

Inhaltsverzeichnis

- [1 TREP Allgemein](#)
- [2 Custom Patches erklärung](#)
- [3 Flieffect Editor](#)
- [4 Custom Patches](#)
- [5 Bar Customizer](#)
- [6 Text/Font Customizer](#)
- [7 GFX Customizer](#)
- [8 Light Customizer](#)
- [9 Bar Customizer](#)
- [10 Sound/Music Customizer](#)
- [11 Enemy HP Customizer](#)
- [12 Invebtory Customizer](#)
- [13 Weapons Customizer](#)
- [14 Physic Customizer](#)
- [15 Object Customizer](#)
- [16 Race Timer Editor](#)

1 TREP Allgemein

<http://www.trep.trlevel.de>

Was brauche ich?

Als erstes [TREP](#) selber, dann braucht man die neue

[FURR command file](#) und das [DRACO patch module](#)

[Winrar](#) oder gleichwertiges zum entpacken der .rar Archive

Wie installiert man alles?

Man Downloadet sich die Dateien und kopiert sich die .rar Archive in den TRLE Ordner, indem man baut und so entpackt man es am besten:

- 1. trep_v076_rev5.rar
- 2. syntax.rar
- 3. patches.rar

(entsprechende Files ersetzen)

Und nun?

Startet ihr die **trep_076.exe**
Anschließend erhaltet ihr folgendes Fenster

creating_config_file.jpg

Ganz normal auf Ok klicken. Anschließend seht ihr das Hauptfenster.

hauptfenster.jpg

Hier mal etwas beschriftet, was was bewirkt (zumindestens einen kleinen Teil).

TREP.jpg

(für die groß Ansicht, bitte ins Bild klicken)

Ich habe euch auch mal ein Basis File erstellt, dass die Grundlegendsten Einstellungen vornimmt, wie gefixter Holster Bug, Laras [Transparent](#) abgeschaltet (wen

shinny an Lara ist, bleibt es auch erhalten), kann unendlich in die ferne schauen ohne das es Schwarz wird usw.

[Download des Basis Files](#)

(Speichern unter bitte wählen)

2 Custom Patches erklärung

Was ist Custom Patches?

Custom Patches ist eine Sammlung verschiedener Patches die den Levelbauer sowie Level Spieler das Spielen erleitern können und natürlich neue Funktionen

verwenden zu können, wie etwa Begehrer Schiebe Block, oder Krichspalt Sprung (TRC lässt Grüßen, wenn man an einer Kante die Sprung taste drückt, springt Lara

aus dem Krichspalt), Oder Switches Maker (7 OCB einträge für verschiedene Hebelsorten, Kleiner Hebel, großer Hebel, Druckschalter, Drehrad usw...).

3 Flipeffect Editor

Was ist der Flipeffect Editor?

flipeffecteditor.jpg

(für die erstmalige verwendung, muss man ihn noch aktivieren mit "enable flipeffect editor)

FEek.jpg

(kleine beschreibung der Bereiche, für größeres Bild, bitte ins Bild klicken)

[Hier die Flipeffect Editor Aktions Liste](#)

Spoiler anzeigen

List of commands available:

EQUIP [ASSIGN_INTEGER]
HOLSTER_WEAPONS
INC_HP [SIGNEDINTEGER] [SIGNEDINTEGER]
DEC_HP [SIGNEDINTEGER]
INC_AIR [SIGNEDINTEGER] [SIGNEDINTEGER]
DEC_AIR [SIGNEDINTEGER]
DEC_SPRINT [SIGNEDINTEGER]
INC_SPRINT [SIGNEDINTEGER]
SET_POISON [SIGNEDINTEGER]
KILL_LARA
REMOVE_PISTOLS
SET_BINOCULARS [SIGNEDBYTE]
SET_CROWBAR [SIGNEDBYTE]
SET_LASERSIGHT [SIGNEDBYTE]
DEACTIVATE_WEAPONS
ACTIVATE_PISTOLS
ACTIVATE_UZIS
ACTIVATE_REVOLVER
ACTIVATE_SHOTGUN
ACTIVATE_GRENADEGUN
ACTIVATE_CROSSBOW
EMPTY_HOLSTERS
FILL_HOLSTERS [ASSIGN_BYTE]
EMPTY_BACKDRAW
FILL_BACKDRAW [ASSIGN_BYTE]
REMOVE_ALL_GUNS
CALL_FLIP [FLIPEFFECT]
MOV_BYTE [ADDRESS] [SIGNEDBYTE]
MOV_WORD [ADDRESS] [SIGNEDINTEGER]
MOV_DWORD [ADDRESS] [LONG]
ADD_KEY [ASSIGN_INTEGER]
REMOVE_KEY [ASSIGN_INTEGER]
ADD_QUESTITEM [ASSIGN_INTEGER]
REMOVE_QUESTITEM [ASSIGN_INTEGER]
ADD_EXAMINE1
REMOVE_EXAMINE1
ADD_EXAMINE2
REMOVE_EXAMINE2
ADD_EXAMINE3
REMOVE_EXAMINE3
SET_WATERSKIN1 [SIGNEDBYTE]
SET_WATERSKIN2 [SIGNEDBYTE]
SET_PUZZLEITEM [ASSIGN_LONG] [SIGNEDBYTE]
ADD_PUZZLEITEM [ASSIGN_LONG] [SIGNEDBYTE]
ADD_PUZZLECOMBO [ASSIGN_BYTE]
SET_SUPPLY [ASSIGN_LONG] [SIGNEDINTEGER]
ADD_SUPPLY [ASSIGN_LONG] [SIGNEDINTEGER]
ADD_WEAPON [ASSIGN_LONG]
REMOVE_WEAPON [ASSIGN_LONG]
START_TIMER

START_TIMER_FROM [TIME]
SET_TIMER [TIME]
STOP_TIMER
FREEZE_NORMAL_TIMER
FREEZE_INVERTED_TIMER
LOAD_LEVEL [SIGNEDBYTE]
FLASH_RED
FLASH_ORANGE
FLASH_YELLOW
FLASH_GREEN
FLASH_LIGHTGREEN
FLASH_BLUE
SHAKE_CAMERA [LONG]
SHAKE_CAMERA_SOFT
SHAKE_CAMERA_MEDIUM
SHAKE_CAMERA_HEAVY
LARA_DRIPS [UNSIGNEDBYTE]
SET_LEGEND_TIME [UNSIGNEDBYTE]
SET_LEGEND_STRING [UNSIGNEDBYTE]
PLAY_ANIM [SIGNEDINTEGER]
ORIENTATE [SIGNEDINTEGER]
ROTATE [SIGNEDINTEGER]
CHANGE_POSITION [LONG] [LONG]
CHANGE_POSITION_X [LONG]
CHANGE_POSITION_Y [LONG]
CHANGE_POSITION_Z [LONG]
CHANGE_ACCEL [SIGNEDINTEGER]
CHANGE_VERT_ACCEL [SIGNEDINTEGER]
CHANGE_ROOM [SIGNEDINTEGER]
ADD_POSITION [LONG] [LONG]
UVROTATE [SIGNEDBYTE]
MOVE_ITEM_X [SIGNEDINTEGER] [LONG]
MOVE_ITEM_Y [SIGNEDINTEGER] [LONG]
MOVE_ITEM_Z [SIGNEDINTEGER] [LONG]
KILL_ITEM [SIGNEDINTEGER]
SET_HP [SIGNEDINTEGER] [SIGNEDINTEGER]
SPEEDDN
SPEEDUP
CAMERA_FOLLOW
LOCK_CONTROLS
UNLOCK_CONTROLS
MOVE_MIRROR [UNSIGNEDBYTE] [LONG]
ONESHOT_STATE [SIGNEDINTEGER] [UNSIGNEDBYTE]
SWAP_INVENTORY
STOP
RESET
RET
RETN
NOP
USE_BINOCULARS
ADD_DIARY [SIGNEDBYTE]
SET_DIARY [SIGNEDINTEGER]
ACTIVATE_BAR

```

DEACTIVATE_BAR
SHATTER_ITEM [SIGNEDINTEGER]
LARA_ON_FIRE
BLEED
SHOW_STATS
DRAW_BMP [UNSIGNEDBYTE]
PLAY_SAMPLE [SIGNEDINTEGER]
PLAY_SOUNDTRACK [SIGNEDBYTE]
SAVE_GAME
LOAD_GAME
PICKUP_ITEM [SIGNEDINTEGER]
DRAW_ITEM [SIGNEDINTEGER] [SIGNEDINTEGER]
SHOW_INVENTORY
ONLY_IN_WATER
ONLY_ON_LAND
ENVIRONMENT [SIGNEDBYTE]
BYTE_IF= [ADDRESS] [SIGNEDBYTE]
BYTE_IF!= [ADDRESS] [SIGNEDBYTE]
BYTE_IF> [ADDRESS] [SIGNEDBYTE]
BYTE_IF< [ADDRESS] [SIGNEDBYTE]
BYTE_IF<= [ADDRESS] [SIGNEDBYTE]
BYTE_IF>= [ADDRESS] [SIGNEDBYTE]
WORD_IF= [ADDRESS] [SIGNEDINTEGER]
WORD_IF!= [ADDRESS] [SIGNEDINTEGER]
WORD_IF> [ADDRESS] [SIGNEDINTEGER]
WORD_IF< [ADDRESS] [SIGNEDINTEGER]
WORD_IF<= [ADDRESS] [SIGNEDINTEGER]
WORD_IF>= [ADDRESS] [SIGNEDINTEGER]
DWORD_IF= [ADDRESS] [LONG]
DWORD_IF!= [ADDRESS] [LONG]
DWORD_IF> [ADDRESS] [LONG]
DWORD_IF< [ADDRESS] [LONG]
DWORD_IF<= [ADDRESS] [LONG]
DWORD_IF>= [ADDRESS] [LONG]
IF_LARA= [ASSIGN_INTEGER] [SIGNEDINTEGER]
IF_LARA!= [ASSIGN_INTEGER] [SIGNEDINTEGER]
IF_LARA> [ASSIGN_INTEGER] [SIGNEDINTEGER]
IF_LARA< [ASSIGN_INTEGER] [SIGNEDINTEGER]
IF_LARA<= [ASSIGN_INTEGER] [SIGNEDINTEGER]
IF_LARA>= [ASSIGN_INTEGER] [SIGNEDINTEGER]
IF_PRESSED [ASSIGN_HEX]
IF_NOT_PRESSED [ASSIGN_HEX]
IF_CARRY_GUNS
IF_NOT_CARRY_GUNS

```

Als beispiel nehme ich mal diesen Aktions Code aus Jade Empire (Kirschbaum Cutsequenze)

Code

```

PLAY_ANIM
ADD_PUZZLECOMBO COMBO3_2

```

472

PLAY_ANIM bestimmt welche Animationsnummer beim betreten des Squares auf dem der [Trigger](#) liegt ausgelöst werden soll.

ADD_PUZZLECOMBO COMBO3_2 bewirkt, dass dieses besagte Puzzel Item dann im Inventar ist. Somit kann man eine Cutsequenz machen, inder Lara etwas aufhebt, bekommt usw. Und dann ist dieses auch im Inventar. Früher musste man das Item dann noch extra

platzieren und es aufheben, dies entfällt jetzt vollkommen.

4 Custom Patches

Custom Patches wie verwende ich dies?

custompatches.jpg unknown

im Linken Feld könnt ihr die ganzen Custom Patches auswählen, ich picke mir mal ein paar Raus und erkläre diese.

Enable standable pushables (beta) Dies ist das schöne Feature mit dem Schiebe Block auf dem man stehen kann. Wenn man vor dem Titel des CP (Custom

Patches) ein Häkchen setzt, dann ist dies Aktiv. Nun muss man nur noch im Winroomeditor selber bei einem 4 Click Pushable Block im [OCB](#) die 1024 eingeben, dann

kann Lara auf diesem stehen und auch stapeln. Dies geht natürlich auch mit 6/clicks Pushable Blöcken. Man muss **pro** Click immer eine 256 zuzählen.

4 Click: [OCB](#) "1024"

5 Click: [OCB](#) "1280"

6 Click: [OCB](#) "1536"

usw...

Enable crawlspace jump Dies ist der Krichspalt Sprung aus Tomb Raider Chronicles. Wenn man die Sprung taste an einer Kante im Krichspalt drückt und Lara

genug platz hat, dann springt sie raus (aber ich glaube es geht nur ab 4 clicks, also nicht exakt wie TRC, kann mich aber auch irren).

So das wars mit dem Custom Patch. Alles wäre zu viel, aber evtl. mache ich einen eigenen Thread auf, wo jeden Custom Patch beschreibt.

5 Bar Customizer

Bar Customizer

BarCustomizer.jpg unknown

In diesem Bereich, kann man für alle Balken, (Ladebalken, Lebensbalken, Luftbalken usw.) die Farbe ändern.

6 Text/Font Customizer

Text/Font Customizer

textcustomizer.jpg unknown

In diesem Bereich, kann man alle Textfarben ändern, die Standard farbe ist dieses Tomb Raider typische Braun.

7 GFX Customizer

GFX Customizer

 unknown

In diesem Bereich, kann man manche Sprite Farben ändern, wie z.B. Laras Blut oder Wasserfall fließ Geschwindigkeit.

GFX Customizer 2

 unknown

In diesem Bereich, kann man z.B. die standart Farbe von Nebel der nicht aktiviert wurde ändern, waterfallmist Farbe, intensitivität, den schwarzen Balken der

Flybye (kleiner/größer machen), usw...

8 Light Customizer

Light Customizer

 unknown

In diesem Bereich, kann man Blinking Light Farbe ändern, Amber Light Farbe ändern bzw. die reichweite, [Fackel](#) Farbe ändern, usw...

9 Bar Customizer

Camera Customizer

 unknown

In diesem Bereich, kann man die [Camera](#) etwas anpassen, wie weit sie von Lara weg ist, oder weit an Lara ist usw.

10 Sound/Music Customizer

Sound/Music Customizer

 unknown

In diesem Bereich, kann man die sample frequenz ändern von TR4 Standard in TR2 Standarf (bsp. Jade Empire verwendet das TR2 Standard Sample Format 11025 Hz), man

kann hardcoded Audio slots umbelegen wie den Jeep Audio mit der Audio Nr. 098, usw...

11 Enemy HP Customizer

Enemy HP Customizer

enemycustomizer.jpg or type unknown

In diesem Bereich, kann man die Gegner stärker/schwächer machen. Man kann jetzt die Gegner ganz auf das Level zuschneiden, früher musste man damit leben, dass

irgend ein Gegner den man aus TRSearch/LB Stuff hatte und vielleicht schneller zubesiegen war, auch noch ewig bekämpfen. Ist dies nun möglich es ganz auf den

Gegner anzupassen.

Enemy HP Customizer

damagecustomizer.jpg or type unknown

In diesem Bereich, kann man Einstellen, was welcher Gegner Lara an Energie anzieht.

Desweiteren sorgt ein Core Design Bug, dass die Granaten des SAS Gegners für Lara **nicht** tödlich ist. Dies kann man jetzt auch ändern und sieht so aus:

gren_blow.jpg or type unknown

12 Invebtory Customizer

Inventory Customizer

inventorycustomizer.jpg or type unknown

In diesem Bereich, kann man das Inventar von Lara nach entsprechenden Wünschen anpassen.

Hat Lara 10 große Medipacks wenn man das Level startet? Oder nur 2?

Hat Lara die Brechstange am Levelbegin? Oder fehlt das Fernglas, damit Lara es im laufe des Levels finden kann?

Desweiteren kann man auch noch den Compas Cheat deaktivieren und den Spielern mehr Speicherslots schenken (24)...

13 Weapons Customizer

Weapons Customizer

weaponscustomizer.jpg or type unknown

In diesem Bereich, kann man die Waffen von Lara bearbeiten, kann den schaden der Waffen erhöhen, Crossbow Munition verändern (Normal, Gift, Explosiv, kann somit

alle auf Explosiv machen und einen Raketenwerfer verwenden, mit Flammenbahn).

cross_tail.jpg or type unknown

14 Physic Customizer

Physic Customizer

physiccustomizer.jpg

In diesem Bereich, kann man Laras Physic etwas ändern um somit ein Real nahes Mond Level zu erschaffen.

15 Object Customizer

Object Customizer

objectscustomizer.jpg

In diesem Bereich, kann man z.B. von dem 4 Click Raisingblock (RB1) die Höhe ändern (Standard ist 4 Clicks), usw...

16 Race Timer Editor

Race Timer Editor

timereditor.jpg

In diesem Bereich, kann man einen Timer bzw. mehrere erstellen, die u.A. die Flieffekts Aktions Liste benutzt. Somit kann man durch den Timer neue Sachen

erschaffen. Wie z.B. ein Brennendes Haus, dass nach 10 Minuten Explodiert. Schafft es Lara nicht rauszukommen nachdem die Zeit abgelaufen ist, kann man das Bild

erblitzen lassen und dann ist Lara tot.