

Table Of Contents

- [1 Cold Breath-Kalter Atem](#)
- [2 Diary-Tagebuch](#)
 - [2.1 Tagebuch-Farbanpassung](#)
- [3 TR3 Fackeln](#)
- [4 Leikkuri-Font verändern](#)
- [5 Smooth Shadows-Laras Schatten](#)

1 Cold Breath-Kalter Atem

Es gibt 2 verschiedene Methoden den kalten Atem in seinem Level zu integrieren. Beide Methoden haben ihre Vor- und Nachteile.

1. Methode

- Man macht die erforderlichen Einträge in TREP
- Man benutzt den Cold-Button, damit Laras Atem in den dafür vorgesehenen Räumen zu erkennen ist

20071221.249191bc9a8bdf1899eac22f8.jpg

2. Methode

- Man macht die erforderlichen Einträge in TREP
- Man benutzt die Script2.txt um im kompletten Level Atem sehen zu können

20071221.95107dd7fe6d7c1ef15d09cca.jpg

Wer mit dem NGLE baut, sollte lieber die 1. Methode wählen, da man mit ihl auch Räume ohne Laras Atem machen kann.

Trotzdem werde ich beide Methoden ausführlich vorstellen.

Bevor man anfängt, sollte man unbedingt sichergehen, dass man auch die neusten TREP-Dateien hat. Die gibt es hier: <http://trep.trlevel.de/en/downloads.html>

Ob man nun die 1. oder die 2. Methode nehmen möchte, die TREP-Einstellungen sind dieselben. Zuerst aktiviert man folgendes auf der TREP-Hauptseite:

- Remap scene memory (1)
- Extend tomb4.exe size (2)

20071221.ac739f4cc97761a3d93d7a918.jpg

Als nächstes auf custom patches (3).
Ein kleines Fenster taucht auf, hier suchen wir nach "Cold Breath".

20071221.3060c1531c58a8f1a9895ca3b.jpg

Mit einem Häkchen wird der Patch aktiviert (4).
Das Symbol in der oberen rechten Ecke (5) besagt, dass für diesen Patch eine weitere Option aktiviert werden muss.
Durch klicken auf das Symbol wird angezeigt, was noch fehlt.
In diesem Fall:

20071221.0b27bb3f93c23e6adfe1f19a6.jpg

Nun einfach in der Liste nach "Enable eSSe add-on files loading" suchen.

Nachdem das auch aktiviert wurde, einfach auf "proceed" (6).
Und im Hauptfenster auf "modify".

20071221.f787ebfb5fbc5ee554276a25a.jpg

Wer **Methode 1** verwenden möchte, muss nun nur noch im LE in den jeweiligen Räumen "Cold" aktivieren (NGLE wird vorausgesetzt).

20071221.59a4de16fe24297c3e0263d89.jpg

Nun sollte im Level Laras Atem zu sehen sein.

20071221.f787ebfb5fbc5ee554276a25a.jpg

Bei **Methode 2** muss man nun einfach in der Script2.txt folgenden Eintrag ändern:
ColdBreath= DISABLED
wird zu
ColdBreath= ENABLED

PS: Für die Leerschlitte in der Script2/Strings2 nicht die Tabtaste verwenden.

20071221.54b2d66e5b6900e147ac5b4ad.jpg

Nun die Script2.txt per "autocompile.bat" konvertieren.

2 Diary-Tagebuch

Einer der wohl größten Erweiterungen in TREP ist das Tagebuch. Es lässt sich vielseitig verwenden, z.B. um dem Spieler Tipps zu geben.

Für das Tagebuch muss man einige Änderungen vornehmen. Man muss sich auch mit der Strings2 Datei auseinandersetzen.

Aber fangen wir mit den einfachen Einstellungen in TREP an...

Zuerst suchen wir mal unter Custom Patches folgenden Eintrag:
"Multi-purpose LOAD GAME Item", dieser Patch verwandelt das Load Item im Inventar in das Tagebuch, das dann auch die Funktion von Laden und Speichern übernimmt.

Eine Möglichkeit, das Tagebuch als eigenes Objekt im Inventar zu haben, gibt es bisher nicht.

20071221.5f9095ebe549a0ce4659c9f1d.jpg

Wie man sehen kann, benötigt dieser Patch 5 weitere Dinge, die man vorher aktivieren muss (1).

- Extend tomb4.exe size (TREP-Hauptseite)
- Advanced savegame management (TREP-Hauptseite)
- Remap particle buffer (TREP-Hauptseite)
- Remap scene memory (TREP Hauptseite)
- Enable eSSe add-on files loading (Custom Patches)

Haben wir die 6 Häkchen gemacht, speichern wir vorerst unsere .tps.
Einfach im Hauptfenster auf "save preset".
Einen beliebigen Dateinamen, z.B. Diary, eintippen und auf Speichern.

20071221.f787ebfb5fbc5ee554276a25a.jpg

Nun befassen wir uns um die Einträge, die später im Tagebuch erscheinen sollen. Hierzu benötigen wir die Strings2.txt.

Die komplette Strings2.txt und Script2.txt gibt es hier: <http://trep.trlevel.de/esse/aliases.rar>

Wir brauchen allerdings nur die Strings2.txt.

Beim Öffnen sollte man nicht sich nicht erschrecken, es ist eigentlich alles recht Simpel aufgebaut.

Der Text bei 2 wird angezeigt beim Lesen des Tagebuchs. Wer möchte kann den Text auch ersetzen, z.B. mit deutschen Begriffen.

Ein "Reserved" (3) ist eine Seite im Tagebuch.

20071221.2a9fdf9a76a0370bd334de90a.jpg

Möchte man einen Zeilensprung auf einer Seite machen, muss man ein // zwischen die Wörter setzen.

20071221.ba8d58cf28e6493b289fa0a1d.jpg

Hat man die Einträge gemacht, muss man die Strings2.txt speichern und mittels "autocompile.bat" konvertieren.

Das Script2 ist übrigens auch notwendig, allerdings muss man für die Tagebuchfunktion nichts an ihl ändern.

20071221.f787ebfb5fbc5ee554276a25a.jpg

Zurück zu TREP.

Wir laden unsere alte .tps (4) und gehen auf "flipeffects" (5).

20071222.f80158ac51674885b76c591b9.jpg

Ein neues Fenster öffnet sich. Zuerst ein Häkchen bei "Enable flipeffect editor" (6) und dann auf List (7).
Nun erscheint eine lange Liste mit allen Fliepeffekten die es gibt.
Hier sucht man sich den ADD_DIARY Befehl raus und kopiert ihn komplett in das weiße Fenster.

20071222.80ce30d00b4444ff2e9725120.jpg

20071222.8b1ead0df4df9f44828065e6a.jpg

Nun ersetzen wir das [SIGNEDINTEGER] durch eine 5 (9).
Die 5 bedeutet, dass der erste Tagebucheintrag aus der Strings2.txt angezeigt wird. Möchte man den 2. Eintrag anzeigen lassen, ersetzt man die 5 durch eine 6.

Beim 3. Eintrag dann eine 7 usw.

"One Shot" ist auch nötig (10).

Wer möchte, kann noch den Befehl...

DRAW_ITEM hinzufügen. Er besagt, dass beim Auslösen ein Objekt in der unteren, rechten Ecke des Bildschirms angezeigt wird.

Die erste Zahl steht für die Objekt ID.
26=Load Item.

Die zweite Zahl steht für die Zeit, die das Objekt angezeigt werden soll.
30=1 Sekunde.

PLAY_SAMPLE hinzufügen. Er besagt, dass beim Auslösen ein bestimmtes Sample abgespielt werden soll.

Die Zahl zeigt die Nummer des Samples. Die lässt sich im NGLI herausfinden.

Natürlich können auch mehrere Einträge auf einmal getriggert werden.

In der unteren rechten Ecke sieht man die Nummer des Fliepeffekts.

In diesem Fall 47.

Nun Auf "proceed" und im Hauptfenster auf "modify".

20071221.f787ebfb5fbc5ee554276a25a.jpg

Im LE wird das ganze so getriggert.

20071222.a17389228c01740c57c3bf01d.jpg

Mit dem Beispiel von vorhin sieht das ganze nun so aus bei mir.

20071222.c6a9c2727d82d40d0f2746cb2.jpg

2.1 Tagebuch-Farbanpassung

Nachdem wir letztes Mal ein Tagebuch ins Spiel integriert haben, kümmern wir uns heute um die Farbanpassung damit das Tagebuch nicht so öde aussieht.

Wir öffnen TREP und laden unsere alte .tps.

Wer sie nicht mehr hat kann sie sich hier holen: [Diary.tps](#)

Unter "Custom Patches" markieren wir "Multi-purpose LOAD GAME Item".

Wenn wir nun auf "Non-active menu font effect ID" (1) klicken erscheint eine kleine Liste. Hier lässt sich auswählen was alles optisch zu verändern ist.

Die Nummern im Kasten rechts daneben (2) stehen für einen bestimmten Effekt.

20071223.2b6f1ea4e319d778250e440c2.jpg

Hier eine kleine Erklärung der einzelnen Punkte.

- **Non-active menu font effect ID:**

Gibt an wie das Wort angezeigt wird, wenn es nicht markiert ist.

- **Active menu font effect ID:**

Gibt an wie das Wort angezeigt wird wenn es markiert ist.

- **Diary counter font effect ID:**

Gibt an wie der Seitenzähler angezeigt wird.

- **Diary main text font effect ID:**

Gibt an wie der Text des Eintrags angezeigt wird.

- **Animated background brightness:**

Gibt die Helligkeit des Hintergrunds an. Je höher der Wert, desto heller der Hintergrund. Bei 0 ist der Hintergrund komplett schwarz.

20071223.91db1766a19c437a9e19e1403.jpg

20071221.f787ebfb5fbc5ee554276a25a.jpg

Bedeutung der verschiedenen Effekt-IDs

0 = Weiße Schliff.

2 = Weiße Schliff.

20071223.c816983d25bdab2d434fd2320.jpg

1 = Weiße, blinkende, Schlift.

3 = Rote Schlift.

9 = Rote Schlift.

20071223.66af3eb3b9ba072929bce8eea.jpg

4 = Blaue Schlift.

20071223.fb3f5c84005c22255291aa38b.jpg

5 = Graue Schlift.

20071223.a404ec5ecb6e1806bbabe95f3.jpg

6 = Orange/Gelbe Schlift.

20071223.2fbd985f020792e5117a236eb.jpg

7 = Graue Schlift. Diesmal ist aber oben dunkler als unten.

20071223.351e1de1c4b0cfe02f8758b75.jpg

8 = Gelbe Schlift.

20071223.7e6623e82b14b70fef549e9e0.jpg

20071221.f787ebfb5fbc5ee554276a25a.jpg

Die Effekt-IDs gelten für:

- Non-active menu font
- Active menu font
- Diary counter font
- Diary main text font

3 TR3 Fackeln

Wir öffnen TREP und suchen nach "Enable flare particle effects (RC1)" unter "Custom Patches".

20081224.bab1cfd5727ea8f7c244f2fa6.jpg

Die obere rechte Ecke (1) verrät uns wieder was wir noch aktivieren müssen, damit dieser Patch Wirkung zeigt.

- Remap scene memory
 - Extend tomb4.exe size
- (Beides auf der Hauptseite zu finden)

Bei 2 kann man den Patch je nach belieben verändern.

Passes (ext):

Anzahl der Partikel, wenn Lara die Fackel nicht hält. Wert sollte nicht höher als 25 sein.

Passes (int):

Anzahl der Partikel, wenn Lara die Fackel in der Hand hält. Wert sollte ebenfalls nicht höher als 25 sein.

Burining flare sound effect:

Sound der abgespielt wird, wenn die Fackel an ist.

Standard ist Sound Nr. 344 (SAND_LOOP). Sound Nr. kann mit dem NGLE herausgefunden werden.

Nicht vergessen in der Sounds.txt zu aktivieren!

20071221.f787ebfb5fbc5ee554276a25a.jpg

Passes (int)-Wert von 5 (Standard):

20081224.fad895e233ce1dc4eebb96bf0.jpg

Passes (int)-Wert von 25:

20081224.98a149740e20aa23a0dcf1cd0.jpg

4 Leikkuri-Font verändern

Nun beschäftigen wir uns mit dem Programm Leikkuri.

Mit diesem Programm, das von Pyuaumch ist, kann man ganz leicht einen neuen und detailreicheren Font ins Spiel einbauen.

Dafür brauchen wir zuerst das Programm selbst: [Leikkuri](#)

Die Leikkuri.exe kommt in den TRLE-Ordner. Den Rest brauchen wir nicht.

Als nächstes ein neuer Font: [Fonts](#)

(Ich nehme als Beispiel den Times New Roman Font)

Die Datei "Font.pc" kommt in den Wad-Ordner. TRLE -> graphics -> wads
"Times New Roman (thin).lps" und "tnr-new.bmp" in den TRLE-Ordner.

Nun öffnen wir Leikkuri.

font1.jpg

Zuerst auf Load BMP (1) und hier die "tnr-new.bmp" laden.

Dann per Load preset (2) die Datei "Times New Roman (thin).lps" laden.

Bei 3 lässt sich die Größe der Schlifft einstellen. Je höher man die Auflösung setzt, desto kleiner erscheint die Schrift im Spiel.

Bei 4 müssen folgende Werte stehen:

Vertical spacing = 0,075 (0.075)

Compressed text factor = 0,75 (0.75)

Wenn der Font nicht korrekt angezeigt wird, muss das Komma durch einen Punkt ersetzt werden. Liegt an der Computereinstellung.

Werte variieren von Font zu Font!

Ein klick auf Patch, lässt die exe wissen, dass ein neuer Font benutzt wird.

Nun das Level im LE outputten (nicht vergessen) und konvertieren. Title darf auch nicht vergessen werden.

Ist übrigens mit TREP voll kompatibel.

5 Smooth Shadows-Laras Schatten

Wer sich schon immer über diesen 8-eckigen Schatten unter Lara aufgeregt hat, kann nun aufatmen. Diesmal erkläre ich, wie man den Schatten beliebig verändern

kann.

soft1.jpg

Für diesen Patch muss folgendes noch aktiviert werden.

- Remap scene memory (1)
- Extend tomb4.exe size (2)

Shadow sprite ID:

Damit lässt sich die einstellen welches Sprite für den Schatten verwendet werden soll. Die Nummer bezieht sich auf die Sprites im Wadmerger.

Da 31 das Lensflare Sprite ist, sollte man ein anderes nehmen.

Z.B. 19, dies ist ein unbenutztes Sprite.

Render type:

Damit lässt sich der Schatten anders darstellen.

0 = Schatten wird als schwarzes Viereck angezeigt.

1 = Schatten hat die Form des Sprites, ist aber Pechschwarz.

2 = Kein Schatten.

3 = Standard.

4 = Schatten hat die Form des Sprites, ist aber Pechschwarz und kann zudem Lara überdecken.

RGBA tint:

Hiermit kann man die Farbe des Schattens verändern.

Shadow darkness:

Helligkeit des Schattens. Von 0(=Kein Schatten) bis 255(Pechschwarz).

Vertical position:

Position des Schattens relativ zum Boden. Standard ist -16 (Schatten ist ein klein wenig über dem Boden).

Setzt man den Wert auf 0 gibt es Probleme mit dem Boden

(Flackernder Schatten).

Hier sind 2 Beispiele verschiedener Schatten.

Standard Schatten

soft3.gif

Weicher Schatten

soft1.gif

Runder Schatten

soft2.gif