

Inhaltsverzeichnis

- [1 Download Objekte und Projekt Datei](#)

Bei der Falle "Cog-Zahnrad" handelt es sich um eine Scheibe, die sich um eine Stange dreht an der [Lara](#) hinauf- oder hinunterklettern möchte, und sie dabei verletzt. Sie wird ganz normal mit "[Trigger](#) for Cog" ausgelöst. Alle Objekte befinden sich im "Library [Wad](#)".

Folgende Objekte werden benötigt:

- Cog
- Debris0
- Polerope

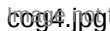
Das Objekt "Cog" und das Objekt "Debris0"



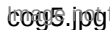
Das Objekt "Polerope"

Zunächst bauen wir 2 gleichgroße Räume, die wir mit einem "1 [Square](#) großen Raum", der 2-Klicks hoch ist, verbinden. In jedem Raum platzieren wir vom Boden bis zur Decke Poleropes (Stangen).

Da die Größe der beiden Räume, die wir verbinden egal ist, beschränke ich mich auf das Erklären des 2-Klicks hohen Raumes, der den unteren und oberen Raum verbindet, und in dem sich der "Cog" befindet.

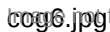


[Lara](#) schaut in den Durchgang, in dem sich das Zahnrad befindet.



Rutscht [Lara](#) an der Stange hinauf- oder hinab, wird sie vom "Cog" verletzt.

In dem Durchgang indem sich der "Cog" befindet, hat man den Eindruck, dass es jeweils nach allen 4 Seiten noch einen Schlitz gibt, indem das Zahnrad rotiert. Dies ist aber bloß eine Illusion, die durch das Static Objekt "Debris0" erzeugt wird.



Schaut man in den Zwischenraum, indem sich das Zahnrad bewegt, hat es den Anschein, dass es jeweils einen "Schlitz" gibt.

Wie dieser 2-Klick hohe Raum mit dem "Cog" und dem "Debris0" gebaut wird, zeigt das folgende Bild:



- 1) Zunächst platzieren wir die Stange (Polerope) in der Mitte, unterteilen die Textur auf allen 4 Seiten und platzieren das Zahnrad (Cog) in der Mitte.
- 2) Dann setzen wir das erste "Debris0" Objekt in die Mitte des Squares und drehen es so lange bis der

"Schlitz" nach vorne zeigt.

3) Auf die oberen Textur-Unterteilung setzen wir eine normale Textur und auf die untere eine "transparente". Dies machen wir bei allen 4 Seiten.

4) Das Objekt "Debris0" platzieren wir auf allen 4 Seiten.

Fertig!!!

Als Dateianhang findet ihr die Projekt-Datei. Ihr benötigt dazu nur das "Library [Wad](#)" und die "Libtext.tga." Ausserdem gibt es alle notwendigen Objekte noch in einer Rar Datei.

1 Download Objekte und Projekt Datei

- [Cog Objekt](#)
- [Cog PRJ](#)