

Table Of Contents

- [1 Jeep](#)
- [2 Puzzle_Item1](#)
- [3 Vehicle_Extra](#)
- [4 Smashable Bike Wall und Smashable Bike Floor](#)
- [5 Sound Dateien, die dem Wad zugewiesen werden müssen](#)
- [6 Audio Wav-Datei 098](#)
- [7 Besonderheiten](#)
- [8 Download Jeep und Objekte](#)

1 Jeep

Bei dem Objekt Jeep handelt es sich um den Jeep, in dem Lara in Tomb Raider IV gefahren ist.

Er kommt in folgenden Leveln vor: **jeepchas.tr4**, **jeepchs2.tr4**

Der Jeep benötigt keine speziellen OCB Einträge. Allerdings benötigt Lara einen Zündschlüssel. Dieser ist immer das "Puzzle_Item1", egal was sich in dem Slot befindet. Der Jeep benötigt auch keinen Auslöser. Sobald er im Level platziert ist und Lara das "Puzzle_Item1" im Inventar hat, kann sie mit ihm fahren.

jeep1.jpg

"Puzzle_Item1" und "Jeep"

2 Puzzle_Item1

Der Script Eintrag für den Zündschlüssel lautet:

Puzzle= 1, Ignition Key, \$0008,\$0400,\$2000,\$3000,\$4000,\$0002

3 Vehicle_Extra

Zusätzlich benötigt man noch das "Vehicle_Extra". Dies sind Laras Animationen für den Jeep. Sie sind nur im Wad vorhanden und werden nicht im Level platziert.

jeep2.jpg

Vehicle_Extra

jeep3.jpg

Lara benutzt den Zündschlüssel und steigt anschließend in den Jeep ein.

4 Smashable Bike Wall und Smashable Bike Floor

motorrad8.jpg

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.

5 Sound Dateien, die dem Wad zugewiesen werden müssen

Folgende Sound-Dateien werden für den Jeep benötigt:

JEEP_START: jeep_stt VOL99 RAD10
JEEP_IDLE: jeep_idl VOL70 L PIT-10 RAD10
JEEP_ACCELERATE: jeep_rev VOL90 RAD10
JEEP_MOVE: jeep_mve VOL40 L PIT25 RAD10
JEEP_STOP: jeep_stp VOL90 RAD10
JEEP_DOOR_OPEN: jp_dopen VOL45 P V PIT20 RAD10
JEEP_DOOR_CLOSE: jp_dcls VOL45 P V PIT20 RAD10
JEEP_SIDE_IMPACT: jeep_si VOL80 P V PIT10 RAD10
JEEP_FRONT_IMPACT: jeep_fi VOL80 P V PIT20 RAD10
JEEP_LAND: jeep_lnd VOL99 P V PIT10 RAD10

6 Audio Wav-Datei 098

Sobald man im Jeep fährt, erscheint automatisch die Wav-Datei 098 als Hintergrundmusik. Möchte man diese ändern, muss man eine andere entsprechend in "**098.wav**" umbenennen, da sie fest im Level Editor programmiert ist.

7 Besonderheiten

Anmerkung:

Mit dem Jeep kann es folgende Probleme geben:

1.) Das Tachometer wird nicht richtig dargestellt im Vorwärts- sowie im Rückwärtsgang.

Hier hilft es eine Fog Bulb oder einen Distance Fog mit "Fog =" zu setzen. (Allerdings kein Schwarz!!!) Dadurch werden auch die Balken beim Tachometer wieder sichtbar, aber aufgepasst. Das Tachometer erhält die Farbe des Nebels, deswegen hier vielleicht einen weißen Nebel mit wenig Intensität setzen.



Ohne Nebel links und mit Nebel rechts

2.) Sollten sich "D" und "R" überlappen, kann dies sein, weil man zwei Jeep im Spiel platziert hat. Braucht man z.B. einen zweiten Jeep nur als Deko Objekt, sollte man einen Jeep einfach in einen Animating Slot setzen. (Unter Downloads findet ihr einen im Animating1 Slot)

3.) Das D ist manchmal schon sichtbar, obwohl Lara gar kein Jeep fährt oder nicht eingestiegen ist. Hier hilft nur ein Scriptbefehl der TRNG Engine von AkyV, der dies ausblendet.

Code

```
GlobalTrigger= 6, IGNORE, GT_CONDITION_GROUP, IGNORE, 14, 15, 16
ColorRGB= 2, 70, 101, 192
TriggerGroup= 14, $8000, 10, $23 ; if driving jeep
TriggerGroup= 15, $2000, 292, $20, > ; Slot Memory Zone subject: jeep
$2000, 291, $270, > ;convert ColorRGB2 to Local Long Alfa
$2000, 294, $F70 ;copy Local Long Alfa to "Draw Extra" field
TriggerGroup= 16, $2000, 292, $20, > ; Slot Memory Zone subject: jeep
$2000, 232, $70, > ; set 0 in Local Long Alfa
$2000, 294, $F70 ;copy Local Long Alfa to "Draw Extra" field
```

"Draw Extra" = 0 : the sprites are not seen

"Draw Extra" = 4613568 : the sprites are seen

We don't really need a ColorRGB, we only used a trick.

I mean, 4613568 is too big even for a PARAM_BIG_NUMBERS (the limit is 65535).

But: $4613568 = \$4665C0 \Rightarrow \$46/\$65/\$C0 = 70/101/192$

8 Download Jeep und Objekte