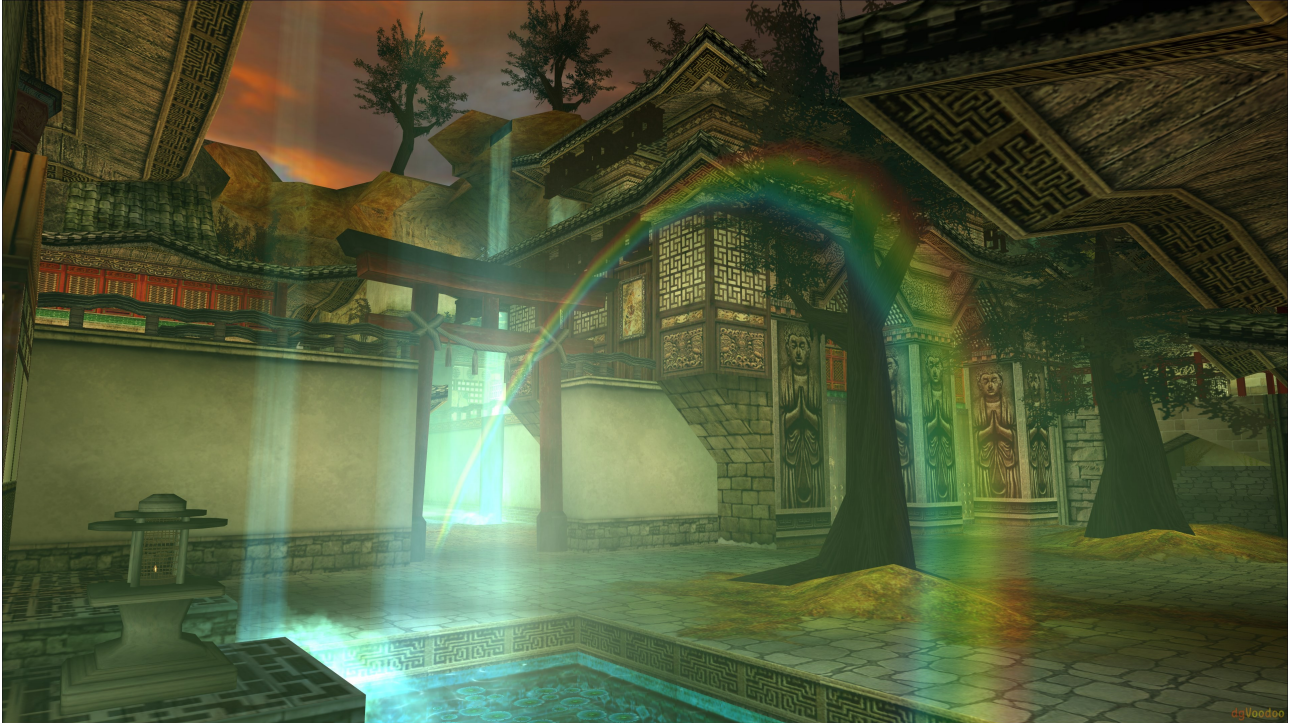


Legacy of Oda Nobunaga



Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|---|
| Vorwort..... | 2 |
| Geschichte..... | 2 |
| Installation..... | 3 |
| Standard Version / Eyecandy Version..... | 3 |
| Technisches..... | 4 |
| Gameplay / Level Struktur..... | 4 |
| Neue Sprünge, Hinweise und Geheimnisse..... | 5 |
| Bekannte Fehler..... | 6 |
| Danksagungen & Credits..... | 8 |

Vorwort

Ursprünglich im Jahr 2010 im Rahmen eines gemeinsamen Projekts geplant, jetzt wiedergefunden nach mehr als 10 Jahren, 4 Monate überarbeitet, erweitert, verändert und mehr... und jetzt als eigenständiges Projekt veröffentlicht.

Geschichte

Als einst im alten Japan während der Sengoku-Zeit die Machtkämpfe der Feldherren stattfanden und der damals junge Oda Nobunaga im Begriff war einer der mächtigsten Feldherren seiner Zeit zu werden, wurden am Rande des Mount Fuji einige Dörfer geplündert und verlassen. Der Legende nach erhielt Oda Nobunaga von seinem Vater ein Artefakt mit welchem er enorme Vorteile im Kampf um die Ländereien erhielt. Durch Neugier getrieben macht Lara sich auf die Reise nach Japan um längst vergessene Legenden zum Leben zu erwecken und um das Artefakt zu finden, welches Oda Nobunaga vor Jahrhunderten in seinen längst verlassenem und von der Natur zurückeroberten Heiligtümern versteckte.

Installation

Dieser Level ist nach dem Entpacken des Archivs direkt spielbar.

Standard Version / Eyecandy Version

Standard Version:

Da es mit einigen PC's zu FPS Problemen kam habe ich in der aktuellsten Version einen Distanznebel eingebaut und die Fog Bulbs mit Volumetric FX entfernt. Damit läuft das Spiel flüssig, allerdings auf Kosten der Atmosphäre, da die Level nun Distanznebel und nur noch statische Objekte für den Nebel beinhalten.

Eyecandy Version:

Wenn du die **volle Atmosphäre** genießen möchtest (VolumetricFX mit FogBulbs / Dynamischen Nebel) anstelle des voreingestellten Distanznebels, so kopiere bitte die Script.dat aus dem eyecandy_script Ordner in den Hauptordner des Spiels und ersetze damit die script.dat aus dem Hauptverzeichnis. Bitte beachte, dass es hierbei in manchen Gebieten bei leistungsschwächeren CPU's zu Framerate Einbrüchen kommen kann. Im Original Ordner findest du die script.dat die standmäßig verwendet wird (mehr FPS). Damit kann es wieder rückgängig gemacht werden.

Bitte verwende nicht den Levelmanager oder ähnliche Tools.

Entschuldigung, dieses Spiel ist nicht mit MAC kompatibel.

Bitte gebe mir nach dem Spielen eine Bewertung! Danke :-)

Technisches

Start des Levelbau: Mai 2010

Dauer: ca 12 Monate (8 Monate in 2010, 4 Monate in 2021)

Spielbare Level: 3

Spielzeit: 3-5 h

Secrets: 9

Gameplay / Level Struktur

Da dies ein Projekt von drei spielbaren Levels ist, beginnt Lara mit Level 1 und das Abenteuer endet mit dem dritten Level.

Das Spiel beginnt in einem verlassenen Dorf in einem Tal. Im zweiten Level geht's hinauf in die Berge, um das heilige Kloster des dritten Level zu finden. Um die Reise abzuschließen, musst du das große heilige Kloster von Oda Nobunaga erkunden.

Im ersten Level liegt der Fokus mehr auf das Erkunden und Lösen einiger Rätsel.

Das zweite Level erfordert etwas Geschick im Umgang mit Lara. Das dritte Level beinhaltet das heilige Kloster mit vielen Rätseln.

Es gibt Timeruns in den Levels, aber die schwierigeren Timeruns wurden für einige Geheimnisse aufgehoben.

Neue Sprünge, Hinweise und Geheimnisse

Kantensprung nach oben

Lara kann von einem Vorsprung noch weiter nach oben zu einen höheren Vorsprung springen. Dazu muss der „Sprung“-Knopf gedrückt werden, während Lara an einer Kante hängt.

Kantensprung nach hinten

Lara kann sich von einer Kante nach hinten abstoßen und direkt nach vorne springen. Hängt Lara an einer Kante, muss der „Zurück“-Knopf gedrückt werden.

Hinweise:

Am Anfang kann das Tagebuch von Oda Nobunaga gefunden werden. Lese seine Notizen sorgfältig durch, einige Rätsel können mit den Hinweisen in diesem Tagebuch gelöst werden.

Secrets:

Jedes Level enthält 3 Geheimnisse. Pro Level kann ein Jade-, Silber – und Gold Drachen gefunden werden.

Hinweis:

Neue Waffen können nur unter einem Geheimnis gefunden werden, also halte die Augen offen!

Bekannte Fehler

Achtung:

Lege die tragbare Fackel (Torch) nicht auf einen verschiebbaren Block, da sie sonst verschwinden könnte.

Die Fackel verschwindet beim Levelwechsel. da aber genug platziert wurden kann einfach eine neue genommen und entzündet werden.

1)

Manchmal kann es vorkommen, dass Lara einen Felsvorsprung nicht mehr greifen kann.

Um dieses Problem zu lösen, beende das Spiel, starte neu und lade dein Spielstand.

2)

Wenn du eine Kiste zerschmetterst und du weder ein Zerschmettern-Geräusch hörst, noch siehst du das der Gegenstand zerbrochen ist, kann es vorkommen, dass der Gegenstand der zuvor versteckt war, nicht erscheint. Lade in diesem Fall einfach ein altes Savegame und versuche es erneut.

3)

Wenn die Fackel brennt und Lara sie wirft, ist kein Feuer mehr zu sehen.

Sobald Lara es aufhebt, brennt die Flamme, keine Sorge.

4)

Wenn nach dem Aufnehmen eines Geheimnisses kein Ton zu hören ist, starte das Spiel einmal neu, dies sollte das Problem lösen.

5)

Bitte die Schalter im Kloster nicht "gedrückt" halten, sonst wird von "richtig" auf "falsch" gedreht. Dann am besten wieder zurückdrehen, wenn es während der Kamerasequenz weiter gedreht werden sollte.

Lässt sich die Kette danach nicht mehr bedienen, obwohl die Flyby abgespielt wurde, muss ein vorheriger Spielstand geladen werden.

6)

Wenn das Tagebuch geöffnet und geschlossen wird, kann es im Menü zu einem grafischen Problem kommen, dass immer der Text des Tagebuchs angezeigt wird. Bitte das Spiel beenden und neu starten.

7)

Wenn Gegenstände nicht aufgenommen oder von Podesten nicht gesammelt werden können, starte das Spiel einmal neu. Dann sollte es funktionieren.

8)

Wenn ein Audio abgespielt wird und das Tagebuch geöffnet wird, stoppt das Audio und wird nicht bis zum Ende abgespielt.

9)

Wenn ein Audio abgespielt wird, während ein Geheimnis gefunden wird, stoppt das Audio und wird nicht bis zum Ende abgespielt.

Danksagungen & Credits

Damit dieses Level gebaut werden konnte, musste zunächst der Editor veröffentlicht werden.

CORE DESIGN © Danke!

Auch vielen Dank an das gesamte Team des neuen Tomb Editors (TE) und den anderen neuen Tools wie **Wad Tool**, **Sound Tool**, **Tomb IDE** – und natürlich ChocolateFan für das tolle **FLEP Tool**.

Vielen Dank an

illyaine für seine Hilfe bei der Bildbearbeitung - vor allem beim Horizont :-)) oder grundsätzlichen Hilfen wie z.B. die Crowbar Anim, Fragen zum TE, der TRNG, & FLEP Fragen. Danke fürs Testen und sowieso für alles!

Jörg (Die Basis) für Hilfe bei Fragen rund um den Editor / TRNG und die tollen Tutorials auf www.trlevel.de

AgentXP für Laras Stimme

meine Betatester:

Markus

NanakiAzakee

Jeanne

illyaine

Kubsy

Logo - by illyaine

Hangelstrecke - by illyaine

Efeu - by illyaine

Asia Texturen - by illyaine

Lara Hochzieh Animation - by GeckoKid

Taumeln nach Sprung / Landung Animation - by GeckoKid

Wurf Animation - Original von Core Design, extrahiert & hochgeladen von sapper und editiert by Tcake

Alte Pistole von Oda Nobunaga - by illyaine

Seite für das Tagebuch - by illyaine

Torii Tor - by underhoe

Japanische Laternen - by underhoe

Japanischer Zaun - by underhoe

Eine Bonsai Pflanze - by bekim

Dekoratives Asien Set - by usuki_frenzist

Tibet Objekte Set 1 - by -TRANGEL-

BtB Asia Package Objekte - by trle.net

BtB Tibet Package - by Team and Jesus C.Croft

Statischer Nebel - by Jesus C.Croft

Objekte von "Tibetan Winter Remake" - by Mr XY

Tokyo Goldene Drachen Statue - by Laras Boyfriend

Laden & Speichern Objekte 2 - by maax87

Ng Tr3 Medipacks - by LggProduction

Wooden Sun Puzzle - by Sponge

key / Holes HCP - by Sponge

Dragon Items - by teme9

Better Weapons Pack With Magnum - by TRAngel

Archaeologist Short Outfit Pack - by PoYu

Archaeologist Short Outfit Pack by PoYu edited (without glasses) - by illyaine

Single Desert Eagle Pack - by DeltaTR

Audios

Viele Audios von

https://soundcloud.com/sei_peridot

Disclaimer:

Dieses Level wurde nicht von Core Design Ltd, EIDOS Interactive und Square Enix entwickelt und auch nicht unterstützt bzw. supported. Dieses Level darf in keiner Weise verändert, verkauft, vermietet, verpachtet oder kommerziell verwertet werden.