

Verfügbare Beispielprojekte von Paolone

Inhaltsverzeichnis

- [1 Verfügbare Beispielprojekte von Paolone](#)

eingestellt von Raymond

1 Verfügbare Beispielprojekte von Paolone

Paolone hat auf seiner TRNG-Webseite im Abschnitt Source Sample Collection ein paar kleine Beispielprojekt bereitgestellt, um ein paar neue Möglichkeiten der TRNG zu erläutern. Die Beispielprojekte sind sehr instruktiv, weil in ihnen die prj-Datei und das verwendete Script enthalten ist. Außerdem kann man sich die neuen Sachen dann auch noch im Spiel ansehen, wobei an den entsprechenden Stellen im Spiel oft noch Texterläuterungen eingeblendet werden (Damit lernt man auch gleich wie Texteinblendungen funktionieren!). Zum Spielen müssen die Skriptdateien mit dem NG_Center konvertiert werden.

Sources for sample with Elevators and Detectors

[Download](#)

Das Zip enthält vier Projekte mit wads:

1. Fahrstuhl mit mehreren Etagen und Türen: Elevator_multi_door_closed.prj+ng.wad+catacomb.tga
2. Fahrstuhl mit Tür stop and go: Elevator_single_door_stopandgo.prj+ng2.wad+catacomb.tga
3. Detektor im Pointermodus: detector_pointer_cleopal.prj+cleopal.wad+cleopal.tga
4. Detektor im Radarmodus: radar_detector_karnak.prj+karnak.wad+karnaktga

Die tga's sind nicht im Zip enthalten. man nimmt einfach die entsprechenden Standard-TGA's (gilt auch für die anderen Projekte).

Sources for Boats

[Download](#)

Beispielprojekt mit TR2- und TR3-Boot

sample_boats.prj+ng2.wad (aus dem obigen Zip)+catacomb.tga

Die mitgelieferten Sounds müssen in den Samples_ordner und die sound.txt an die entsprechende Stelle.

Bei den Booten müssen alle fünf [OCB](#)-Schalter gedrückt sein und für ein Boot mit Licht muß man 1 eintragen.

Sources for Mirrors

[Download](#)

Beispielprojekt für den Spiegeleffekt (Westwand, Decke und Boden): mirrors.prj+ng2.wad+catacomb.tga

Sources for vertical triggers ...

[Download](#)

Beispielprojekt zur Anwendung vertikaler [Trigger](#) um eine Kletterwand zu erstellen, die nur in bestimmten Höhenabschnitten bekletterbar ist:

VertTriggersAndBreakClimb.prj+catacomb.wad (Original)+catacomb.tga

Mit enthalten ist auch ein Beispiel einer Triggergruppe. Diese Triggergruppe ermöglicht es [Lara](#), dass sie die Strg-Taste drücken kann, wenn sie vom Boden aus an einen Leiterabschnitt springen will.

Miscellaneous

[Download](#)

Beispielprojekt mit mehreren verschiedenen Anwendungen: Mixsample1.prj+mix1.wad+mix1.tga (alles im

Download)

Das Projekt enthält global [Trigger](#) zur Realisierung eines besonderen Savegamemanagements. Man kann hier nur sichern, wenn man ein bestimmtes Gem im Inventar aufruft, wobei dann ein Gem abgezogen wird. Man kann also nur so lange sichern, wie man Gems im Inventar hat.

Im ersten Raum sieht man Möglichkeiten von Texturensequenzen (Rollband, ON/OFF usw.) und der Anwendung eines [Lara](#) (Physics-Fliepeffekts zur Veränderung von Laras Bewegungseigenschaften).

Im zweiten größeren Raum sieht man, wie eine Objektgruppe (eine Stachelwand bestehend aus einzelnen Stachelsektoren) mit einem Movefliepeffekt bewegt wird.

Im dritten größeren Raum sieht man eine Anwendung fragmentierter [Trigger](#).

Im offenen Gelände sieht man die Wirkungsweise eines Organizers, der mehrfache, dynamische Wetterveränderungen bewirkt und auch eine Textursequenz abspielt, die eine sich schließende Schneedecke bei Schneefall simuliert.

Sourcesforquicksandsample

[Download](#)

Dateien: quick_sand.prj+originales karnak.wad+mitgelieferte karnak.tga

Das Beispiel enthält zwei verschiedene Treibsandräume: einmal fließend, semitransparent und ein anderes mal ruhig, undurchsichtig. Außerdem gibt es einen globalen [Trigger](#), der zeigt, wie man ein Level nach dem Aufnehmen einer bestimmten Zahl eines Pickups (hier 6 Canopic Jars) beendet.

Statics: ...

[Download](#)

Dateien: statics.prj+wad+tga (alles im Zip)

Beispiel für verschiedene Manipulierungen von Statics-Anwendung der Statics-Fliepeffekte und neuer [OCB](#)-Werte für Statics: richtige Kollision für riesige Statics (größer als 6*6 Felder); harte Shatters, die nur mit Explosivammo, Motorrad, [Jeep](#) zerstört werden können; Statics, die [Lara](#) vergiften, explodieren lassen, verbrennen, Lebenskraft abziehen bzw. die selber explodieren; Statics, die sich bewegen, rotieren, die Farbe ändern; Eis- und Glastransparenz an Statics

Die Effekte sind nach Räumen sortiert und mit Textbeschreibungen erläutert.

Besonders lustig: eine Rakete die [Lara](#) abschießt!