

# TRLE/NGLÉ Flipmap

Ersteller: TR-Crew

## Flipmaps - für Coole Effekte

Flipmaps sind weiter nichts wie eine Kopie von einem Raum der durch einen [Trigger](#) ausgelöst wird. So kann man z.B. Szenen erzeugen nach einem Erdbeben, Wasser in einen Raum geben, Türen öffnen u.v.a.m.

Also los mit einem einfachen Beispiel. Zuerst zwei Räume mit zwei Gängen verbinden.

101.gif

Nun den Raum der die Flipmap darstellen soll anklicken und danach den Button F. Nun ändert sich die Hintergrundfarbe des Editorfensters in Schwarz. Dieser Raum wird jetzt so bearbeitet wie er später im Spiel erscheinen soll.

102.gif

Ich habe der Einfachheit halber nur paar Blöcke hochgezogen. Natürlich muss das alles noch Texturiert werden. Auch muss vor anlegen eines Flipmapraumes alles was Türen sind fertiggestellt sein.

103.gif

un muss noch ein Auslöser (Trigger) festgelegt werden für den Flipmapraum. Dazu wechseln wir in einen der Gänge, markieren ein Feld (Rot). Nun klickt man in das Feld wo jetzt steht **TRIGGER(00) for Object** Das ruft dann das hier abgebildete Menü Links auf. In diesem klickt man nun oben bei OBJEKT und wählt aus der jetzt erscheinenden Auswahlbox **Flipmap**.

Ein klick auf **OKAY** schließt die rechte [Box](#) und dann nochmal auf **OK** in der linken [Box](#).

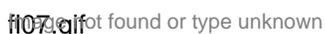
104.gif

Nun wird auf den Rosa Button geklickt...

105.gif

..und fertig ist der Auslöser für die Flipmap.

**BEACHTEN!** Bei mehreren verwendeten Flipmaps muss man diese numerieren, Die Zahl in dem Textfeld eintragen und **ENTER** drücken.

107.gif

Geht nun [Lara](#) durch den Gang OHNE den [Trigger](#) ändert sich nichts, in dem Gang mit [Trigger](#) wird der andere Raum angezeigt. So lassen sich sehr Coole Sachen realisieren. Secrets verstecken, Wasser füllen oder verschwinden lassen. Licht an/aus... Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

106.gif