

TOMB
RAIDERSo baust Du Deinen
eigenen Lara-Level!

Mit dem „TR Level Editor“ von der SCREENFUN-CD kannst Du selbst neue Levels bauen. Wie das geht, erklärt Schritt für Schritt dieser Workshop.



Allgemeine Tipps

Zum „Tomb Raider Level Editor“

Wo finde ich den „Level Editor“?

● Er befindet sich auf der SCREENFUN-CD in der Rubrik „Spiele“, bereit zum Installieren.

Das deutschsprachige Handbuch

● Eine deutschsprachige Anleitung im PDF-Format findest Du ebenfalls beim „Level Editor“. Die Seitenangaben in diesem Workshop beziehen sich IMMER auf dieses Handbuch.

Speichere Deine Fortschritte beim Level-Bau

● Wie in Spielen selbst ratsam, ist es auch beim Anfertigen von Levels nötig, dass Du Deine Daten so oft wie möglich sicherst. Am besten legt man stets Dateien mit fortlaufender Nummerierung an, zum Beispiel Fun1, Fun2, Fun3...

Für Einsteiger: Anlegen einiger neuer Räume

● Im Prinzip lassen sich mit dem „Level Editor“ komplette Lara-Abenteuer entwerfen, ähnlich wie Du sie in den vergangenen Jahren immer wieder kennen gelernt hast. Dafür braucht man allerdings schon eine Menge Zeit und Geduld.

Um schnell mal ein paar Räume zu entwerfen, legst Du einfach keinen neuen Level an, sondern überschreibst den auf der SCREENFUN-CD mitgelieferten Tutorial-Level.

Für Fortgeschrittene:

Neue Levels laut Handbuch anlegen

● Willst Du einen neuen Level anlegen, müssen diverse Verzeichnisse kopiert und umbenannt werden. Darüber hinaus musst Du ein paar Script-Dateien verändern, was schon bei dem kleinsten Fehler dazu führt, dass sich die gebauten Levels nicht mehr starten und spielen lassen.

Diesen Weg solltest Du erst beschreiten, wenn Du Dich sehr sicher im Umgang mit den Programmen fühlst. (Genauer hierzu entnimmst Du dem Handbuch ab Seite 78.)

Hilfe aus den WWW-Weiten des Internets

● Deutschsprachige Hilfe von den Designern der Abenteuer auf dieser SCREENFUN-CD bekommst Du im Internet auf www.laraslevelbase/forum

Das Motto lautet: Einfach ausprobieren!

● Experimentiere einfach mal drauflos, um einen ersten Eindruck von den verschiedenen Funktionen des Editors zu bekommen.

Von der Idee zum fertigen Level

Installiere die Programme

● Leg die SCREENFUN-CD in Deinen PC und installiere den „Tomb Raider Level Editor“ für diesen Workshop auf die C:-Festplatte in das vom Programm vorgeschlagene Verzeichnis. Wenn Du auf eine andere Partition oder Festplatte ausweichst (z.B. D:), kann es beim Laden von Dateien zu Problemen kommen. Im Folgenden beziehen wir uns bei den Pfadangaben auf die standardmäßige Vorgabe.

ACHTUNG: Wenn Du nach diesem Workshop einen eigenen Level stricken willst, darfst Du Laras „Lost Adventures“ NICHT installieren. Möchtest Du die Abenteuer aber trotzdem spielen, empfiehlt es sich, den „Level Editor“ zweimal zu installieren. In das Hauptverzeichnis der



einen Version installierst Du dann die „Lost Adventures“. Zum Erstellen Deines Levels musst Du **UNBEDINGT** die andere Version verwenden. Achte darauf, dass Du bei der Installation der Version, mit der Du die „Lost Adventures“ spielen willst, NICHT die vom Programm vorgeschlagenen Ziel- und Programmordner verwendest!

Arbeiten mit dem „Zimmer-Editor“

● Das Programm zum Levels-Entwerfen heißt „Zimmer-Editor“. Du findest es im Startmenü unter „Programme“. Wähle die standardmäßig angelegten Verzeichnisse: „Core Design – Tomb Raider-Level-Editor – Tools“.

Die optimale Bildschirmauflösung ist 1024 x 768 Pixel in 16-Bit-Farbtiefe. Da sich das Programm nicht wie andere Anwendungen automatisch an die Auflösung anpasst, kann es bei abweichenden Parametern zu einer schlechteren Darstellung kommen. Die Tasten [ALT] und [ENTER] aktivieren den Vollbildmodus.

Zwischendurch hartnäckig speichern

● Speichere alle Fortschritte im „Zimmer-Editor“ in der Menüleiste oder mit den Tasten [ALT] + [S].

Sichere Deine PRJ-Dateien im Verzeichnis „C:\Programme\CoreDesign\trle\maps – tut1\“.

Das Exportieren der Levels

● Ist Dein Level fertig oder willst Du ihn zwischendurch nur mal testen, musst Du die Daten in einem speziellen TOM-Format exportieren (**ACHTUNG: Dein Level lässt sich nur spielen, wenn Du Lara bereits darin platziert hast!**).

Wähle hierfür in der Menüleiste den Befehl „Output WAD“ oder aber die Tasten [ALT] + [W]. Deine Datei selbst musst Du im Verzeichnis „C:\Programme\CoreDesign\trle\graphics\wads“ ablegen. In diesem TRIX-Kurs ist es wichtig, dass Du der Datei den Namen „tut1“ gibst.

Hinweis: Wenn Du die alte Datei nicht überschreiben willst, musst Du sie zuvor aus dem Verzeichnis herauskopieren.

Start des „Level-Konverters“

● Öffne nun den „Level-Konverter“. Auch dieses Programm findest Du vom Windows-Startmenü aus unter „Programme – Core Design – Tomb Raider-Level-Editor – Tools“.

Laden des Levels im Konverter

● Klicke im Feld „Edit-Script“ auf „Add“ und lade die eben gesicherte „tut1.TOM“-Datei.

Das Umwandeln der Levels

● Wähle die Datei im großen Fenster an und klicke rechts unten auf den „Build Selected“-Button. Nun wird die TOM-Datei in ein für das „Tomb Raider“-Programm verständliches TR4-Format umgewandelt, es entsteht die Datei „tut1.tr4“. Die Datei befindet sich automatisch in „C:\Programme\CoreDesign\trle\data\“.

Nun kannst Du den Level spielen

● Klicke auf „Tomb Raider starten“ (unter „Start – Programme – Core Design – Tomb Raider-Level-Editor“). Hier kannst Du über „Neues Spiel“ und „Spielbarer Tutorial-Level“ Deine Schöpfungen hautnah erleben.

Raum-Buttons

Hier sind Erklärungen für die gebräuchlichsten Raumbefehle.

Name des Raumes

In dem linken oberen Feld kannst Du jedem Raum einen Namen geben. Dies empfiehlt sich, wenn Du Levels aus mehreren Einzelräumen designst.

Select Room

Bei vielen Räumen lässt sich der gewünschte schnell anzeigen.

Bound Room

Damit schneidet man einen Raum auf die in der 2D-Ansicht gewählte Größe zurecht.

Copy Room

Dieser Befehl dupliziert einen Raum – ideal, um Verbindungsgänge nicht immer wieder neu entwerfen zu müssen.

Split Room

Trennt die ausgewählten Felder eines Raumes und bildet einen separaten Raum. Vorher müssen jedoch die Türen des Raumes entfernt werden.

Delete Room

Löscht den gerade ausgewählten Raum. In diesem TRIX-Workshop musst Du zunächst alle Räume des Tutorial-Levels auf diese Weise entfernen!

Ceiling

Mit den Feldern „+“ und „-“ veränderst Du die Höhe der ausgewählten Deckenfelder.

Floor

Mit den Feldern „+“ und „-“ veränderst Du die Höhe der ausgewählten Bodenfelder.

Room

Durch die Felder „+“ und „-“ verschiebst Du den gesamten Raum in seiner Höhe. Nützlich, um in der 2D-Ansicht Räume übereinander zu stapeln!

Climb

Die vier dunkelgrünen Felder stehen für die Seiten eines Bodenfelds. Hast Du ein Bodenfeld ausgewählt (am besten in der 2D-Ansicht – siehe Seite 5 im Handbuch), kannst Du per Klick die angrenzende Wand in eine Kletterwand umwandeln. Achte darauf, dieser Wand auch eine andere Textur zu geben.

Farb-Buttons am rechten Rand
Den diversen Raumbereichen sind zur besseren Übersicht Farben zugeordnet (etwa türkis für Boden („Floor“), mittelgrün für Wände („Wall“) und so fort).

Möchtest Du etwa Bodenfelder in Wandfelder umwandeln, wähle die jeweiligen Bodenfelder aus und klicke dann auf den grünen Wand-Button. Möchtest Du mehr über die einzelnen Buttons erfahren, forsche im Manual per Suchfunktion nach den Begriffen, etwa „Monkey“.

Info-Fenster unten rechts

Hier stehen Namen und kurze Angaben zum ausgewählten Objekt, etwa Trigger (Auslöser).

Der Zimmer-Editor

Die wichtigsten Funktionen im Überblick

2D-Ansicht

In dieser Ansicht siehst Du den Raum, der sich derzeit „im Bau“ befindet, direkt von oben.

Anders als bei der Darstellung in der 3D-Ansicht (rechts) dreht sich der Raum nicht, daher fällt die Orientierung hier meist leichter. Dieses Feld dient vor allem dazu, die Größe von Räumen festzulegen und Bodenfelder direkt anzuwählen.

Die Menüleiste

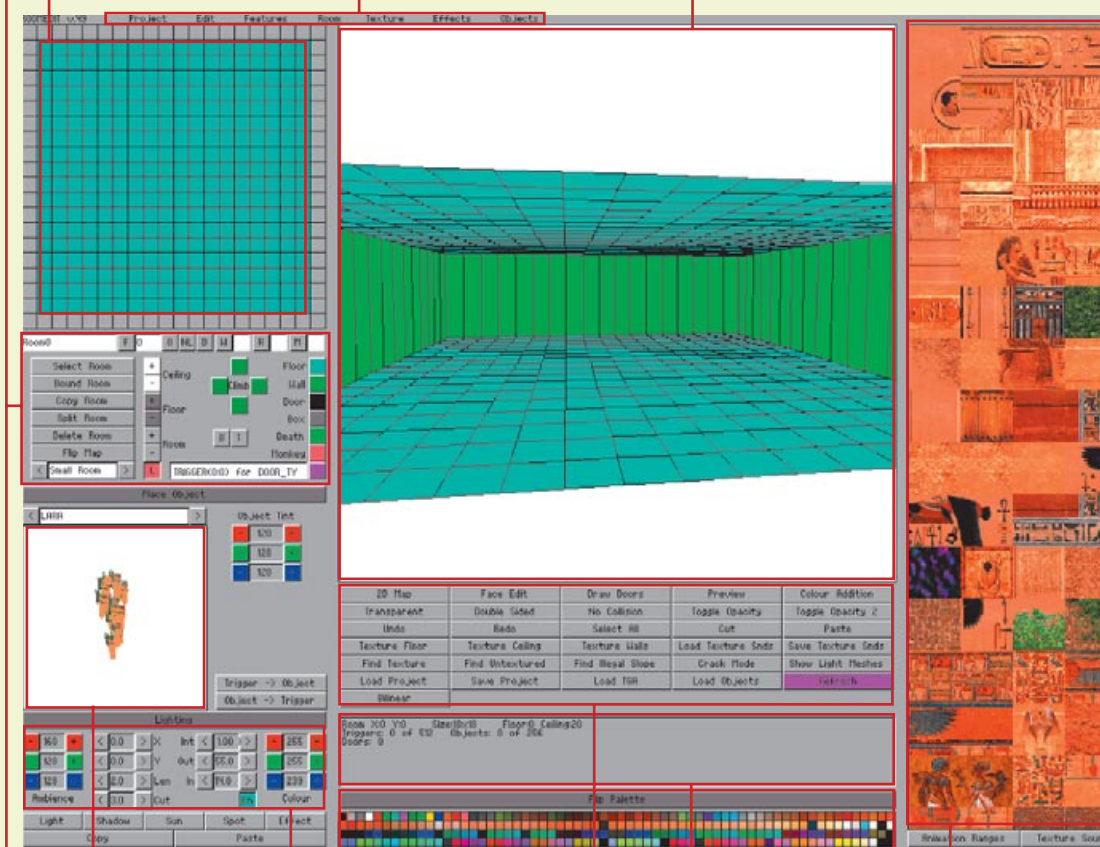
Diese Leiste funktioniert ähnlich wie in jedem Windows-Programm: Unter „Project“ lädst und speicherst Du Deine Daten. Auf weitere Befehle in den anderen Menüpunkten gehen wir im Verlauf des Workshops ein.

Die meisten Aktionsmöglichkeiten sind allerdings selbst erklärend – probiere sie einfach einmal aus.

3D-Ansicht

Hier siehst Du Deinen Raum in der 3D-Perspektive. Wenn die Buttons „Face Edit“ und „Draw Doors“ gedrückt sind, werden die Texturen des Raumes beziehungsweise angrenzender Räume eingeblendet. Ansonsten siehst Du ein Gittermodell mit Farbfeldern.

Ein Klick auf „2D Map“ wechselt die Ansicht auf alle Räume des Levels aus einer Vogelperspektive. Nun kannst Du mehrere Räume mit wenigen (rechten) Mausklicks anordnen und verbinden.



Objekt-Bereich

Hier werden die Objekte der aktuellen WAD-Datei angezeigt. Über die linken und rechten Pfeilfelder über der Abbildung des Objekts kannst Du zwischen Objekten wählen. Der Name des Objekts wird zwischen den Pfeilen angezeigt.

Um ein Objekt zu platzieren, klickst Du auf das „Place Object“-Feld und dann auf das gewünschte Feld in der 3D-Ansicht.

Licht-Bereich

Mit diesen Buttons und Reglern werden Lichter und Schatten gesetzt. Du kannst zwischen fünf verschiedenen Beleuchtungsoptionen wählen und diese teilweise beliebig oft einsetzen.

Außerdem ist es möglich, dass Du zum Beispiel einen ganzen Raum in bläuliches Licht tauchst – ohne dass Du dafür die Texturen aufwendig einfärben musst.

Die untersten Knöpfe
kannst Du evtl. nur sehen, wenn Du vorher die Tastenkombination [ALT]+[ENTER] drückst!

Buttons

Dank dieser Buttons kannst Du die volle Power des „Zimmer-Editors“ nutzen.

Du wendest Effekte an (etwa „Texture Floor“). Du wechselst zwischen verschiedenen Ansichten („2D Map“, „Face Edit“, „Draw Doors“ und „Preview“). Du machst Aktionen wieder rückgängig („Undo“). Du lädst Texturen („Load TGA“) und aktualisierst nach Veränderungen die Ansicht („Refresh“).

Flip-Palette

Die Farbpalette kannst Du vorerst ignorieren. Diese Farben werden beispielsweise für Transparenz- und ähnliche Profileffekte eingesetzt.

Info-Bereich

Hier stehen die aktuellen Raumparameter: X/Y-Koordinaten, Größe in Feldern, die Höhenverschiebung des Bodens und der Decke. Zudem Daten des gewählten Feldes („Selected Block“), Anzahl der „Trigger“, Objekte und Türen und so weiter.

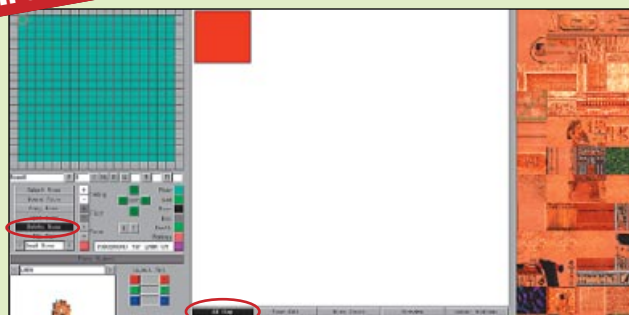
Texturen

Die quadratischen „Tapeten-Teile“ nennen sich „Texturen“ und verleihen Deinen Levels den typischen „Tomb Raider“-Look.

Mit nur wenig Aufwand kannst Du sogar Deine eigenen Texturen anlegen oder verschiedene Texturvorgaben zusammenkopieren.

1. Schritt

Lösche die Räume des Tutorial-Levels

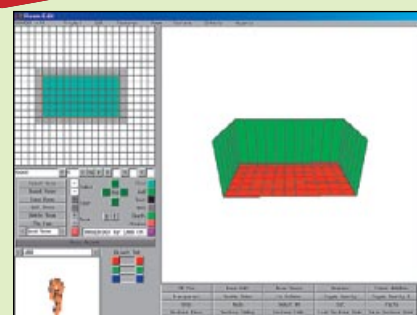


Nun baust Du Schritt für Schritt Deinen ersten eigenen Lara-Level. Das nötige Programm „Zimmer-Editor“ findest Du im Startmenü unter „Programme\CoreDesign\Tomb-Raider-Level-Editor\Tools“. Starte ihn. Da das Anlegen eines neuen Levels aufwendig ist und viele Fehlerquellen beinhaltet, löschst und überschreibst Du in diesem Workshop einfach den mitgelieferten Tutorial-Level. Lade über „Project“ und „Load“ in der Menüleiste die Datei „tut1.PR“ aus dem Verzeichnis „C:\Programme\CoreDesign\trle\maps\tut1“.

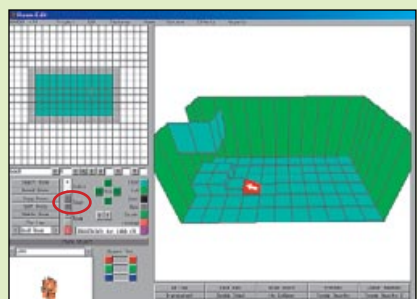
Klicke auf den Button „2D Map“ und wähle in der 3D-Ansicht irgendeinen Raum aus. Lösche den Raum mit dem „Delete Room“-Button und fahre mit dem Ausradieren fort, bis alle Zimmer gelöscht sind. Klicke auf den „2D Map“-Button, um zur normalen Ansicht zurückzukehren.

2. Schritt

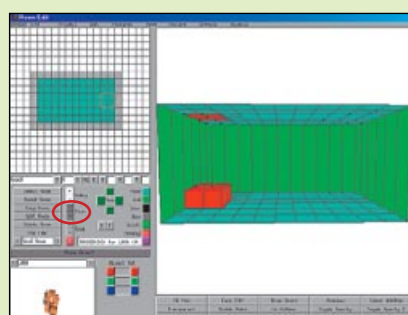
Forme den Boden des Raumes



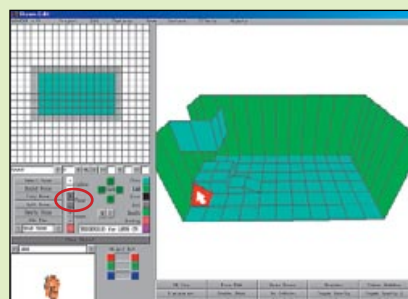
Klicke mit der Maus ins 3D-Ansichtsfenster. Jetzt kannst Du den Raum mit den Richtungstasten auf Deiner Tastatur in sämtliche Richtungen drehen. Wähle zum Bearbeiten des Raums eine Ansicht direkt von der Seite oder von schräg oben. Die Tasten [BILD HINAUF] und [BILD HINUNTER] erlauben es Dir zudem, in den Raum hinein- und herauszuzoomen.



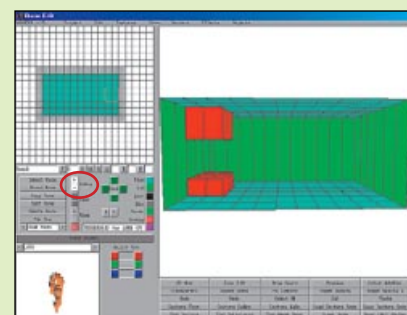
Erhöhe für die Rampe den Boden eines Feldes davor um zwei Einheiten. Nun kommen Schrägen ins Spiel! Klicke aufs benachbarte Bodenfeld und dann noch einmal, bis ein weißer Pfeil erscheint. Jeder weitere Klick lässt den Pfeil um 90 Grad rotieren. Weist er in Richtung des eben erhöhten Bodenfeldes, klicke zweimal auf den Raum-Button „Floor +“ und fertig ist die Rampe.



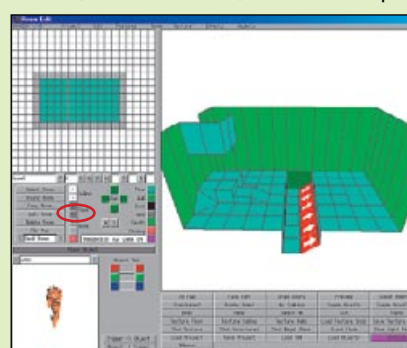
Damit Du Veränderungen in der Höhe besser abschätzen kannst, ist stets die direkte Seitenansicht zu empfehlen. Wähle zunächst ein paar Felder mit der rechten Maustaste aus und verändere die Höhe durch viermaliges Drücken des Raum-Buttons „Floor +“. Jeder Klick schiebt jetzt die Bodenfelder um eine Einheit in die Höhe.



Du kannst natürlich auch die Ecken von Bodenfeldern anheben. Klicke wie soeben beschrieben auf ein Bodenfeld, bis erneut der weiße Pfeil erscheint. Halte nun bei jedem weiteren Klick auf das Feld die [ALT]-Taste gedrückt – so zeigt der Pfeil fortan in die Ecken statt auf die Seiten. Erhöhe die Ecke des Bodenfeldes nun wie bisher mit dem Raum-Button „Floor +“.



Senke nun die Decke dieser Felder um sechs Einheiten, indem Du sechsmal auf den Raum-Button „Ceiling -“ klickst. Damit sich Lara zum Erklimmen des von Dir erschaffenen Plateaus nicht überanstrengen muss, errichstest Du, weil Du nett bist, noch eine Rampe.



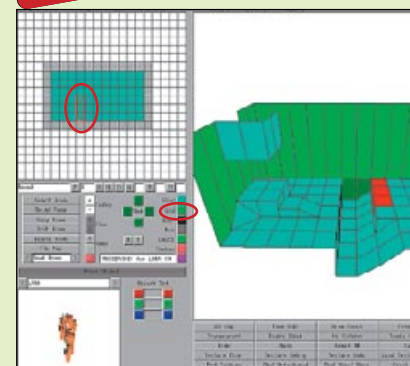
Den Boden senkst Du ähnlich ab. Wähl die entsprechenden Felder aus und klicke auf den Raum-Button „Floor -“. Selbstverständlich kannst Du auch mehreren Feldern gleichzeitig eine Schräge zuteilen.

Beachte, dass Lara nur Schrägen mit einem „Höhenunterschied“ von ein bis zwei Einheiten beschreiten kann. Schrägen mit stärkerer Steigung rutscht die Heldin sofort wieder hinunter.

Workshop:
So baust Du Deinen
eigenen Lara-Level

3. Schritt

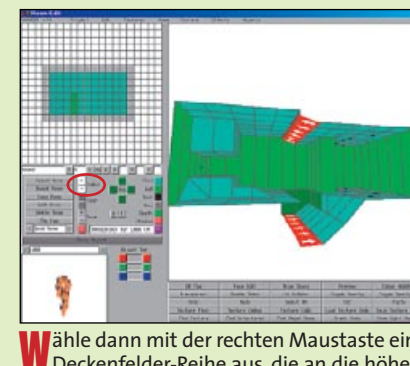
Der weitere Ausbau des Raumes



Als Nächstes wird ein Stück Bodenfläche in der 2D-Ansicht mit der rechten Maustaste ein wenig ab. Wähle hierfür am besten in der 2D-Ansicht mit der rechten Maustaste alle Raumfelder aus und klicke dann ein paar Mal auf den Raum-Button „Ceiling -“.



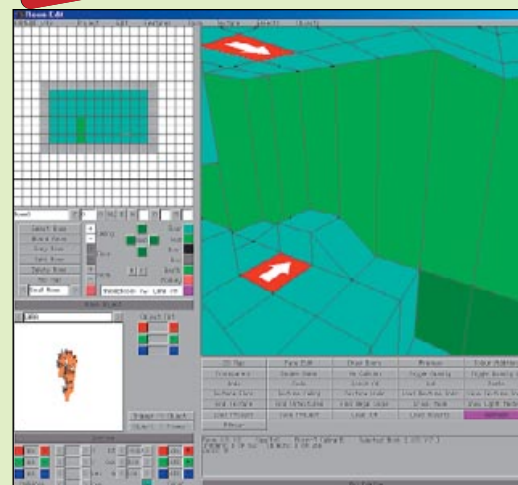
Da solch eine gleichmäßig hohe Decke ein wenig langweilig ist, reduziere nun noch einmal die Höhe der rechten Raumseite.



Wähle dann mit der rechten Maustaste eine Deckenfelder-Reihe aus, die an die höhere Decke grenzt. Klicke mit der linken Maustaste in diese Reihe, bis die weißen Pfeile im Rot auf die höher gelegene Decke weisen. Nun musst Du nur noch ein paar Mal auf den Raum-Button „Ceiling +“ klicken, und der Übergang zwischen den beiden Decken ist perfekt.

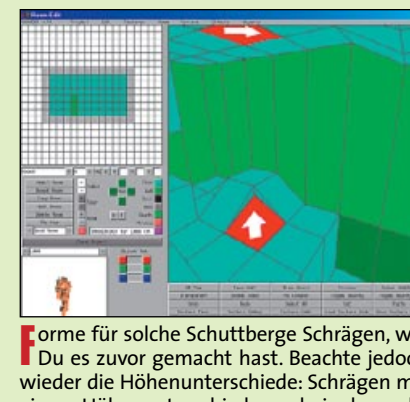
4. Schritt

Kleine Feinheiten machen den Raum natürlich



Je mehr Details in einem Raum stecken, desto interessanter und „lebendiger“ wirkt er. Natürlich kannst Du einen Raum auch überladen und damit übers Ziel hinaus schießen. Wenn Du Dir die anderen Spiellevels ansiehst, kannst Du Dir ein paar nützliche Anregungen holen (dazu gehst Du einfach über die Menüleiste „Project – Load“ oder die Tasten [ALT] + [L] aus dem Verzeichnis „C:\Programme\CoreDesign\trle\maps\laden“). – Sichere aber Deinen eigenen Levelstand, bevor Du einen anderen lädst!

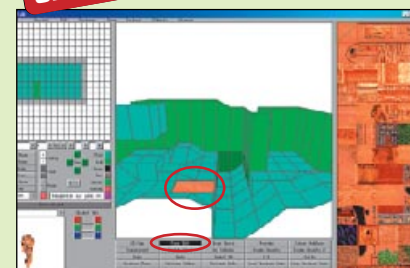
Gönn Deinem Raum zum Schluss noch ein paar kleinere Unebenheiten an diversen Stellen, quasi als kleine Schuttberge.



Forme für solche Schuttberge Schrägen, wie Du es zuvor gemacht hast. Beachte jedoch wieder die Höhenunterschiede: Schrägen mit einem Höhenunterschied von drei oder mehr Einheiten kann Lara nicht mehr emporlaufen. Sind alle Modellierungen abgeschlossen, kannst Du als Nächstes den Raum „tapezieren“.

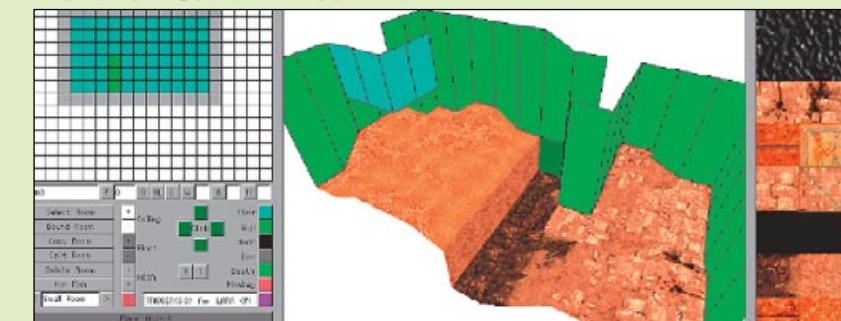
5. Schritt

Texturen: Jetzt wird es bunt



Wechsle mit dem Button „Face Edit“ in den Texturmodus, um Deinem Raum den typischen „Tomb Raider“-Look zu verleihen.

Am rechten Bildrand siehst Du die geladenen Texturen. Rechts daneben befindet sich zudem eine Leiste, um zu weiteren Texturen zu scrollen. Wähle mit der linken Maustaste zunächst eine Sandboden-Textur aus (möglichst gleichmäßig gefärbt und ohne große Unregelmäßigkeiten) und klicke dann in der 3D-Ansicht auf ein Bodenfeld.



Wähle weitere Texturen aus, die farblich zur ersten Textur (dem Sandboden) passen, und platziere sie auf den benachbarten Bodenfeldern. Die Senke kannst Du auch mit einer Stein-Textur pflastern, Podeste mit Stein- und Felsenstrukturen versehen.

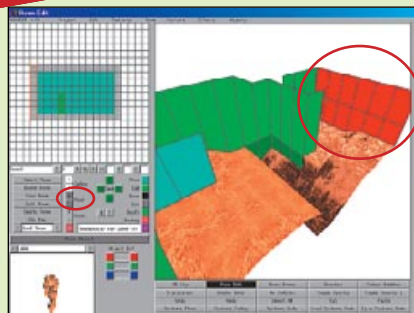
Beachte: Die Texturen werden immer in der gleichen Ausrichtung eingefügt. Daher musst Du nachträglich mit der rechten bzw.

linken Maustaste auf die eingefügte Textur klicken. Ein rechter Mausklick dreht die Textur, ein linker in Verbindung mit der [STRG]-Taste spiegelt sie.

Wählst Du eine Textur mit der rechten Maustaste aus, ist der Ausschnitt kleiner und wirkt nach dem Einsetzen grob und verzerrt. Dies eignet sich also eher für „Puzzlearbeiten“ an kleinen Wand- oder Bodenbereichen.

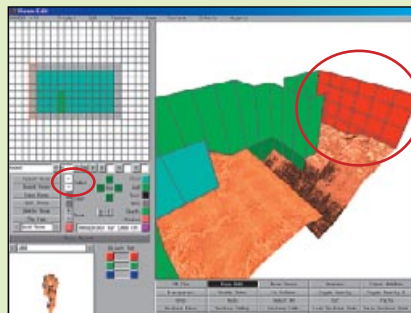
6. Schritt

Gleichmäßige Texturen an den Wänden

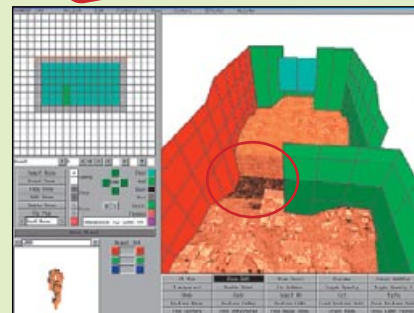


Kümmere Dich jetzt um die Wände. Die Wandbereiche sind dummerweise zwar vier Einheiten breit, aber um ein Vielfaches höher. Eine eingesetzte Textur würde stark verzerrt werden und kaum schön aussehen.

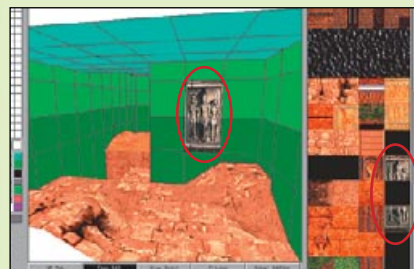
Um also eine Wand zu unterteilen, wähle die entsprechenden grauen Wandfelder in der 2D-Ansicht aus und klicke auf den Raum-Button „Floor +“ (oder auf die Taste [Q] bzw. [A] für die andere Trennlinie). So schiebst Du von unten eine „Trennlinie“ nach oben. Platziere diese Linie genau zwischen Boden und Decke.



Mit den Tasten [E] (sowie [D] für die andere Richtung) kannst Du den unteren Bereich nochmals unterteilen. Eine Trennlinie im oberen Bereich fügst Du mit dem Raum-Button „Ceiling -“ (oder mit [W] bzw. [S]) ein. Eine weitere Trennung erzielst Du durch [F] und [R]. Versuch, die Wände in 4 x 4 Einheiten große Flächen zu unterteilen. Sollte dies auf Grund der Wandhöhe (beispielsweise nur 15 Einheiten) nicht ganz klappen, so platziere die „unförmigen Felder“ direkt unterhalb der Decke – da fallen sie am wenigsten auf.



Verfahre mit allen anderen Wänden ebenso, und Du wirst merken, dass die Sache langsam knifflig wird. Denn die zahlreichen Höhenunterschiede im Boden und der Decke machen den Gebrauch einiger verzerrter Texturen unumgänglich. Macht nichts – in der Bodensenke werden sie kaum auffallen, denn sie wird später abgedunkelt. Natürlich fügt das Programm die Texturen wieder in der gleichen Ausrichtung ein. Variiere daher ihre Anordnung wie schon bei den Bodentexturen mit Klicks der rechten bzw. linken Maustaste.



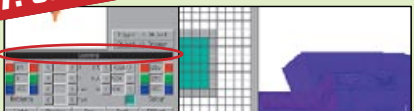
Einige Texturen kannst Du aneinander legen und damit Bilder oder Wandmalereien darstellen. Suche passende Texturen heraus, um Deinen Raum abwechslungsreicher zu gestalten. Auch „normale“ Texturen lassen sich zu einer hübschen Fläche zusammenlegen, wenn Du beispielsweise eine Textur normal einsetzt und die benachbarte spiegelt.



2D-View	Face Edit	Draw Room	Preview	3D-View
Transparenz-Button	Texture Select-Button	No. Collision Select-Button	Toggle-Transparency-Button	Toggle-Transparency-Button
Texture-Floor-Button	Texture-Ceiling-Button	Texture-Material-Button	Load-Texture-Button	Save-Texture-Button
Find-Texture-Button	Find-Texture-Button	Find-Texture-Button	Load-Texture-Button	Save-Texture-Button
Load-Texture-Button	Save-Texture-Button	Load-Texture-Button	Load-Texture-Button	Save-Texture-Button

7. Schritt

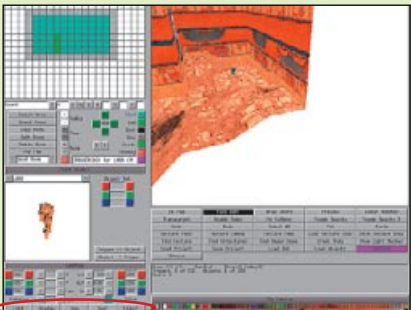
Die richtige Beleuchtung



Sobald die Wände mit Texturen versehen sind, ist der Raum auch normal ausgeleuchtet. (Flächen ohne Texturen sind im Spiel einfach schwarz – was durchaus einen reizvollen Effekt haben kann.)

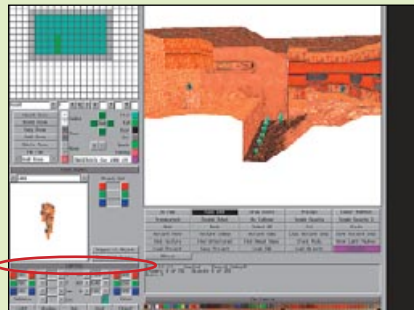
Zum Anpassen des Lichts nach Deinen Wünschen stehen Dir reichlich Effekte zur Verfügung: Klick zunächst in der „Face Edit“-Ansicht auf den „Lighting“-Button im Licht-Bereich (oder einfach die Taste [L]), um die Lichtverhältnisse zu überprüfen.

Das „Grundlicht“ kannst Du mit den drei linken Reglern (rot, grün, blau) ändern. Die linke Maustaste ändert die Werte um 1 Zähler, die rechte um 16. Schiebst Du den roten Regler auf 64, grün auf 0 und blau aufs Maximum 255, tauchst Du den Raum in blauviolett Licht.



Mit Hilfe der Buttons „Light“, „Shadow“, „Sun“, „Spot“ oder „Effect“ wechselt der Mauszeiger zu einer Glühbirne. Diese Glühbirne kannst Du in der 3D-Ansicht platzieren.

Um die (zuvor angeklickte) Glühbirne gegebenenfalls zu verschieben, halte die [STRG]-Taste gedrückt. Betätige dann für Richtungsänderungen die Cursor-Tasten und für Hoch/Hinunter die Tasten [Q] bzw. [A].



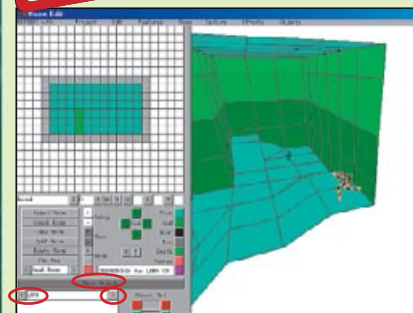
Durch Druck auf den „Lighting“-Button bzw. die [L]-Taste kannst Du jederzeit die Lichtverhältnisse überprüfen. Beachte, dass die Ansicht in diesem Editor immer ein klein wenig dunkler ist als im Spiel.

Die Idee ist, den Graben in dunkle Schatten zu tauchen und auf beiden anderen Raumseiten je einen helleren Punkt zu setzen. Experimentiere ruhig etwas mit den Funktionen.

Workshop:
So baust Du Deinen
eigenen Lara-Level

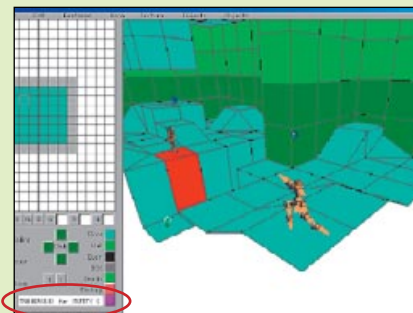
8. Schritt

Objekte und Gegner



Du kannst im Objekt-Bereich eines von Dutzenden Objekten sehen, die sich im Raum platzieren lassen. Wähl mit den Pfeilen eine Lara-Pose aus und klicke auf den Button „Place Object“. Nun kannst Du Lara – wie die Glühlampen – im Raum platzieren. Wir haben sie im rechten Teil des Raums untergebracht.

Beachte, dass Du nur eine Lara pro Level einsetzen kannst. Wenn Du mit der rechten Maustaste auf Lara klickst, dreht sie sich – das beeinflusst im Spiel ihre Blickrichtung.



Wähle nun weitere Gegner (zum Beispiel eine Mumie („Mummy“), einen Skorpion („Small_Scorpion“) und Objekte – etwa eine Uzi („Uzi_Item“), dazu passende Munition („Uzi_Ammo_Item“) und Fallen, beispielsweise Piken („Teeth_Spikes“).

Platziere sie, indem Du etwa die Falle in die dunkle Senke legst, die Uzi nahe Lara und die Gegner sowie die Munition auf die andere Seite der Senke. Mehr zu Gegnern findest Du im deutschen Handbuch ab Seite 39.



Allerdings würden die Gegner im Spiel noch nicht auftauchen. Daher musst Du zu einem „Pad Trigger“ (kurz: Trigger) greifen. Das ist ein Auslöser. Der einfachste Trigger lässt sich wie folgt platzieren: Klicke auf einen Gegner (etwa die Mumie) und schau Dir dann im Feld rechts unterhalb der Raum-Buttons die Parameter zu diesem Moll-Monster an.

Mit einem lila Button (links im Bild umkreist) – rechts vom Textfeld – platzierst Du den Trigger. Klick darauf und dann in der 3D-Ansicht auf das Feld, das Lara berühren muss, um das Erscheinen der Mumie „auszulösen“. Soll die Mumie von Anfang an im Raum herumlaufen, leg das Trigger-Feld auf Laras Startposition. Soll sie später auftauchen, leg den Trigger auf ein Feld, das Lara auf alle Fälle passieren wird.

Prinzipiell funktioniert das auch mit allen anderen Objekten und Fallen. Spiel ein wenig damit herum (oder lies im Handbuch auf Seite 38 nach), doch beachte dabei folgende Punkte:

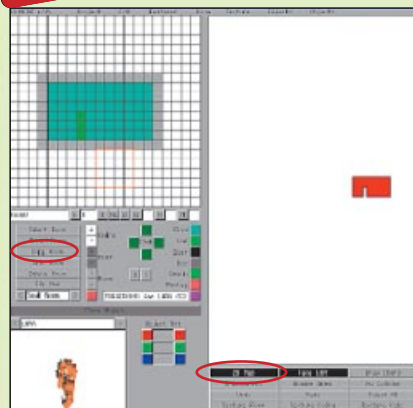
- Auf einem Bodenfeld können – allerdings mit ein paar Einschränkungen – auch mehrere Trigger platziert werden.
- Um einen Trigger zu löschen, klickst Du in der 2D-Ansicht auf das Trigger-Feld (bei mehreren Triggern so lange, bis der gewünschte davon angezeigt wird), und drückst anschließend noch die [ENTF]-Taste.
- Wenn Du nicht mehr weißt, wo sich der Trigger zum angewählten Objekt befindet, klickst Du auf den Button „Object → Trigger“.
- Hast Du einen Trigger gefunden und suchst das passende Objekt dazu, drückst Du den Button „Trigger → Object“.

Platziere gute
Fallen, Gegner und
Trigger, damit ich
richtig ins Schwitzen
komme...

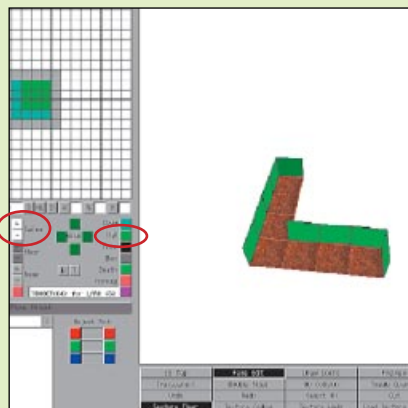


9. Schritt

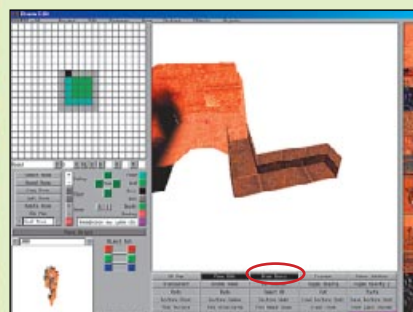
Mehrere Räume und Verbindungen



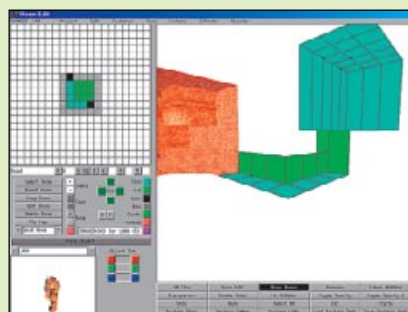
Angenommen, der Raum ist nun fertig und Du möchtest einen zweiten Raum daneben anlegen, etwa einen Gang. Dazu wechsele in die „2D Map“-Ansicht. Dort siehst Du Deinen Raum aus der Vogelperspektive. **Klicke ihn mit der rechten Maustaste an und zieh ihn in die Mitte. Nun markiere in der 2D-Ansicht einen neuen 4 x 4 Felder großen Raum und klicke auf den Raum-Button „Copy Room“.**



Jetzt hast Du einen neuen Raum vor Dir. Um einen L-förmigen Gang anzulegen, wählst Du einen 3 x 3 Felder großen Bereich aus und änderst „Floor“-Flächen in „Wall“-Bereiche. **Verringere die Höhe bis auf vier Einheiten, und Du hast Deinen Gang fertig gestellt – zumindest fast, denn es fehlen noch die Texturen und eventuelle Lichter...**

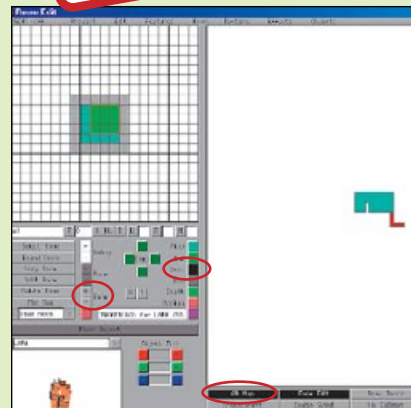


Der Durchgangsbereich ist nun weiß gefärbt. **Um zu überprüfen, ob die Verbindungen stimmen, kannst Du den Button „Draw Doors“ betätigen. Daraufhin werden die Nachbarräume, Verbindungen und Texturen angezeigt.** Das Ganze ist eine Art erweiterte Übersicht, doch Du befindest Dich weiterhin im Gang, was Du an der 2D-Ansicht unschwer erkennen kannst.



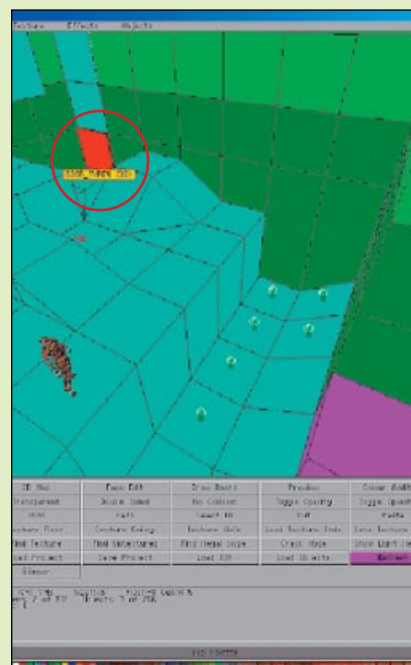
Schritt für Schritt erschaffst Du so weitere Räume und vergrößerst Deinen Lara-Level. Denk daran, immer alle Zwischenergebnisse zu speichern, damit Du im Zweifelsfall darauf zurückgreifen kannst.

Zu guter Letzt baust Du nun noch eine einfache Tür zwischen dem ersten Raum und dem Gang ein. (Für kompliziertere Verbindungen findest Du Infos im deutschen Handbuch auf Seite 98.)

Workshop:
So baust Du Deinen
eigenen Lara-Level

Wechsle abermals in die „2D Map“-Ansicht und platziere mit der rechten Maustaste den Gang neben dem ersten Raum. Durch Klick auf die Buttons „Room +“ bzw. „Room –“ veränderst Du die Höhe des Gangs im Verhältnis zum ersten Raum. So könntest Du den Gang auch ober- oder unterhalb des Raumes legen (sieh dazu im Handbuch auf Seite 43 nach).

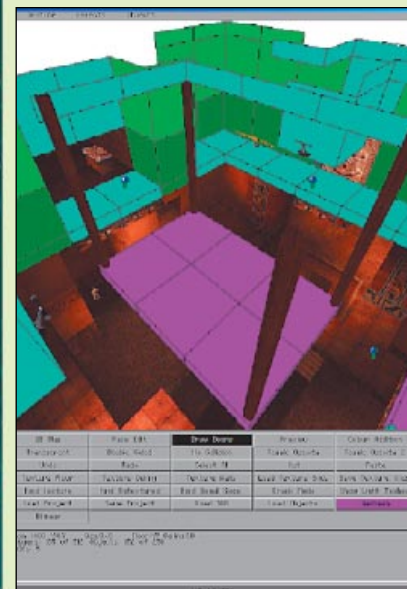
Das graue Feld, das nun an den ersten Raum grenzt, musst Du jetzt in ein Türfeld – sprich Verbindungsfeld – umwandeln. Wähle das Feld aus und klicke dann auf den schwarzen Raum-Button „Door“.



Wähle aus den Objekten „Door_Type4“ aus. Platziere die Tür im ersten Raum auf dem Feld, das an den Gang grenzt. Klicke eventuell mit der rechten Maustaste einige Male auf die Tür, um sie in die gewünschte Richtung zu drehen und direkt vor den Gang zu setzen.

Platziere noch ein Trigger-Feld für diese Tür. Sobald Lara im Spiel auf dieses Feld tritt, öffnet sich dann die Tür. Netterweise solltest Du das Feld nicht allzu sehr verstecken...

Wie man ein amtliches „Levelende“ erstellt, kannst Du im Handbuch ab Seite 69 nachlesen.

Und noch ein paar
TRIX zum Schluss...

Wenn Du mal partout keine Eingebung hast und nach Anregungen suchst (etwa wie komplexere Trigger funktionieren), lade die Originallevels und studiere sie. Du wirst beispielsweise erkennen, dass große Räume im Spiel aus vielen kleinen Räumen im Editor zusammengesetzt sind.

Fang „klein“ an und steigere Dich langsam, denn schließlich benötigte das Team von Core Design ein volles Jahr für jedes neue Lara-Spiel!



Teste Deinen Level, damit Deine Heldin Lara und der Spielspaß nicht gleichermaßen „hängen“ bleiben: Ganz ausschließen lassen sich Bugs (Fehler) nämlich nicht. Lauf Deine Räume daher intensiv ab und probiere alle Aktionen aus, damit Du nicht – wie die arme Lara hier im Bild – irgendwo stecken bleibst.

Um solche Fehler zu beheben, musst Du im Leveleditor entsprechende Passagen nachträglich bearbeiten. Dieses Feintuning kann bei komplexen Levels genauso viel Zeit in Anspruch nehmen wie der eigentliche Levelbau.

Arbeite daher von Beginn an sehr sorgfältig, fertige zusätzliche Notizen an und benenne die Räume – das erleichtert Dir später vieles.



Möchtest Du eigene Texturen verwenden, so öffne mit Hilfe eines Grafikprogramms die Datei „tutitext.TGA“ im Verzeichnis „C:\Programme\CoreDesign\trle\maps\tuti\“. Jede quadratische Textur ist 64 x 64 Pixel groß, das Bild insgesamt hat eine Auflösung von 72 dpi.

Hast Du eines oder mehrere neue Motive, so kopiere das Motiv exakt über eine vorhandene Textur – oder vergrößere das „Texturbild“ nach unten in 64er-Pixel-Schritten. In den so geschaffenen Platz setzt Du Deine eigenen Motive ein.

Lade nach dem Speichern im Zimmer-Editor einfach die Textur-Datei, indem Du auf den „Load TGA“-Button klickst.

Mit einer Digitalkamera oder vielen Fotos und einem Scanner – und natürlich ein wenig Mühe – kannst Du beispielsweise sogar Dein eigenes Zimmer zuhause nachbilden.

Vollen Durchblick
beim Anlegen weiterer
Räume behältst Du hier
auch ohne meine
Spezialbrille