

Inhaltsverzeichnis

- [1 Eintrag NG_Scripter](#)
- [2 Wadmerger](#)
 - [2.1 Wadmerger Teil 2](#)
- [3 Ergebnis](#)

Wie bekommt man die "Young [Lara](#)" aus dem Angkor Wat Level mit Waffen, Brechstange etc. hin.

Folgende Kenntnisse sind notwendig:

Umgang mit dem NG_Scripter

Umgang mit dem Wadmerger

1 Eintrag NG_Scripter

Füge zunächst dem Script.txt mit dem NG Scripter folgende 2 Befehle hinzu

Customize= CUST_HAIR_TYPE, HAIR_TWO_PLAITS

Customize= CUST_DISABLE_SCREAMING_HEAD

younglara1.jpg or type unknown

Erstelle dann die neue script.dat Datei, indem du auf "Build" klickst.

Anmerkung: Benutze auf keinen Fall den Script Eintrag "Young [Lara](#)=ENABLED", weil man der "Engine" vorgaukelt möchte, dass es sich um die erwachsene [Lara](#) handelt.

2 Wadmerger

Starte nun Wadmerger und lade auf der linken Seite dein [Wad](#), indem du die junge [Lara](#) mit Waffen haben möchtest.

Wichtig: Das [Wad](#) muss alle notwendigen [Lara](#) Objekte der erwachsenden [Lara](#) beinhalten.

Lade nun auf der linken Seite das Angkor [Wad](#)

2.1 Wadmerger Teil 2

Kopiere nur diese drei Objekte auf die linke Seite:

HAIR

[LARA_SKIN](#)

[LARA_SKIN_JOINTS](#)

Objekte können auch hier heruntergeladen werden. Siehe unten.

3 Ergebnis

Deine [Lara](#) kann nun alle Waffen benutzen, inklusive Fackeln und Brechstange.

 type unknown

[Lara](#) kann nun ganz normal schießen.

Was passiert, wenn du vergisst, das "HAIR" Objekt aus dem Angkor [Wad](#) zu verwenden kannst du im folgenden Bild sehen:

 type unknown

Sieht irgendwie auch nicht schlecht aus.  Page not found or type unknown

== Download Young [Lara](#) Objekte ==
[Young Lara Objekte](#)

— TRNG —	
TRNG Version	1.3.0.7
NG Center	1.5.7