

Motorbike

Table Of Contents

- [1 Motorbike](#)
- [2 Nitrous Oxide Feeder](#)
- [3 Aufsammeln des Puzzle Combo Valve Pipe und Nitrous Oxide Cannister](#)
- [4 Nitros Oxide Feeder](#)
- [5 Download Motorbike und Objekte](#)

1 Motorbike

Bei dem Objekt "Motorbike" handelt es sich um ein Motorrad mit Beiwagen. Mit diesem kann [Lara](#) fahren.



Das Motorrad kommt in folgenden Wads vor: "[City Wad](#)" und "[Newcity Wad](#)"
Es kommt in folgenden Leveln vor: [bikebit.tr4](#), [cortyard.tr4](#), [highstrtr.tr4](#), [nutrench.tr4](#)

Das Motorrad benötigt keine speziellen [OCB](#) Einträge, auch benötigt [Lara](#) keinen Zündschlüssel wie beim [Jeep](#). Sobald man es im Level platziert hat, kann [Lara](#) damit fahren. Es benötigt auch keinen Auslöser.

Zitat Handbuch:

MOTORBIKE

Das Motorrad explodiert, wenn es auf Wasser trifft. Im Beispiel-Level können Sie sehen, wie stark die Neigung maximal sein darf, die das Motorrad überwinden kann. Wenn die Neigung zu steil ist, bewegt es sich nicht. Der Einsatz des Motorrads muss ausgetestet werden. Es ist oft auf den ersten Blick nicht zu sagen, ob ein bestimmtes Gebiet im Level einwandfrei mit dem Motorrad funktionieren wird oder nicht.

Zusätzlich benötigt man das "Vehicle_Extra" Objekt, dabei handelt es sich um Laras Animationen in Verbindung mit dem Motorrad. Dieses muss nur im [Wad](#) vorhanden sein, nicht im Level selber.



2 Nitrous Oxide Feeder

Es gibt allerdings noch ein Objekt, mit dem man das Motorrad schneller machen kann, und zwar den "Nitrous Oxide Feeder - Puzzle Item 1". Diesen gibt es auch in zwei Teilen, die man zusammenfügen muss und zwar "Valve Pipe- Puzzle Item 1 Combo 1" und "Nitrous Oxide Cannister - Puzzle Item 1 Combo 2". Das Objekt "Valve Pipe" kann [Lara](#) nicht so einfach aufheben. Weiter unten erkläre ich , wie man das Ganze aufbauen könnte.



Puzzle Item 1 Combo 1



Puzzle Item 1 Combo 2



Puzzle Item 1

Script-Einträge lauten folgendermaßen:

Puzzle= 1,Nitrous Oxide Feeder, \$0004,\$0300,\$0000,\$0000,\$0000,\$0002

PuzzleCombo= 1,1,Valve Pipe, \$0004,\$0300,\$0000,\$0000,\$0000,\$000a

PuzzleCombo= 1,2,Nitrous Oxide Cannister, \$0002,\$0300,\$0000,\$0000,\$0000,\$0002

3 Aufsammeln des Puzzle Combo Valve Pipe und Nitrous Oxide Cannister

Im Original Level "Trenches" hat [Lara](#) das Objekt "Valve Pipe" vorne aus einem umgestürzten Wagen mit der Brechstange herausgeholt.

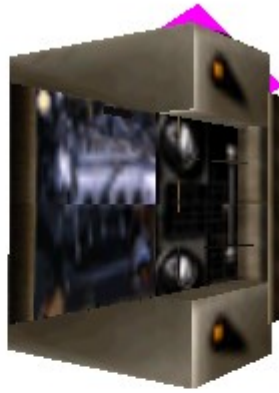
Wir müssen das Objekt also so platzieren, dass es beim Wagen vorne herauschaut.

Im [OCB](#) des Objektes müssen wir eine "2" eingeben, damit [Lara](#) es mit der Brechstange heraus bricht.

Dazu benötigen wir folgende Animatings:



Animating 6



Animating 7



Animating 8

Animating 6 ist der hintere Teil des Wagens.

Animating 7 ist der vordere Teil des Wagens, an dem man auch das Objekt "Valve Pipe" platziert.

Animating 8 ist ein toter [SAS](#). (muss nicht unbedingt dabei sein.)

So bauen wir das Ganze zusammen. Hat [Lara](#) dann die Brechstange, kann sie das Objekt "Valve Pipe" herausbrechen.

Anmerkung: Das Objekt "Nitrous Oxide Cannister" kann man irgendwo im Level platzieren. Dieses kann [Lara](#) ganz normal aufheben. Kombiniert man nun beide Teile hat man den "Nitrous Oxide Feeder".



[Lara](#) bricht mit der Brechstange das Objekt "Valve Pipe" heraus.

4 Nitros Oxide Feeder

Setzt man das Objekt "Nitrous Oxide Feeder" am Motorrad ein, wird es schneller (erkennbar am grünen Balken oben rechts am Bildschirm) und [Lara](#) kann größere Schluchten überqueren. Am Besten wählt man das Objekt im Menü aus, und drückt dann die "Enter-Taste". Dann setzt [Lara](#) ihn ein.



Lara setzt den "Nitrous Oxide Feeder" am Motorrad ein.



Drückt man nun während der Fahrt die "Sprinten-Taste", fährt das Motorrad schneller als sonst.

== Smashable Bike Wall und Smashable Bike [Floor](#) ==



Smashable_Bike_Wall



Smashable_Bike_Floor

Diese beiden Objekte wirken wie ein Shatter, mit dem Unterschied, dass nur das Motorrad oder der [Jeep](#) sie durchbrechen kann. Platziert man also die "Wall" an einer Wand zwischen 2 Räumen kann [Lara](#) erst hindurch, wenn sie mit dem Motorrad oder [Jeep](#) hindurch prescht. Genauso ist es mit dem "[Floor](#)", nur dass dieser zwischen einem höheren und einem unteren Raum platziert wird.

Zitat Handbuch:

SMASHABLE_BIKE_WALL

Klicken Sie auf die Schaltflächen 1 bis 5 im [OCB](#), um das Objekt zu aktivieren.

SMASHABLE_BIKE_FLOOR

Klicken Sie auf die Schaltflächen 1 bis 5 im [OCB](#), um das Objekt zu aktivieren.

== Sound Dateien, die dem [Wad](#) zugewiesen werden müssen ==
Folgende Sound-Dateien werden für das Motorrad benötigt:

BIKE_START: bike_stt VOL80 PIT10 RAD10
BIKE_IDLE: bike_idl VOL70 L PIT-10 RAD10
BIKE_ACCELERATE: bike_rev VOL70 PIT-20 RAD10
BIKE_MOVING: bike_mve VOL32 L PIT-18 RAD10
BIKE_SIDE_IMPACT: bike_si VOL70 P V PIT-30 RAD10
BIKE_FRONT_IMPACT: bike_fi VOL70 P V PIT-30 RAD10
BIKE_LAND: bike_lnd VOL70 P V PIT-30 RAD10
BIKE_STOP: bike_stp VOL70 RAD10
BIKE_HIT_OBJECTS: hit_rock VOL60 P V PIT10 RAD10
BIKE_HIT_ENEMIES: bike_hit VOL50 P V PIT05 RAD10

5 Download Motorbike und Objekte

- [Motorbike Objekt](#)