

Die Ostervilla

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	1
Vorwort	2
Technisches	3
Story	4
Installation.....	4
Englisch.....	4
Deutsch.....	4
Gameplay / Levelstruktur.....	4
Waffen.....	5
Geheimbereiche.....	5
Bekannte Fehler.....	6
Danksagungen & Credits	7

Vorwort

Es freut mich, dass du mein Zweites Level heruntergeladen hast.
Bitte lese dir diese Textdatei aufmerksam durch, damit du eventuelle
Probleme oder Schwierigkeiten vermeiden kannst.



Technisches

Beginn des Baus:	Mitte Januar 2009
Dauer:	ca. 3 Monate
Level:	1
Räume insg.:	ca. 90
Spielzeit:	ca. 1-2 Std.
Geheimnisse:	4
Level 1:	Die Ostervilla

Story

Es ist Ostern. Zu Ostern sucht man ja bekanntlich Ostereier. So auch dieses Jahr, und Laras Freundin hat sich da besondere Sachen einfallen lassen. In Ihrer Villa hat sie sich viele Rätsel einfallen lassen, um die Suche etwas schwieriger zu gestalten. Sogar einen Schwierigkeitsgrad darf Lara sich aussuchen. Zwar sind es nicht viele Ostereier, aber dafür sind sie gut versteckt 😊 Wird Lara es schaffen, alle zu finden...?

Installation

**Bitte nicht den Levelmanager oder ähnliche Tools benutzen!!!
Leider ist dieses Spiel nicht mit dem MAC spielbar!**

**Bitte gebe mir nach Spielen des Levels ein *Review*!
Nur so kann ich mich verbessern, und euch wieder ein paar Std. Spielspaß
bescheren.
Danke 😊**

Englisch

Wenn du das Level auf Englisch spielen möchtest, brauchst du nur auf die „tomb4.exe“ Datei klicken.

Deutsch

Wenn du es auf Deutsch spielen möchtest, gehst du so vor: Lösche die Datei „english.dat“ (im Hauptverzeichnis)
Nun kannst du auf die „tomb4.exe“ Datei klicken und auf Deutsch spielen.

Gameplay / Levelstruktur

Dieses Projekt besteht aus einem Level. Nicht mehr und nicht weniger 😊
Der Level stellt eine große Villa dar, inklusive Keller, Erdgeschoss und erste Obergeschoss.

Lara darf sich am Anfang den Schwierigkeitsgrad aussuchen. Standardmäßig ist „leicht“ eingestellt.
Im Startraum gibt es einen „Gameplay“ Schalter, hier kann der Schwierigkeitsgrad beliebig nach eigenem Ermessen jederzeit verändert werden.

Waffen

Lara startet zu Beginn OHNE Waffen.

Der Revolver

Er muss auf jeden Fall gefunden werden, um das Spiel zu meistern.
Schaut euch einfach in jedem Zimmer gründlich um. Meistens gibt es in jedem Raum etwas zu entdecken.

Geheimbereiche

Ein Tomb Raider Level ist erst dann ein Tomb Raider Level, wenn es Geheimbereiche gibt.

Auch hier wirst du auf diverse Levelbereiche stoßen, die nur aufmerksamen Spielern vorbehalten sind. In jedem Geheimbereich gibt es jeweils 1 goldenes Osterei zu finden. In 2 dieser Geheimbereiche gibt es zusätzlich Buchstaben zu entdecken:

Secrets Hinweis:

Es gibt in jedem Osterlevel Buchstaben als Passwort in Form eines Secrets, diese Buchstaben notiert ihr euch und setzt sie entsprechend zusammen und gebt es als Passwort auf der Seite:

<http://ostern.trlevel.de/>

ein um an ein paar Überraschungen zu kommen.

Seid bitte so fair und gebt das Passwort keinem weiter, wenn ihr es herausgefunden habt. Schließlich soll jeder Spieler selber etwas rätseln um es herauszufinden.

Insgesamt gibt es 4 Geheimnisse zu entdecken.

Bekannte Fehler

- Es kann manchmal vorkommen, dass verschiedene Speicherstände das Spiel zum Absturz bringen. Hier eine Abhilfe:

Spiel ganz schließen und wieder neu starten und das Savegame laden (eventuell mehrmals)

ODER

Das Spiel in einen anderen Ordner kopieren. Das Save laden und im neuen Saveslot sichern und dieses Savegame in den originalen Ordner packen und mit diesem im originalen Ordner weiterspielen.

- Beim Laden ist der Bildschirm schwarz.
Dies ist ein bekannter Bug der TRNG Engine, sry dafür. Abhilfe kann leider (noch) nicht gegeben werden.

Danksagungen & Credits

Damit dieser Level entstehen konnten, musste erst einmal der Editor herausgebracht werden. Also

CORE DESIGN © Danke !

An meinem Level waren viele Leute beteiligt.

Es gab viele Objekte die erstellt werden mussten, Musik und Sound musste geschnitten werden, das Level musste sehr oft getestet werden, und und und.

Also:

Danke an meine Beta Tester

Markus, Zickenalarm, Deinser84, Raymond und Perry48

Sie haben mein Level getestet, mich sehr unterstützt, und mir sooft wie möglich neue Ideen und Erweiterungen vorgeschlagen.

Danke an **illyaine** für den Vorschlag überhaupt ein Osterlevel zu bauen.

Danke ausserdem an die Texturen und Objekte Bereitstellung, sowie dem www.trlevel.de Forumsbereich.

Danke an **Horus** für diverse Objekte wie die Wand-Holzleiter, und ein paar tolle Texturen!

Danke an alle anderen fleißigen Objekte-Bauer deren Name mir aufgrund der riesigen Palette an Objekten entfallen ist...

Danke an die Betreiber der Seiten

www.laraslevelbase.org

www.trlevel.de

www.trsearch.org

Danke an **diverse Member der Levelbase und Trlevel** die mich technisch unterstützt haben. Alle aufzuzählen würde den Rahmen sprengen.

Und Danke an alle die ich leider vergessen habe aufzuzählen. Es tut mir leid ☹.

Wer sich hier zu unrecht nicht aufgeführt sieht, schreibt mir bitte eine eMail:

goldlife@freenet.de

Oder kontaktiert mich über oben genannten Seiten, Nickname: I.m.

Einige Programme

NGLE & TRNG Engine von Paolone

WADmerger von TRWAD

Strpix von Turbo Pascal

TBuilder von Iceberg

Mehrere Objekte sind von Core Design, und von mir umtexturiert,
alle anderen habe ich der breiten Palette von trsearch.org oder dem Stuff
aus der Levelbase entnommen.

Ich wünsche viel Spaß mit meinem Level

l.m. - (Leif Melles)