

04/10/2007 16:53 by Mudvayne

1. Blockrätsel:

Das ist die einfachste Variante ein Rätsel zu gestalten. Unser kleiner Link muss Blöcke auf Bodenschalter verschieben, damit etwas geschieht. Mit der Flagge "BLOCK TRIGGER" lassen sich so mehrere Schalter positionieren, wo man mehrere Blöcke raufschieben muss, damit zum Beispiel eine Tür aufgeht. Bei der Flagge "BLOCK TRIGGER" muss man aber achten, dass nur die Blöcke das Rätsel auslösen, wenn die Blöcke mit der zum Beispiel "push (down once SILENCE)" Flagge ausgestattet sind. Wichtig ist das SILENCE, für stille Kombos. Bei den übrigen "PUSH" Flaggen, ohne SILENCE funktioniert die einfache Option "Block->Schalter" bei Screen Data. Diese Option sollte sowieso aktiviert werden, wenn eine Tür aufgehen soll.

2. Bombenrätsel

Kann man brauchen, um zum Beispiel einen zugeschütteten Eingang zu basteln, den man aufsprengen muss, oder für ein Hindernis, das entfernt werden muss, bei einem Blockrätsel. Platziere einfach die "BOMB ANY" Flagge auf dem zu sprengenden Objekt, und wähle bei Data->SECRET COMBO das Objekt an, das nach der Sprengung erscheinen soll.

Zum Schluss:

Rätsel sind grenzenlos. Ich empfehle mal drauflos testen. Anstelle von Bomben kann man auch Feuer, Musik, Pfeile oder ähnliches verwenden. Einfach bei den Secret Combo Optionen das zu erscheinende Objekt auswählen.

Für die, die sich im Rätselumgang schon ein bisschen auskennen, können mithilfe meines Tutorials vertiefere Rätsel, mit multiplen Combos gestalten. Ist Zeitaufwendig, und komplizierter, aber es lohnt sich.