

Table Of Contents

- [1 Download Sphinx und Animating8 und Projekt Datei](#)

Bei dem Gegner "Sphinx" handelt es sich um eine art "ägyptischer Stier", der im "Guard Wad" vorkommt. Er befindet sich im gleichnamigen Slot. Er wird ganz normal getriggert. Laut Titak sitzt er bei dem **OCB Eintrag "1"** in wartender Haltung, bevor er ausgelöst wird.

Er wird eigentlich nur im Zusammenhang mit dem Animating8 Objekt benutzt, welches einen großen Knopf darstellt, den nur der Stier mit seinen Hörnern eindrücken kann, um dadurch etwas auszulösen. Er geht immer auf Lara los, also muss Lara ihn zu den Knöpfen hinlocken bzw. sich davorstellen und im richtigen Moment zur Seite springen, damit sie nicht "aufgespießt" wird.

sphinx1.jpg sphinx2.jpg

Original Gegner "Sphinx" und "Animating8" Objekt

Im Original Tomb Raider IV Level muss man den Stier zu 3 Knöpfen locken, damit er diese eindrückt, um eine Tür zu öffnen. Wobei im Endeffekt nur 2 Knöpfe die Tür öffneten. Der 3 Knopf war sozusagen nutzlos.

Ich habe mal eine Beispiel Prj erstellt, in welcher der Stier 4 Knöpfe eindrücken muss, um eine Tür zu öffnen.

sphinx7.jpg

Der Stier muss 4 Knöpfe eindrücken, damit sich diese Tür öffnet.

sphinx3.jpg

Der Stier stürmt auf Lara zu, die vor einem Knopf [Animating8] steht.

sphinx4.jpg

Der Stier drückt dann diesen mit seinen "Hörnern" ein, nachdem Lara rechtzeitig zur Seite gesprungen ist.

sphinx5.jpg

Dann zieht er seine Hörner raus und stürmt von neuen auf Lara zu.

Dies muss der Stier mit allen 4 Knöpfen machen, erst danach geht die oben gezeigte Tür auf.

Wie ist das Ganze aufgebaut?

sphinx6.jpg

Animating8

Dieses ist das wichtigste Objekt. Man benötigt in meinem Beispiel 4 Stück davon. Natürlich scheint es nur so, als ob der Stier den Knopf eindrückt, in Wirklichkeit, ist das Objekt ein "Animating Objekt", da heißt, wenn man es "triggert", drückt sich der Knopf sozusagen ein.

Wir setzen folgende Trigger vor jedem Knopf [Animating8](siehe Bild und Nummerierungen)

- 1) Trigger for Animating8 (2)
Heavy for Door_Type3 (Im OCB drücken wir "2", die anderen Zahlen lassen wir oben)
- 2) Trigger for Animating8 (6)
Heavy for Door_Type3 (Im OCB drücken wir "3," die anderen Zahlen lassen wir oben)
- 3) Trigger for Animating 8 (7)
Heavy for Door_Type3 (Im OCB drücken wir "4" und "5", die anderen Zahlen lassen wir oben)
- 4) Trigger for Animating8 (4)
Heavy for Door_Type3 (Im OCB drücken wir "1", die anderen Zahlen lassen wir oben)

Die Trigger für Door_Type5, um den Stier zu befreien, und den Trigger, um ihn auszulösen sind ja im Bild ersichtlich. Es spielt ja auch keine Rolle, wo man diese Trigger später im eigenen Level platzieren möchte, oder wie man den Stier erscheinen lassen möchte.

Warum einen Heavy Trigger für die Door_Type3?

Da ja nur der Stier und nicht Lara die Tür öffnen soll, nachdem der Stier alle 4 Knöpfe mit seinen Hörnern eingedrückt hat, benutzen wir den "Heavy Trigger. Hier müssen wir die Zahlen 1-5 auf die 4 Knöpfe verteilen, denn erst wenn alle sozusagen gedrückt sind, öffnet sich die Tür. Deswegen verteilt man auf die 4 Heavy Trigger jeweils die oben genannten OCB Einträge (2, 3, 1 und für den vierten 4 und 5 gleichzeitig).

Alle "normalen" Trigger die man auf einen Heavy platziert werden auch automatisch zum Heavy und auch die OCB Einstellungen werden auf alle anderen Trigger übertragen.
Somit auch auf unseren Auslöser für das Animating8, also den Knopf.

Wir möchten doch aber, dass der Knopf eingedrückt wird, sobald der Stier ihn einstößt, also dass die "Eindrückanimation" sofort ausgelöst wird.
Da wir ja einen normalen Trigger for Animating8 vor jeden Knopf gesetzt haben, hat dieser dieselbe Einstellung wie der Heavy.

Also der Knopf Animating8 (2) hat sozusagen im OCB des Triggers auch nur die "2" gedrückt. (siehe Punkt1)
Damit der Knopf sofort ausgelöst, also animiert wird, müssen wir den das Animating8 (2) anklicken und das OCB Menü öffnen.
Hier klicken wir folgende Zahlen an:

sphinx8.jpg

Der Triggers des Animating8 (2) hat die Einstellungen des Heavy Triggers für die Tür übernommen also "2".
Im OCB des Objektes Animating8 (2) drücken wir jetzt die Zahlen "1", "3", "4" und "5". Dadurch ist der Auslöser komplett und wird sofort ausgelöst.

Was wir bei den einzelnen vier Animating8 Objekten direkt im OCB eintragen müssen:

Animating8 (2): "1", "3", "4", "5"

Animating8 (6): "1", "2", "4", "5"

Animating8 (7): "1", "2", "3"

Animating8 (4): "2", "3", "4", "5"

Fertig!!! Das war's!!! Jetzt könnt ihr den Stier loslassen.

Falls das alles ein wenig verwirrend erscheint, schaut euch doch bitte die angehängte Projekt Datei an, für diese braucht ihr nur das "Guard Wad" und das "guardtxt" Texturenset.

Es gibt übrigens auch den Büffel aus "Coyote Creek". Diesen könnt ihr [hier](#) runterladen.

sphinx9.jpg

Buffalo aus dem "Coyote Creek Level" von Cowboy

1 Download Sphinx und Animating8 und Projekt Datei

- [PRJ Datei](#)
- [Sphinx und Animating8 Objekt](#)