TRNG Rollingball TRNG

TRNG OCB Rollingball

Mit verschiedenen OCB Einträgen können wir das Verhalten des Rollingballs verändern.

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

1=Silent mode

MIt der Zahl 1 macht der Rollingball keine Geräusche wie Rumpeln oder das Wackeln wie beim Erdbeben.

Anmerkung:

Das kann praktisch beim Rollingball Trick sein, wo der Rollingball nur dazu dient, etwas auszulösen, aber sonst nicht in Erscheinung treten soll.

Oder wenn der Spieler ihn nicht sofort hören soll.

Voraussetzung ist natürlich, dass man ihn zuerst gehört hat, indem folgende Sounds hinzugefügt wurden.

BOULDER_FALL: bouldlnd VOL99 P PIT-40 RAD22

RUMBLE_LOOP: l_rumb VOL90 L PIT-80 RAD20

2=Kill enemies

Mit der Zahl 2 kann der Rollingball Gegner töten.

4= Active with pushing

Mit der Zahl 4 können wir einen Rollingball einmal auf einer ebenen Fläche anschieben. Wenn man möchte, kann man Squares an den Seiten erhöhen, damit man ihn nur in eine Richtung schieben kann. Danach bleibt er liegen und kann nicht mehr bewegt werden. Man braucht keinen Trigger für den Rollingball.

Anmerkung:

Hierfür benötigt man die Animation 316. Diese ist nicht in jedem Wad vorhanden. Im Catacomb Wad ist sie enthalten.

Fehlt die Animation, passiert nichts. wenn man die Aktionstaste drückt und vor dem Rollingball steht.

8 = Active with pushing and recovery

Mit der Zahl 8 können wir einen Rollingball ebenfalls anschieben. Der Unterschied zu 4 ist, dass man ihn unendlich anschieben kann. Er muss ebenfalls auf ebenen Flächen geschoben werden bis eventuell zu einer Kante von der man ihn herunterstoßen kann.

Anmerkung:

rtet, bis der Rollingball still steht.
ngball überrollt und getötet wird.

16 = Destroy shatter objects

Mit der Zahl 16 zerstört der Rollingball Shatter Objekte, die auf seinem Weg liegen.

32 = Check for collision with water room

Mit der Zahl 32 kann man das Verhalten eines Rollingsball anpassen, wenn er ins Wasser fällt.

Es ensteht Platschen an der Wasseroberfläche.

Spezielles pysikalisches Verhalten im Wasser.

64 = Enable common triggers

Der Rollingball kann standardmäßig Heavy Trigger auslösen. Mit der Zahl 64 kann er auch normale Trigger auslösen, also diejenigen, die auch Lara auslösen kann. So kann der Rollingball z.B. Fallen auslösen und Lara kann danach über die Auslöser gefahrlos laufen, da diese schon durch den Rollingball ausgelöst wurden.

Anmerkung:

Wie bei allen OCBs gilt auch hier, dass man natürlich Werte addieren kann. Möchte man also einen Rollingball haben der Shatter Objekte zerstört (16) und besonderes Verhalten im Wasser hat (32) gibt man im OCB Menü 48 ein.

Formel: 16 + 32 = 48