

Pyramidenrätsel "Palast der Kleopatra"

Table Of Contents

- [1 Was benötigen wird für das Pyramidenrätsel?](#)
- [2 Wie wird das ganze gebaut?](#)
- [3 Trigger und OCB Eintrag des Puzzle_Hole12](#)
- [4 Download Objekte und Projekt Datei](#)

Im Tomb Raider IV Level "Der Palast der Kleopatra" und im "Cleopal Wad" gibt es eine schwarze Pyramide, bei der Lara 4 Käfer einsetzt, um an ein Stück des "Aufziehkäfers" zu gelangen. In die Pyramide kann man jeden Gegenstand platzieren.

Deswegen habe ich mal eine Beispiel Projekt Datei erstellt, aus der Lara den "Horseman's Gem" holt.



Lara bricht 4 "Black Beetle" mit der Brechstange von der Wand.



Diese setzt sie an jeder Seite der Pyramide ein.



Nachdem sie den "Black Beetle" platziert hat, geht die Pyramidentür nach "unten".



Nachdem alle 4 Pyramidentüren unten sind und Lara in die Mitte tritt, geht die schwarze Verkleidung nach unten, eine Lichtsäule hebt die "Spitze" der Pyramide und Lara kann den Gegenstand herausholen.

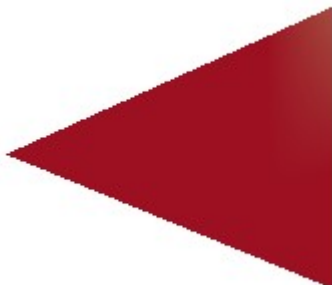
1 Was benötigen wird für das Pyramidenrätsel?



1. Puzzle_Item12 (Black Beetle)
2. Puzzle_Hole12 (4x)
3. Puzzle_Done12 (muss nur im Wad vorhanden sein)
4. Waterfall1
5. Animating 3
6. Animating4
7. Animating2



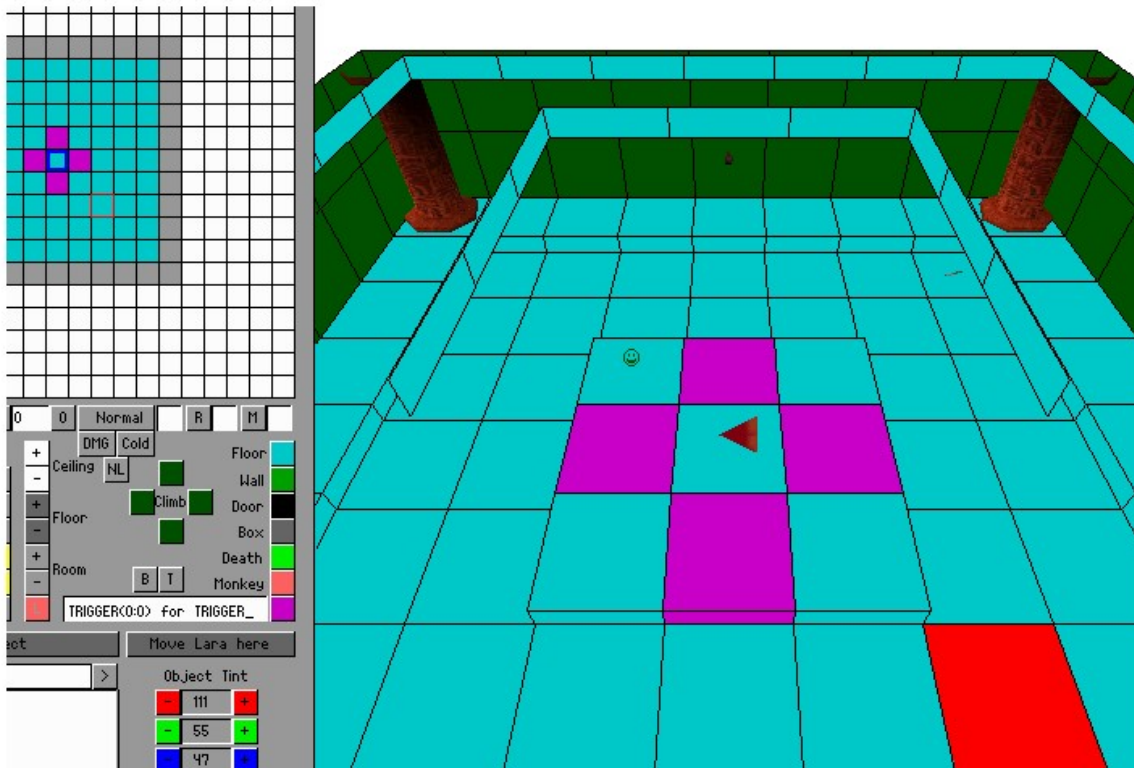
7. Furniture0
8. Puzzle_Item6 (Gegenstand, den Lara aus der Pyramide rausholen soll. Kann jeder Gegenstand sein)
9. Crowbar_Item



10. Nullmesh Objekt "Trigger Triggerer"

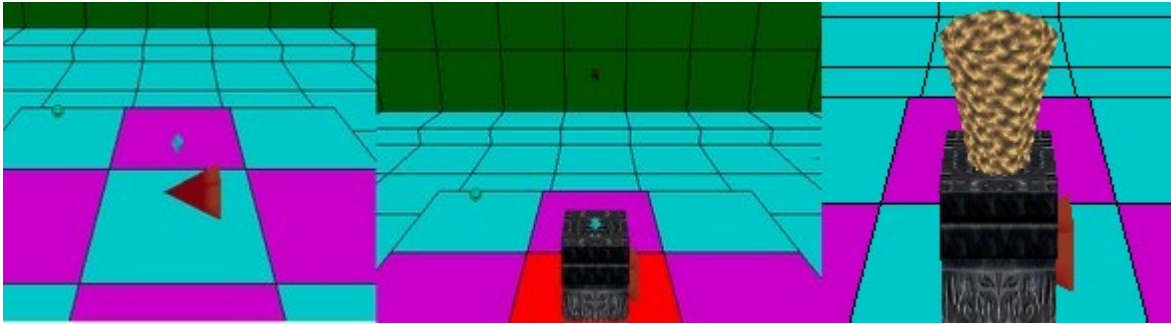
2 Wie wird das ganze gebaut?

Zunächst einmal definieren wir einen Bereich von 3x3 Square. Dort werden wir die Pyramide platzieren.



In der Mitte platzieren wir das Nullmesh-Objekt "Trigger Triggerer". Dann setzen wir um das Objekt herum 4 normale "Trigger for Trigger Triggerer".

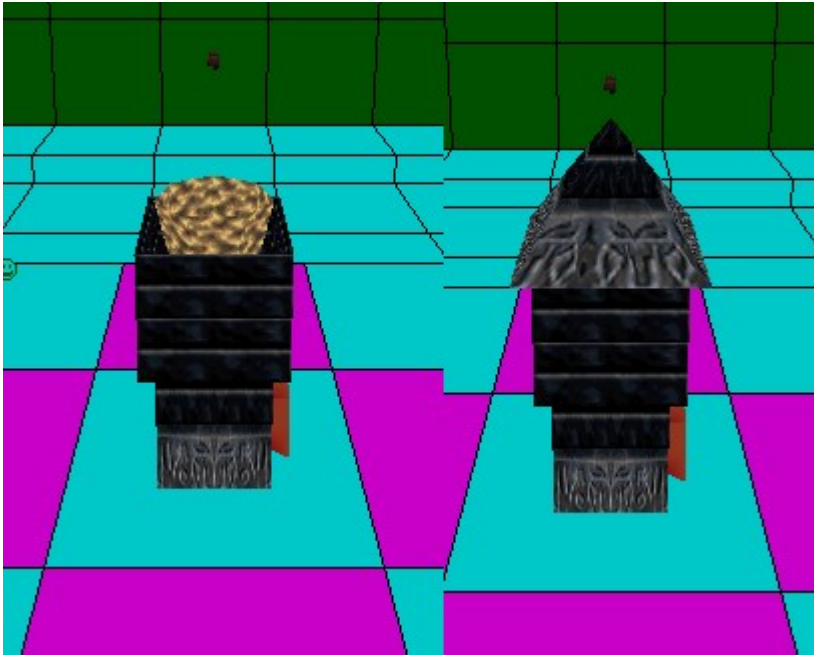
Zusätzlich drücken wir die "T"-Taste die sich über dem "Trigger Menü Feld" befindet. Dadurch wird das Square "blau" umrandet. Dieses kann man in der 2D-Ansicht sehen.



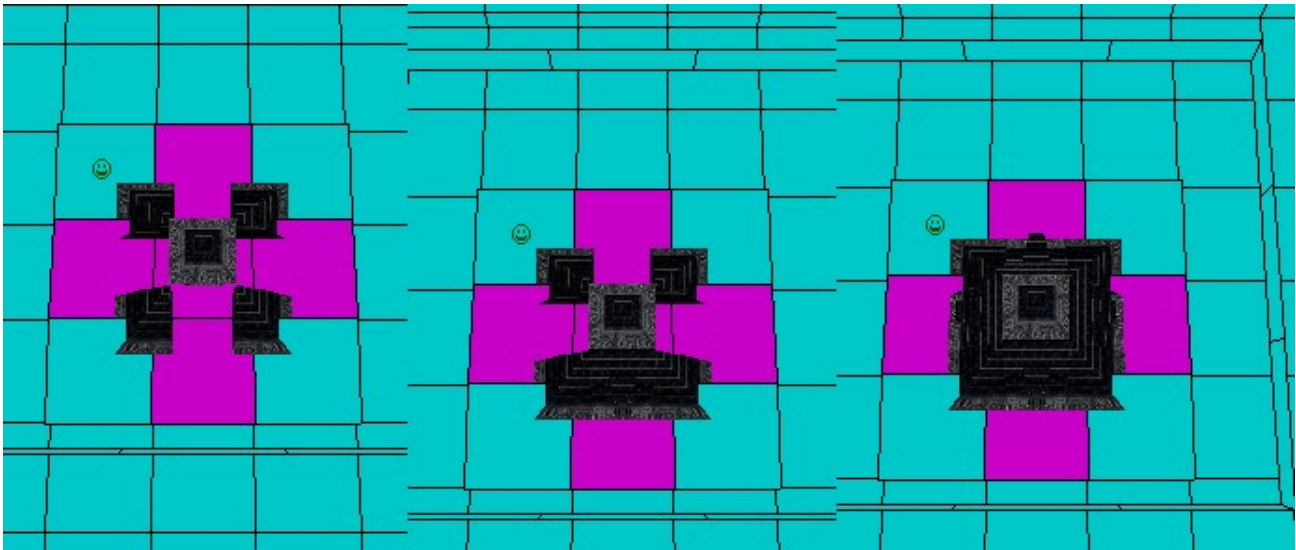
1. Dann setzen wir den Gegenstand, den Lara in der Pyramide vorfinden soll (in meinem Fall der Horseman's Gem" 4-Klicks nach oben. Dann drücken wir im OCB Menü des Horseman's Gem (Puzzle_Item6) die Schaltfläche "Invisible" und unten im weißen Feld setzen wir die Zahl "4" ein. Dadurch hebt Lara den Gegenstand von einem Podest auf, und dieser wird erst sichtbar wenn die Pyramide offen ist. Dann setzen wir einen normalen "Trigger for Puzzle_Item6" auf das Feld auf dem sich auch das "Nullmesh Objekt" Trigger Triggerer befindet.

2. Dann setzen wir das "Animating4" in die Mitte, wo sich auch schon das Puzzle_Item6 und das "Nullmesh Objekt" Trigger Triggerer befindet. Es stellt das Podest dar, von dem Lara den "Horseman's Gem" nimmt. Darauf setzen wir das "Animating3", das die schwarze Verkleidung darstellt, die nach unten geht. Das "Animating3" triggern wir auf dem mittleren Square mit "Trigger for Animating3".

3. Dann setzen wir den "Waterfall1" (Lichtstrahl) ebenfalls in die Mitte, drücken im OCB Menü "Invisible" und setzen ebenfalls einen "Trigger for Waterfall1" in die Mitte.



4. Auf das Ganze setzen wir noch "Animating2" die Spitze der Pyramide. Diese triggern wir auch in der Mitte mit "Trigger for Animating2".



5. Platziere jetzt 4x das "Furniture0" Objekt in die Mitte und drehe jedes solange, bis es in der richtigen Position ist.

6. Bevor du jetzt die 4 "Pyramidentüren" plazierst überprüfe noch einmal die Trigger in der Mitte der Pyramide. Dort müsste sein:
'TRIGGER FOR PUZZLE_ITEM6'
'TRIGGER FOR ANIMATING3'
'TRIGGER FOR WATERFALL1'
'TRIGGER FOR ANIMATING2'

7. Platziere dann die 4 Pyramdentüren (Puzzle_Hole12) an jeder Seite.

So fast fertig!!!!

Jetzt folgt nur noch der "schwierige Teil" mit den Pyramidentüren (Puzzle_Hole12)

3 Trigger und OCB Eintrag des Puzzle_Hole12

1. Pyramidentür

Öffne den OCB Eintrag des Puzzle_Holes12 und klicke dort die "1" an. Dann setzt du ein "Key for Puzzle_Hole12" vor die Tür auf dem schon der Erste der vier "Trigger for Trigger Trigger" Auslöser platziert ist. Unter "One Shot" im "Set Trigger Type" lässt du die "1" angeklickt.

2. Pyramidentür

Öffne den OCB Eintrag des Puzzle_Holes12 und klicke dort die "2" an. Dann setzt du ein "Key for Puzzle_Hole12" vor die Tür auf dem schon der Zweite der vier "Trigger for Trigger Trigger" Auslöser platziert ist. Unter "One Shot" im "Set Trigger Type" lässt du die "2" angeklickt.

3. Pyramidentür

Öffne den OCB Eintrag des Puzzle_Holes12 und klicke dort die "3" an. Dann setzt du ein "Key for Puzzle_Hole12" vor die Tür auf dem schon der Dritte der vier "Trigger for Trigger Trigger" Auslöser platziert ist. Unter "One Shot" im "Set Trigger Type" lässt du die "3" angeklickt.

4. Pyramidentür

Öffne den OCB Eintrag des Puzzle_Holes12 und klicke dort die "4" und "5" an. Dann setzt du ein "Key for Puzzle_Hole12" vor die Tür auf dem der Vierte der vier "Trigger for Trigger Trigger" Auslöser platziert ist. Unter "One Shot" im "Set Trigger Type" lässt du die "4" und "5" angeklickt.

Fertig!!!

Jetzt musst du nur noch im Level die 4 "Black Beetle" platzieren, im OCB Eintrag "2" eintragen, damit Lara sie aus der Wand brechen kann, und natürlich noch die "Brechstange" irgendwo platzieren.

Anmerkung:

Bei der Pyramidentür (Puzzle_Hole12) im Cleopal Wad habe ich keine Soundzuordnung finden können. Das Objekt benötigt aber folgenden Sound:

PETES_PYRA_STONE: dr_bgsto VOL70 PIT-45 RAD10

PETES_PYRA_PNEU: pyr_pneu VOL80 P PIT-50 RAD10

Diesen muss man dem Wad zuordnen, in dem man es verwenden will. Wie das geht findest du hier unter "Soundkonvertierung".

Bei der .rar-Datei, die du hier runterladen kannst, habe ich den Sound schon dem "Puzzle_Hole12" zugewiesen. Du brauchst es also nur noch dem Wad zuweisen, das du verwenden möchtest.

4 Download Objekte und Projekt Datei

- [PRJ](#)
- [Objekte](#)