

TRNG CUST_FLARE

Mit folgendem Script Eintrag kann man die Fackel (Flare) nach seinen Wünschen anpassen.
Ist mit der NG Engine vom 1. Dezember 2009 gemacht ->1.2.1.9



Code

```
Customize= CUST_FLARE, FFL_ADD_GLOW_LIGHT + FFL_ADD_SMOKE_TO_SPARKS + FFL_ADD_SPARKS, IGNORE
```

Mit **Customize=** leitet man den Befehl ein, wie im normalen Script XY=. Das **CUST_FLARE** sagt dem Scripter das die Fackel (Flare) angesprochen wird.

FFL_ADD_GLOW_LIGHT dies ist zuständig für das Leuchten (benutzt wird Sprite11 aus "Default Sprite", darf im Contest aber nicht geändert werden), das ganze sieht dann so aus wenn man dies entfernt.



FFL_ADD_SMOKE_TO_SPARKS

dies fügt den Rauch an die Funken.



FFL_ADD_SPARKS ist dann letzt endlich für die Funken zuständig. Wird dieser Eintrag entfernt erhält man die normale TRLE Fackel.



Die Zahlen (80,60,0) definieren die Farbe. Die Zahl 20 am Ende ist für die Intensität des Lichtes zuständig.

Ändert man z.B. den Eintrag so,

Code

```
Customize= CUST_FLARE, FFL_ADD_GLOW_LIGHT + FFL_ADD_SPARKS, IGNORE, 33, 95, 152, 20
```

erhält man das dies



TRNG

TRNG Version	1.3.0.7
NG Center	1.5.7