

TOMB RAIDER

Jungle Fever



Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	2
Geschichte.....	2
Installation & Start.....	3
Sprachauswahl.....	4
Untertitel.....	4
Empfohlene Einstellungen / Display Optionen.....	5
Technisches.....	6
Gameplay / Levelstruktur & Hinweise.....	6
Sammelbare Items.....	7
Bekannte Fehler.....	8
Danksagungen & Credits.....	9
Stimmen / Voiceovers.....	10
Objekte.....	10
Textures.....	11
Audios.....	11

Vorwort

Das Level wurde ursprünglich im Jahr 2010 als Intro für ein Gemeinschaftsprojekt begonnen. Nach einer ersten Bauphase geriet es jedoch für lange Zeit in Vergessenheit. Erst mit der Veröffentlichung von TEN im Jahr 2022 wurde es wieder aufgegriffen, um erste Versuche und Tests mit der neuen Engine zu machen. Doch auch danach verschwand es erneut für einige Jahre in der Versenkung. Schließlich wurde es Ende Dezember 2024 wieder hervorgeholt und innerhalb von drei Monaten finalisiert.

Geschichte

Lara Croft macht sich auf eine gefährliche Mission in den unberührten Dschungel von Laos.

Im Gepäck hat sie ein Artefakt namens „**Jungle Fever**“, das vor Jahrzehnten von ihrem Vater, Richard Croft, aus einem mysteriösen Tempel geborgen wurde. Dieses Artefakt, kunstvoll geschnitzt aus grüner Jade, ist für einen zurückgezogen lebenden Eingeborenenstamm von unschätzbarem Wert.

Lara hat erfahren, dass das Artefakt eine spirituelle Verbindung zwischen dem Stamm und der Natur symbolisiert – und sie ist entschlossen, es zurückzugeben.

Doch der Weg ist gefährlich: Der Dschungel birgt tödliche Tiere, Naturgefahren und einen rivalisierenden Eingeborenenstamm, der das Artefakt für sich beansprucht.

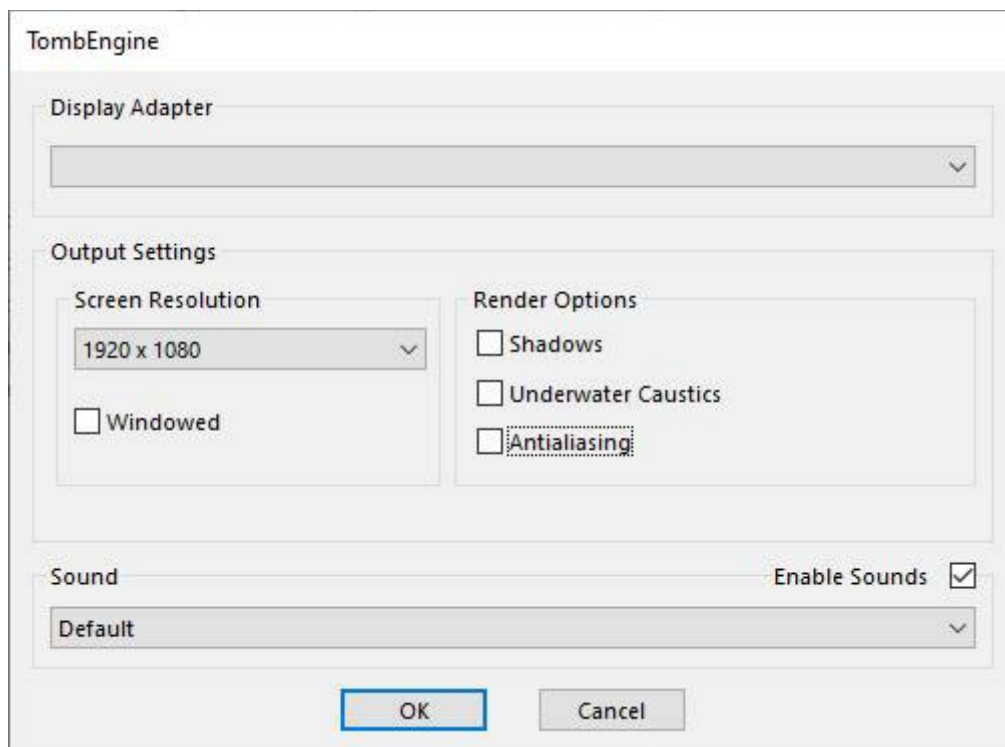
Laras Reise führt sie durch tiefe Schluchten, tosende Wasserfälle und verborgene Tempelanlagen zu einem geheimen Tal, das nur durch eine unterirdische Passage zugänglich ist.

Installation & Start

Das Level kann direkt aus dem Verzeichnis über die **Play.exe** gestartet werden. Sollte das Level nicht starten, kann es sein, dass die **Visual C++ Redistributable** auf dem PC fehlen oder veraltet sind. Die aktuelle Version kann man hier herunterladen:

https://aka.ms/vs/17/release/vc_redist.x64.exe

Beim ersten Start eines TEN Levels wird dieses Fenster erscheinen:



Wenn du einen älteren oder leistungsschwächeren Rechner besitzt, lasse die drei Checkboxes (Shadows, Underwater Caustics und Antialiasing) auf der rechten Seite unausgewählt und nehme die Einstellungen erst im Spiel in dem **Display Settings** Menü vor, weil die Auswahl unter Umständen Performance Einbußen nach dem Start des Levels und in der Title Sequenz hervorrufen kann. Wähle hier auch lieber eine geringere Bildschirmauflösung aus.

Sprachauswahl

Standardmäßig ist das Level auf **Englisch** eingestellt.

- Die Dialoge (Text & Audio) können auf **Deutsch** umgestellt werden:
- Kopiere dazu den Inhalt vom Ordner „GermanTranslation“ in das Hauptverzeichnis (wo diese LiesMich sich befindet) um die **GameConfig.lua** zu ersetzen – oder:
- Öffne die Datei **GameConfig.lua** im Verzeichnis Spiel Hauptverzeichnis\Engine\Scripts\
- und ändere den Wert von Language EN zu DE.

Nachträgliche Änderung ist möglich, aber nur wenn das Spiel beendet wird und der Spielstand neu geladen wird.

Hinweis:

Die restlichen Texte im Spiel sowie die Inventar-Items sind aktuell ausschließlich auf **Englisch** verfügbar.

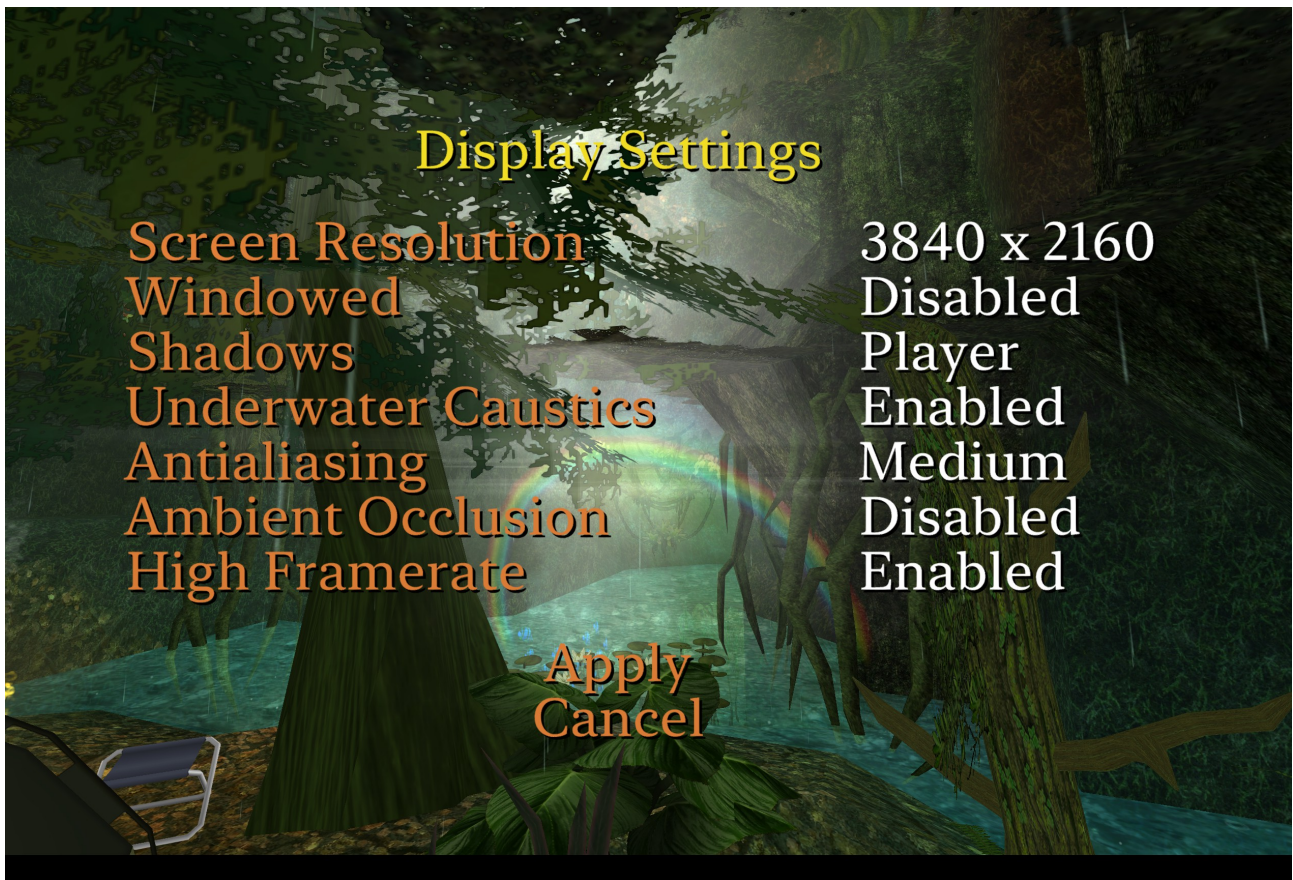
Untertitel

Standardmäßig sind Untertitle aktiviert. Man kann die Untertitel bei den meisten Dialogen mit einer Option ausschalten.

- Öffne die Datei **GameConfig.lua** im Verzeichnis Spiel Hauptverzeichnis\Engine\Scripts\
 - Ändere den Wert von Subtitles true zu false
- Die Untertitle bei den meisten Dialogen werden nun ausgeblendet.

Empfohlene Einstellungen / Display Optionen

Für ein optimales Spielerlebnis empfehle ich folgende Einstellungen (Screen Resolution hängt von eurem Monitor ab):



Höhere Einstellungen können zu Leistungsverlust führen.

Für ein optimales Spielerlebnis empfehle ich folgende Einstellungen:

- **Screen Resolution:** Je nach Monitor
- **Shadows:** Player oder None
- **Antialiasing:** Niedrig bis mittel
- **Ambient Occlusion (SSAO):** Deaktivieren

Sollte das Spiel Performance Probleme verursachen, versucht bitte die Einstellungen noch weiter zu reduzieren.

(Bildschirmauflösung reduzieren, Schatten aus, Antialiasing niedrige Einstellung)

Ambient Occlusion (SSAO) sollte dann auf jeden Fall ausgeschaltet sein, das hat bei mir die meisten FPS gebracht.

Technisches

- Start des Levelbau: Mai 2010
- Entwicklungszeit: ~10 Monate (3 Monate in 2010, 4 Monate in 2022, 3 Monate in 2024 / 2025)
- Spielbare Level: 1 (plus Croft Manor Intro)
- Spielzeit: 2-4 h
- Secrets: 10 (1 im Croft Manor Intro)

Gameplay / Levelstruktur & Hinweise

Lara startet im Croft Manor bevor sie sich auf ihr Dschungel-Abenteuer begibt.

- **Interaktion mit NPCs:**

Lara kann im Spiel verschiedene NPCs treffen. Manche geben hilfreiche Tipps, andere haben Aufgaben für sie. Auch Jon hat einen versteckten Hinweis, den man bis zu Ende des Level beachten sollte.

- **Ledge Jumps**

Lara kann sich von Spalten nach oben ziehen oder sich nach hinten abstoßen.

- **Balancier Seil**

Lara kann auf einem Seil balancieren. Wenn sie sich gefährlich zur Seite neigt, lasse die Vorwärtstaste los, damit sie sich wieder ausrichten kann.

- **Konsequenzen**

Einige Entscheidungen im Dschungel haben Auswirkungen auf den Spielverlauf. Manche Secrets werden erst später im Spielverlauf zugänglich.

Sammelbare Items

Zusätzlich kommen weitere Items, wie Brecheisen, Pickup Items usw die hier nicht aufgezählt werden. Letztlich könnt ihr hier kontrollieren ob ihr alle Medipacks, Waffen und Munition gefunden habt.

Croft Manor:

SHOTGUN_AMMO1_ITEM	x1
BIGMEDI_ITEM	x1
FLARE_INV_ITEM	x1

Jungle Fever:

PUZZLE_ITEM16 (Heilkraut)	x18
UZI_ITEM	x2
UZI_AMMO_ITEM	x24
SHOTGUN_ITEM	x1
SHOTGUN_AMMO1_ITEM	x9
SHOTGUN_AMMO2_ITEM	x5
REVOLVER_ITEM	x2
REVOLVER_AMMO_ITEM	x13
BIGMEDI_ITEM	x7
SMALLMEDI_ITEM	x12
FLARE_INV_ITEM	x10

Bekannte Fehler

- Bei Performance Problemen **Ambient Occlusion (SSAO) ausschalten**, das hat bei mir die meisten FPS gebracht.
- Wenn das Spiel plötzlich in manchen Gebieten ruckelt, oder stockt, bitte abspeichern, das Spiel komplett beenden und neu laden.
- Manchmal verschwinden die Piranhas (und auch die anderen Fische)
Glück gehabt :-)
- Sumpfoberfläche bewegt sich nicht überall im Gebiet bei Yamandu
- Lara nimmt manchmal das Wasser-Umgebungslicht an, wenn sie gegen Objekte rennt.
- In seltenen Fällen kann Lara beim Schwimmen kurz nach oben springen und wieder ins Wasser fallen.
- Beim Klettern unter bestimmten Ranken oder Leitern muss „Vorwärts“ gedrückt gehalten werden, während „Aktion“ gedrückt ist.

Falls weitere unerwartete Bugs auftreten, hilft es oft, das Spiel komplett zu beenden und den Spielstand neu zu laden.

Danksagungen & Credits

Ein riesiges Dankeschön an meine **Leveltester**,
die nicht nur haufenweise Bugs gefunden haben, sondern
mich auch mit großartigen Ideen unterstützt haben:

Markus

illyaine

NanakiAzakee

TrTimes

MichaelMann

Vielen Dank auch an das **TEN (TombEngine) Team**,
ohne das dieses Level nicht möglich gewesen wäre.

Ein besonderer Dank geht an **illyaine**,
der mich mit Ideen, Texturen, Objekten
und vielem mehr unterstützt hat.

Außerdem ein herzliches Dankeschön an alle,
die mir bei diesem Level geholfen haben.

Und natürlich ein riesiges Danke
an die fantastische **TRLE – Community**!

So und wer bis hier hin gelesen hat:

Ich wünsche euch viel Spaß beim Spielen :-)

Stimmen / Voiceovers

- „Lara“ von AgentXP (Englisch)
- „Jon“ von stranger1992 (Englisch)
- „Pilot“ von Kubsy (Englisch)
- „Yamandú“ von NanakiAzakee (Englisch)
- „Kaíri“ von Szybkomir (Englisch)

Objekte

- Remastered Tribesman Enemies von illyaine
- Remastered Jon von illyaine
- Worldmap von illyaine
- Croft Manor Statics von trangel und Editiert / Erweitert von illyaine
- TR1-5 von Core Design, teilweise verbessert von anderen und mir selbst
- Anniversary Outfits for TEN - Aktualisiert von THOR2010 (Farbe geändert von illyaine)
- Jungle Fever Artefact von <https://www.meshy.ai/> licensed von <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Echo of the Rainforest von <https://huggingface.co/>
- Pendant of the Monkey Gods von <https://huggingface.co/>
- Pianoforte A Coda von White Tiger
- Crowbar Bone and animation by Lady_wise and dj_full
- Fence Skeleton Trap von Master (Animation and Sound) & LGG PRODUCTION (Skeleton mesh)
- Teme9 for many Jungle Plants and Moveable Objects
- Wad from 2014 Back To Basics - Khmer Empire
- New Age Flares von burialseas
- Underwater plant pack von Dino
- Forest WAD Collection - Forest / Camp Ground. von mike quahe
- Red-eyed Tree Frog von GeckoKid
- LGG Style TR Anniversary Pushable Pack von LGG-PRODUCTION
- Fireplace von Christian-Croft
- NG TR2 Brown Button von LGG-PRODUCTION
- TR1-3 Remastered Vehicles for TEN von THOR2010
- Wood Trapdoor von Christian-Croft

Textures

- HqJungleTempleTextures von Kylecroft
- TombRaiderLegend256x256CroftManorTexturePack von Zuxuna

Andere nicht erwähnte Objekte & Texturen stammen höchstwahrscheinlich von <http://trsearch.org/> - bitte gebe mir doch eine Info, wenn dein Objekt fehlt, oder du ein Objekt entdeckt hast, was hier nicht aufgelistet wurde.

Audios

- Aus verschiedenen Quellen wie zb. Fantasy & World Music von „the Fiechters“

Sollte ich jemanden vergessen habe, bitte kontaktiert mich.

Wenn noch etwas unklar ist, Hilfe benötigt wird, oder ihr Kritik oder Lob loswerden wollt schreibt mir gerne eine Mail an

info@leif-melles.de

Oder findet mich auf Discord

(TEN Channel: <https://discord.gg/Wp3aaaBw>)

und auf TRLevel.de (l.m.)