

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Download Falling\\_Ceiling aus Underneath the Sphinx](#)

Die "Falling Ceiling" kommt im Tomb Raider Level "Underneath the [Sphinx](#)" vor. Dabei handelt es sich um Steinteile, die auf [Lara](#) herabstürzen.

 type unknown

*Falling\_Ceiling, die auf [Lara](#) herabstürzen.*

Das Objekt wird ganz normal getriggert und hat keine speziellen [OCB](#) Einträge. Man sieht es schon vor dem Auslösen im Level. Das Objekt eignet sich gut in Verbindung mit dem Nullmesh-Objekt "Earthquake-Erdbeben". Mit **Strpix** kann man das Objekt umtexturieren und so seiner Level Architektur anpassen.

 type unknown

*Die Teile stürzen von der Decke herunter.*

 type unknown

*Entfernt sich [Lara](#) nicht schnell genug, wird sie von den herunterfallenden Teilen erschlagen.*

Es gibt auch die "Falling Ceiling" aus dem Tomb Raider I Level "Tomb of Quaalpec" von ggctuk2005. Zu finden [hier](#):

Da ich bei dem Objekt keinen Sound finden konnte, habe ich den Sound hinzugefügt, den auch ggctuk2005 genommen hat.

### **ROCK\_FALL\_LAND: rokfall2 P V**

Wie man den Sound dem [Wad](#) hinzufügt, findet ihr unter "[Soundkonvertierung](#)". Dann einfach noch die hier angehängte "rockfall2.wav" mit der Original im Order "Samples" austauschen.

## **1 Download Falling\_Ceiling aus Underneath the Sphinx**

- [Falling Ceiling](#)
- [rockfall.wav](#)