



TOMB RAIDER LEVELEDITOR-QUIZ

Das war Euch zu schwach? Dieser zweite Part ist ein Tutorial-Quiz, in dem es um Sachverhalte geht, die Levelbauer häufig antreffen und die eigentlich ziemlich einfach zu reparieren sind. Wenn Ihr das Quiz auch schaffen solltet, bekommt Ihr Bonuspunkte im Contest, aber es zielt hauptsächlich darauf ab, Euch zu helfen, wenn Ihr Leveldesigner seid.

1. UM ZU VERHINDERN, DASS EINE FALLTÜR "FLACKERT", ALSO UNTER BESTIMMTEN BLICKWINKELN ABWECHSELND ERSCHEINT UND VERSCHWINDET, PLATZIERT MAN SIE...

- a) auf der Oberseite des Portals (vertikale Verbindung).
- b) auf der Unterseite des Portals.
- c) 1 Klick unter dem Portal.
- d) zuerst an der Decke und senkt sie dann bis zum Portal ab.

2. UM DEN UNSICHTBAREN BLOCK VOR EINER TÜR ZU VERHINDERN...

- a) dreht man sie nach Süden, Norden oder Osten.
- b) stellt man den Trigger-Timer auf -128.
- c) trägt man als OCB die Zahl 256 ein.
- d) platziert man die Tür genau auf einer horizontalen Verbindung.

3. WIE VERHINDERT MAN DEN FACKELBUG?

- a) Indem man nicht mehr als 512 Fackeln einsammelt.
- b) Indem man oberhalb von 128 Clicks kein Fernglas-Licht mehr benutzt.
- c) Indem man die Zahl an aktiven Flammen auf 31 begrenzt.
- d) Alles oben Genannte löst das Problem.

4. DER OUTPUT DES WADS WIRD NICHT FUNKTIONIEREN, WENN DIE TEXTUREN-SEITEN SICH WELCHER ZAHL ANNÄHERN?

- a) 32
- b) 64
- c) 128
- d) 256



5. WAS MUSS MAN IN DAS ZIEL-FELD SCHREIBEN, DAMIT EINE TOMB4.EXE-VERKNÜPFUNG IM LE-ORDNER DIREKT DAS EINSTELLUNGSMENÜ ÖFFNET?

- a) -setup
- b) +setup
- c) #setup
- d) ?setup

6. WIE VERHINDERT MAN PAPIERDÜNNE WÄNDE?

- a) Indem man rund um das Portal einen zusätzlichen Block baut/1 Block freilässt.
- b) Indem man die Räume so verbindet, dass der Raum mit der höheren Nummer zuerst kommt.
- c) Indem man die Räume so verbindet, dass der Raum mit der niedrigeren Nummer zuerst kommt.
- d) Indem man das Portal nur von Norden oder Westen aus erstellt.

7. UM ZU VERHINDERN, DASS KAMERAS NUR KURZ AUFBLINKEN...

- a) Muss man im Timer-Feld eine Zahl die größer gleich 3 ist eintragen.
- b) Setzt man den Trigger auf "One Shot".
- c) Muss man verhindern, dass Rollingballs auf Heavy-Triggern zu liegen kommen.
- d) Triggert man die Kamera über einen Heavy-Trigger.

8. IN WELCHEM TEIL DER MAP VERSCHWINDEN TEXTUREN MANCHMAL?

- a) Links oben
- b) Rechts oben
- c) Rechts unten
- d) Links unten

9. WELCHES OBJEKT LÄUFT GEFAHR IN EINEM GEFLIPPTEN RAUM SEINE KOLLISION ZU VERLIEREN?

- a) Pushable
- b) Rollingball
- c) Trapdoor
- d) Mutant



10. UM EINEN GEFLIPPTEN RAUM UND EINEN GEWÖHNLICHEN ZU VERBINDEN...

- a) ...muss 0 die Flipmap-Nummer sein.
- b) ...muss die Flipmap die höchste Nummer im Level haben.
- c) ...muss man beide Räume flippen.
- d) ...muss man den ungeflippten als "Outside" deklarieren.

11. WENN IN EINEM RAUM MEHR ALS ... LICHTER PLATZIERT WURDEN, WIRD DAS LEVEL ABSTÜRZEN:

- a) 8
- b) 16
- c) 20
- d) 32

12. WIE VIELE PORTALE KÖNNEN IN EINEM EINZELNEN RAUM MAXIMAL SEIN?

- a) 10
- b) 15
- c) 20
- d) 25

13. UM ZU VERHINDERN, DASS SICH FLYBY-SEQUENZEN UNENDLICH OFT WIEDERHOLEN, AKTIVIERT MAN WELCHE SCHALTFLÄCHE?

- a) 0
- b) 6
- c) 10
- d) one-shot

14. UM ES MÖGLICH ZU MACHEN 256 RÄUME IN EINEM LEVEL ZU HABEN, DRÜCKT MAN:

- a) Alt+Shift+Tab
- b) Alt+Shift+Strg
- c) Strg+Shift+Tab
- d) Strg+Alt+Tab



15. UM DIAGONAL GETEILTES SQUARE DIREKT MIT NUR EINER TEXTUR ZU VERSEHEN, HÄLT MAN ... WÄHREND MAN MIT DER LINKEN MAUSTASTE KLICKT:

- a) Strg
- b) Alt
- c) Shift
- d) Caps Lock

16. DAMIT UV RANGES RICHTIG FUNKTIONIEREN...

- a) muss der (das?) nUV genau gleich groß sein, wie die Anzahl an erstellten UV-Ranges.
- b) muss der nUV das Doppelte der Anzahl an erstellten UV Ranges sein.
- c) muss der nUV das Halbe der Anzahl an erstellten UV Ranges sein.
- d) nUV und UV-ranges haben nichts miteinander zu tun.

17. IN WELCHER ENTFERNUNG BEGINNEN SPRITES ZU VERSCHWINDEN?

- a) 8 squares von Lara entfernt
- b) 16 squares von Lara entfernt
- c) 24 squares von Lara entfernt
- d) 32 squares von Lara entfernt