

TRNG Damage=

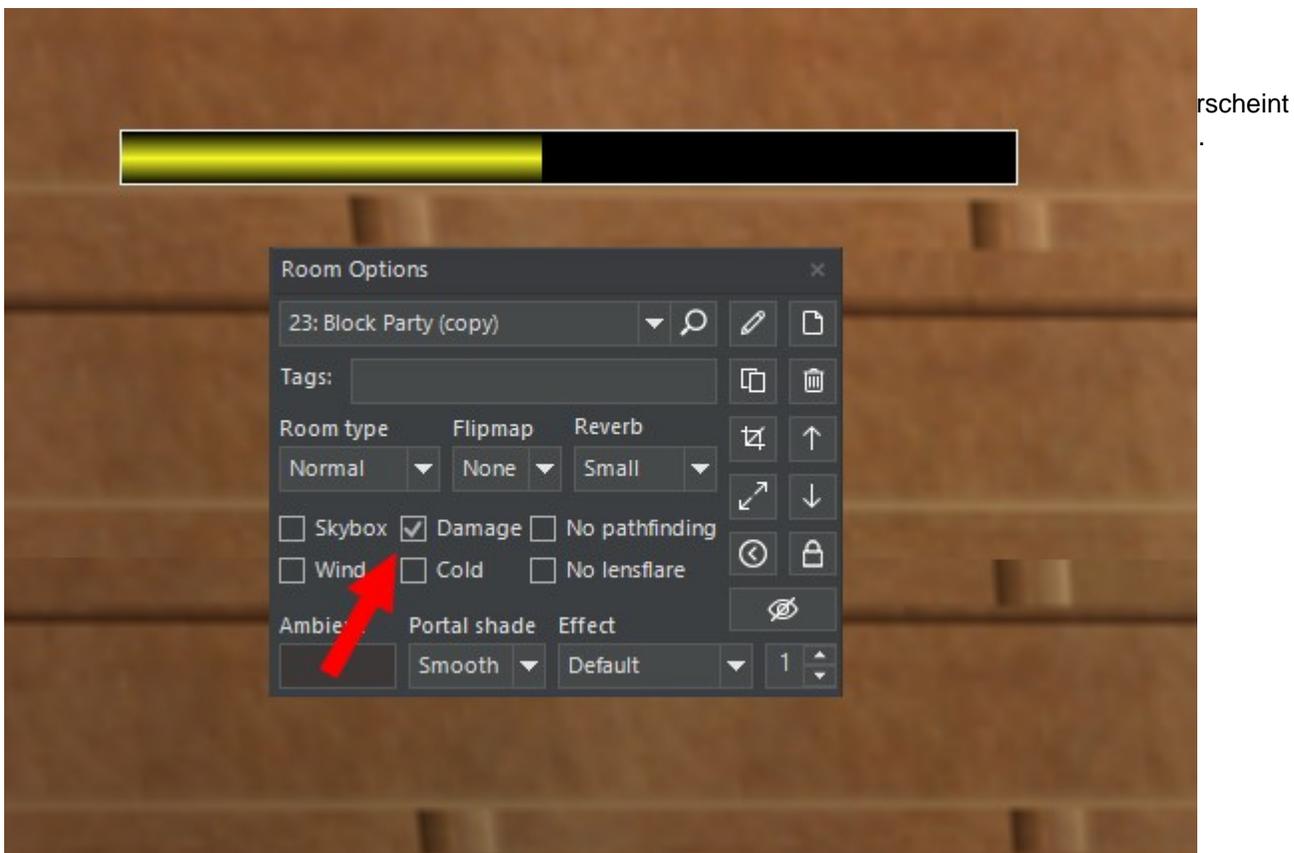
Damage= Script Befehl

Syntax: Damage=Flags DMG_ , SecondsForDeath, SecondsForBarRestore, BarColor, BarName, BlinkPercentage

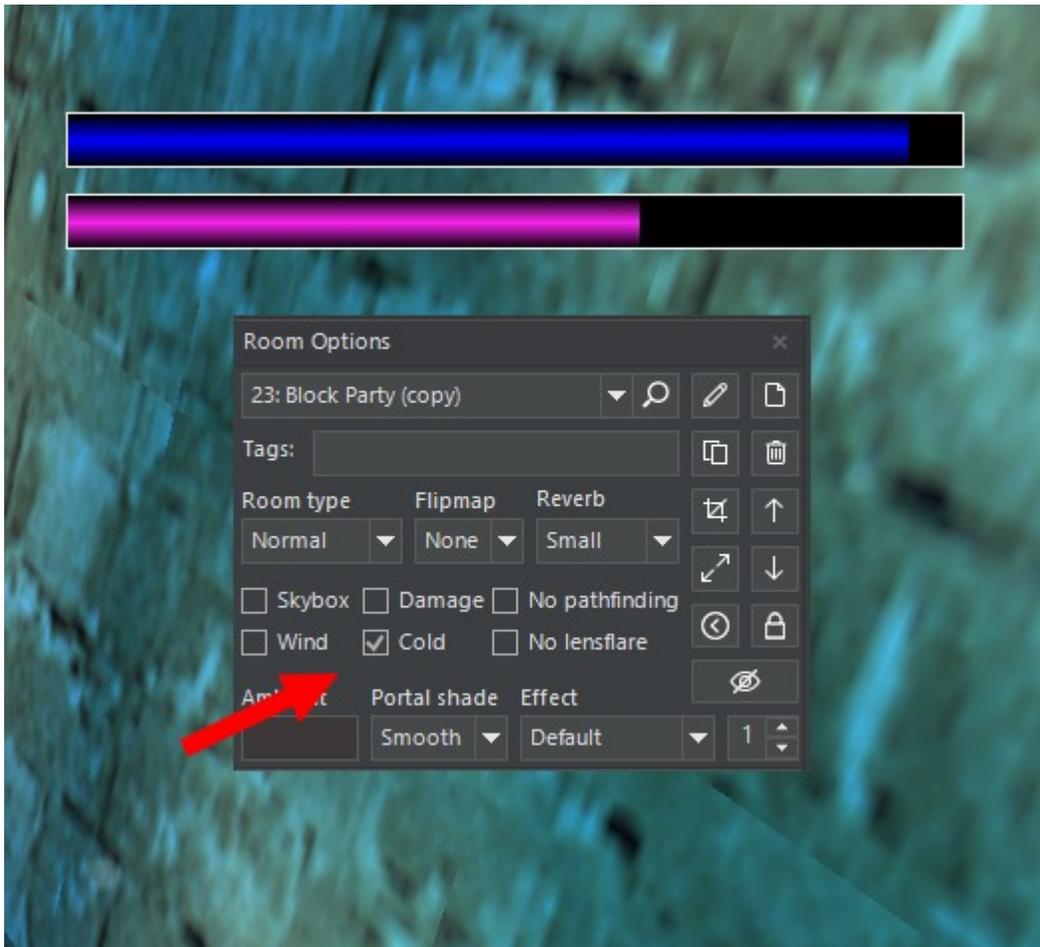
Bereich im Script: [Level]

Maximale Einträge pro Level: 2

In der TRNG Engine gibt es 2 neue Gesundheitsanzeigen für Lara. Einmal ein gelber Balken, der Lara in einem "trockenen Raum" Energie abzieht. Dann gibt es noch einen rosa Balken, der Lara in einem "Wasserraum" abzieht. Diese zwei Anzeigen können wir jeweils mit dem "Damage" Befehl anpassen bzw. verändern.



Cold Water Room



...eint ein rosa Balken
Lara. Dadurch wird

Anmerkung: Setzen wir in einem normalen Raum ein Häkchen bei "Cold" stößt Lara Rauchwölkchen aus.

Mit dem Damage Script Befehl können wir nun diese 2 Balken anpassen.

Flags DMG_

Hier kann man verschiedene Einträge setzen, die das Verhalten verändern.

DMG_INDIRECT_BAR

Dadurch erhält man zunächst den gelben Balken. Erst wenn dieser leer ist, wird von Laras Gesundheitsanzeige (roter Balken) Energie abgezogen.

Setzt man diesen Flag nicht, wird direkt von Laras HP Gesundheitsanzeige Energie abgezogen.

DMG_INCREASE_BAR

Wird immer in Verbindung mit DMG_INDIRECT_BAR benutzt. (einfach durch ein + anhängen). Dadurch steigt der Balken anstatt leer zu gehen. Kann z.B. benutzt werden, um eine ansteigende Temperatur in einem Raum zu simulieren.

DMG_SLOW_DISAPPEARING

Kann nur in Zusammenhang mit DMG_INDIRECT_BAR verwendet werden. Dadurch verschwindet der gelbe Balken nicht einfach, wenn Lara den Damage Raum verlässt, sondern er füllt sich langsam wieder auf. Mit einem zusätzlichen DMG_INCREASE_BAR leert er sich in einem Raum langsam wieder. (Temperatur geht z.B. zurück)

DMG_ALERT_BEEP

Kann nur in Zusammenhang mit DMG_INDIRECT_BAR verwendet werden. Dadurch ertönt ein kleines Piep Geräusch, wenn der Balken unter 15% geht. Ohne diesen Eintrag blinkt der Balken nur, aber es ertönt kein Geräusch.

DMG_ONLY_PAD

Nur wenn Lara den Boden berührt, verändert sich der gelbe Balken. Kann z.B. dadurch benutzt werden, um brennenden bzw. elektrisierten Boden zu simulieren.

Funktioniert deswegen auch nicht in "Cold Water Rooms". Hier kann man auch gut Hangelstrecken benutzen, da in diesem Fall Lara ebenfalls den Boden nicht berührt.

DMG_POISON_LARA

Bei diesem Eintrag wird Lara zusätzlich vergiftet.

DMG_BURNING_DEATH

Funktioniert nur in "trockenen" Räumen. Dadurch brennt Lara, entweder wenn der gelbe Balken leer ist oder die Gesundheitsanzeige (roter Balken) leer ist.

Je nachdem ob man DMG_INDIRECT_BAR benutzt hat, oder nicht.

DMG_BURNING_SCREAM

Funktioniert nur in Verbindung mit DMG_BURNING_DEATH und wenn DMG_INDIRECT_BAR gesetzt wurde. Dadurch schreit Lara, wenn sie in Flammen aufgeht.

Ohne DMG_INDIRECT_BAR stirbt Lara sofort und hat somit keine Zeit mehr zu schreien.

DMG_COLD_WATER

Wird gesetzt, um einen "Cold Water Room" zu anzupassen. Ohne diesen Eintrag, gelten alle weiteren Einstellungen für "trockene" Räume.

SecondsForDeath

Eintrag der Sekunden bevor der Balken leer bzw. voll ist.

SecondsForBarRestore

Eintrag der Sekunden, die ein Balken zur Regeneration braucht.

BarColor

Hier können wir die Farbe des Balkens festlegen. Angeben müssen wir die Farbe im Hexadezimal Wert.

z.B.

\$f924f1 Rosa (Standardfarbe für Cold Water Rooms)

\$F6F923 Gelb (Standardfarbe für Damage Rooms)

\$fb8953 Orange

\$FF0000 Rot

\$00FF00 Grün

\$0000FF Blau

Möchte man eine eigene Farbe im RGB Farbwert (Rot,Grün, Blau) umwandeln, empfehle ich einen Online Konverter. (z.B. [Online Konverter](#)) Damit kann man ganz einfach eine bestimmte Farbe umwandeln. Dann setzt man zu dem 6-stelligen Ergebnis einfach ein Dollar-Zeichen davor.

BarName

Hier kann man unter dem Balken einen Namen setzen z.B. Temperature, Toxic gases usw.

Zusätzlich muss man diesen Namen unter [ExtraNG] vergeben.

Man kann aber auch einfach die Nummer des Extra Strings und davor ein "!" setzen.

Also z.B. für "1: Icy Water" ein "!1".

Möchte man keinen Namen vergeben, kann man hier ein "IGNORE" setzen oder ein "*" setzen.

BlinkPercentage

Hier kann man die Prozentzahl eintragen, ab wann die Anzeige des Balkens anfangen soll zu blinken.

Bei 30 fängt die Anzeige an zu blinken, wenn nur noch 30% des Balkens da ist.

Trägt man hier "IGNORE" ein, erhält man den Standardwert von 20%.

Anmerkung:

Anscheinend erscheint die Komplementärfarbe der aktuellen Farbe des Balkens, wenn er anfängt zu blinken.

Diese kann man aber wohl nicht ändern. Habe jedenfalls nichts gefunden.

Hier mal einige praktische Beispiele:

1. Raum mit giftigen Gasen

```
Damage=
DMG_INDIRECT_BAR+DMG_INCREASE_BAR+DMG_SLOW_DISAPPEARING,10,5,$F6F923,Toxic
Gases,30
```

Hier erscheint erst der gelbe Balken. Durch "INCREASE" füllt sich der Balken. Ist er bei 100%, erscheint die rote Gesundheitsanzeige, die rapide heruntergeht. Bei 0 stirbt Lara.

Durch "SLOW_DISAPPEARING" senkt sich der gelbe Balken langsam wieder, sobald man aus dem "Damage Raum" herausgeht.

Der gelbe Balken ist in 10 Sekunden auf 100% und braucht 5 Sekunden um wieder auf 0% herunterzufahren.

Ausserdem fängt er an zu blinken, sobald nur noch 30% zu füllen sind.

\$F6F923 ist die Standardfarbe "GELB".



2. Raum, in dem die Temperatur steigt

Damage=

DMG_BURNING_DEATH+DMG_BURNING_SCREAM+DMG_INDIRECT_BAR+DMG_INCREASE_BAR, 8, 4, \$8C0000, Temperatur

Hier erscheint der Balken in einem Rot-Ton. Durch "INCREASE" fühlt sich der Balken. Ist er bei 100%, erscheint die rote Gesundheitsanzeige.

Lara schreit gleichzeitig und geht in Flammen auf.

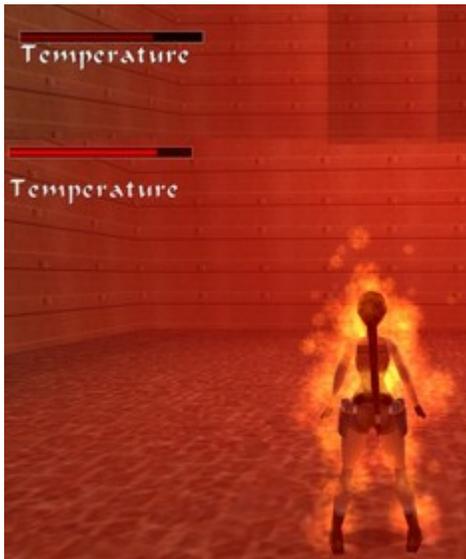
Der Balken ist in 8 Sekunden auf 100% und braucht 4 Sekunden um wieder auf 0% herunterzufahren.

Ohne "SLOW_DISAPPEARING" verschwindet die Anzeige sofort, wenn man den "Damage Room" verlässt.

Ausserdem fängt er an zu blinken, sobald nur noch 20% zu füllen sind.

\$8C0000 ist diesmal ein Rot-Ton.

"Temperature", das auch im [ExtraNG] eingetragen wurde, erscheint unterhalb des Balkens.



3. Wasserbecken, mit eisigem Wasser

Damage= DMG_COLD_WATER+DMG_INDIRECT_BAR+DMG_SLOW_DISAPPEARING,60,15,\$00FFFF,Icy Water,30

Hier erscheint der Balken im Cyan Ton.

Ohne "INCREASE" geht der Balken diesmal bis auf 0 runter.

Der Balken ist in 60 Sekunden auf 0% und braucht 15 Sekunden um sich wieder komplett aufzufüllen.

\$00FFFF ist die Farbe Cyan.

"Icy Water", das auch im [ExtraNG] eingetragen wurde, erscheint unterhalb des Balkens.

Ausserdem fängt er an zu blinken, sobald nur noch 30% da sind.



TRNG	
TRNG Version	1.3.0.7
NG Center	1.5.7