

## Secret Combos

26/09/2007 21:50 by Mudvayne

1. Überblick: Das wichtigste ist der Überblick. Wie gross ist der Raum, kann man noch weiterspielen, wenn die "Secret Combo" nicht funktioniert? Ist das Rätsel lösbar? Brauch ich magie dafür? Brauch ich Bomben, oder Pfeile? Kann man diese Sachen irgend wo auftanken? Der Spieler nervt sich, wenn er stundenlang nach Rubinen suchen muss, nur um einige Bomben zu kaufen. Darum sollten gewisse Rätsel behutsam überdacht werden.

2. Setzen eines Flaggen: Nehmen wir mal an, Wir wollen eine "Secret Combo" machen, bei der ich eine Fackel anzünden muss, damit der Block verschwindet. Setze in den Raum ein Fackelhalter, der noch nicht brennt, und einen Durchgang, der von einem Block versperrt ist. Dann wähle bei Tools --> Flaggs --> burn, und setze diese Flagge auf den Fackelhalter. Wähle nochmals Tools --> Flaggs --> Secret Combo 16, und setze diese auf den Block, welche den Durchgang versperrt. Warum machen wir das? Die "burn Flagge" bedeutet, dass etwas passiert, wenn man das anzündet. Die "Secret Combo 16" ist die individuelle Flagge, die man bestimmen kann, wenn man einen Effekt erzielen will. Zum Beispiel durch betätigen der "burn Flagge"

3. Auswählen der Combos: Nachdem man die Flaggen gesetzt hat, geht man auf Datas --> "Secret Combos". Dann wird ein screen geöffnet, wo man viele schwarze Felder erkennen kann. Die einzelnen Felder sind beschrieben, und ein Block mit Feldern, der 4x4 Felder enthält, sind die Individuellen Combos. So ist der ganz Links für die Flagge: "Secret Combo 16" zuständig. So gehts weiter mit 17, 18, 19, nächste Zeile, 20, 21, 22, 23, nächste Zeile 24... usw... Nun wählen wir den Combo 16 an. Nun wird die Combopalette aufgerufen, und man kann ein Tile auswählen, der auf diese Combo gelegt wird. Das heisst, wenn man das gewisse etwas mit etwas aktiviert hat, kommt dort, wo man die Flagge "Secret Combo 16" gewählt hat dieses Tile hin, welches man vorher bei der Combo 16 hingetan hat. Das selbe macht man nun noch mit unserem burn Combo. Nur wählt man dort das Fackeltile, welches die Fackel brennt.

4. Testlauf: Nun sieht das ganze so aus: Ich komme in den raum, zünde die Fackel an, dann wächst sich bei der Fackel das Tile, und die Fackel brennt. gleichzeitig verschwindet der Block, und übrig ist, das Tile, dass man vorher auf die Combo 16 getan hat.

Einen Testlauf ist sehr wichtig, um allfällige fehler zu korrigieren. Denn wenn ein Quest nicht spielbar ist, wegen solchen Fehlern, ist das nervig! :)

### Tipps:

Um noch mehr Combos nacheinander zu machen, Wählt bei Datas --> Secret Combos einen Kombo aus, zum beispiel unser Block, und drückt die CTRL Taste. Dann kommt das Flaggenmenü. wählt nun zum, Beispiel eine Flagge an, die ausgelöst wird, wenn du eine weitere Flagge programmiert hast. So kannst du zum Beispiel machen, dass du 2 Flaggen anzünden musst, damit der Block verschwindet!

Bei Fragen meldet euch doch bitte! Ich werde sie gerne beantworten!