

Inhaltsverzeichnis

- [1 Download](#)

Nachdem es hier das "[Affenträtsel](#)" gibt, habe ich beschlossen noch kurz den Gegner bzw. Objekt [baboon](#) zu erklären.

Viel gibt es über den Pavian nicht zu sagen. Es hat noch nicht mal spezielle [OCB](#) Einträge; jedenfalls sind mir keine bekannt. Er wird ganz normal "getriggert". Es gibt eine friedliche und angriffslustige Variante.

Im Mastabas Level (joby4a) findet man drei verschiedene Typen in 3 verschiedenen Slots:

 or type unknown

Baboon_normal, Baboon_inv und baboon_silent

Der Affe im Baboon_normal Slot verhält sich friedlich bis man auf ihn schießt. Dann greift er [Lara](#) an.

Der Affe im Baboon_inv ist unsichtbar und greift sofort an; deswegen wird man ihn kaum gebrauchen können, oder etwa doch?

Der Affe im Baboon_silent greift sofort an, sobald er getriggert wurde. Also nichts mit "ruhig" was "silent" ja bedeutet.

Die Slots für die Affen wurden wohl deshalb so benannt, weil sie sich in Tomb Raider IV auf das [Affenträtsel](#) bezogen.

Eine Besonderheit der TR4 Affen ist, dass sie nach dem Ableben "explodieren". Für ein Ägyptenlevel ja noch durchaus vorstellbar, aber wenn man einen Dschungel baut, oder ein Gebiet wo "normale" Affen leben, wirkt die Explosion etwas seltsam.

Gott sei Dank hat "Michiel" die Affen aus TR3 lauffähig gemacht und sogar ohne Explosion nach dem Ableben. Er hat die Affen in 2 Versionen erstellt. "Baboon_silent", also ein Affe, der gleich angreift und "Baboon_normal"; dieser Affe ist solange friedlich bis man auf ihn schießt.

Auch "kooky" hat wohl eine Update-Version der TR3 Affen gemacht. Allerdings sind diese bei mir explodiert.

Ich habe beide Versionen hier mal als Dateianhang angehängt.

Die Original TR4 Affen kann man beim "[Affenträtsel](#) Tutorial "downloaden.

1 Download

- [TR3 Affen](#)
- [TR3 Affen non explosive](#)