

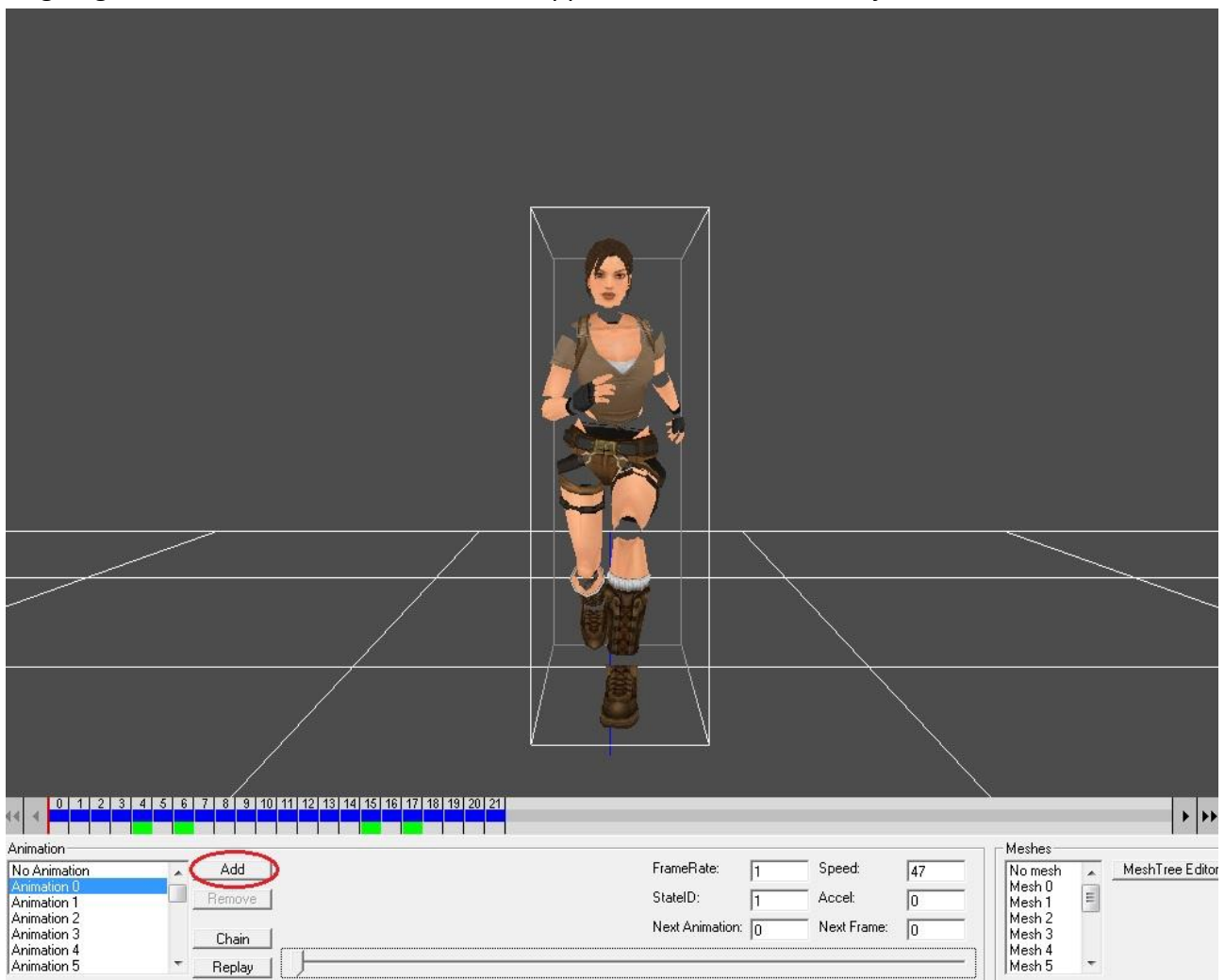
TOMB RAIDER II SPRUNGBRETT TUTORIAL

Möchtest du das gleiche schöne Sprungbrett haben, das auch im Tomb Raider II (Ice Palace und Tempel von Xian) verwendet wird? Du kannst es! Hier sind also das Tutorial und die Ressourcen, mit denen ich in meinem "The Dragon Pearl" Level-Set gearbeitet habe, es funktioniert wie in TR2. Bevor ich anfangen möchte ich Krystian danken, der als erster versucht hat das Sprungbrett in TRNG zu replizieren und seine Entdeckungen zu teilen.

Du brauchst:

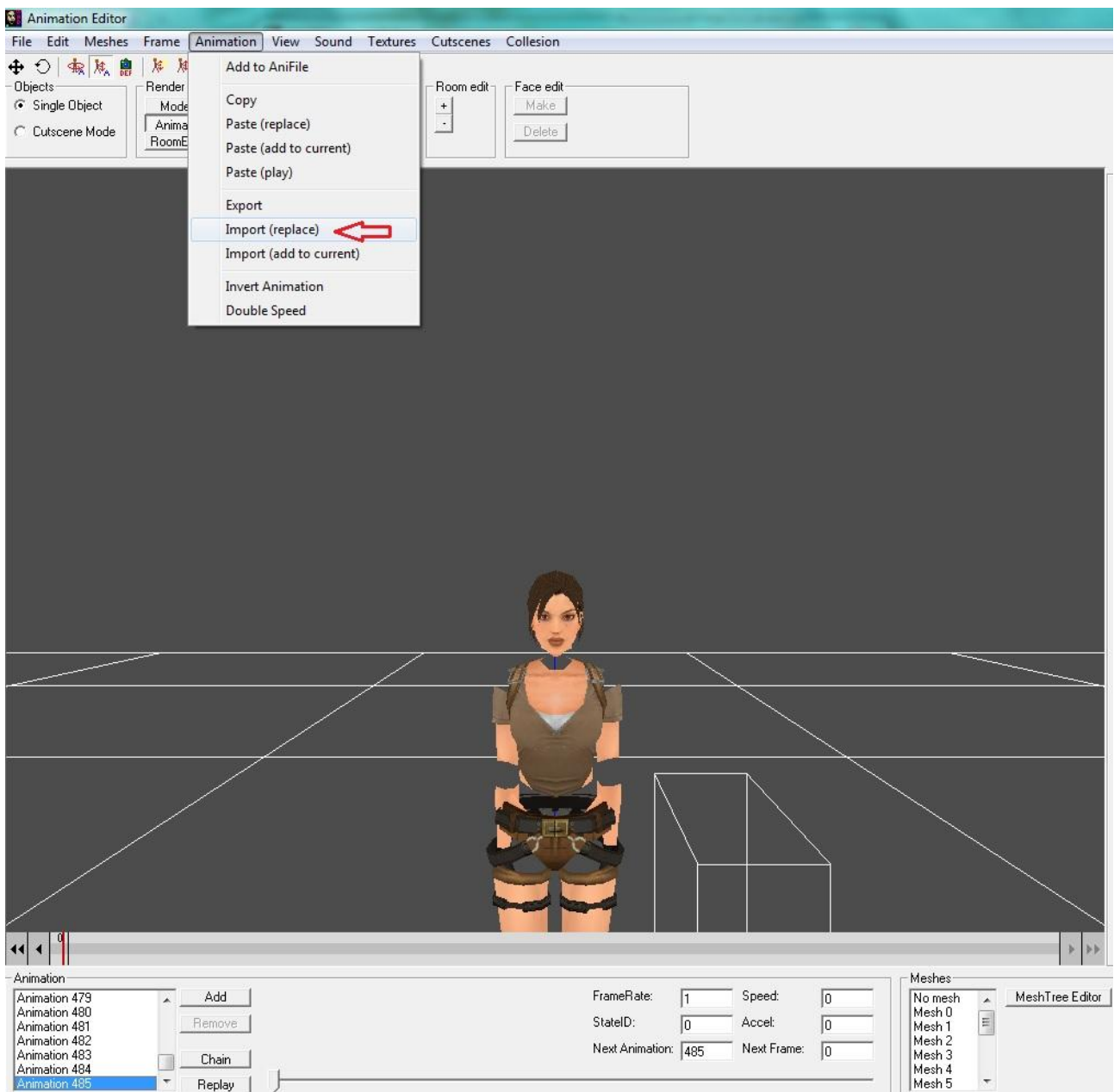
- 1) Die beiden Laras Sprunganimationen (im.trw-Format);
- 2) Das Sprungbrett;
- 3) Eine Skriptzeile;
- 4) Ein Auslöser in der Map, unter dem Sprungbrett.

1) Zuerst müssen die beiden mitgelieferten Animationen (1.trw und 2.trw) in das Lara-Objekt eingefügt werden: Öffne deinen Wad und doppelklicke auf das Lara-Objekt.

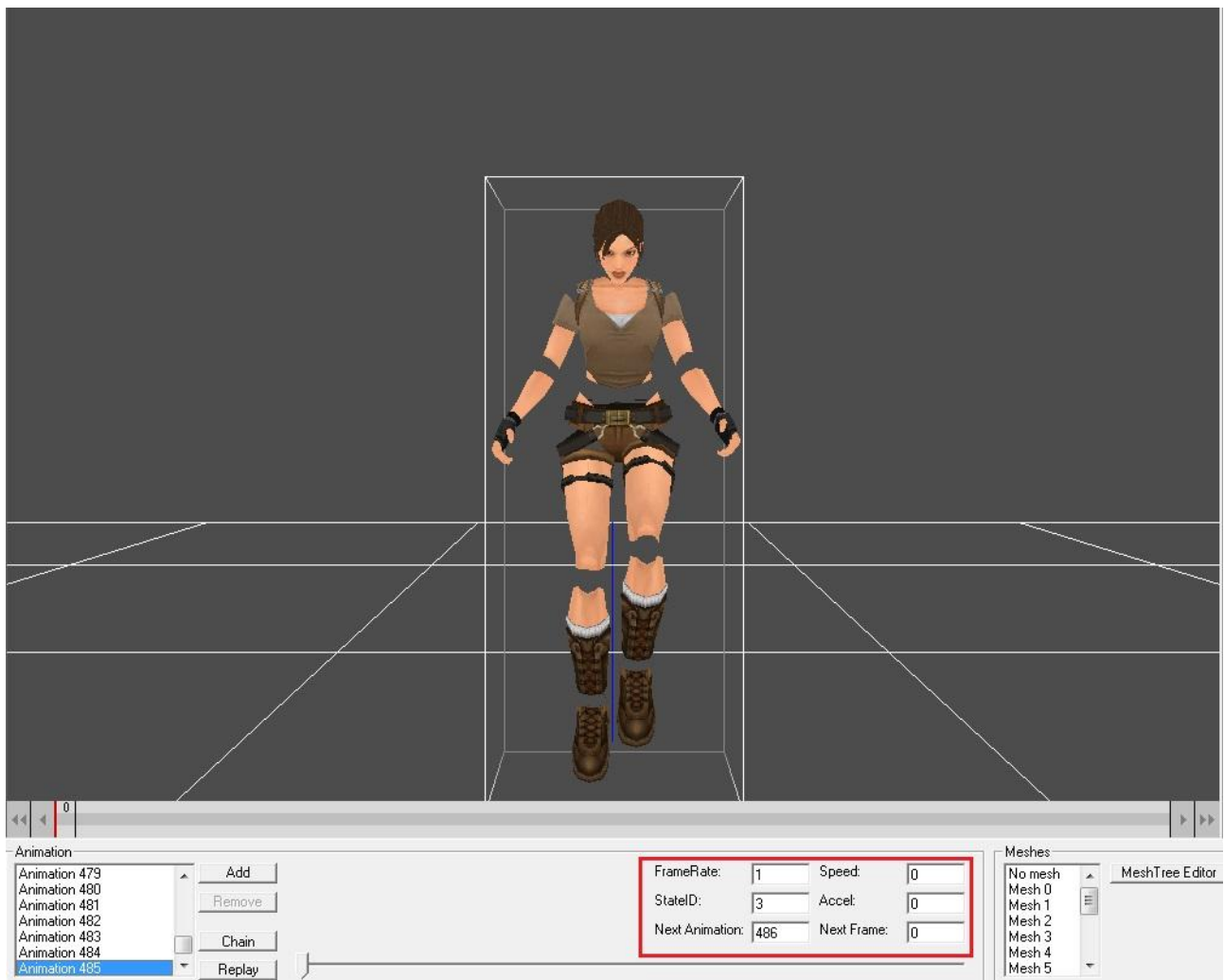


In meinem Wad habe ich die Animation 485 hinzugefügt, aber sie könnte natürlich eine andere Nummer (z.B. 473) haben, es hängt von der Anzahl der Animation deiner Lara ab.

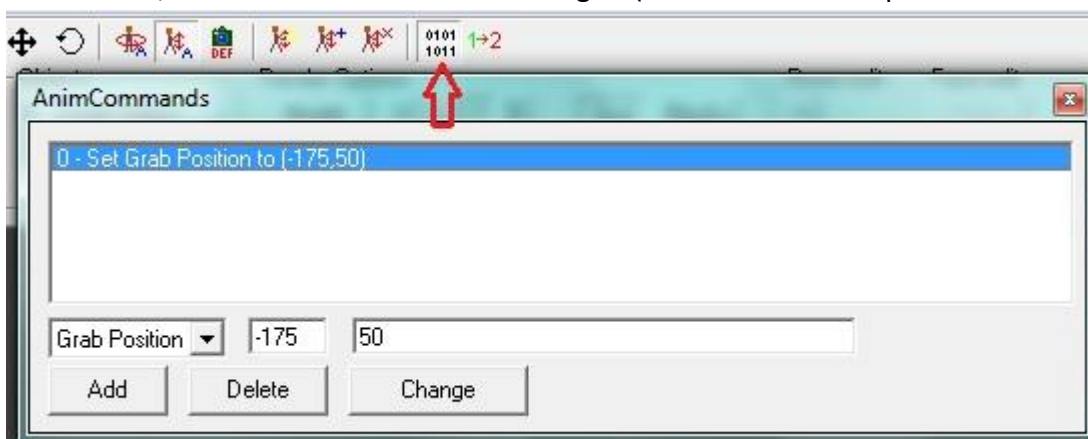
Importiere nun die Animation: Klicke auf Animation --> Import (replace) und wähle dann die Datei 1.trw.



Dann passe die Parameter wie in diesem Bild an: Das Einzige was sich ändern kann, ist das Feld "Next Animation", entsprechend deiner Animationsnummer (in meinem Fall ist es 486, sie könnte aber auch 474 haben).

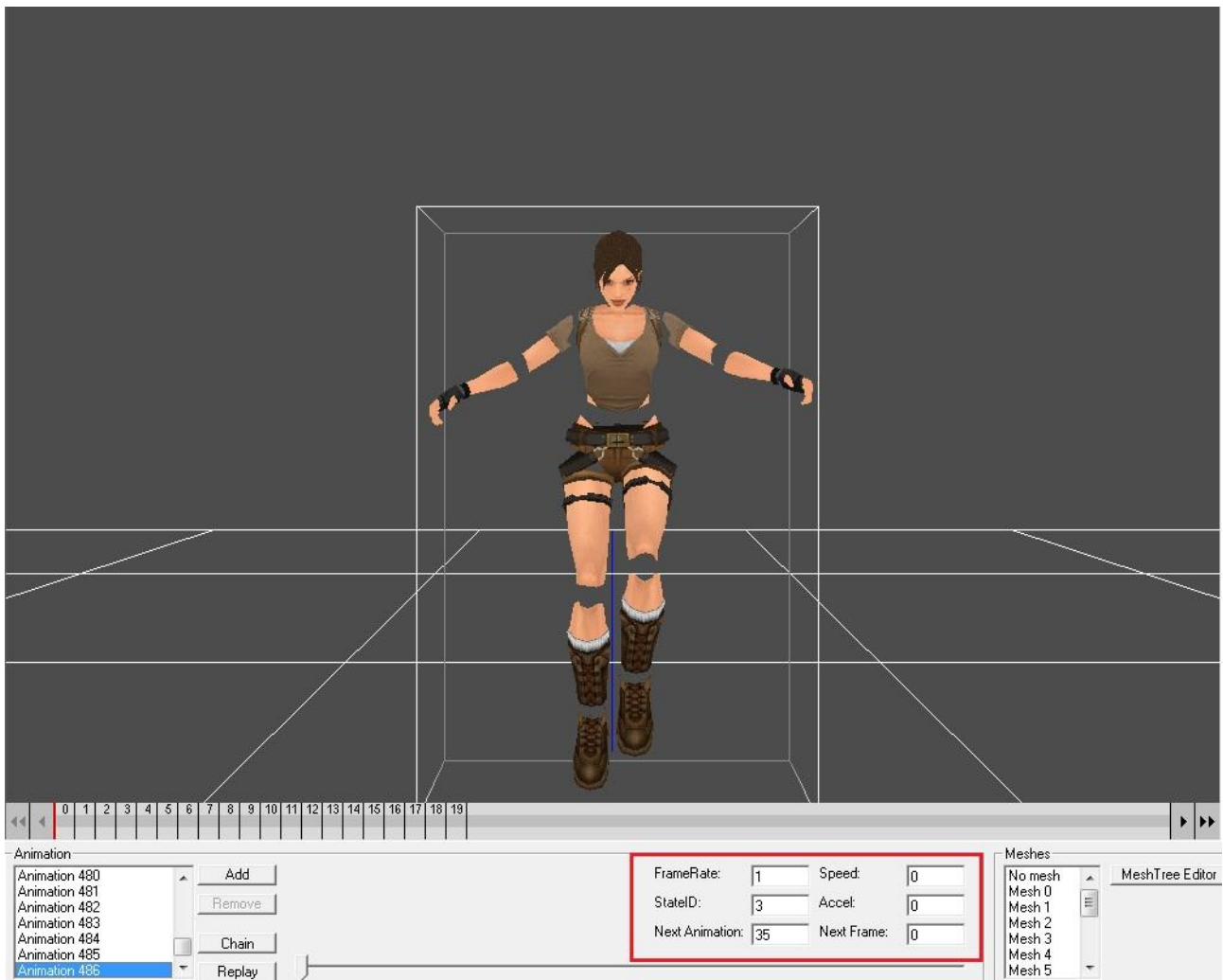


Stelle sicher, dass es diesen AnimCommand gibt (klicke auf den entsprechenden Button):



Du kannst mit beiden Werte experimentieren und sie anpassen, um unterschiedliche Ergebnisse zu erhalten (sie entsprechen jeweils der Höhe und der Entfernung des Sprungs).

Füge dann die nächste Animation hinzu wie eben: Füge einen neuen Slot hinzu und importiere die neue Animation (2.trw). Und wie vorher, die Parameter anpassen, aber diesmal genau wie auf diesem Bild.



2) Füge das Sprungbrett zu deinem Wad hinzu (in meinem Fall ist es die Animating 14, und ich schlage vor einen Animating Slot ohne Kollision zu verwenden: Animationen von 12 bis 16 sind dafür perfekt geeignet).

Hinweis: Ich habe den originalen Sprungbrett-Sound (map_open.wav) eingebaut.

3) Öffne dein Projekt und platziere das Sprungbrett in der Map (und denke daran, die Fliese unter dem Sprungbrett in transparent oder grau zu texturieren).

4) Füge in dein Skript eine Zeile für das Sprungbrett ein.

Unten findest du die Zeile die ich benutzt habe, und im Allgemeinen ist es die, die du auch benutzen wirst, aber denk daran, dass du sie entsprechend deiner (Sprungbrett-) Animations ID ändern musst. Nummer (die Nummer in der gelben Box die erscheint, wenn du auf ein Objekt im Editor klickst; z.B. war meine Sprungbrett-ID 904) und die erste importierte Sprunganimation Ihrer Lara (in meinem Fall 485).

TriggerGroup= 70, \$2000, 80, \$E5, \$5000, 904, \$5E, \$5000, 904, \$2B, \$5000, 904, \$F

Erklärung (die fettgedruckten Teile müssen geändert werden):

\$2000, 80, \$E5:

; Set Trigger Type - FLIPEFFECT 80

; Exporting: TRIGGER(229:0) for FLIPEFFECT(80)

; <#> : Lara. (Animation) Force <&>Animation (256-512) of (E)slot for Lara

; <&> : **485** Animation

; (E) : SLOT_000 LARA

; Values to add in script command: \$2000, 80, \$E5

Set Trigger Type - FLIPEFFECT 80

Trigger (what to trigger): FLIPEFFECT Find <#>

(Object to trigger <#>): Lara. (Animation) Force <&>Animation (256-512) of (E)slot for Lara P

Type (Activation mode): TRIGGER Find <&>

Timer (Parameter <&>): 485 Animation P

(E) slot: SLOT_000 LARA P

One Shot Export AnimCommand Hide Constants List

OK 1 2 3 4 5 Export Script Trigger Find Trigger Number Cancel

\$5000, 904, \$5E:

; Set Trigger Type - ACTION 94

; Exporting: TRIGGER(94:0) for ACTION(904)

; <#> : **ANIMATING14** ID **904** in sector (1,1) of Room114

; <&> : Trigger. Set <#>Moveable as ACTIVE item (item that you'll move or animate)

; (E) :

; Values to add in script command: \$5000, 904, \$5E

Set Trigger Type - ACTION 94

Trigger (what to trigger): ACTION Find <#>

(Object to trigger <#>): ANIMATING14 ID 904 in sector (1,1) of Room114 P

Type (Activation mode): TRIGGER Find <&>

Timer (Parameter <&>): Trigger. Set <#>Moveable as ACTIVE item (item that you'll move or animate) P

One Shot Export AnimCommand Hide Constants List

OK 1 2 3 4 5 Export Script Trigger Find Trigger Number Cancel

\$5000, 904, \$2B:

; Set Trigger Type - ACTION 43

; Exporting: TRIGGER(43:0) for ACTION(904)

; <#> : **ANIMATING14** ID **904** in sector (1,1) of Room114

; <&> : Trigger. (Moveable) Activate <#>Object with (E)Timer value

; (E) : Timer= +00

; Values to add in script command: \$5000, 904, \$2B

\$5000, 904, \$F:

; Set Trigger Type - ACTION 15

; Exporting: TRIGGER(15:0) for ACTION(904)

; <#> : **ANIMATING14** ID **904** in sector (1,1) of Room114

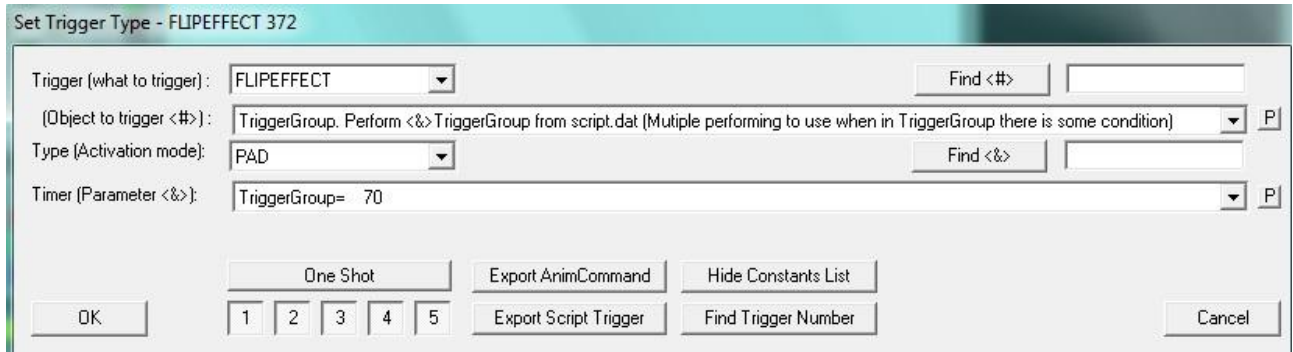
; <&> : Force (E) animation (0-31) for <#>object

; (E) : 0 Animation

; Values to add in script command: \$5000, 904, \$F

Natürlich musst du sie im Triggerfenster erstellen und dann jedes einzelne exportieren und dann in deine TriggerGroup aufnehmen.

5) Setze schließlich einen Auslöser in die Karte unter dem Sprungbrett: Er führt die TriggerGroup (in meinem Fall die Nummer 70) aus, wenn Lara den Boden unter dem Sprungbrett berührt. Man sieht, dass es sich um einen PAD-Typ handelt: Aus diesem Grund habe ich vorgeschlagen, einen Animationsschlitz ohne Kollision zu verwenden damit Lara den Boden berühren kann. Man kann auch einen anderen Anim-Slot verwenden, aber denke daran die Kollision manuell zu entfernen.



Fertig!

Viel Spaß beim Bauen!

~Ranpyon