

A snowy, mountainous landscape. In the background, a large, dark building with several windows is visible, partially covered in snow and icicles. To the right, there are tall, snow-covered evergreen trees. In the foreground, a snow-covered ground is separated from the building by a fence made of wooden posts and wire. The sky is a pale, hazy blue.

Search for The Golden Elephant Part 3

(Demo version)

übersetzt von Clara

Zusammenfassung

-Einführung.....	p3
-Geschichte.....	p4
-Softwares.....	p5
-Erforderliche Konfiguration.....	p6
-Neue Elemente.....	p7
-Dateien.....	p8
-Nutzungsbedingungen.....	p9

Einführung

Dieses Spiel wurde nicht von Core Design, Crystal Dynamics oder Square Enix hergestellt bzw. unterstützt..

Ich, Lara_Fox_Croft, bin der Regisseur und Leveldesigner dieses Spiels. Ich habe es für euch gemacht, damit ihr damit Spaß haben könnt.

Diese Demo ist eine kurze Version des ersten Levels und die vollständige Version des Trainingslevels. Das Spiel ist sehr inspiriert von Metal Gear Solid, falls ihr das kennt, werdet ihr ein paar Bezüge dazu finden.

Geschichte

Auf der Suche nach dem goldenen Elefanten Teil 1 & 2 reist Lara nach Russland, nachdem sie einen Brief von ihrem Vater erhalten hat mit Informationen über ein Artefakt.

Wo sich das Artefakt befindet, ist nicht bekannt, doch Laras Vater wusste, wo sie einen Lageplan finden könnte.

Lara packt zusammen und kommt in einigen Ruinen an. Nach einigen Erkundungen findet sie heraus, dass sich ein altes Dorf unter den Ruinen befindet. Sie erforscht es und findet die Karte, die zum Artefakt führt. Lara findet einen Ausgang, wird jedoch in einen Hinterhalt gelockt und... erschossen.

Auf der Suche nach dem Goldenen Elefanten Teil 3 muss Lara aus dem Stützpunkt fliehen, wo sie inhaftiert ist. Außerdem muss sie die Karte beschaffen und dann herauszufinden, wohin sie als nächstes reisen muss.

Bereitet euch auf ein volles Abenteuer vor, mit ikonisch verbundenen Levels, die sein werden wie ein echtes Videospiel.

Die Suche nach dem goldenen Elefanten Teil 3 liefert euch die Plattform, Schleichen, Zeitaufgaben, Kämpfe, Rätsel und natürlich Erkundung*.

*In der Vollversion bietet die Demoversion nur wenige Passagen aus dem vollen Abenteuer.

Software

Verwendete Software :

- NGLE
- NG_Center
- Strpix
- Wadmerger
- SFX Manager
- Metasequoia
- Meta2tr
- Flep

Vielen Dank an alle, die an dieser Software gearbeitet haben.

Erforderliche Konfiguration

Erforderliche Konfiguration :

Dieses Spiel wurde auf dem PC erstellt,

- Win7 (32 bit)
- 4 Go RAM,
- Intel pentium CPU G3440 3,30 GHz
- Geforce GTX 750

Dieses Spiel funktioniert auf diesem PC fließend. Wenn eure Konfiguration anders ist, bin ich nicht verantwortlich für eine schlechte Framerate. (Ich bin kein professioneller Spielmacher, ich mache keinen Kundendienst, da es sich um ein kostenloses Produkt handelt).

Das Spiel wurde unter Verwendung von Zusatzprogrammen zur Verbesserung der Ästhetik von TR4 entwickelt, was Probleme mit der Framerate verursachen könnte. Ohne diese wäre dieses Spiel bedeutungslos. Bitte deaktiviert sie nicht.

Neue Elemente

FLEP :

-Effekte : Das Spiel wurde mit Effekten erstellt, ändert bitte nicht die Tomb4.exe, sonst verschwinden diese Effekte, und machen das Spiel ziemlich leer/hässlich. Einige Effekte wie Schneesturm/Wasser wurden mit FLEP hergestellt.

NGLE :

-Script: Das Spiel wurde mit einem aufwendigen Script erstellt, das einige neue Rätsel, Kämpfe oder andere Spielelemente enthält.

Meta2TR :

-Grafiken : Die Levels wurden mit NGLE erstellt und dann mit Meta bearbeitet, um das Aussehen der Levels zu verbessern, mit einigen kleinen und großen Details. Ich musste kleinere Levels machen, aber ich habe mehr Levels gemacht, als ich wollte. Man muss die einzelnen Levels als ganzes Abenteuer sehen, nicht als Einzellevel.

Neues gameplay :

Lara kann einige statische Objekte wie z.B. Rohre verwenden, um weiterzukommen. Sie kann auch in einige Objekte hineingehen, wie zum Beispiel in Container oder Lastwagen .

Lara kann im Nahkampf-Modus kämpfen. (Dazu muss sie direkt vor oder hinter dem Feind sein, um ihn mit der Aktionstaste zu schlagen.)

Lara kann medizinisches Material, das sie findet, verwenden (einige Gegenstände kombinieren), und etwas Nahrung essen (direkt nachdem Aufheben).

Dateien

Anti-virus :

Es wird empfohlen, eine Ausnahme für den Spielordner zu erstellen, euer Antivirus könnte denken, dass dieses Spiel einen Virus enthält (wegen FLEP). Ich kann euch aber versichern, dass es in diesem Spiel keinen Virus gibt. Das ist, was wir ein "falsches Positiv" nennen. Es bedeutet, dass etwas Sauberes für euren Antivirus schmutzig zu sein scheint. Ich arbeite seit Jahren am gleichen Computer und hatte durch die Verwendung von FLEP nie ein Problem. Ihr könnt diesem Spiel vertrauen, und ihr könnt mir vertrauen.

Zwischensequenzen und FMVs :

Das Spiel (Demoversion) enthält 2 fmvs, bitte aktiviert FMV über Ihr Setup. Am Ende der Abenteuer könnt ihr euch einen Trailer der Vollversion ansehen

Tomb4.exe :

-Script: Das Spiel wurde mit einem aufwendigen Script erstellt, das einige neue Rätsel, Kämpfe oder andere Spielelemente enthält.

Audio-Dateien :

Ich habe eine Auswahl von Musik/Ambiente-Effekten getroffen, damit ihr dieses Spiel genießen könnt. Aktiviert die Sounds auf eurem Computer und in der Tomb4.exe, ohne Sounds wäre das Spiel sehr still und leer. Für tieferes Eintauchen in das Spiel könnt ihr ein Headset verwenden.

Nutzungsbedingungen

Bevor ihr das Spiel spielt, müsst ihr alle folgenden Begriffe und Nutzungsbedingungen lesen. Das ist wichtig. Wenn ihr mit allen Bedingungen einverstanden seid, dann klickt auf die Schaltfläche "Ich stimme zu". (I agree.). Bevor ihr das Spiel spielt, müsst ihr alle folgenden Begriffe und Nutzungsbedingungen lesen. Das ist wichtig. Wenn ihr mit allen Bedingungen einverstanden seid, dann klickt auf die Schaltfläche "Ich stimme zu". (I agree.)

Haftungsausschluss :

Dieses Spiel ist ein kostenloses Produkt, das zur freien Verbreitung gemacht wurde. Ihr habt kein Recht, es zu verkaufen.

Der einzige Zweck dieses Spiels ist, dass ihr es spielen und genießen könnt. Dieses Spiel wird nicht von professionellen Unternehmen unterstützt oder produziert. Die einzige Person, die daran gearbeitet hat, ist Lara_Fox_Croft mit der Hilfe von Magplus und Psiko. Das Spiel wurde in der Betaphase getestet von Manarch2, LoreRaider, Dutchy, Gerty, Magplus, Bigfoot, Sonnyd83, Drakan, Logann.M. (Entschuldigung, wenn ich jemanden vergessen habe).

Einige Objekte der Vollversion und/oder der Demoversion wurden von Objektbauern von trsearch.net erstellt. (Die Liste wird in der endgültigen Version des Spiels detailliert aufgeführt werden), Magplus machte einige Objekte für das Spiel. Ich, Lara_Fox_Croft machte den Rest davon. Die Musik und Sounds wurden im Internet heruntergeladen, ich habe keine Rechte daran.

Bedingungen und Konditionen der Benutzung

Nutzungsbedingungen

Nutzungsbedingungen (1/2) :

- Beschwert euch nicht über irgendwelche Probleme, wenn ihr euch entschieden habt, die folgenden Punkte nicht zu beachten.
- Ersetzt keine Dateien in irgendwelchen Ordnern. Das gilt für die tomb4.exe, die datas (.tr-Dateien), die Skriptdateien (script.dat + english.dat) und die Audiodateien.
- Löscht keine Dateien in irgendwelchen Ordnern, außer Savegames und Screenshots.
- Bitte aktiviert «bilinear filtering » and « bump mapping» im Setup von Tomb Raider IV.
- Bitte kreuzt nicht "No FMV" im Setup an, außer wenn das Spiel nicht ordnungsgemäß auf eurem Computer funktioniert, ihr solltet das vorher aber testen. Falls das Spiel mit aktivierten FMVs nicht startet, öffnet ihr den Ordner FMVs und schaut sie euch mit einem Videoplayer an.

Nutzungsbedingungen

Nutzungsbedingungen (2/2) :

- Fügt gegebenenfalls eine Ausnahme für das Spiel in euer Antivirusprogramm hinzu oder deaktiviert euren Virens scanner, falls dieser die tomb4.exe löscht, und entpackt das Spiel erneut.
- Versucht bitte nicht, Abkürzungen zu finden, das Spiel wurde entwickelt, um sie zu vermeiden. Aber als nicht professioneller Spielmacher kann ich nicht an alles denken, außerdem sind manche Vorgänge bei der Spielentwicklung festgelegt (hardcoded) und somit für mich nicht veränderbar.
- Bitte versteht, dass ich nicht für eine schlechte Framerate verantwortlich bin. Falls das Spiel nicht flüssig läuft, bedeutet das, dass euer Computer nicht leistungsfähig genug für dieses Spiel ist, so dass ihr es nicht spielen flüssig könnt. Ihr könnt mir das nicht vorwerfen.
- Bitte genießt mein Spiel und versteht, dass eine Menge Arbeit dahintersteckt.

Mit einem Klick auf "Ich bin einverstanden" bestätigt ihr, dass die Nutzungsbedingungen gelesen, verstanden und akzeptiert habt..

