

Das Anagrammrätsel- Tutorial

(Version 1.0 – 09.05.2018)

für

RPG Maker MV & RPG Maker VX Ace

Für kommerzielle und nicht-kommerzielle
Verwendung im RPG Maker.

Jedoch bitte ich um Credits inkl. Webseitenlink:

Credits:

Game Alchemists
<http://gamealchemists.com>

Dieses Tutorial darf weitergegeben und vervielfältigt werden.
Eine Editierung oder Ausgabe ohne Credits bzw.
Änderung des Urhebernamentens ist nicht gestattet.



COPYRIGHT BY GAME ALCHEMISTS

Vorwort

Das Tutorial ist für den *RPG Maker VX Ace* geschrieben, kann aber ohne Probleme für den *RPG Maker MV* adaptiert werden.

Weitere Tutorials und Fragen?

Habt ihr Interesse an weiteren Tutorials, werdet ihr hier sicher fündig: [**http://gamealchemists.com**](http://gamealchemists.com)

Habt ihr Fragen zum Tutorial? Dann meldet euch einfach im Forum: [**http://gamealchemists.com/forum**](http://gamealchemists.com/forum)

Ihr habt Ideen zu Minispielen und wisst nicht, wie ihr sie umsetzen sollt oder sucht ein exclusives Minispiel? Dann schreibt mir einfach eine E-Mail: [**http://gamealchemists.com/kontakt/**](http://gamealchemists.com/kontakt/)

Einleitung



Kennen wir diesen kleinen Herrn nicht von irgendwo her? Unser Held Laurenz ist dem letzten Tutorial entsprungen und möchte euch noch mehr Rätsel präsentieren! Doch wo ist er gelandet – und wo ist die Tür geblieben? Und seit wann gibt es in Dungeons Eicheln und merkwürdige Steintafeln?

Was nun?

Schauen wir uns das Ganze doch einmal genauer an:



Aha! Ein Rätsel – wer hätte es gedacht! Wir können die Steintafeln von der Wand auf den Boden legen, jedoch scheint dies nicht die ganze Lösung zu sein. Laurenz findet heraus, dass er die Buchstaben auch umsortieren kann und so liegt der Schluss nahe, dass er daraus ein neues Wort bilden muss, um das Rätsel zu lösen – ein Anagramm.

Um was geht es in diesem Tutorial?

In diesem Tutorial befassen wir uns mit einem Anagrammrätsel inklusive Geheimtür. Wir haben an der Wand sechs Buchstaben und auf dem Boden sechs freie Felder. Ziel ist es, mit den Buchstaben ein neues Wort zu kombinieren, um das Rätsel zu lösen.

Wir benötigen

1. Gute Laune
2. Ein paar Events

Schwierigkeitsgrad: ★☆☆☆☆

Die Wandtafeln

Kommen wir zum ersten Punkt des Tutorials – die Wandtafeln. Diese sind im originalen RPG Maker VX Ace nicht vorhanden, aus diesem Grund stelle ich euch meine Tafeln zur Verfügung. Die obersten zwei Reihen (EICHEL) sind unsere Tafeln, die wir brauchen werden. Auf der oberen Reihe befinden sich die Wandtafeln, auf der unteren Reihe die dazu gehörigen Bodentafeln. Zusätzlich habe ich mich dazu entschieden, euch das gesamte Alphabet zur Verfügung zu stellen, sodass ihr auch eigene Anagramme bilden könnt.

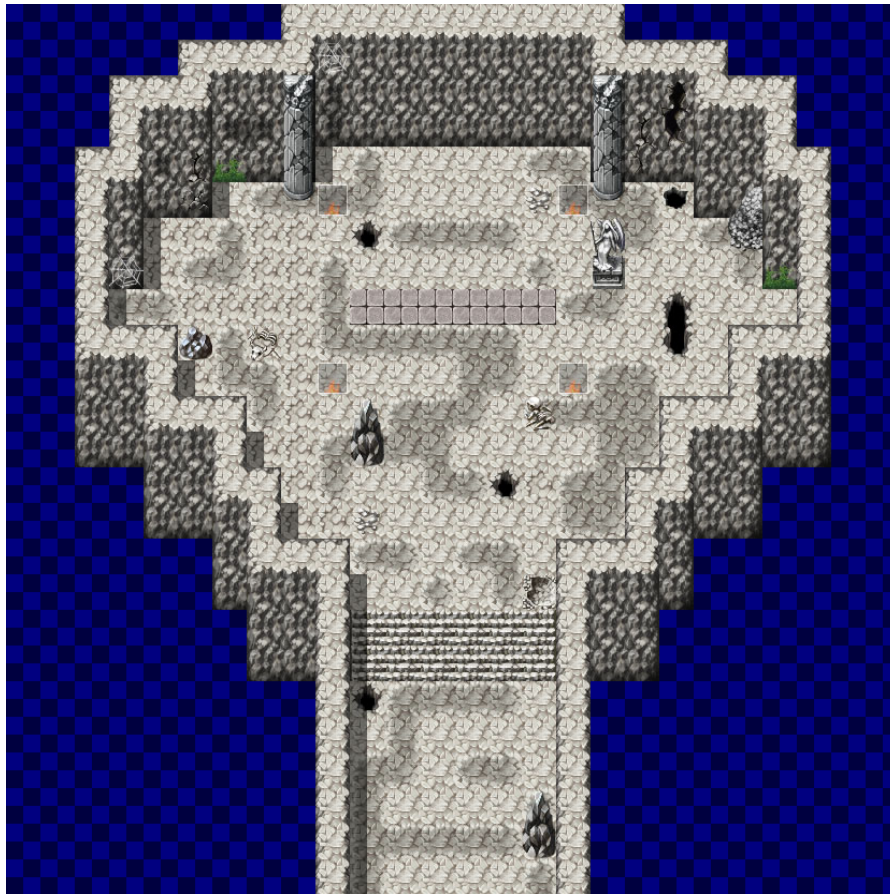


⚠ Anmerkung: Die Grafik liegt im Zip-Paket dieses Tutorials bei, ihr könnt sie frei nutzen. Solltet ihr mit dem *RPG Maker MV* arbeiten, müsst ihr die Grafik in der Größe anpassen. Die Steinplatten sind für das 32er Pixelraster des *RPG Maker VX Ace* gemacht.

➡ Diese Grafikdatei müsst ihr einbinden unter: \Name eures Projekts\Graphics\Charakters

➡ Der Name der Datei muss heißen: **!Platten.png**

Fertig? Dann geht es sofort weiter. Hier sehr ihr erst einmal den Grundaufbau meiner Map. Wie ihr seht, sind schon vier Events anwesend. Dies sind meine Lampen für den Dungeon. Auf diese werde ich in diesem Tutorial nicht eingehen, wer daran Interesse hat, möge sich mein Tutorial „**Flammenrätsel**“ ansehen.



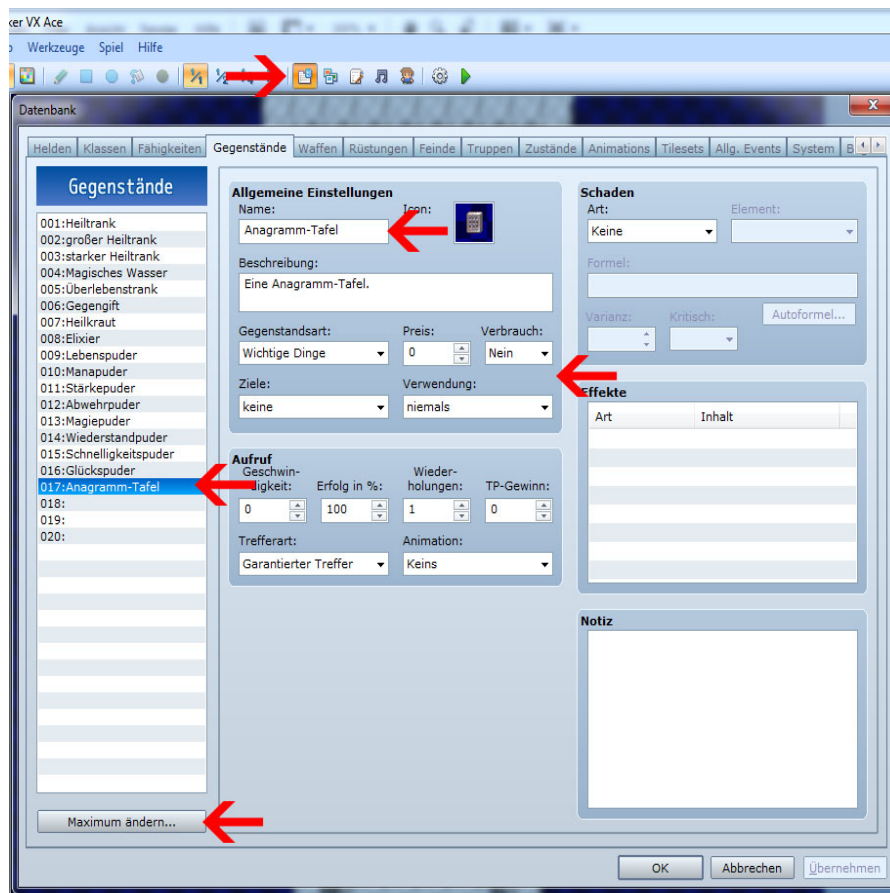
Angefangen wird in diesem Tutorial in der Datenbank. Geht dazu in der Menüleiste auf das Symbol **Datenbank** und in dem neu erschienenen Fenster auf **Gegenstände**. Hier erzeugen wir uns erst einmal eine Steintafel. Dazu wird erst einmal, falls nötig, links unten die maximale Anzahl von Gegenständen erhöht. Wir klicken auf einen freien Bereich in der Liste, bei mir wäre es Nr. 17 und benennen unseren neuen Gegenstand unter **Name** als **Anagramm-Tafel**.

Eingestellt wird hier:

- ➡ Gegenstandsart: **Wichtige Dinge**
- ➡ Preis: **0**
- ➡ Verbrauch: **NEIN**
- ➡ Ziel: **Keins**
- ➡ Verwendung: **Niemals**
- ➡ Als Grafik verwenden wir eine Steintafel aus der vorhandenen Iconliste.

Die Einstellungen dafür sind recht einfach erklärt. Es ist nur ein Objekt, was uns bei unserem Rätsel hilft, zudem den Spieler etwas mehr ins Spielgeschehen zieht, wenn er wirklich im Inventar eine Steintafel hat. Wichtige Dinge deshalb, da nur diese mit Eventbefehlen funktionieren und nicht normale Gegenstände. Verbrauch und Ziel wird nicht gebraucht, da es ja kein Zauberspruch oder dergleichen ist, den wir benutzen wollen. Es ist einfach ein Gegenstand, mit dem wir etwas machen wollen, der also vom Spieler nicht aufgebraucht werden darf.

Bei euch müsste es nun so aussehen:



Bestätigen wir dies alles mit **OK**.

Erstellen wir uns als nächstes ein neues Event an der hinteren Wand und nennen es **Tafel 1**.

Wir stellen ein:

- ➡ Ebenen Priorität: Auf Spielerebene
- ➡ Auslöser: Aktionstaste
- ➡ Option: Geh-Animation deaktivieren
- ➡ Option: Drehung blockieren aktivieren
- ➡ Als Bedingung erstellen wir uns eine neue Variable und nennen diese **Anagramm Tafel 1**, der Wert ist **0**.
- ➡ Die Grafik bleibt leer, denn dies ist unser Zustand, wenn die Tafel von der Wand genommen wurde.

Um den Inhalt kümmern wir uns später.

Wir kopieren uns nun diese Seite und ändern:

- ➡ Als Bedingung ändern wir die Variable **Anagramm Tafel 1** auf den Wert **1**.
- ➡ Als Grafik nehmen wir das erste „E“ in unserem Zeichensatz

Wir kopieren uns die Seite wieder und ändern:

- ➡ Als Bedingung ändern wir die Variable **Anagramm Tafel 1** auf den Wert **2**.
- ➡ Als Grafik nehmen wir das erste „I“ in unserem Zeichensatz

Wir kopieren uns die Seite wieder und ändern:

- ➡ Als Bedingung ändern wir die Variable **Anagramm Tafel 1** auf den Wert **3**.
- ➡ Als Grafik nehmen wir das erste „C“ in unserem Zeichensatz

Das Ganze wiederholen wir jetzt noch mit den Buchstaben „H“, „E“ und „L“.

Wir haben am Ende sieben Reiter in der Leiste. Doch bisher sind sie für nichts gut und dies ändern wir nun, deshalb gehen wir zu Reiter zwei zurück. Wie ihr seht, haben wir mehrere Reiter mit unterschiedlichen Variablenwerten. Jeder Buchstabe hat eine eigene Variable zugewiesen bekommen. Damit wir die Tafel auch abnehmen können, müssen wir nun folgendes tun:

Wir fragen als erstes über eine Bedingungen ab, ob der Spieler schon eine Tafel trägt, denn er darf nur eine tragen, da ansonsten das gesamte Rätsel nicht funktionieren würde. Hier kommt uns unser gerade erstellter Gegenstand zugute.

Wir fragen ab:

- ➡ Befindet sich der Gegenstand **Anagramm-Tafel** im Gepäck des Spielers?

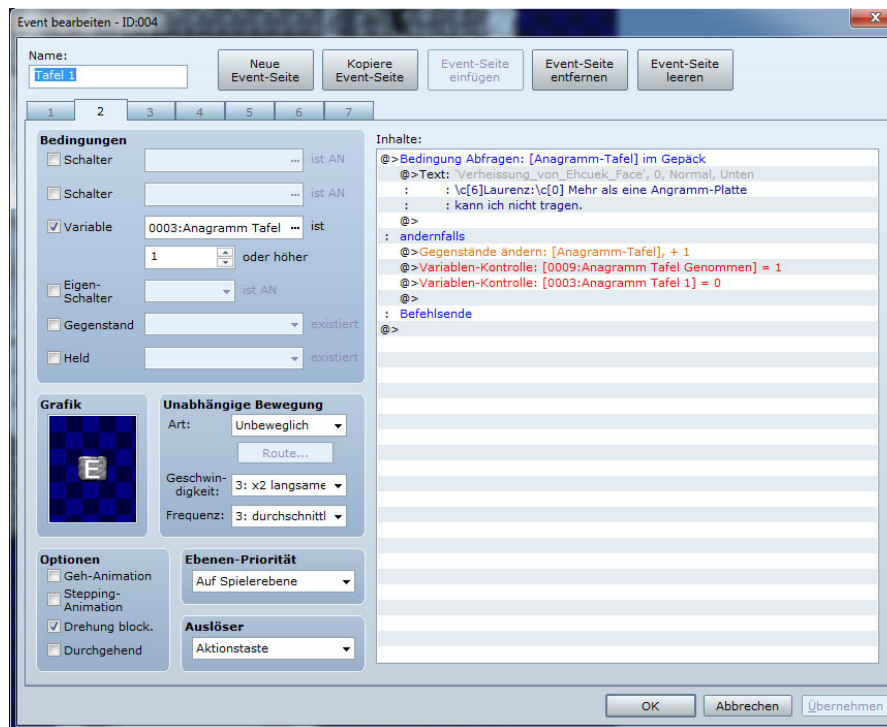
Wenn Ja:

- ➡ Passiert nichts oder ihr lasst einen Informationstext erscheinen, so wie ich das gemacht habe.

Wenn Nein:

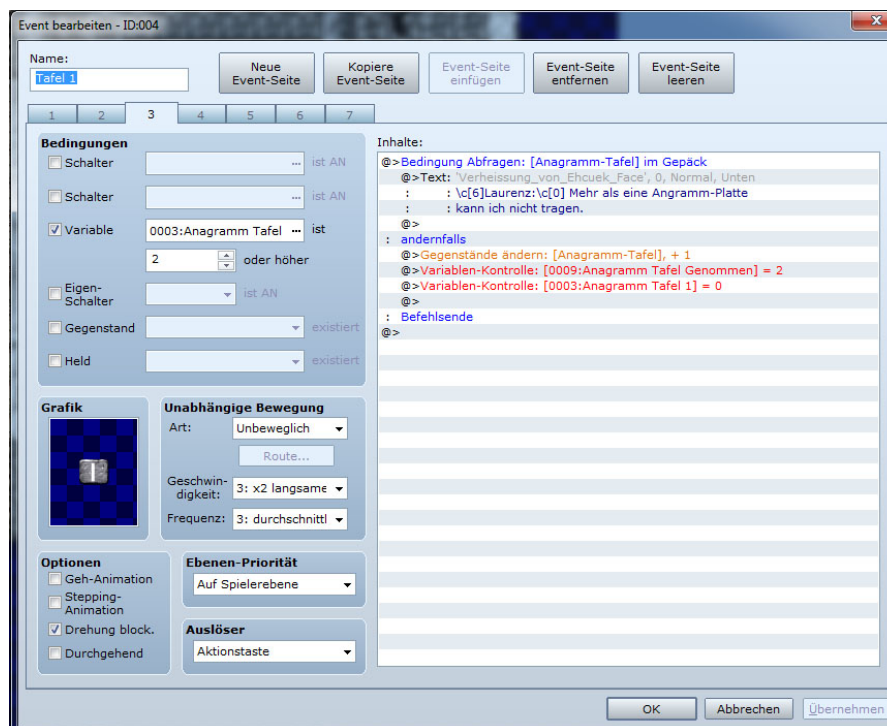
- ➡ Bekommt der Spieler eine Tafel als Gegenstand ins Inventar.
- ➡ Wir erzeugen uns eine neue Variable mit dem Namen **Anagramm Tafel genommen**. Dies ist die wichtigste Variable, sie bekommt den Wert des Buchstabens zugewiesen, in diesem Fall eine **1**.
- ➡ Die Variable **Anagramm Tafel 1** wird auf **0** gesetzt, da wir ja die Tafel von der Wand genommen haben und nun nicht mehr zu sehen sein darf. Aus diesem Grunde auch keine Grafik bei Reiter 1.

Schauen wir uns das Ganze einmal an:



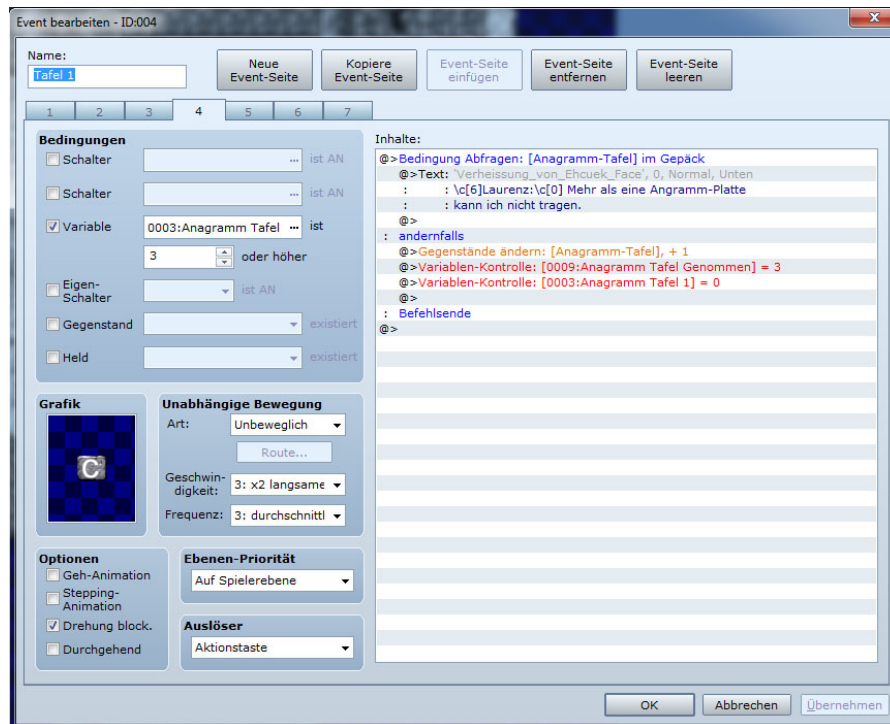
Wir kopieren uns den Inhalt und fügen ihn in Reiter 3 ein und ändern:

➡ **Anagramm Tafel genommen Wert 2**

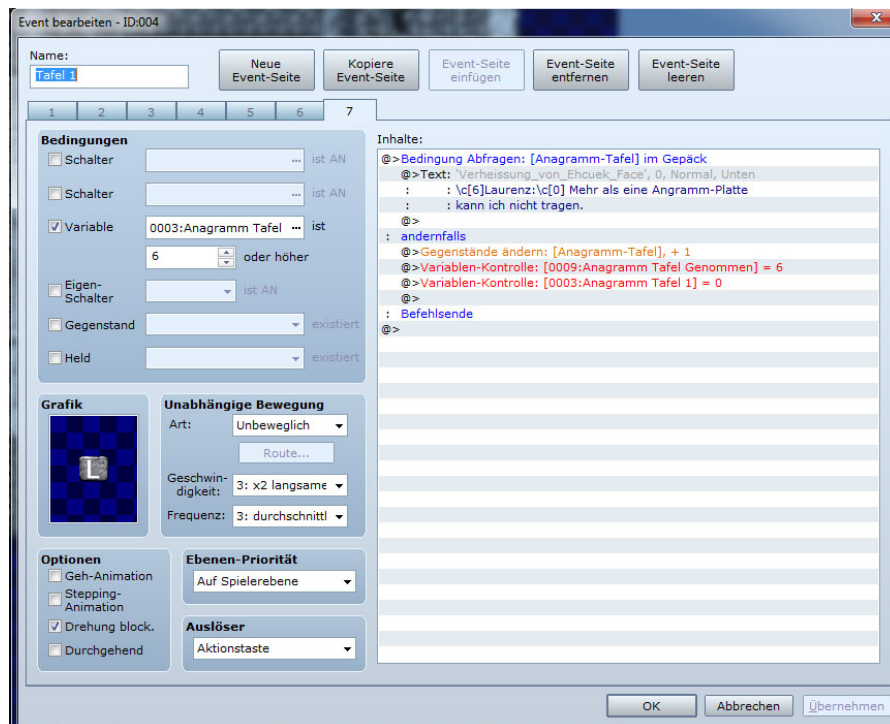


Wir kopieren uns den Inhalt nochmals und fügen ihn in Reiter 4 ein und ändern:

➡ **Anagramm Tafel genommen Wert 3**



Dies machen wir nun so weiter bis zu Reiter 7, der dann so aussehen würde:



Somit hätten wir festgelegt, was passiert, wenn eine Tafel von der Wand genommen wird. Jedoch müssen wir auch festlegen, was passiert, wenn eine Tafel zurück an die Wand gehängt wird. Deshalb zurück zu Reiter 1.

Als erstes Fragen wir ab, ob denn der Spieler überhaupt eine Tafel hat, die er an diese Position hängen kann.

Wenn Nein:

→ Passiert nichts, oder ihr könnt einen Infotext anzeigen lassen.

Wenn Ja:

→ Entfernen wir erst einmal unsere Tafel aus dem Inventar.

→ Als zweiten Schritt kommt nun das Gegenstück, zur schon eingestellten Variable **Anagramm Tafel Genommen**.

⚠ Wie wir uns erinnern, wird je nach Höhe der Variable ein anderer Buchstabe angezeigt.

E = **Anagramm Tafel Genommen – Variablen Größe 1**

I = **Anagramm Tafel Genommen – Variablen Größe 2**

C = **Anagramm Tafel Genommen – Variablen Größe 3**

H = **Anagramm Tafel Genommen – Variablen Größe 4**

E = **Anagramm Tafel Genommen – Variablen Größe 5**

L = **Anagramm Tafel Genommen – Variablen Größe 6**

So müssen wir nun abfragen, um welchen Buchstaben es sich bei der abzulegenden Tafel handelt.

→ Wir fragen ab, ist die Variablengröße = 1?

Wenn ja, muss es sich um das erste „E“ handeln und es passiert folgendes:

→ Wir setzen die Variable **Anagramm Tafel 1** auf den Wert 1.

→ Setzen die **Anagramm Tafel Genommen** Variable auf Größe 0 und setzen sie so auf ihren Ausgangswert zurück.

Wenn nein, fragen wir weiter ab:

→ Wir fragen ab, ist die Variablengröße = 2?

Wenn ja, handelt es sich um das „I“ und es passiert folgendes:

→ Wir setzen die Variable **Anagramm Tafel 1** auf den Wert 2.

→ Setzen die **Anagramm Tafel Genommen** Variable auf Größe 0 und setzen sie so auf ihren Ausgangswert zurück.

Wenn nein, fragen wir weiter ab:

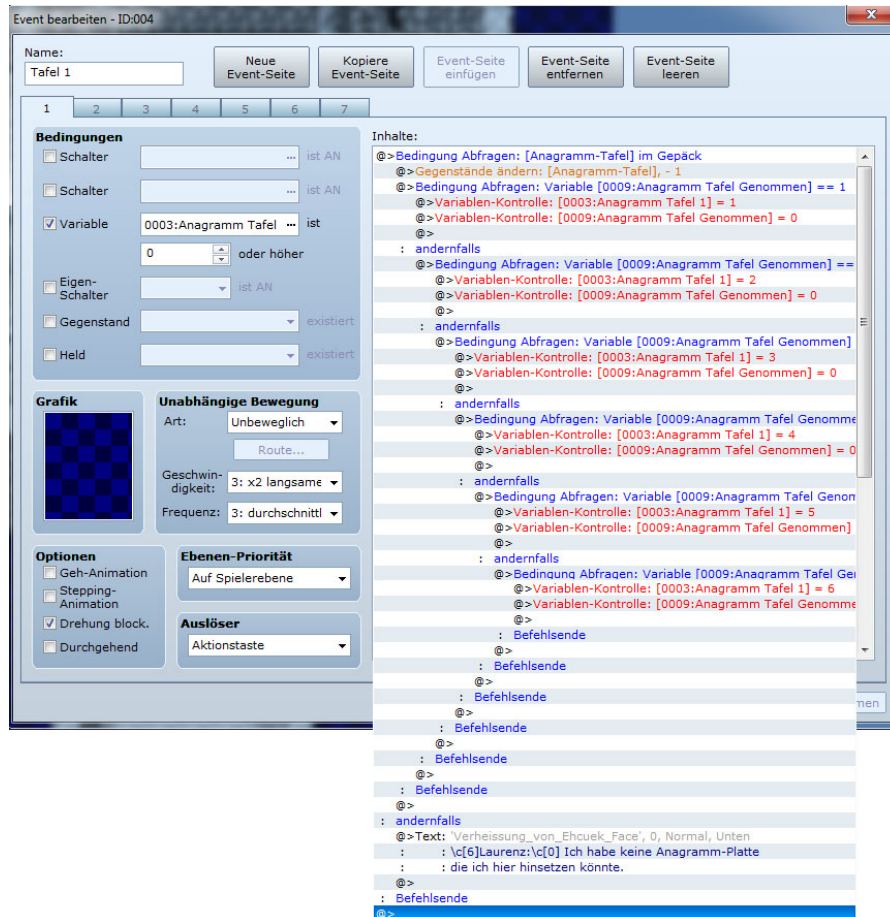
→ Wir fragen ab, ist die Variablengröße = 3?

Wenn ja, handelt es sich um das „C“ und es passiert folgendes:

→ Wir setzen die Variable **Anagramm Tafel 1** auf den Wert **3**.

→ Setzen die **Anagramm Tafel Genommen** Variable auf Größe **0** und setzen sie so auf ihren Ausgangswert zurück.

Und so geht es weiter, bis es bei euch so aussieht:



Damit hätten wir unser erstes Event fertig!

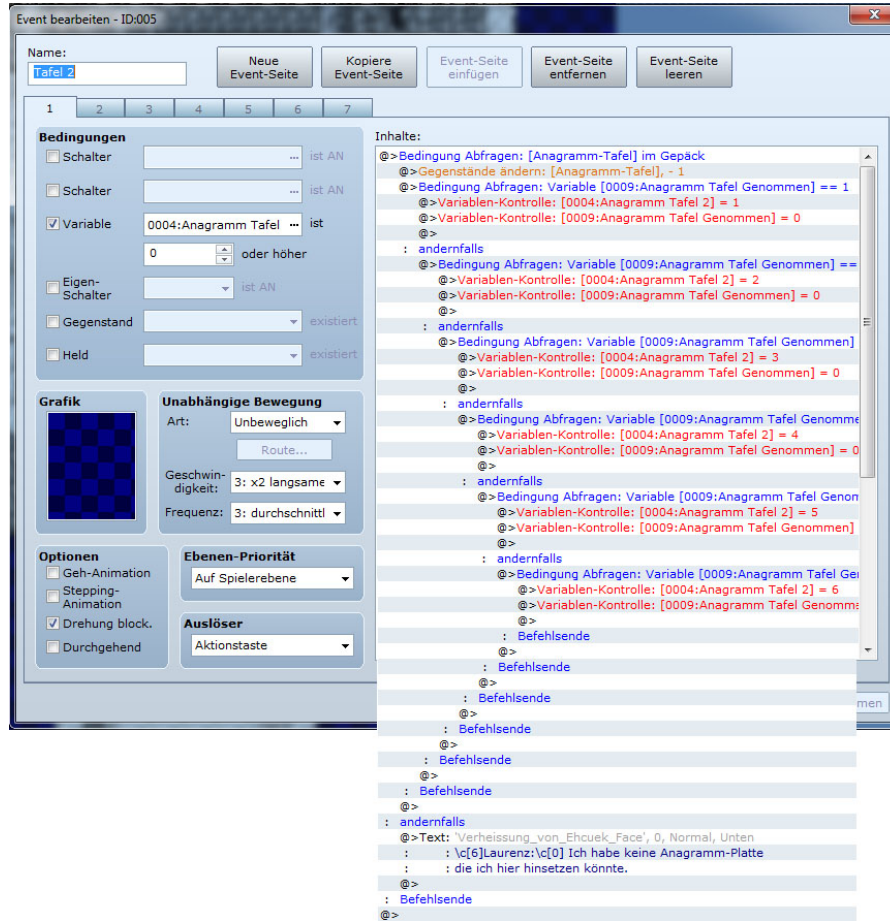
Aber es fehlen noch ein paar Buchstaben, deshalb kopieren wir uns das erste Event, setzen es rechts neben unser erstes Event und benennen es um in **Tafel 2** um.

In diesem Event ändert sich nichts zum ersten Event außer die Variablennamen:

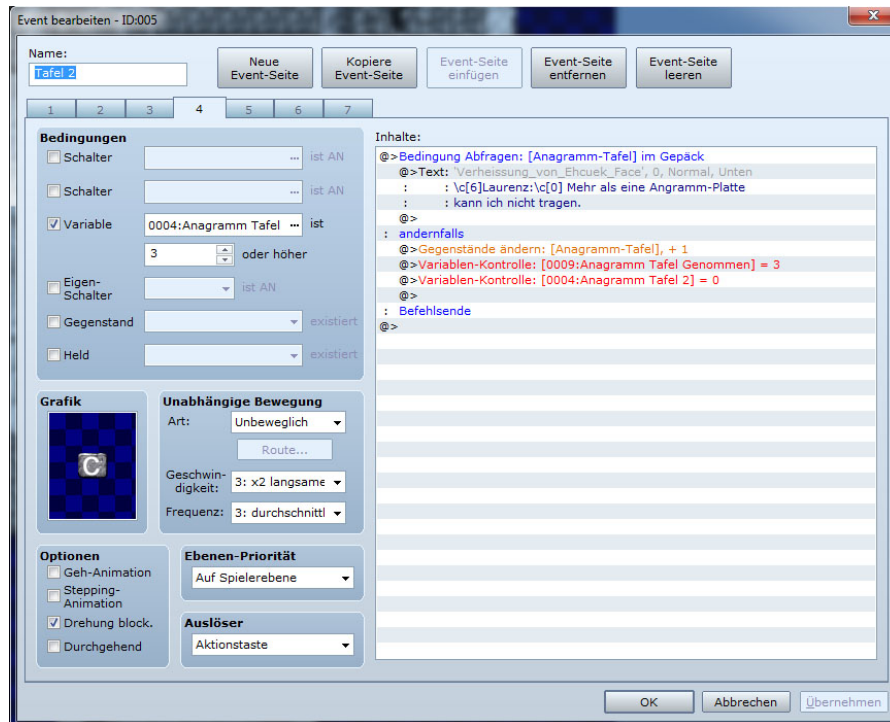
→ Alle Bedingungen: Eine neue Variable Namens **Anagramm Tafel 2**, dabei bleiben sämtliche Variablenwerte wie sie sind.

→ Alle Variablen die **Anagramm Tafel 1** werden zu **Anagramm Tafel 2**. Auch hier bleiben alle Variablenwerte gleich.

Event hashtags: ID-005



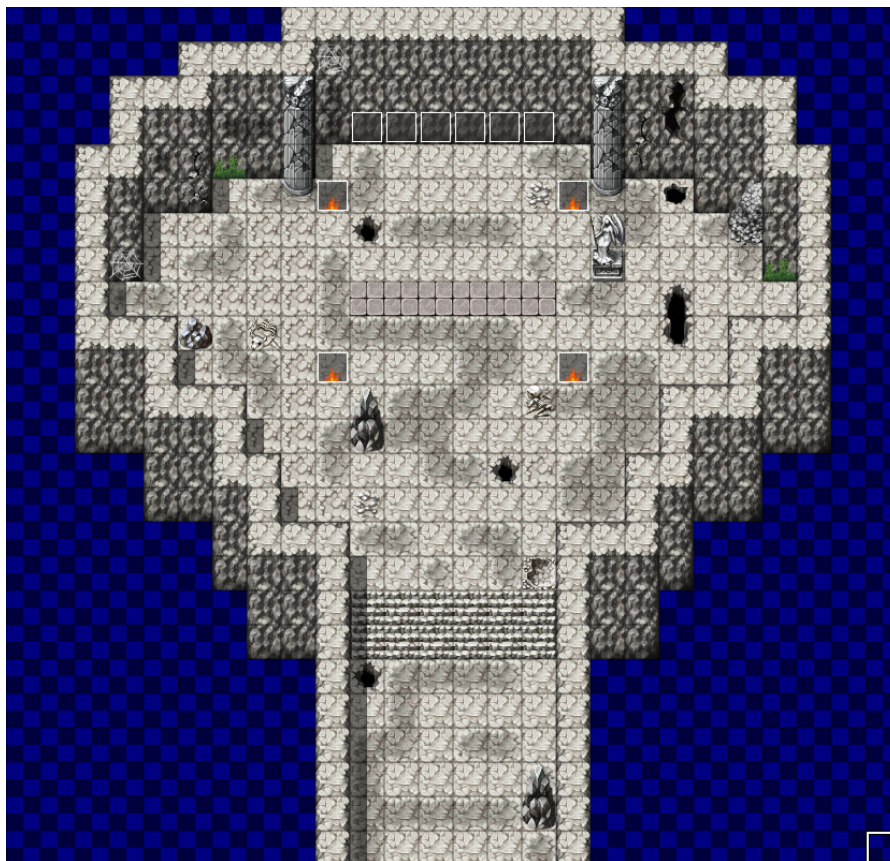
Event bearbeiten - ID:005



Dies machen wir mit vier weiteren Events so, die da heißen:

- ➡ **Tafel 3** mit Variable **Anagramm** **Tafel 3**
- ➡ **Tafel 4** mit Variable **Anagramm** **Tafel 4**
- ➡ **Tafel 5** mit Variable **Anagramm** **Tafel 5**
- ➡ **Tafel 6** mit Variable **Anagramm** **Tafel 6**

Nun müsste es bei euch so aussehen:

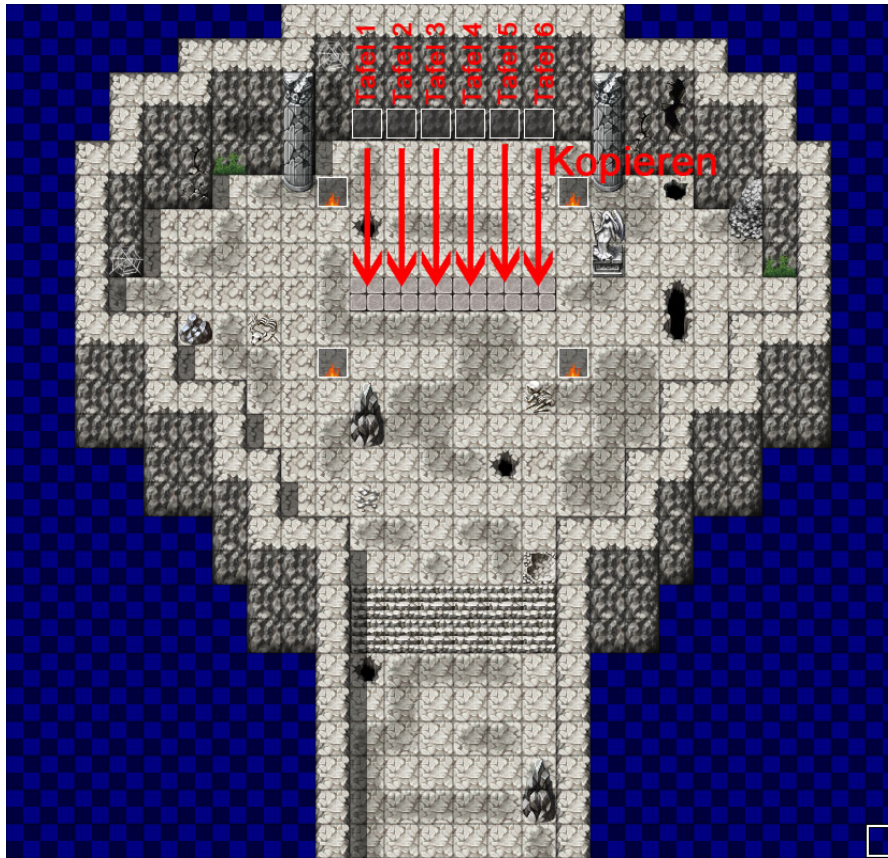


Meinen Glückwunsch, damit wären die Wandtafeln schon fertig!

Die Bodentafeln

Der erste Teil war ja noch recht einfach. Jetzt aber wird es noch einfacher!

Wir kopieren uns nämlich noch einmal alle sechs Events und setzen sie auf unsere Markierungen am Boden!



Dabei ändern wir folgendes um in den **KOPIERTEN EVENTS**, die auf dem Boden sind:

- ➡ **Tafel 1** ändern in **Bodentafel 1**
- ➡ **Tafel 2** ändern in **Bodentafel 2**
- ➡ **Tafel 3** ändern in **Bodentafel 3**
- ➡ **Tafel 4** ändern in **Bodentafel 4**
- ➡ **Tafel 5** ändern in **Bodentafel 5**
- ➡ **Tafel 6** ändern in **Bodentafel 6**

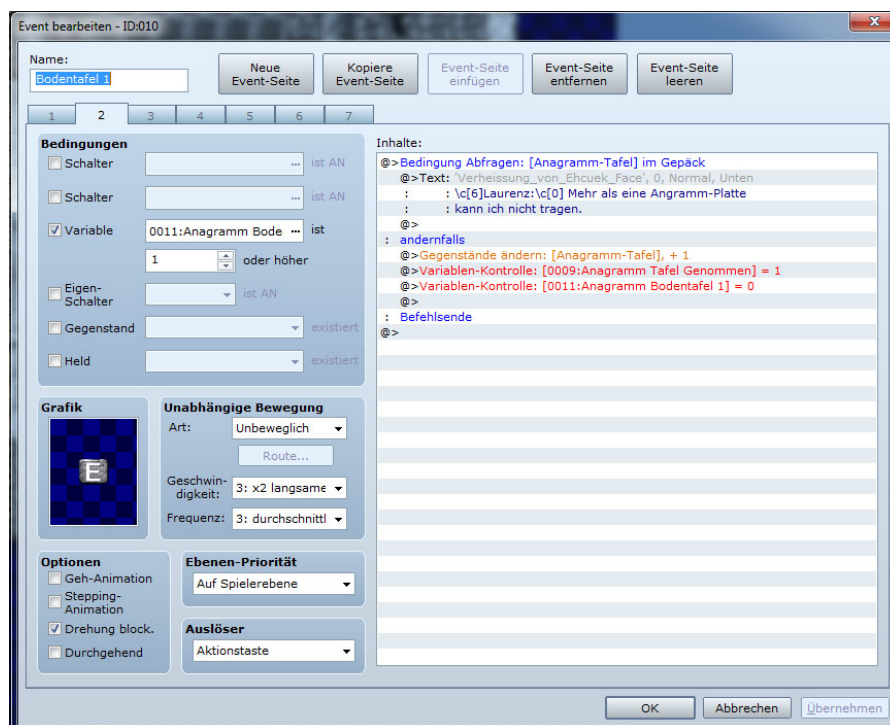
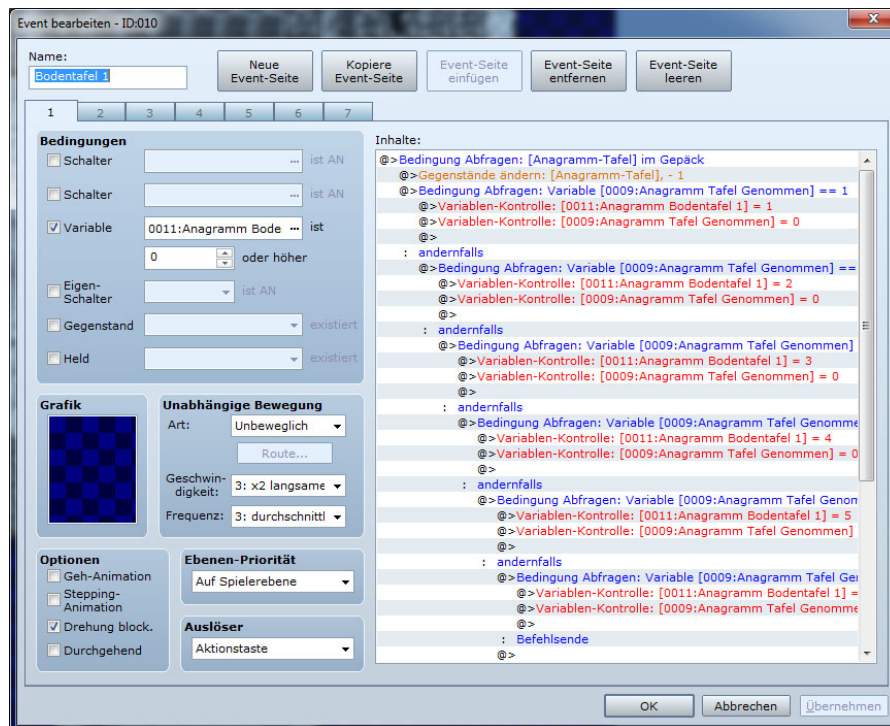
Wir erzeugen sechs neue Events und ändern in den **KOPIERTEN EVENTS** die auf dem Boden sind die Bedingungen und Variablen um:

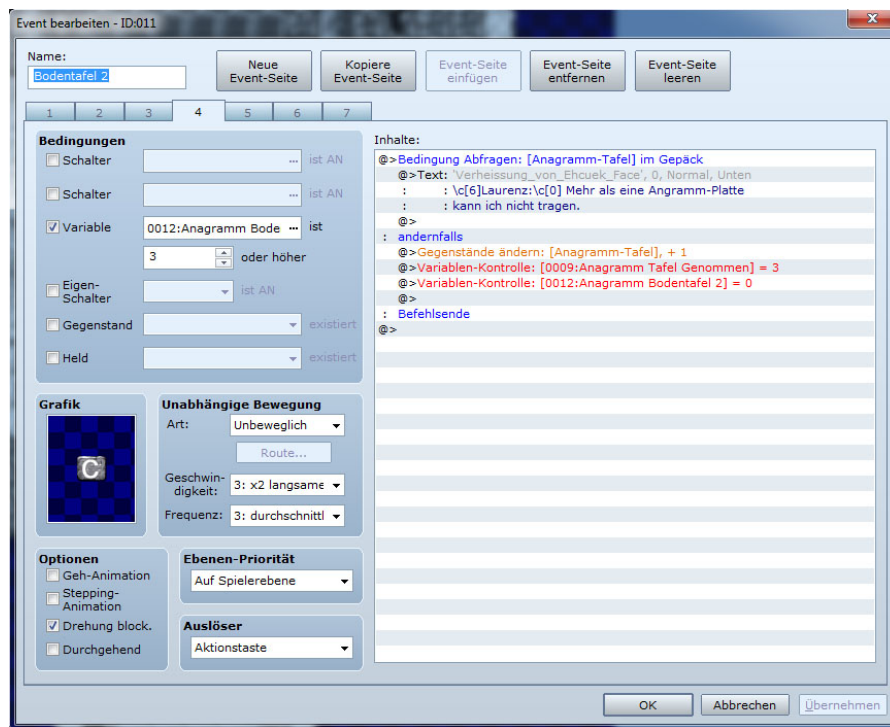
- ➡ **Anagramm Tafel 1** ändern in **Anagramm Bodentafel 1**
- ➡ **Anagramm Tafel 2** ändern in **Anagramm Bodentafel 2**
- ➡ **Anagramm Tafel 3** ändern in **Anagramm Bodentafel 3**
- ➡ **Anagramm Tafel 4** ändern in **Anagramm Bodentafel 4**
- ➡ **Anagramm Tafel 5** ändern in **Anagramm Bodentafel 5**
- ➡ **Anagramm Tafel 6** ändern in **Anagramm Bodentafel 6**

Änderung der Grafiken in den KOPIERTEN EVENTS, die auf dem Boden sind:

- Das „E“ von der Wand muss durch das „E“ auf den Boden getauscht werden.
- Das „I“ von der Wand muss durch das „I“ auf den Boden getauscht werden.
- Das „C“ von der Wand muss durch das „C“ auf den Boden getauscht werden.
- Das „H“ von der Wand muss durch das „H“ auf den Boden getauscht werden.
- Das zweite „E“ von der Wand muss durch das zweite „E“ auf den Boden getauscht werden.
- Das „L“ von der Wand muss durch das „L“ auf den Boden getauscht werden.

Eigentlich ganz einfach, hier ein paar Beispiele:





Damit wären wir hier auch schon fertig. Geht doch recht fix, oder?

Die Starteinstellungen

Damit wären wir nun bei den Startbedingungen des Rätsels. Wir haben alle Variablengrößen in allen Events eingestellt. Dem ein oder anderen wird es schon aufgefallen sein:

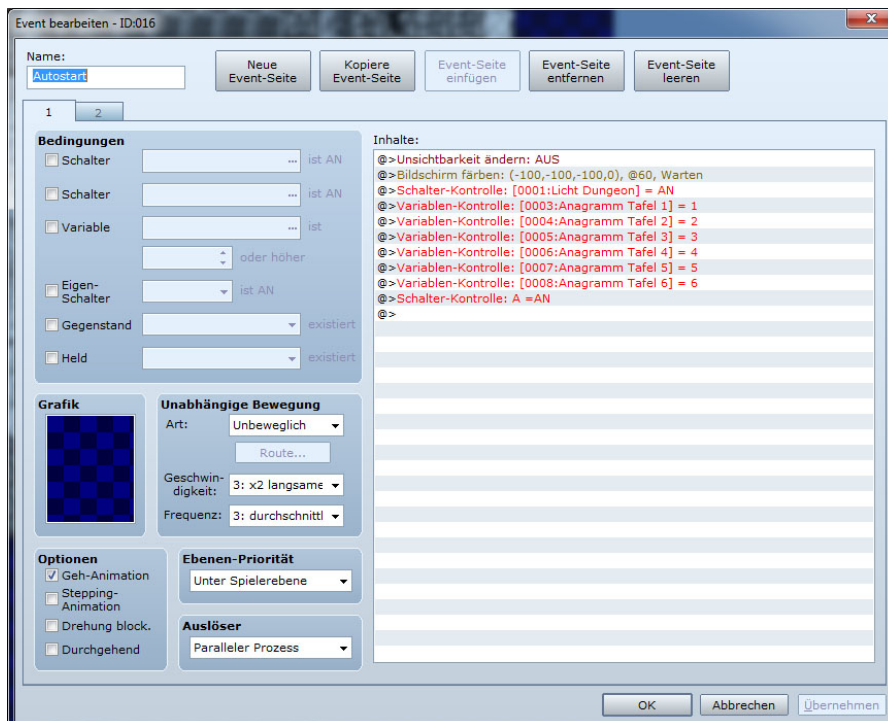
Alle Variablen haben den Wert bzw. die Höhe **0**. Was war aber im Reiter 1 in jedem Event nachzulesen? Wenn die Variable **0** ist, dann ist keine Grafik zu sehen. Darum müsst ihr die Buchstaben auch erst einmal sichtbar machen. Ich gehe einfach mal davon aus, dass jeder weiß, was ein Anagramm ist, wenn nicht, ist Wikipedia euer Freund. In der Grafikdatei ist unser Startwort zu lesen: „**EICHEL**“

Dieses Wort müssen wir auch **an der Wand anzeigen lassen**, damit der Spieler sich die Buchstaben nehmen und auf den Boden legen kann. Wie ihr dies macht, ist euch überlassen. Bei mir werden die Variablen der Buchstaben über ein Event mit Autostart Auslöser aufgerufen.

⚠ Wir erinnern uns:

E = Anagramm Tafel – Variablen Größe 1
I = Anagramm Tafel – Variablen Größe 2
C = Anagramm Tafel – Variablen Größe 3
H = Anagramm Tafel – Variablen Größe 4
E = Anagramm Tafel – Variablen Größe 5
L = Anagramm Tafel – Variablen Größe 6

So sieht es bei mir aus:



Damit wären wir hier schon wieder am Ende dieses Schrittes angelangt. Kümmern wir uns um den Schluss!

Die Lösung

Zu guter Letzt müssen wir noch die Lösung festlegen.

⚠ Zu beachten gilt bei Anagrammen, dass man aus vielen Wörtern mehrere Anagramme legen kann!

Beispiele:

Möglichkeiten AMPEL:

- Lampe
- Palme

Möglichkeiten ASCHE:

- Sache
- Achse

Passt daher genau auf – wenn jemand ein Anagramm findet, an das ihr nicht gedacht habt, sitzt der Spieler in einer Sackgasse! Lasst also dem Spieler die Möglichkeit, das Anagramm zu umgehen oder sucht im Internet nach Anagrammen, die nur eine Lösung haben.

Unser Anagramm in diesem Beispiel ist:

„EICHEL“, dies kann man nur sinnvoll ändern in „LEICHE“.

⚠ Zur Lösung des Ganzen werden wir die Variablengrößen abfragen. Zur Erinnerung:

E = Anagramm Tafel – Variablen Größe 1

I = Anagramm Tafel – Variablen Größe 2

C = Anagramm Tafel – Variablen Größe 3

H = Anagramm Tafel – Variablen Größe 4

E = Anagramm Tafel – Variablen Größe 5

L = Anagramm Tafel – Variablen Größe 6

Also müsste die Lösung bei uns so aussehen:

L = Bodentafel 1 = Variablen Größe 6

E = Bodentafel 2 = Variablen Größe 5

I = Bodentafel 3 = Variablen Größe 2

C = Bodentafel 4 = Variablen Größe 3

H = Bodentafel 5 = Variablen Größe 4

E = Bodentafel 6 = Variablen Größe 1

❗ Wie ihr merkt, haben wir in dem Wort zwei mal den Buchstaben „E“!

Demzufolge gibt es noch eine zweite Lösung:

L = Bodentafel 1 = Variablen Größe 6

E = Bodentafel 2 = Variablen Größe 1

I = Bodentafel 3 = Variablen Größe 2

C = Bodentafel 4 = Variablen Größe 3

H = Bodentafel 5 = Variablen Größe 4

E = Bodentafel 6 = Variablen Größe 5

⚠ Demzufolge müsstet ihr auch bei Anagrammen mit mehreren Lösungen auch mehrere der folgenden Lösungsabfragen machen. Kann man also aus einem Wort sieben verschiedene andere Wörter erstellen, müsst ihr auch bei der Lösungsabfrage alle sieben Lösungen abfragen, denn ihr könnt euch nicht sicher sein, welches Wort der Spieler am Ende findet.

Wir erzeugen also ein neues Event, mit folgenden Eigenschaften:

➡ Auslöser: Paralleler Prozess

Inhalt:

➡ 2 Frames Warten

➡ Jetzt wird nacheinander abgefragt:

Bodentafel 1 = Variablen Größe 6

Bodentafel 2 = Variablen Größe 5

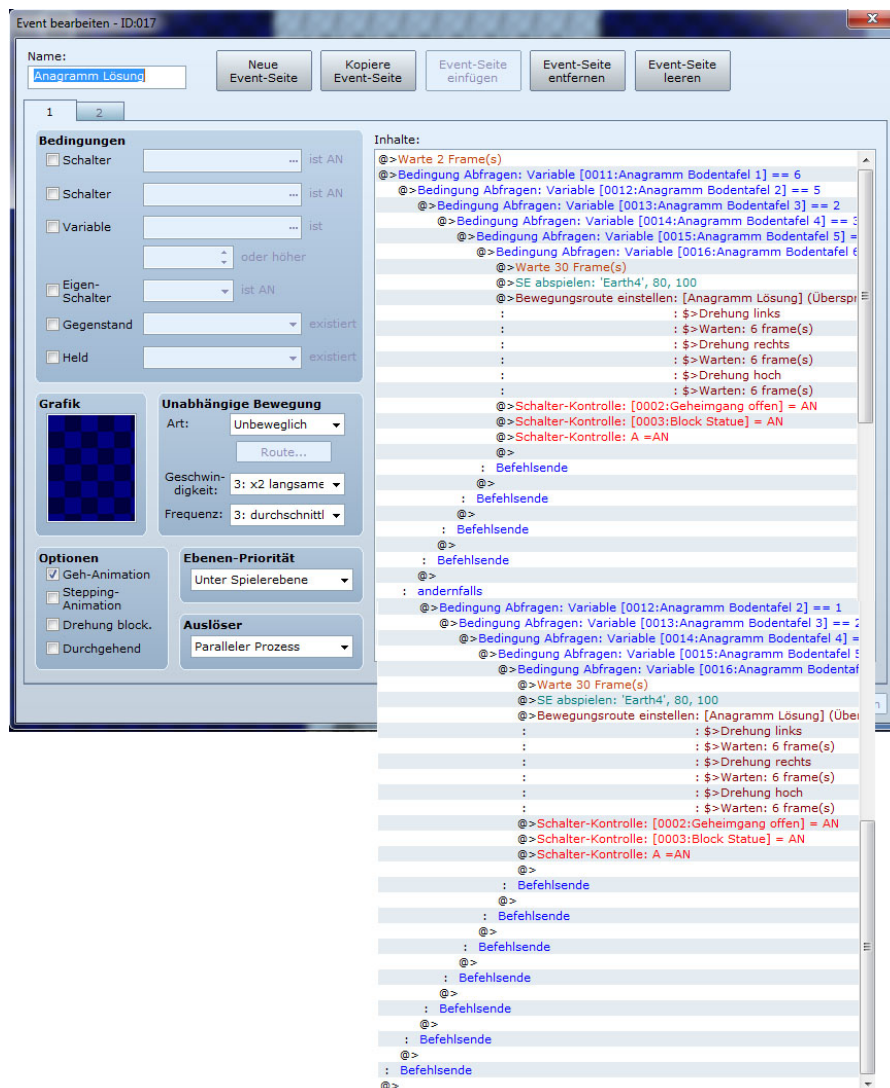
Bodentafel 3 = Variablen Größe 2

Bodentafel 4 = Variablen Größe 3

Bodentafel 5 = Variablen Größe 4

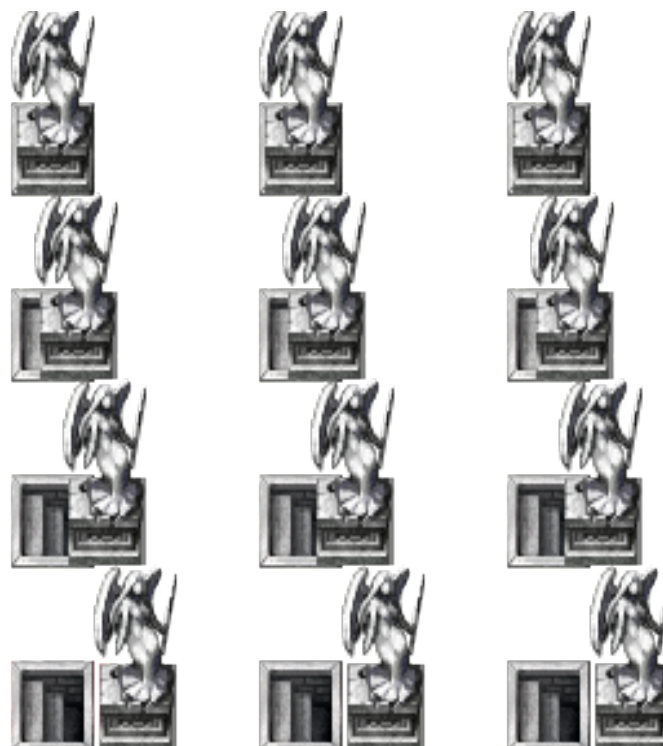
Bodentafel 6 = Variablen Größe 1

Wie schon erwähnt, können durch das „E“ die Variablen 5 und 1 getauscht sein! Darum müssen wir, wenn **Bodentafel 2** nicht die Variablengröße 5 hat, abfragen, ob die Größe stattdessen **1** ist.



Im Bild verrate ich schon etwas vom Schluss, aber so wird es übersichtlicher.
 Legt euch die Schalter wie zu sehen an und auch die Bewegungsrouten für das Event.

Wie schon gesagt, haben wir keine Tür. In diesem Rätsel nutzen wir einen Geheimgang, nämlich eine Statue die sich verschieben lässt und hier ist die Grafik dazu:



⚠ Die Grafik ist aus dem Tileset des *RPG Maker VX Ace* gemacht und liegt der Zip-Datei dieses Tutorials bei. Verwendung ausschließlich nur für diejenigen, die den *RPG Maker VX Ace* besitzen!

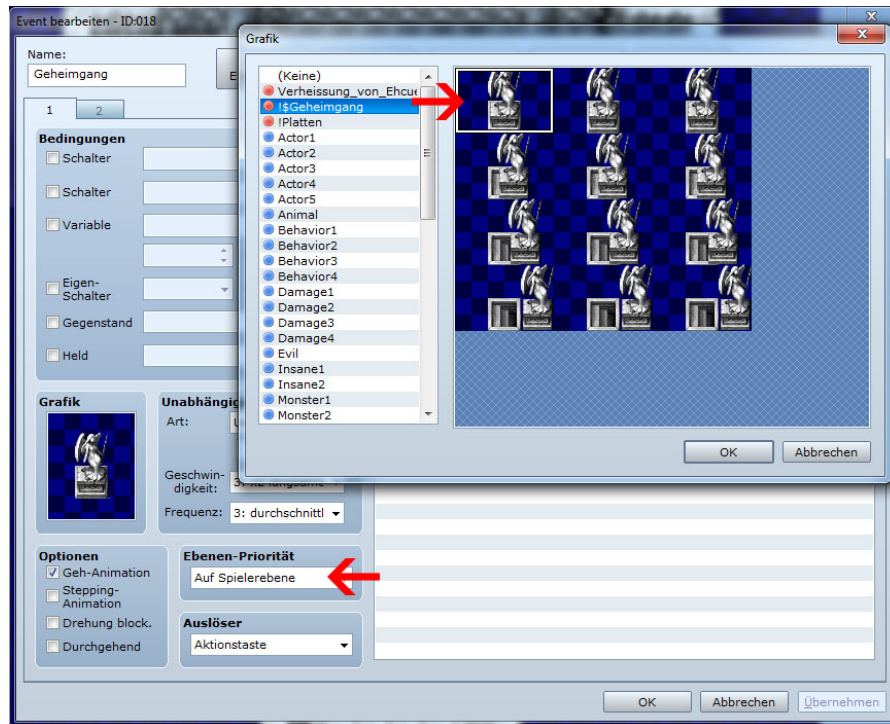
➡ Diese Grafikdatei müsst ihr einbinden unter: \Name eures Projekts\Graphics\Charaktere

Fertig? Dann fügt die Statue als Event auf eurer Karte ein mit dem Namen **!\$Geheimgang**.

Im Event stellt ihr Folgendes ein:

➡ Ebenen Priorität: **Auf Spielerebene**

➡ Grafik: **Die Statue links oben in eurer neuen Datei**



Das war es schon auf Reiter Seite 1, kopieren wir uns die Seite.

Änderungen:

➡ Bedingung: **Schalter Geheimgang offen** – diesen hatten wir schon in der Lösungsabfrage eingebaut.

➡ Auslöser: **Berührung durch Spieler**

➡ Optionen: **Drehung blockieren**

➡ Grafik: **Die Statue rechts unten in eurer neuen Datei**

Im Inhalt könnt ihr nun euren normalen Teleport eintragen.

⚠ Aber Achtung! Diese Grafikdatei besteht aus zwei Feldern, wenn die Lösung gefunden wurde! Das bedeutet, die Priorität **Auf Spielerebene** gilt **nur** für das Loch im Boden. Die Statue selbst ist zwar über dem Spieler, jedoch kann man durch sie hindurch laufen – dazu kommen wir gleich. Also müssen wir hier eine kleine Änderung vornehmen, wie ihr schon auf meinem Bild seht.

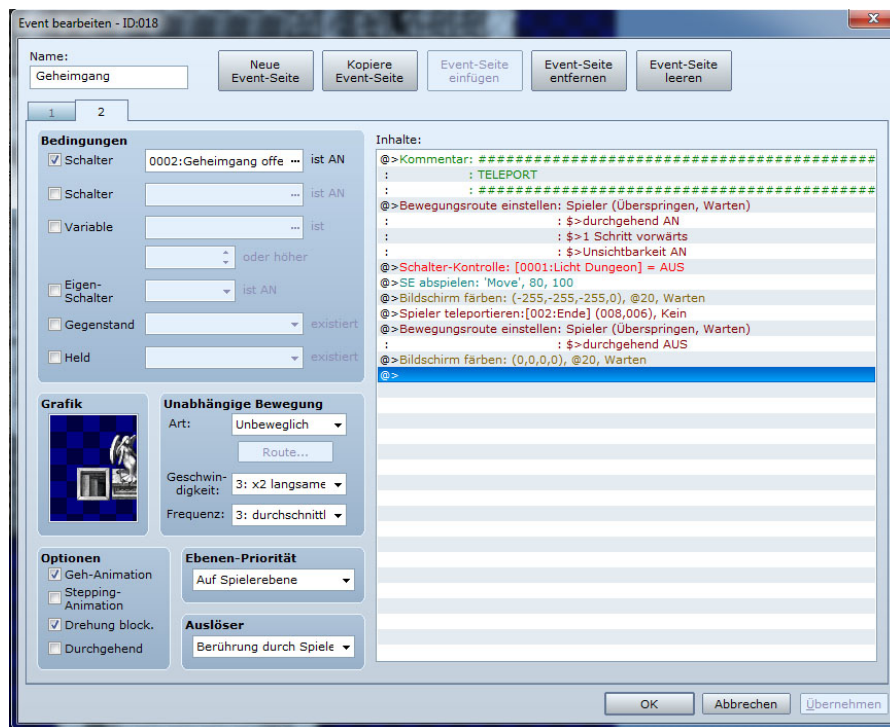
Sobald der Spieler das Bodenloch berührt:

- ➔ Wird er auf durchgehend geschaltet, kann also durch Objekte bzw. Events laufen.
- ➔ Geht automatisch einen Schritt nach vorn.
- ➔ Der Spieler wird unsichtbar.
- ➔ Der Spieler wird Teleportiert.
- ➔ Die Durchgängigkeit wird deaktiviert.

❗ Beachtet bitte, dass nach dem Teleport unbedingt wieder die Durchgängigkeit ausgeschaltet werden muss.

❗ Beachtet zudem: Wenn ihr von außerhalb einen Spieler auf dieses Treppenfeld teleportiert, müsst ihr ihn ebenfalls durchgängig schalten und automatisch einen Schritt nach vorn gehen lassen, um ihn danach diese Fähigkeit wieder zu nehmen. Andernfalls bleibt er in der Grafik hängen und der Spieler kann sich nicht mehr bewegen!

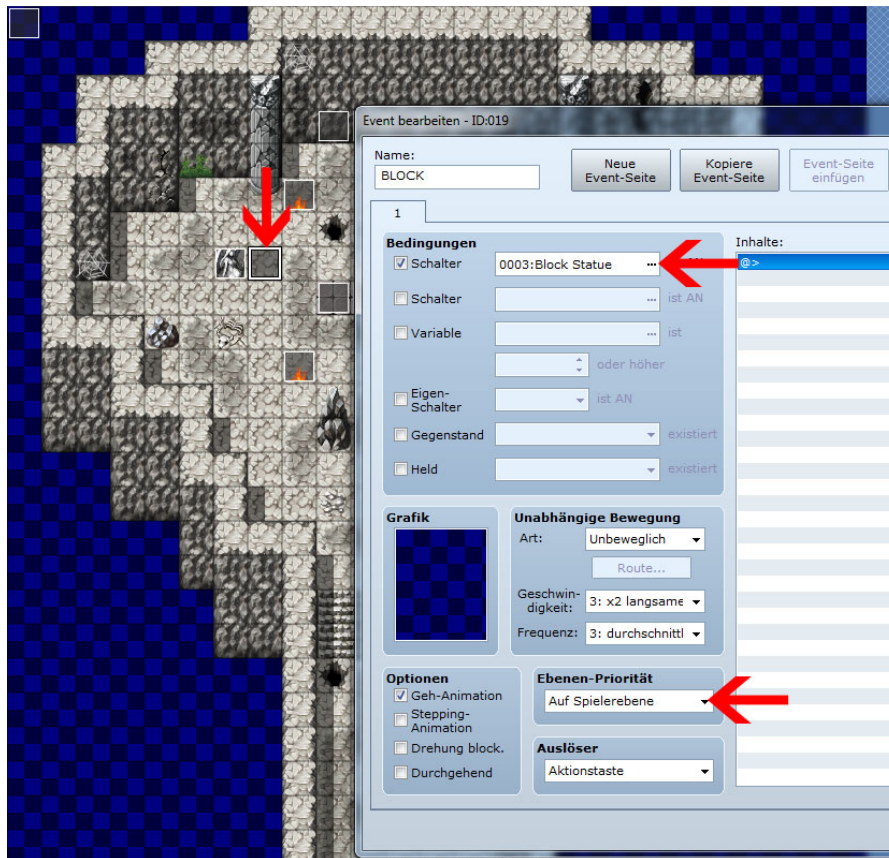
⚠ Das Unsichtbarschalten müsst ihr nicht! Ich mache dies nur, weil mein Tutorial nach diesem Teleport zu Ende ist, der Abspann kommt und ich keine Figur mehr brauche. Auch um den Lichtschalter braucht ihr euch nicht zu kümmern, der ist für meine Beleuchtung und hat mit diesem Tutorial nichts zu tun – ist nur Deko.



Einen vorletzten Punkt müssen wir noch abhaken.

Wie gesagt, wird die Statue nach rechts verschoben und man kann jetzt durch sie hindurch laufen. Dies ändern wir mit einem kleinen Trick. An der Stelle, an dem die Statue durch das Verschieben irgendwann einmal steht, setzen wir ein Event hin, welches auf Spielerebene ist und erst dann aktiv wird, wenn das Rätsel gelöst wurde.

Ihr erinnert euch an den Schalter **Block Statue** in der Lösung:



Damit nun zum letzten Punkt.

Der Durchgang ist offen, jedoch können wir immer noch die Tafeln bewegen. Korrigiert wird dies ganz einfach, indem wir bei allen Bodentafeln noch ein Event ganz am Schluss anhängen.

Bodentafel 1:

- ➡ Grafik: Das Boden „L“
- ➡ Ebenen-Priorität: **Auf Spielerebene**
- ➡ Auslöser: Schalter **Geheimgang offen**

Bodentafel 2:

- ➡ Grafik: Das Boden „E“
- ➡ Ebenen-Priorität: Auf Spielerebene
- ➡ Auslöser: Schalter **Geheimgang offen**

Bodentafel 3:

- ➡ Grafik: Das Boden „I“
- ➡ Ebenen-Priorität: Auf Spielerebene
- ➡ Auslöser: Schalter **Geheimgang offen**

Bodentafel 4:

- Grafik: Das Boden „C“
- Ebenen-Priorität: Auf Spielerebene
- Auslöser: Schalter **Geheimgang offen**

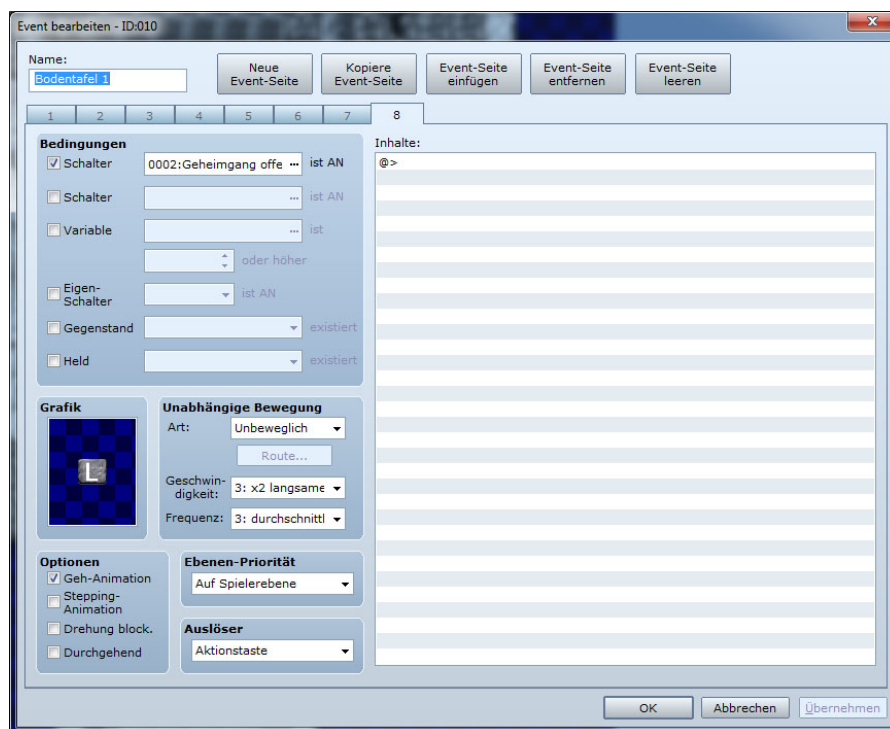
Bodentafel 5:

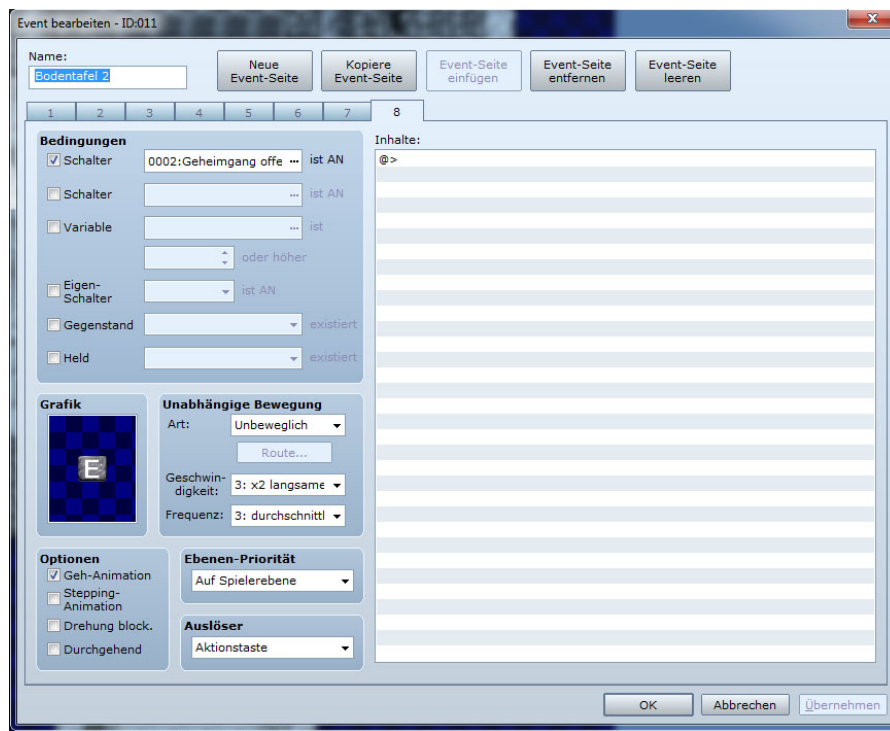
- Grafik: Das Boden „H“
- Ebenen-Priorität: Auf Spielerebene
- **Auslöser: Schalter Geheimgang offen**

Bodentafel 6:

- Grafik: Das Boden „E“
- Ebenen-Priorität: Auf Spielerebene
- Auslöser: Schalter **Geheimgang offen**

Zwei Beispiele:





Damit beglückwünsche ich euch zum Beenden dieses Tutorials und wünsche euch viel Spaß beim nachbau!

Demo-Tutorial

Das komplette Tutorial könnt ihr als *RPG Maker VX Ace* Projekt hier laden:

[*http://gamealchemists.com/?wpdmdl=185*](http://gamealchemists.com/?wpdmdl=185)