

## **TRNG** CUST\_BAR

### **Customize=CUST\_BAR**

Syntax: `Customize=CUST_BAR, BarType (BAR...), FlagsBar (FBAR...), XOrigin, YOrigin, XSize, YSize, IdColor1, IdColor2, Extra`

Mit diesem Scriptbefehl können wir bestimmte Anzegebalken wie Gesundheit, Sprinten, Luft usw. von der Größe, Farbe usw. anpassen.

Auch selbstdefinierte Anzegebalken können hier angepasst werden. (Für Fortgeschrittene)

### **BarType (BAR\_...)**

Hier setzen wir fest, welche Anzeige wir anpassen wollen.

### **BAR\_HEALTH**

Laras Gesundheitsanzeige. Standardfarbe: rot

### **BAR\_AIR**

Laras Luftanzeige im Wasser. Standardfarbe: blau

### **BAR\_DASH**

Laras Anzeige beim Sprinten. Standardfarbe: grün

### **BAR\_LOAD\_LEVEL**

Balken beim Laden des Spiels. Standardfarbe: rosa

### **BAR\_COLD**

Neuer TRNG Balken im kalten Wasser. Standardfarbe: rosa

(Cold muss bei Room Options angeklickt sein.)

### **BAR\_DAMAGE**

Neuer TRNG Balken in "Damage" Räumen. Standardfarbe: gelb

(Damage muss bei Room Options angeklickt sein.)

### **BAR\_CUSTOM1**

### **BAR\_CUSTOM2**

### **BAR\_CUSTOM3**

### **BAR\_CUSTOM4**

Platzhalter für Balken, die man selber mit Hilfe von Variablen definieren kann. siehe Tutorial dazu [hier](#): (Für Fortgeschrittene)

### **FlagsBar (FBAR\_...)**

## **FBAR\_DRAW\_ALWAYS**

Die Anzeige bleibt immer auf dem Bildschirm. Kann nur bei folgenden Balken benutzt werden:

BAR\_HEALTH

BAR\_DASH

BAR\_AIR

BAR\_DAMAGE

BAR\_COLD

## **FBAR\_SHOW\_BAR\_NAME**

Funktioniert nur mit **BAR\_CUSTOM1/2/3/4**. Hier kann man einen eigenen Text unter den neuen Balken hinzufügen.

Es müssen NG STRINGS in bestimmten Indexen vorhanden sein:

BAR\_CUSTOM1 : Extra NG String with index = 301

BAR\_CUSTOM2 : Extra NG String with index = 302

BAR\_CUSTOM3 : Extra NG String with index = 303

BAR\_CUSTOM4 : Extra NG String with index = 304

## **FBAR\_SOUND\_BAR\_ANIM**

Hier erhält man einen wellenartigen Farbeneffekt, wie im Hauptmenü des Level Editor unter Options > Music Volume.

Dabei werden die zuvor in "ColorRGB=" festgelegten Vorder- und Hintergrundfarben verwendet, um einen zitterartigen Effekt zu erzielen.

In Extra am Schluss des Scriptbefehls legen wir eine 3 Farbe fest, die quasi wie eine Maske über die andere gelegt wird.

Beispiel:

Hier habe ich als Vordergrundfarbe "Orange" und als Hintergrundfarbe "Schwarz".

Die Maskenfarbe ist ebenfalls Orange.

ColorRGB=1, 255,128,0

ColorRGB=2, 0,0,0

Customize=CUST\_BAR, BAR\_HEALTH, FBAR\_SOUND\_BAR\_ANIM, 8, 8, 150, 12, 1, 2, 1



## **FBAR\_USED\_FOR\_BOAT\_FUEL**

Wird in Verwendung mit dem Boat benutzt.

Mehrere Infos findet man im NG Center unter dem entsprechenden Flag.

Möchte man keinen FBAR\_ verwenden , schreibt man IGNORE.

## **XOrigin, YOrigin, XSize, YSize**

### **XOrigin**

Festlegen der horizontalen Position

### **YOrigin**

Festlegen der vertikalen Position

### **XSize**

Festlegen der Balkenlänge in Pixelgröße

### **YSize**

Festlegen der Balkenhöhe in Pixelgröße

Position der Anzeige in Pixelgröße mit Standard 640x480. Ist der Bildschirm größer werden die Werte automatisch proportional angepasst.

Standard Werte sind:

<b>Type Bar</b>	<b>XOrigin</b>	<b>YOrigin</b>	<b>XSize</b>	<b>YSize</b>
HealthBar 8	8	150	12	
DashBar 481	8	150	12	
AirBar 481	26	150	12	
LoadBar 20	444	600	15	

## **IdColor1**

Hier können wir die Vordergrundfarbe des Balkens definieren.

Den Farbwert wird zuvor in dem Scriptbefehl ColorRGB= mit einer ID Nummer festgelegt.

Ein roter Balken mit der ID 1 wäre z.B.

ColorRGB=1, 255,0,0

Als Zahl geben wir hier aber nur die ID "1" ein.

### IdColor2

Hier können wir die Hintergrundfarbe des Balkens festlegen.

Den Farbwert wird zuvor in dem Scriptbefehl ColorRGB= mit einer ID Nummer festgelegt.

Ein standardmäßiger schwarzer Hintergrund mit der ID 2 wäre z.B.

ColorRGB=2, 0,0,0

Als Zahl geben wir hier aber nur "2" ein.

Anmerkung:

Im Script müssen immer zuerst die beiden ColorRGB= Scriptbefehle definiert sein. Setzt man sie hinter dem Customize=Cust\_Bar Befehl, erscheint alles schwarz.

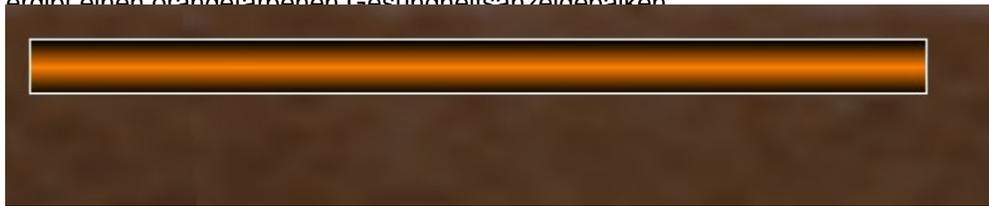
Beispiel:

ColorRGB=1, 255,128,0

ColorRGB=2, 0,0,0

Customize=CUST\_BAR,BAR\_HEALTH,IGNORE,8,8,150,12,1,2, IGNORE

ergibt einen orangefarbenen Gesundheitsanzeigebalken



### Standardfarben der Balken sind:

Bar Type	Red	Green	Blue
HealthBar	255	0	0
DashBar	0	255	0
AirBar	0	0	255
LoadBar	255	0	255
ColdBar	255	0	255
DamageBar	255	255	0

### Extra

Hier werden eventuelle Werte von **FBAR\_** eingetragen. Ansonsten schreibt man hier IGNORE

TRNG	
TRNG Version	1.3.0.7
NG Center	1.5.7