

Table Of Contents

- [1 Download Lift Türen und notwendige Samples bzw. Objekte](#)



itlich nach rechts und

Mit FLEP und dem FLEP Plugin können wir diese in der TRNG Engine lauffähig bekommen.

Wir benötigen einfach die Aufzugtüren, die wir in einen Moveable Slot setzen, am besten in einen Animating Slot. (Im Anhang sind die Türen bereits einsatzfähig im Animating 10 und Animating11 Slot. Zusätzlich habe ich die Türen etwas verkleinert, da sie sich überschneiden haben und es dadurch zum Flackern kam bei den Originaltüren)

Dazu benötigen wir noch folgende Script Befehle:

Code

```
AssignSlot=Animating10,OBJ_FLEP_LIFT_DOORS1  
AssignSlot=Animating11,OBJ_FLEP_LIFT_DOORS2
```

Hier im Beispiel haben wir die Door1 in Animating10 und die Door2 in Animating11 gesetzt.

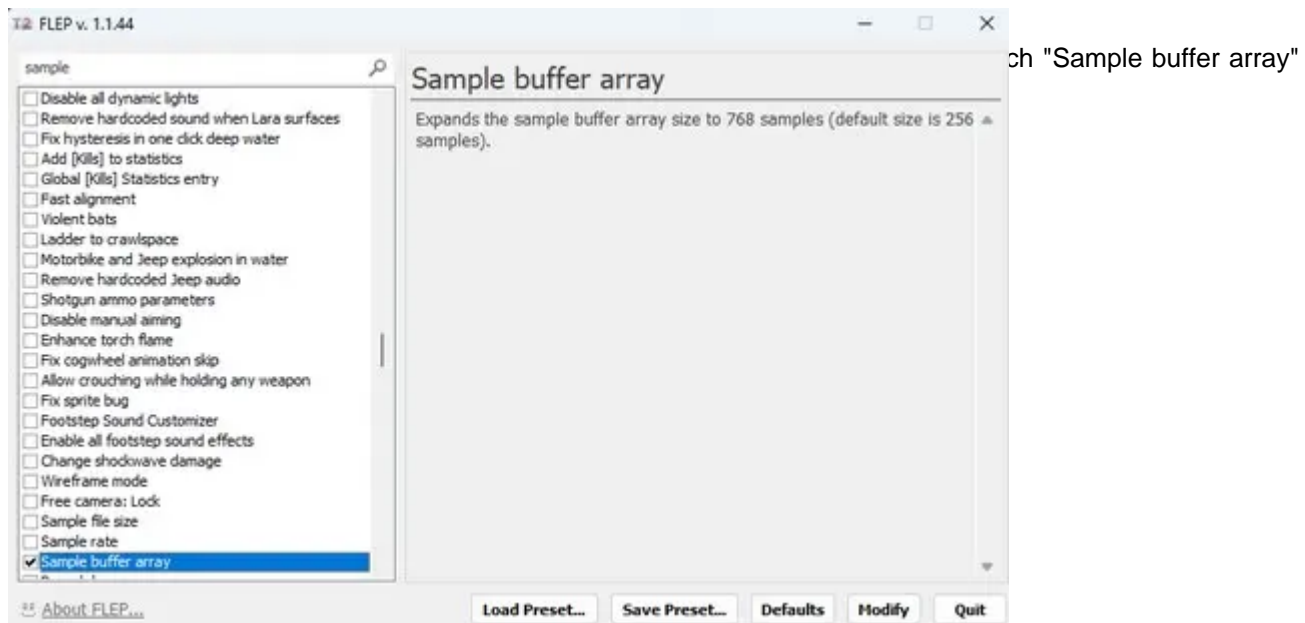
Um den Türen einen Sound zuzuweisen, benötigen wir noch folgenden CUST_ Script Befehl:

Code

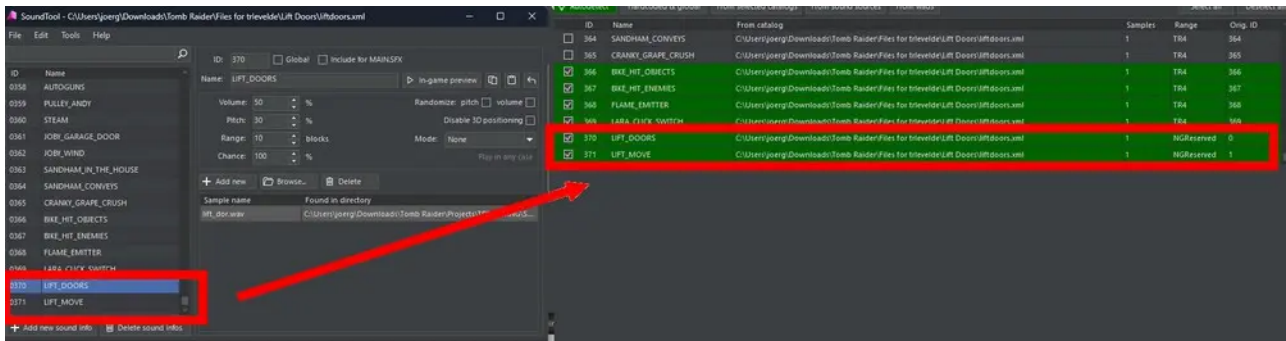
```
Customize=CUST_FLEP_LIFT_DOORS,370
```

Hier im Beispiel weisen wir den Sound der Aufzugtüren (lift_dor) den Slot 370 zu. TR4 hat nur 369. Den Slot 370 können wir einfach mit Sound Tool erstellen.

Zusätzlich habe ich noch den Sound für die Bewegung des Aufzuges (liftmove) dem Slot 371 hinzugefügt. Diesen können wir triggern, wenn Lara sich im Aufzug befindet, um das Geräusch eines sich bewegenden Aufzuges zu simulieren.



Hier im Anhang ist eine veränderte "liftdoors.xml" Datei die wir im TE unter "Sound Infos" hinzufügen können, damit dieser Slot im Spiel verwendet wird.



Anmerkung:

Die beiden Sound Samples (ebenfalls zu finden im Anhang) setzen wir in unseren Sound Samples Ordner.

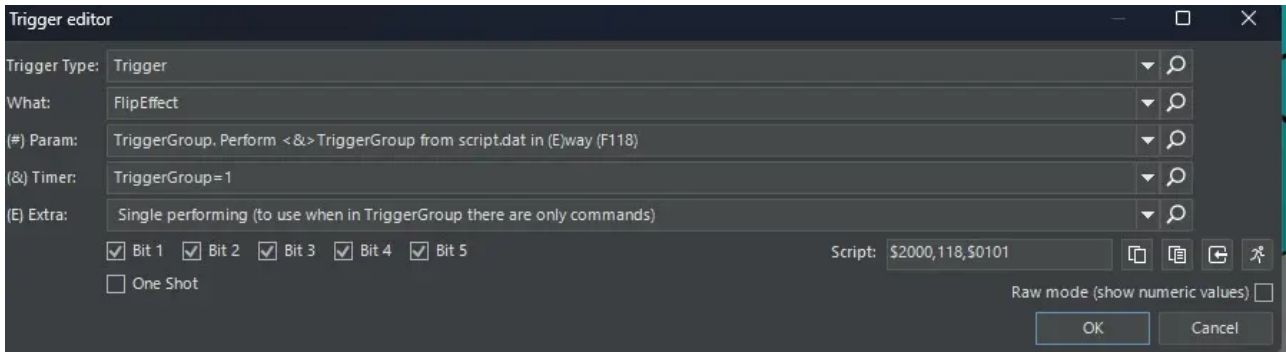
Leider können wir diesen nicht mit einem TRNG Sound Sample Fliepeffect triggern, da wir dort nur Sound Samples bis 369 auswählen können. Es gibt aber einen Trick. Wir setzen den Sound Sample TRNG Fliepeffect in eine Triggergroup und erhöhen die Anzahl der Sound Slots in der Hexadezimalzahl.

Code

```
TriggerGroup=1,$2000+TGROUP_SINGLE_SHOT,71,$1F73
```

```
;                               Trigger                               for                               FlipEffect
; <#> Sound. Play <&>Sound sample of second group (256-max) for (E) time (F71)
;                               <&>                               369:                               LARA_CLICK_SWITCH
;                               <E>                               Perform                               one                               single                               time
;                               Copy                               following                               values                               to                               your                               script:
; $2000,71,$1F71
```

Wir erhöhen hier die Hexadezimalzahl "\$1F71" für den Soundslot 369 um 2 also "\$1F73", dann wird der Sound 372 abgespielt.



Um ein anderes Stockwerk zu simulieren, können wir entweder ein Fliepeffect 79 (Move Lara in LARA_STAR_POS) nehmen, oder eine Flipmap erstellen.

1 Download Lift Türen und notwendige Samples bzw. Objekte