

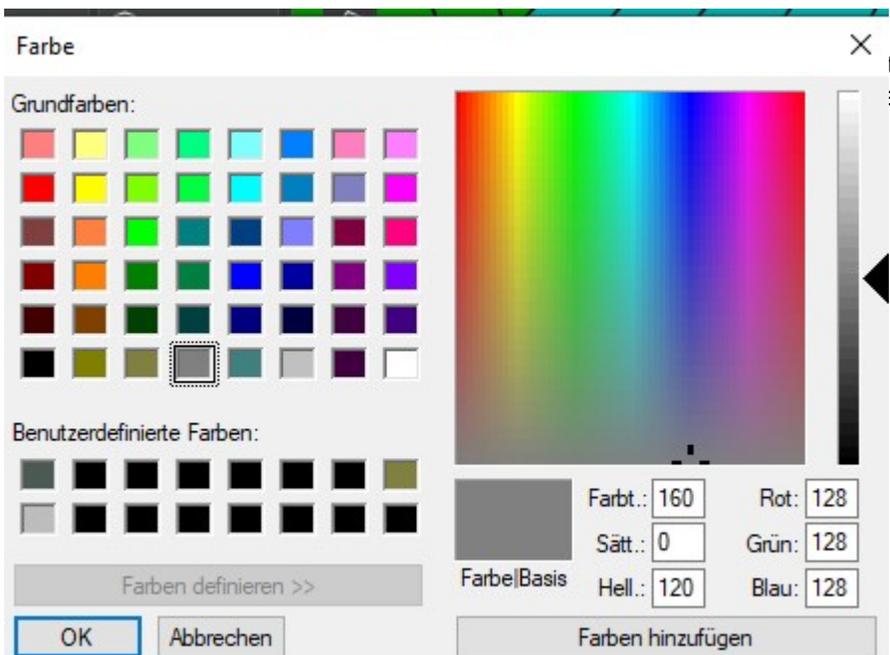
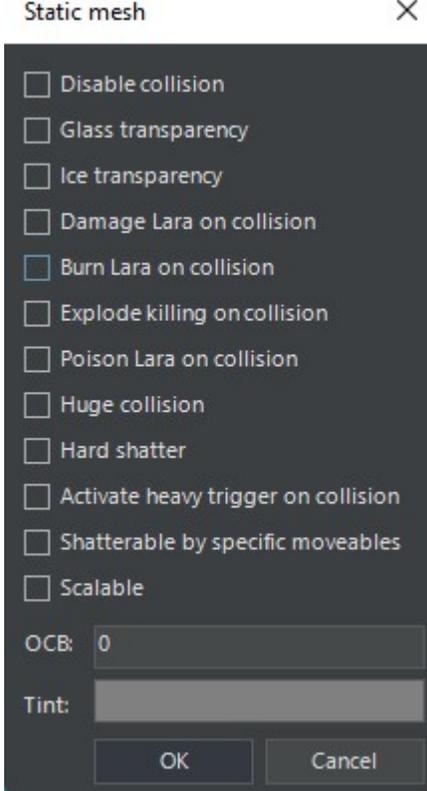
Inhaltsverzeichnis

- [1 Erklärung der einzelnen Eigenschaften](#)
 - [1.1 Disable Collision](#)
 - [1.2 Glass transparency](#)
 - [1.3 Ice transparency](#)
 - [1.4 Damage Lara on collision](#)
 - [1.5 Burn Lara on collision](#)
 - [1.6 Explode killing on collision](#)
 - [1.7 Poison Lara on collision](#)
 - [1.8 Huge collision](#)
 - [1.9 Hard shatter](#)
 - [1.10 Activate heavy trigger on collision](#)
 - [1.11 Shatterable by specific moveables](#)
 - [1.12 Scalable](#)
 - [1.13 Tint](#)

Statics TRNG

Die Eigenschaften von Statics durch OCB Werte zu ändern gibt es in der TRNG Engine seit der Version 1.1.8.7.

Neu im Tomb Editor ist, dass man durch Doppelklick auf das Static oder durch Drücken der "O" Taste sofort sieht, was man verändern kann und OCB Werte durch Anklicken von Häkchen automatisch erzeugt werden. (Im NGLE musste man den Wert direkt eingeben und sah auch nicht was er bewirkt.)



t zum Ändern der Farbe kommen,
ellen.

1 Erklärung der einzelnen Eigenschaften

1.1 Disable Collision

Setzt man hier ein Häkchen, kann Lara durch das Objekt hindurch laufen.

Automatischer OCB Eintrag = 4

1.2 Glass transparency

Setzt man hier ein Häkchen, wird das Objekt durchsichtig wie Glas.

Automatischer OCB Eintrag= 8

1.3 Ice transparency

Setzt man hier ein Häkchen, wird das Objekt leicht durchsichtig wie Eis.

Automatischer OCB Eintrag= 16

1.4 Damage Lara on collision

Setzt man hier ein Häkchen, wird Lara jedes Mal beim Berühren des Objektes 10 HP abgezogen (1000 ist volle Gesundheit).

Den Wert, der abgezogen wird kann man mit dem Customize Script Eintrag "CUST_SET_STATIC_DAMAGE" noch verändern.

Automatischer OCB Eintrag=32

Anmerkung: Der Wert wird ständig abgezogen, solange Lara das Objekt berührt, es kann also trotz eines niedrigen Wertes, der abgezogen wird schnell zum Tod führen.

1.5 Burn Lara on collision

Setzt man hier ein Häkchen, wird Lara unter Feuer gesetzt. Sie kann sich durch Springen in Wasser aber retten.

Automatischer OCB Eintrag= 64

1.6 Explode killing on collision

Setzt man hier ein Häkchen, explodiert das Objekt und Lara stirbt wie wenn sie auf eine Mine getreten wäre.

Automatischer OCB Eintrag= 128

Anmerkung: Man sollte für diesen Effekt die Lara Animation 438 im Wad haben, damit Lara wie bei der Mine in die Luft geworfen wird. (Die Animation gibt's im newcity.wad)

Fehlt diese Animation stirbt Lara mit der Standard Sterbeanimation bei 0 Lebenspunkten)

1.7 Poison Lara on collision

Setzt man hier ein Häkchen, wird Lara vergiftet und der Gesundheitsbalken geht langsam gegen 0.

Die Stärke der Vergiftung kann mit dem Customize Script Eintrag "CUST_SET_STATIC_DAMAGE" geändert werden.

Automatischer OCB Eintrag= 256

1.8 Huge collision

Setzt man hier ein Häkchen, erhält das Static eine größere Collision als 6x6 Squares. Die tomb4 Engine ignoriert standardmäßig größere Collision, um die Geschwindigkeit zu optimieren. Bei großen Statics, die über 6x6 Fehler gehen, kann man dadurch eine Collision von 36x36 Squares erreichen.

Automatischer OCB Eintrag= 512

1.9 Hard shatter

findet nur Verwendung bei "Shatter" Objekten

Setzt man hier ein Häkchen, kann das Shatter Objekt nur durch "Explosive Ammo (keine Flash Grenade)" sowie durch Sphinx (ägyptischer Stier), Jeep, Sidecar und Rollingball (benötigt OCB Eintrag) zerstört werden.

Automatischer OCB Eintrag= 1024

1.10 Activate heavy trigger on collision

Setzt man hier ein Häkchen, löst das Static einen Heavy Trigger aus, der unter dem Objekt platziert ist.

Automatischer OCB Eintrag= 2048

1.11 Shatterable by specific moveables

findet nur Verwendung bei "Shatter" Objekten

Setzt man hier ein Häkchen, kann das Shatter Objekt nur durch spezielle Objekte zerstört werden.

Automatischer OCB Eintrag= 8192

Funktioniert nur in Verbindung mit dem Customize= Script Eintrag "CUST_SHATTER_SPECIFIC, Slot1,Slot2, Slot3, SlotN".

Hier kann man bis zu 250 Moveable Slots (z.B. Gegner) angeben. Man kann nur einen Customize Script Eintrag pro Level haben.

Soll die Granate des SAS ein Shatter zerstören, gibt man **GRENADE** (365) als Slot an.

Möchte man kein moveable (z.b. Gegner) sondern eine spezielle Waffe mit Munition haben um ein spezielles Shatter zu zerstören, kann man folgende Slots nehmen:

PISTOLS_AMMO_ITEM

UZI_AMMO_ITEM

SHOTGUN_AMMO1_ITEM

SHOTGUN_AMMO2_ITEM

CROSSBOW_AMMO1_ITEM

CROSSBOW_AMMO2_ITEM

CROSSBOW_AMMO3_ITEM

GRENADE_GUN_AMMO1_ITEM

GRENADE_GUN_AMMO2_ITEM

GRENADE_GUN_AMMO3_ITEM

SIXSHOOTER_AMMO_ITEM

1.12 Scalable

Setzt man hier ein Häkchen, kann man das Objekt vergrößern oder verkleinern.

Hinter dem Häkchen kann man noch einen Wert eingeben:
Als Richtwert dient hier 100 =100% also Originalgröße

Beispiele:

400 entspricht 400% also 4 mal so groß

1 entspricht 1% also 100 mal kleiner als das Original

Mögliche Werte sind von 1 -1000

Höchster Wert ist 1000 also 10 mal größer als das Original. Hierbei sollte man aber vorsichtig sein, da es passieren kann, dass das Objekt aus bestimmten Positionen nicht mehr sichtbar ist. Als Empfehlung gilt hier höchstes 400 (4 mal größer).

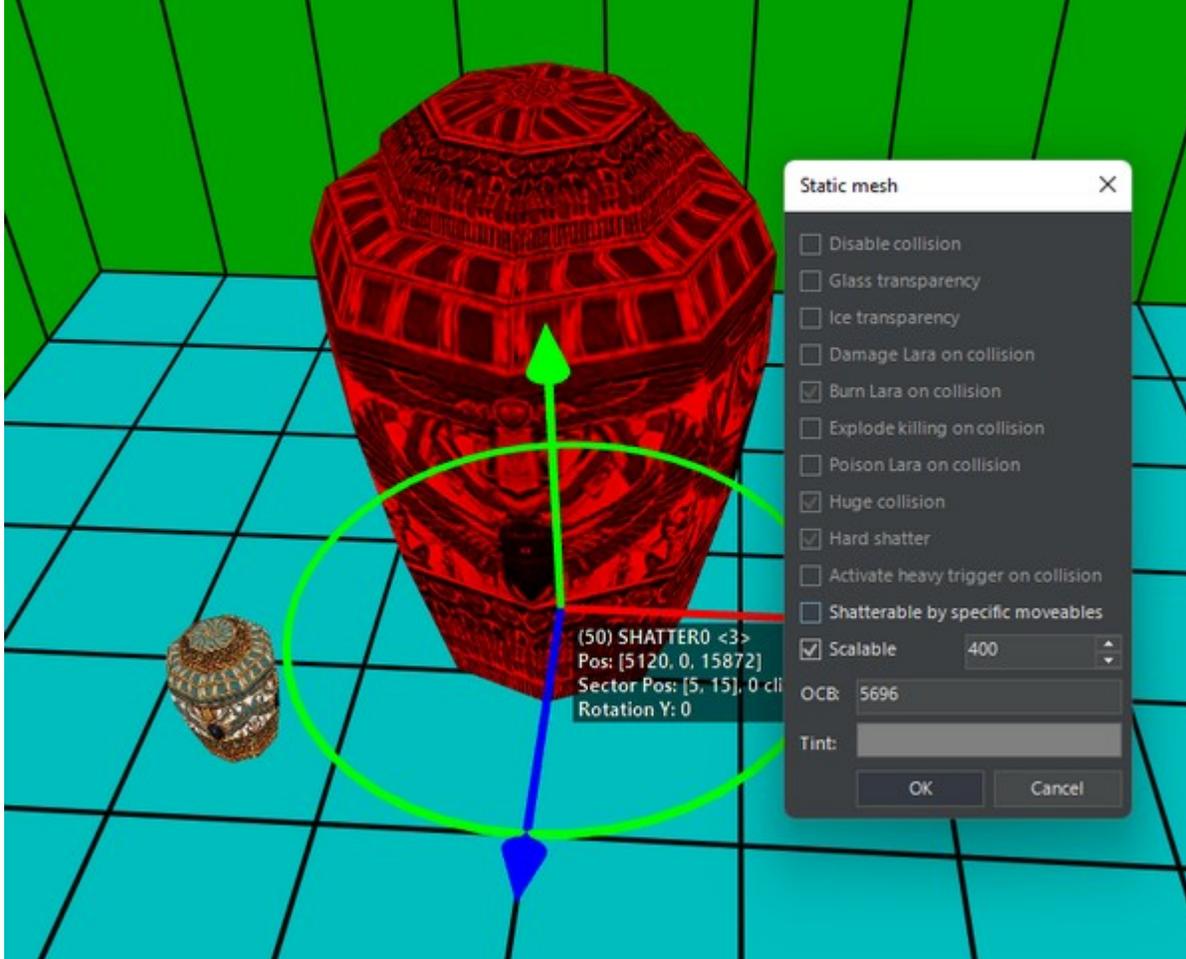
Automatischer OCB Eintrag= ändert sich je nach der Eingabe des Größenwertes.

Wichtige Anmerkung:

Statics die man skaliert, erhalten zusätzlich noch die "**Huge Collision 512**" und die "**Activate heavy trigger on collision 2048**" Eigenschaft. Deswegen aufpassen, wenn man ein Shatter oder Statics skaliert, was einen Heavy Trigger auslösen soll.

Seit Version 1.5.2:

Die Größenänderung kann man nun direkt im TE sehen. Vorher konnte man es erst im Spiel selber sehen.



1.13 Tint

Hier kann die Farbe des Static gesetzt werden.

Allgemeine Anmerkung:

Einige Eigenschaften kann man kombinieren. Man kann aber z.b. nur einen Glas oder Eiseffekt haben und nicht beide zusammen.

Im Spiel kann man diese Eigenschaften nachträglich durch die "Statics..." Fliepeffekte ändern.

Tomb Editor	
Tomb Editor Version	1.5.X