Inhaltsverzeichnis

- [1 Download](#)

Original Tutorial in Englisch von "GeorgeMaciver" zu finden auf <http://www.skribblerz.com/tutorials.htm> mit freundlicher Genehmigung von GeorgeMaciver
Übersetzung von Jörg

Die hierfür benötigten Objekte findest du im "Library [Wad](#)" oder hier komplett mit Audio Datei als Dateianhang.

Der [OCB](#) Eintrag im "PUZZLE_HOLE" der Musik Schriftrolle lautet - **422**. Beim Einsetzen der Schriftrolle wird [Lara](#) dann die Lyra (alte Harfe) spielen. Das "Static [Object](#)" für die Harfe muss an der linken Kante des "PUZZLE_HOLE" platziert werden. (siehe Screenshot) Der Sound der Harfe ist fest programmiert. Es ist die "006.wav" Datei im Audio Ordner des Level Editors.

Die Musikrolle benötigt folgenden Eintrag im Script:

Code

```
Puzzle=          2,Music Scroll,          $0006,$0400,$0000,$c000,$0000,$0002
```

~~2008092417da0b4f7b426e09045f834993.jpeg~~

1 Download

- [Musikrollen Puzzle](#)