

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Downloads](#)

In Tomb Raider IV gibt es im Level "Die Mastabas" ein Affenrätsel. Dieses möchte ich euch hier gern erklären.

 or type unknown

*Original Rätsel aus Tomb Raider IV, "Die Mastabas"*

Bei dem Affenrätsel handelt es sich um die bekannten Affenstatuen "Nichts hören, Nichts sehen und Nichts sprechen". Davor befindet sich jeweils ein "Crowbar\_Switch" also ein Hebel, den [Lara](#) mit der Brechstange betätigen muss. Bei einem Hebel erscheint ein schwarzer Affe, der [Lara](#) sofort angreift. Sie muß ihn also erschießen. Beim nächsten Hebel erscheint ein "unsichtbarer" Affe, der [Lara](#) ebenfalls angreift. Auch diesen muss sie erschießen. Beim dritten Hebel erscheint ein "normaler" Affe, der an einer Wand hochspringt und einen Hebel betätigt. Dadurch geht eine Tür auf, und [Lara](#) kann ihren Weg fortsetzen.

 or type unknown

*Affenrätsel von mir nachgebaut*

Ladet euch am Besten die Projekt-Datei (zu finden ganz unten als Dateianhang), und das Beispiel [Wad](#) herunter (ist ein geändertes City [Wad](#); die Texturen sind ganz normal aus der City TGA) und schaut es euch an. Ihr könnt das Tutorial dann ganz normal im [Level Editor](#) Menü unter "City of the Dead" laden.

Die Datei "Affenrätsel Objekte" (zu finden ganz unten als Dateianhang) enthält nur die reinen Objekte. Diese könnt ihr euch runterladen, wenn ihr das Rätsel in euer eigenes [Wad](#) einbauen wollt.

### **Wir benötigen folgende Objekte:**

- 1) Baboon\_silent (schwarzer Affe der angreift), baboon\_inv (unsichtbarer Affe, der angreift) und baboon\_normal (Affe, der den Hebel betätigt)
- 2) die drei Statuen: im angehängten [Wad](#) hier "Animating1", "Animating2", und "Animating3" (kann aber auch jeder andere Animating Slot sein so wie in meiner Projekt-Datei)
- 3) den Hebel, den der Affe zieht: "Animating4" (kann aber auch jeder andere Animating Slot sein so wie in meiner Projekt-Datei)
- 4) zwei AI\_Follow Nullmesh-Objekte (standardmäßig in jedem [Wad](#) drin)
- 5) drei Crowbar\_Switches
- 6) das Crowbar\_Item
- 7) die Tür(door\_type), die nachher aufgehen soll, wenn der Affe den Hebel betätigt hat.

Zunächst bauen wir den Raum in etwa so, wie ich ihn in der Beispiel Projekt-Datei gebaut habe. Dann platzieren wir die Gegenstände wie folgt:

 or type unknown

- 1) Hier setzen wir einen der drei Crowbar\_Switches und folgende Trigger: "[Trigger](#) for baboon\_silent" und "Switch for Crowbar\_Switch".  
Dahinter setzen wir noch einer der drei Affenstatuen z.b. den "Nichts hören).

- 2) Hier setzen wir den zweiten Crowbar\_Switch und folgende Trigger: "[Trigger](#) for baboon\_inv" und "Switch for Crowbar\_Switch". Dahinter setzen wir eine Affenstatue z. B. "Nichts sehen".
- 3) Hier setzen wir den dritten Crowbar\_Switch und folgende Trigger: "[Trigger](#) for baboon\_normal" und "Switch for Crowbar\_Switch". Dahinter setzen wir die letzte Affenstatue z. B. "Nichts sprechen".
- 4) Hier setzen wir ein "AI\_Follow" und einen "Heavy for Animating1". Animating1 ist im Beispielprojekt der Hebel.
- 5) Hier platzieren wir das "Animating1 - den Hebel" (man sieht ihn im Bild leider nicht) und einen "Heavy for Door\_Type6". Type 6 ist die Tür, die nachher aufgehen soll.
- 6) Ist der Affe "baboon\_silent", der [Lara](#) angreift, er wird bei 1) ausgelöst.
- 7) Ist der Affe "baboon\_inv", der [Lara](#) angreift, er wird bei 2) ausgelöst.
- 8) Ist der Affe "baboon\_normal", der an dem Hebel zieht und die Tür dadurch öffnet. (Achtung: man darf nicht auf ihn schießen)
- 9) Ist die Brechstange (Crowbar\_Item), die [Lara](#) braucht, um die Hebel betätigen zu können.
- 10) ist die Tür, die sich nachher öffnet, wenn der Affe den Hebel betätigt hat. (Door\_Type7)

Das war's eigentlich schon.

Bei den Statuen ist noch wichtig, dass man sie z.B. wie "Treppen" an der Decke platziert, und dann mit der "+" Taste von "Ceiling" nach unten befördert. Sie sind nämlich am Boden "unsichtbar" man muss sie also so weit nach unten platzieren, bis sie genau passen. Auf den Squares, auf denen sich die Statuen befinden, setzen wir noch ein transparente Textur, damit kein "Flimmern" entsteht. Zusätzlich habe ich noch eine graue [Box](#) reingesetzt, damit die ausgelösten Affen nicht "durch die Statuen" laufen.

 or type unknown

*Affenstatue mit "transparenten Boden" hier "rosa" dargestellt.*

 or type unknown

*Hier greift der "schwarze Affe" [Lara](#) an, nachdem sie den linken Hebel betätigt hat.*

 or type unknown

*Hier greift der "unsichtbare Affe" [Lara](#) an, nachdem sie den mittleren Hebel betätigt hat.*

 or type unknown

*Hier hat [Lara](#) den richtigen Affen "ausgelöst".*

## 1 Downloads

- [Beispiel Wad](#)
- [Affenrätsel Objekte](#)
- [PRJ Datei](#)