

TRNG Pushables TRNG

TRNG OCB Pushables

Mit verschiedenen OCB Einträgen können wir das Verhalten von "Pushables" verändern.

Das OCB Menü rufen wir auf, indem wir auf das Objekt Doppelklicken oder anklicken und "O" drücken.

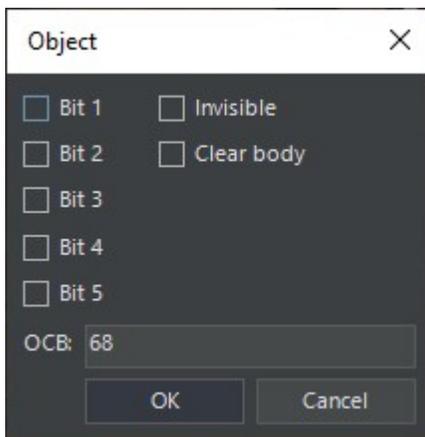
1. Auf Pushables stehen. (Block)

Um auf einem "pushable block" zu stehen können wir folgende Formel verwenden.

Formel: Standhöhe auf dem Block = OCB 64 (um Stehen zu ermöglichen) + Höhe des Blocks in Klicks

Beispiel:

Um also auf einem 4-Klick hohen Block zu stehen geben wir im OCB des pushables 68 ein.





Anmerkung:

Natürlich kann man auch auf andere pushables als Blöcke klettern, inwieweit das logisch ist, bleibt jedem selber überlassen. (z.B. auf Statuen, die kaum Platz zum Stehen bieten.)

Natürlich können wir auch Blöcke aufeinanderstapeln, auf die Lara dann ebenfalls klettern kann.



Auf dem obersten Block reicht es ebenfalls 68 im OCB Menü einzugeben, da die Grundhöhe des Blocks 4-Klicks hoch ist.

Pushables und Raisingblocks

Wie bekannt, können Pushables auf Raising_Block1 und Raising_Block2 geschoben werden, um sie zu erhöhen oder zu senken.

Aufgrund der TR4 Engine verliert aber der **pushable block** seine Begehbarkeit, sobald er auf den Raisingblock geschoben wird.

Sobald er nicht mehr auf einem Raising_Block1+2 ist, erhält er seine Begehbarkeit wieder.



Steht der pushable block auf einem Raisingblock, ist er nicht mehr begehbar.

2. Pushables von Plattformen oder Kanten stoßen

Um auf einem "pushable block" von einer Kante zu stoßen, können wir folgende Formel verwenden

Formel: $OCB\ 64 + 32$

Beispiel:

Um also ein normales pushables von der Kante zu stoßen, geben wir 96 ein.



Lara stößt eine Statue von einer Plattform.

Anmerkung:

Aufgrund der TR4 Engine steht ein Objekte wieder aufrecht, sobald es den Boden erreicht hat.

Achtung:

Steht auf dem Square ein Shatter, auf dem das pushable landet, kann es nicht von der Kante gestoßen werden.

Ist das Square auf dem das pushable landet nicht eben, kann es nicht von der Kante gestoßen werden.

Formel für das Hinunterstoßen eines pushables 4-Klick hohen Blockes.

Formel: $OCB\ 64 + 32 + \text{Höhe der Klicks des Blocks}$.

Beispiel:

4-Klick hoher Block: 100

3. Schieben und Ziehen verhindern

Um Schieben und Ziehen zu verhindern gibt es folgende Formel:

OCB 64 +

Ziehen verhindern: **128**

Schieben verhindern : **256**

Schieben und Ziehen verhindern : **384**

Ost-West Schieben verhindern: **512**

Nord-Süd Schieben verhindern: **1024**

Auch hier gilt, wenn das Objekt ein begehrbarer Block ist, jeweils die Höhe der Klicks dazu zu addieren.

Andere Varianten können ebenfalls kombiniert werden, hier gilt dann immer der reine Wert dazu zu addieren.

Beispiel: $64 + 1024 + 4 = 1092$

4. Bekletterbare pushables

Um an den Seiten von pushables klettern zu können, gilt folgende Formel:

OCB 64 +

Westseite: **2048**

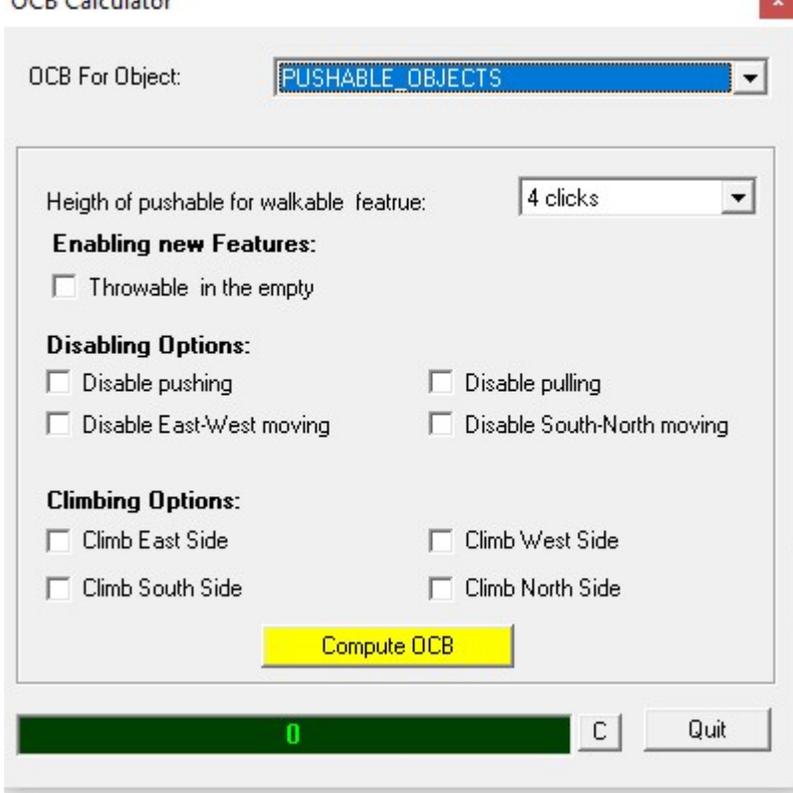
Nordseite: **4096**

Ostseite: **8192**

Südseite: **16384**

Auch hier können Varianten untereinander kombiniert und addiert werden.

Um sich die ganze Rechnerei zu sparen, gibt es im NG Center unter **Tools2** einen OCB Calculator, dort einfach Pushable auswählen:



Achtung:

Bei den Himmelsrichtungen wie **East-South-West-North** und **East-West** und **South-North** gelten die Himmelsrichtungen im alten Editor.

Seit Version 1.3.x ist es aber möglich, diese im Tomb Editor darzustellen.

Einfach unter **Tools > Editor Options > 3D rendering** bei "**Use winroomedit cardinal direction hints**" ein Häkchen machen.

Dann werden in der Symbolleiste beim Button "**Draw cardinal directions**" die alten Himmelsrichtungen angezeigt.