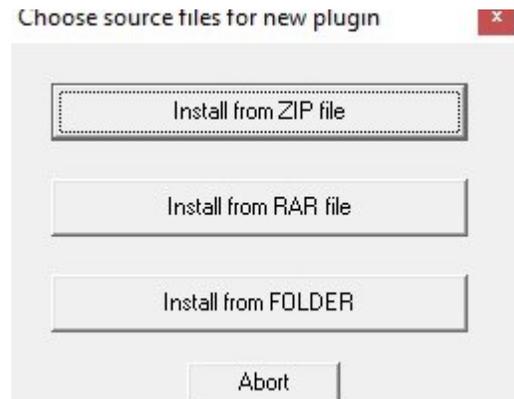


Wer die alten Tomb Raider Spiele kennt, der wird sich sicher an das Inventar erinnern. In diesen Teilen ist das solch ein "Ring Inventar". Mit dem TRNG Plugin "Classic Inventory" von JMN, kann man dieses in den eigenen Custom Levels benutzen.

Original Thema zum Classic Inventory: [Tombraiderforums.com](http://Tombraiderforums.com), Download: [Tombraiderforums.com](http://Tombraiderforums.com) oder hier auf [TRLevel.de](http://TRLevel.de)

Um das Plugin zu installieren, öffne NG Center. Anschließend klicke oben auf den "Plugins" Reiter. Dort klickst du auf "Install new Plugin", im nächsten Fenster wählst du die Art der Installation, im Beispiel Classic Inventory "Install from ZIP File". Wenn du die .zip Datei vom Classic Inventory Plugin angewählt hast, wird das Fenster vom NG Center evtl. kurz verschwinden, klicke in der Taskleiste somit auf das NG Center und jetzt fragt dich das NG Center folgendes:



**Now NG\_Center program needs to be restarted to complete the installing of new plugin.**

**Do you want restarting now NG\_Center?**

**(Note: only reason to postpone the restarting is if you wish unistall or install another plugin now)**

Wenn du somit auf "Ja" klickst schließt und öffnet sich das NG Center. Nun hat sich auf den ersten Blick nicht viel geändert, aber wenn du jetzt in dein Script unter dem Punkt "[Options]" schaust findest du das Classic Inventory aufgelistet (Plugin= 1, Plugin\_ClassicInventory, IGNORE), somit ist das Plugin schon mal eingebunden in dein Script.



Wenn du nun dein Level startest, siehst du direkt das das Inventar anders ist. Somit benötigt man eigentlich keine Einstellungen mehr damit das Classic Inventory funktioniert.

Aber wie du im Bild links siehst, ist der Hintergrund des Inventars somit weiß. Dies kann man natürlich auch mit der TRNG anpassen. Um das ganze Transparent zu haben, kannst du folgenden Customize Befehl für dein Script nutzen.

Code

```
Customize= CUST_BACKGROUND, BKGDТ_INVENTORY, BKGDГ_KEEP_GAME_SCREEN, IGNORE, IGNORE
```

Mit den Plugin sind auch viele neue Script Einträge verfügbar geworden, folgender ist dafür da, dass man den Revolver oder bei der Armbrust das Laservisier nicht kombinieren kann.

Code

Customize= CUST\_CINV\_COMBO, >



~~CINV\_ITEM\_REVOLVER, ITEM\_LASERSIGHT, CINV\_ITEM\_REVOLVER\_LASERSIGHT\_COMBO, IGNORE, IGNORE, >~~  
 CINV\_ITEM\_CROSSBOW, CINV\_ITEM\_LASERSIGHT, CINV\_ITEM\_CROSSBOW\_LASERSIGHT\_COMBO, IGNORE, IGNORE

Folgender Script Eintrag wäre z.B. für das deaktivieren der "Ausrüsten und Munition wählen" Funktion, ist praktisch bei Waffen wo es nur eine Munitionsart gibt, Pistole z.B., somit wählt man diese direkt aus ohne Umwege.

Code

~~Customize=CINV\_ITEM\_ACTION, ITEM\_PISTON, IGNORE, ACTION\_CHOSE\_AMMO, IGNORE, FACTION\_DISABLE, IGNORE~~  
~~Customize=CINV\_ITEM\_ACTION, ITEM\_CROSSBOW, ACTION\_CHOSE\_AMMO, IGNORE, FACTION\_DISABLE, IGNORE~~  
 Customize= CUST\_CINV\_ITEM\_ACTION, CINV\_ITEM\_REVOLVER, IGNORE, CINV\_ACTION\_CHOSE\_AMMO, IGNORE

Ich werde für die Script Einträge noch einen separaten Eintrag erstellen. Und versuche dort ein paar Beispiele aufzuzählen.