

TRNG Einführung in die TRNG

Inhaltsverzeichnis

- [1 TRNG - Was ist das und wo bekomme ich das her?](#)

1 TRNG - Was ist das und wo bekomme ich das her?

TRNG- das ist die Tomb Raider Next Generation-Engine, die zusammen mit dem [NGLE](#), dem Next Generation [Level Editor](#) arbeitet. Beides wird von dem Italiener Paolone entwickelt.

Was brauche ich und wo bekomme ich das her?

Als erstes brauchst du die TRNG Binaries mit [NGLE](#), NG_Tom2Pc, Tomb4.exe (NG), tomb_nextgeneration.dll, objects.h ([Download](#)). Das alles kommt in den trle-Hauptordner. Dann braucht man den NGCenter für das Bearbeiten der Scripts ([DownloadWin2000/XP/Vista](#)). Lege dafür am besten einen separaten Ordner im Windows-Programme-Ordner an. Als drittes braucht man noch den Mapconverter, den die [NGLE](#)-Nutzer schon kennen dürften (ist hier enthalten: [Download](#)). Der kann auch in den trle-Hauptordner.

Das Ganze befindet sich in ständiger Entwicklung und es gibt ständig Updates, wo neues hinzugefügt wird und Bugs beseitigt werden. Das betrifft insbesondere die tomb_nextgeneration.dll und auch den NGCenter. Deshalb sollte man ständig nach Updates nachschauen. Um also startbereit zu sein, muß man noch die letzten Updates herunterladen und die entsprechenden Dateien mit der neuesten Version aus dem letzten Update ersetzen.

Hier die Seiten, auf der sämtliche Downloadlinks zu finden sind:

Hier: [TRNG-Webseite](#)

Hier gibt es auch ein paar kleine Beispielprojekte, die Paolone zusammengestellt hat, um bestimmte Sachen zu erklären!

Und hier: [Skribblerz-TRNG](#)

Die Updates sind hier oftmals schneller, als auf der TRNG-Seite!

Skribblerz hat auch gute englische Tutorials:

[Skribblerz-Tutorials](#)

Das Skribblerz-Forum ist der Hauptkontaktpunkt für TRNG-News und Patches. Paolone schaut öfters mal hier vorbei und beantwortet Fragen.

[Skribblerz-TRNG-Forum](#)

Gelegentlich schaut Paolone auch im trle.net-Forum vorbei.

== TRNG und [TREP](#) im Vergleich - ein kurzer Überblick ==

Was bringt nun die TRNG gerade im Vergleich zu [TREP](#)? Ich habe in beide Systeme einen gewissen Grundeinblick und kann da zumindest ein paar Grundaussagen treffen. Beide, [TREP](#) und TRNG dehnt die Begrenzungen der alten Engine sehr weit aus.

Es wird so bleiben, dass [TREP](#) nicht kompatibel zur TRNG ist, aber die TRNG weitestgehend alle Fähigkeiten von [TREP](#) nach und nach auf ihre Weise einbezieht und darüber hinaus, noch einiges mehr möglich macht! [TREP](#) und die TRNG sind einfach zwei verschiedene Konzepte, die Möglichkeiten der TR-Engine zu erweitern.

Beide haben ihre Vor- und Nachteile. [TREP](#) ist schon länger auf dem Markt und hat gegenwärtig mehr Nutzer, was natürlich schon ein gewissen Vorteil bringt. Das große Plus von [TREP](#) sind momentan, dass seine Vielfältigkeit in Bezug auf allgemeine Anpassungen der Gameengine größer ist und dass es sehr

übersichtlich strukturiert ist. Ein weiteres Plus ist sicherlich, dass mit DRACO-Patches mehrere Leute an der Entwicklung von [TREP](#) teilhaben können. Im Bereich des dynamischen Eingreifens in die Gameengine halte ich aber die TRNG mit ihrem Triggerkonzept für überlegener. Wer also neues Gameplay in einem lebendigen Level haben möchte, ist bei der TRNG besser aufgehoben. In einigen anderen Bereichen ist die TRNG ebenfalls stärker. Es sind jetzt z.B. 32 statt bisher 8 Flipmaps möglich. tc14 hat gerade erst kürzlich berichtet, dass er ein Projekt mit der TRNG weiterführen konnte, dass mit [TREP](#) schon an die Grenzen gestoßen war. In der TRNG kann man Motorboote nutzen, Pushables und Rollingballs haben vielfältigere Einsatzmöglichkeiten. Es gibt sehr umfangreiche Möglichkeiten, Fahrstühle einzusetzen. Die Soundengine der TRNG ist vielseitiger einsetzbar.

Was wird die Zukunft bringen? Paolone arbeitet weiter hart an der Entwicklung der TRNG. Es wird ständig Updates und Erweiterungen geben. Ich denke aber, dass die TRNG sehr viel Potential hat und würde es als sehr positiv für die Entwicklung der TR-Costumlevel-Szene empfinden, wenn dort mehr Energie fokussiert werden könnte. Es wäre zu schade, wenn dieses Potential zu wenig genutzt bliebe! Es wird insgesamt wohl beide Systeme für längere Zeit nebeneinander geben, so dass man wählen muss, welches man nutzt. Man sollte allerdings wirklich einen genaueren Blick auf die TRNG bei seiner Entscheidung werfen und nicht einfach beim eventuell vertrauteren [TREP](#) stehen bleiben.

Das Herz der TRNG bilden das Scripting und das neue Triggerkonzept. Siehe dazu die anderen Tutorials!