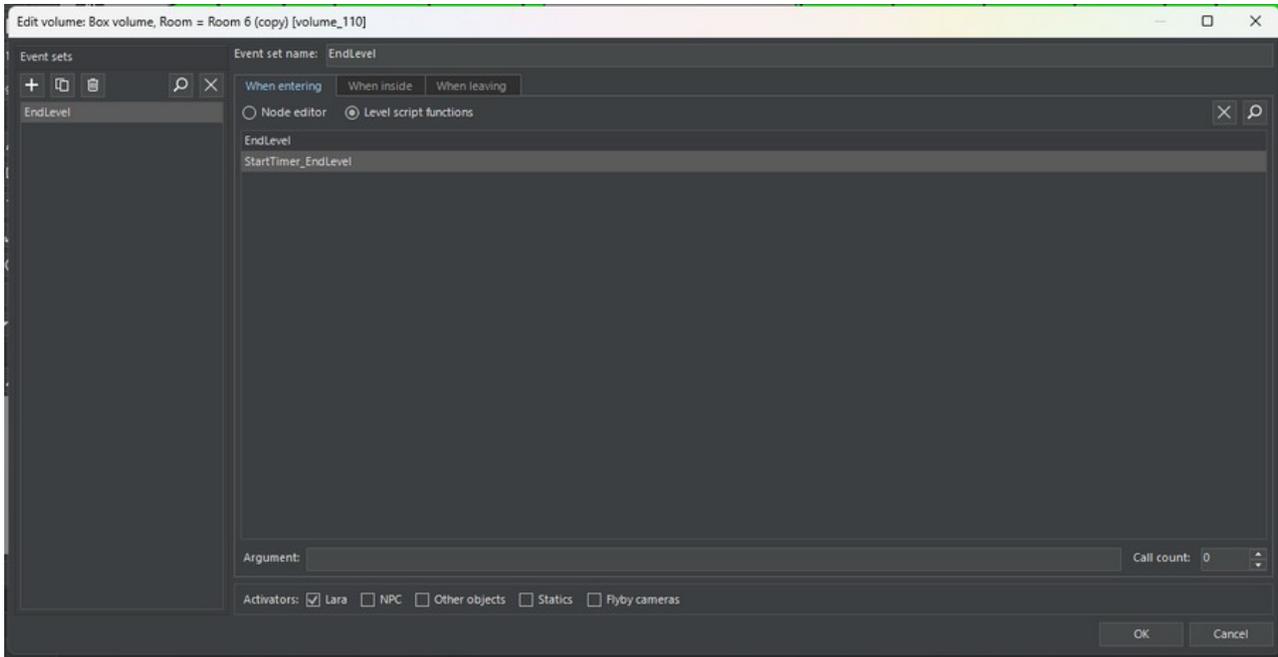
Code

```
LevelFuncs.EndLevel = function()
EndLevel(99)
end

LevelFuncs.StartTimer_EndLevel = function ()
local myTimer = Timer:Create("my_timer", false, {initialise, seconds, seconds}, LevelFuncs.EndLevel)
myTimer:Start()
end
```

Hier in diesem Beispiel wird das Level nach 5 Sekunden beendet.

Wir setzen einen Volume Trigger und öffnen das Menü mit Doppelklick oder mit dem Buchstaben "O" und wählen unter "Level Script functions" die Funktion aus.



Anmerkung:

Natürlich können wir auch die Nummer eines Levels statt 99 setzen, dann wird das entsprechende Level anstatt die Title geladen.