

# The legend of King Arthur

## Part 1: The time Portal



### Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	2
Story .....	2
Installation .....	3
Deutsch .....	3
Englisch .....	3
Technisches .....	3
Gameplay / Levelstruktur / Hinweise / Secrets .....	3
Bekannte Fehler / Bugs .....	4
Danksagungen & Credits .....	5

## **Vorwort**

Der Level wurde Anfang 2009 gebaut, und Ende 2010 / Anfang 2011 restauriert. Ursprünglich sollte die Artus Legende als ein großes Projekt veröffentlicht werden, da der erste Level aber sehr alt ist, habe mich dazu entschlossen diesen als Part 1 zu veröffentlichen.

## **Story**

England in der Nähe von Colchester – 2011

Durch einen Zufall entdecken Wissenschaftler ein rätselhaftes Portal und finden nach mehreren Experimenten heraus, dass man mit diesem Portal in die Vergangenheit reisen kann - und zwar an denselben Ort, aber knapp 700 Jahre früher.

Diese Zeitreise versetzt den Zeitreisenden also in das frühe Mittelalter zu dem sagenumwobenen Schloss Camelot, zu Merlin, König Artus und zu seiner Tafelrunde.

Durch das Portal wäre es jedoch auch möglich, dass König Artus und seine Gefährten in unsere Gegenwart reisen. Dadurch würden sie unsere Zeitlinie dermaßen beeinflussen, dass sich alles was heutzutage existiert, eventuell verändern oder gar nicht mehr existieren würde.

Lara muss nun in die Vergangenheit reisen, um genau das zu verhindern.

## Installation

Dieses Level ist direkt nach dem Entpacken des Download Archives spielbar.  
Bitte nicht den Levelmanager oder ähnliche Tools benutzen.  
Leider ist dieses Spiel nicht mit dem MAC spielbar.

Bitte gib mir nach Spielen des Levels ein Review!

## Deutsch

Wenn du es auf Deutsch spielen möchtest gehst du so vor:  
Lösche die Datei „english.dat“ (im Hauptverzeichnis).  
Kopiere alle Dateien aus dem Verzeichnis /audio/deutsch  
in den audio Ordner. Überschreibe alle Dateien. Dies ist notwendig um die  
Synchronstimmen von Lara, Merlin und dem Wissenschaftler zu hören.  
Nun kannst du auf die „tomb4.exe“ Datei klicken und auf Deutsch spielen.

## Englisch

Kopiere alle Dateien aus dem Verzeichnis /audio/english  
in den audio Ordner. Überschreibe alle Dateien. Dies ist notwendig um die  
Synchronstimmen von Lara, Merlin und dem Wissenschaftler zu hören.  
Danach brauchst du nur noch auf die „tomb4.exe“ Datei klicken.

## Technisches

Bauzeit:	Anfang 2009 – Anfang 2011
Spielzeit:	ca. 1-2 Std.
Geheimnisse:	5

## Gameplay / Levelstruktur / Hinweise / Secrets

Dies ist ein einzelner Level. Lara startet in einem Labor, und nach der Zeitreise befindet sie sich im 13. Jahrhundert in einem Wald in der Nähe von Colchester. Part 1 enthält die Suche nach Camelot. In Part 2 wird Lara sich innerhalb von Camelot befinden.

Der Wald selbst ist sehr weitläufig aber dieser Level ist eher linear.

Merlins Tagebuch enthält wichtige Hinweise,  
es lohnt sich mal dort hinein zu schauen.

Lara kann in diesem Level 5 Geheimnisse finden.

Meistens sind dabei ein paar nützliche Items ganz in der Nähe.

## Bekannte Fehler / Bugs

- Wenn Lara die brennende Fackel wegwirft, wird die Flamme der Fackel solange im Spiel an anderer Stelle auftauchen, bis Lara die Fackel wieder aufnimmt.  
Das ist nicht dramatisch, das Feuer der Fackel geht dadurch nicht aus - auch wenn es so aussieht.
- Manchmal kann es passieren das Lara auf einer Treppe „hängen“ bleibt.  
Lösung: Einfach einmal zurückspringen, und wieder vorwärts laufen.
- Manchmal kommt es zu dem Problem das Lara keine Kante mehr greift. Um dieses Problem zu lösen, beende das Spiel ganz, starte es neu, und lade dein Savegame.
- Wenn du eine Kiste zerschießt, und du bekommst weder einen Shatter-Sound, noch siehst du wie der Gegenstand zersplittert, kann es passieren das ein Item das innerhalb des Shatter – Objektes war, nicht mehr erscheint. Bitte auf ein altes Savegame zurückgreifen!
- Manchmal kann es vorkommen, dass der Wissenschaftler im Labor gar nicht losgeht, sondern nur seinen Kopf bewegt. Die Flyby startet dann trotzdem. Einfach danach auf ihn zugehen, dann bewegt er sich auch. (Wer unhöflich die Leute nur so im Vorbeirennen anspricht, der darf nicht erwarten, dass sie tun, was man will ☺)

## Danksagungen & Credits

Damit dieser Level entstehen konnte, musste erst einmal der Editor herausgebracht werden. CORE DESIGN © Danke !

### **Betatester:**

- Soul
- illyaine
- Zickenalarm
- Deinser84
- Markus
- Perry48

### **Synchronstimmen:**

- Lara by Gandalf
- Merlin by Günther "Tonda" David
- Wissenschaftler by Günther "Tonda" David

### **Animation**

- neue hochklettern Animation by Seilion

### **Texturen**

- TrSearch.org,
- google.de

### **Objekte:**

- Wild Boar by Tifa Nazah
- Merlin by Spongebob
- Blue Witch Mushroom by Gabiza7
- Boiling Pot by Gabiza7
- Pine Tree by MrNiceGuy
- Haunt by Cowboy
- Pushpull Door by Cowboy
- Skeleton by Cowboy
- Portal by Soul
- Wooden Cage by Soul
- Burnig Torch Branch von TifaNazah
- Leverswitch by Horus
- AOD Sprites von mike quahe

Danke außerdem an die Betreiber der Seiten

[www.laraslevelbase.org](http://www.laraslevelbase.org)

[www.trlevel.de](http://www.trlevel.de)

[www.trsearch.org](http://www.trsearch.org)

Und Danke an alle Leute die ich leider vergessen habe aufzuzählen.

Es tut mir leid ☹.

Wer sich hier zu unrecht nicht aufgeführt sieht, schreibt mir bitte eine eMail:

[goldlife@freenet.de](mailto:goldlife@freenet.de)

Oder kontaktiert mich über oben genannten Seiten, Nickname: I.m.

### **Einige Programme**

TRNG + Tools by Paolone

WADmerger by Michiel

Strpix by Turbo Pascal

Metasequoia by Osamu Mizuno

Danke fürs Lesen

Ich wünsche nun viel Spaß mit meinem Level.

I.m. - (Leif Melles)