

## **TRNG** CUST\_SET\_TEXT\_COLOR

### **CUST\_SET\_TEXT\_COLOR**

Syntax: Customize=CUST\_SET\_TEXT\_COLOR, Text Type (TT\_ ...), Color for Text (CL\_ ...)

### **Bereich im Script: [Level] oder [Title]**

#### **Text Type (TT\_ ...)**

Hier können wir festlegen, welchen Text wir farblich ändern wollen bei vielen Texten wie "New Game", "Load Game" usw.

TT\_ACTION\_INVENTORY\_MENU\_OFF

TT\_ACTION\_INVENTORY\_MENU\_ON

TT\_AMMO

TT\_CAMERA\_VIEW

TT\_CREDITS

TT\_EXAMINE1\_BOTTOM

TT\_EXAMINE1\_TOP

TT\_EXAMINE3

TT\_ITEM\_NAME

TT\_LEGEND

TT\_LEVEL\_NAME\_OFF

TT\_LEVEL\_NAME\_ON

TT\_MAIN\_MENU\_OFF

TT\_MAIN\_MENU\_ON

TT\_NEW\_LEVEL\_ARROWS

TT\_OPTION\_DESCRIPTIONS

TT\_OPTION\_VALUES

TT\_PAUSED\_MENU\_ITEMS  
TT\_PAUSED\_MENU\_TITLE  
TT\_SAVEGAME\_DESCRIPTION\_OFF  
TT\_SAVEGAME\_DESCRIPTION\_ON  
TT\_SAVEGAME\_PANEL\_TITLE  
TT\_SCREEN\_TIMER  
TT\_SELECT\_LEVEL  
TT\_STATISTICS\_DESCRIPTIONS  
TT\_STATISTICS\_VALUES

### **Color for Text (CL\_ ...)**

Hier die Farben nehmen.

CL\_BLINKING\_WHITE  
CL\_BLUE  
CL\_DARKMETAL  
CL\_GOLD  
CL\_METAL  
CL\_RED  
CL\_WHITE  
CL\_YELLOW

### **Anmerkung:**

Leider kann man nur diese Voreinstellungen nehmen und nicht selber Farben definieren.

Beispiele:

Code

Customize=CUST\_SET\_TEXT\_COLOR,  
Customize=CUST SET TEXT COLOR,

TT\_MAIN\_MENU\_ON,  
TT MAIN MENU OFF,

CL\_RED  
CL\_BLUE  
CL\_BLINKING\_WHITE



TRNG	
TRNG Version	1.3.0.7
NG Center	1.5.7