

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:

Type	Bar	XOrigin	YOrigin	XSize	YSize
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.

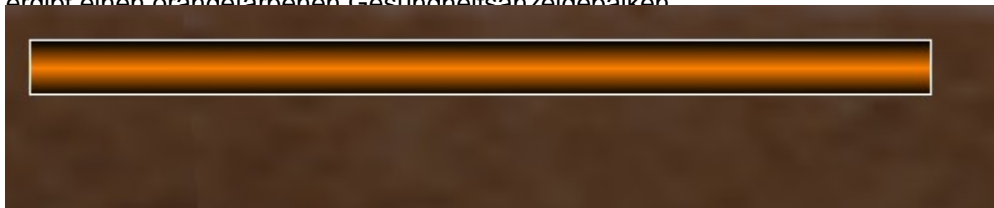
Beispiel:

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