TE FAQ

Tomb Editor (TE) - Häufig gestellte Fragen

F: Ich bin Anfänger im Levelbau. Sollte ich TRLE/NGLE oder TE nutzen?
A: Für Level Editor Anfänger sollte die Lernkurve beim TE geringer ausfallen als beim TRLE, da TE im Allgemeinen weniger Kompatibilitätsprobleme hat und eine benutzerfreundlichere Bedienoberfläche hat. Der Arbeitsablauf im TE unterscheidet sich von demjenigen des TRLE, deswegen sind einige TRLE Tricks und alte Tools nicht beim TE anwendbar oder kompatibel. - z.B. metatr2 oder NG Plugin Trigger (siehe die Erklärung unten). Andererseits bietet der TE viele andere Features, die es entweder im Original LE nicht gab oder spezielle Setups und Arbeitsumgebungen benötigt hatten. Deswegen der allgemeine Vorschlag - versuche dich in beiden Editoren und entscheide dann, welcher deinen Bedürfnissen am Ehesten entspricht.

F: Ich bin ein eingefleischter TRLE Levelbauer. Sollte ich zu TE wechseln und meine vorhandenen Projekte importieren?
A: Wenn dein Level meta2tr benutzt oder NG Plugin Trigger und du schon fast fertig bist und du dich schon im letzten Stadium vor Fertigstellung befindest, ist es nicht ratsam, dein Projekt nach TE zu übertragen. Falls du kein metatr2 oder plugin Trigger benutzt und gerade angefangen hast zu bauen, kannst du versuchen dein NG Projekt zu übertragen oder ein komplett neues TE Projekt zu starten. Dies sollte keine Probleme verursachen.

F: Kann ich TE überhaupt schon verwenden? Ich habe gehört, es soll noch sehr unfertig und unstabil sein?
A: Die letzten Beta Versionen war tatsächlich sehr unstabil und hatten viele Bugs. Seit der Version 1.2 befindet sich der TE im Veröffentlichungsstadium welches eine Vielzahl an Problemen behoben hat, die Personen mit den vorherigen Versionen hatten. Du kannst ihn dir herunterladen und es selber testen wenn du dir nicht sicher bist, wie stabil der TE ist.

F: Gibt es schon irgendwelche Tutorials für den TE?
A. Ja, es gibt einige Video Tutorials auf YouTube.

F: Gibt es schon irgendein Text- oder PDF Handbuch für den TE?
A: Leider nein. Im Moment hat das Entwicklungsteam leider nicht genug Mitarbeiter und Zeit ein ausgiebiges Handbuch zu schreiben oder Beispielprojekte zu erstellen. Es gibt jedoch detaillierte Anfängeranweisungen im tombraiderchronicles Forum (Stichwort Tomb Editor). Solltest du genug Freizeit haben und schon mit dem TE vertraut sein, kannst du uns beim Erstellen eines Handbuches helfen.

F: Welche Original TRLE Features gibt es bisher noch nicht im TE?
A: "Edit object" Funktion (zuweisen von Kollision bei Objekten und Statics), Crack Mode, Level Vorschau Modus, NGLE Vertical Triggers, 2D map (du kannst die Tiefen Skala stattdessen benutzen).

F: Wo befindet sich die "Undo" Funktion?
A: Die "Undo" Funktion ist nun ab Version 1.2.3 integriert.

F: Unterstützt der TE TRNG?
A: Ja, seit der Version 1.2 können fast alle NG speziellen Features wie besondere Trigger, Flipeffekte genutzt werden, ausgenommen davon sind Plugin Trigger und teilweise Features bei den animierten Texturen.

F: Warum unterstützt der TE keine TRNG Plugin Trigger und animierte Texturen wie "River Rotate" oder "PFrames"?
A. Weil der TRNG keine Open Source Software ist und Paolone nicht verfügbar ist, um uns den Quellcode, Details oder die Dokumentation zu geben wie genau Plugin Triggers und animierte Texturen programmiert sind und wie man sie implementiert.

F: Funktioniert der TE mit TRNG Plugins, die keine besonderen Trigger benötigen?
A: Da TRNG Plugins ohne besondere Trigger nicht vom Level Editor abhängig sind, ja sie funktionieren.

F: Ich kann keine TRNG Trigger im Fenster des TE sehen und auch keine anderen spezifischen TRNG Regler!
A: Wechsle im "Level Settings" in den TRNG Modus.

F: Kann ich meta2tr mit dem TE benutzen?
A: Levels, die mit den letzten Versionen des TE erstellt wurden, können in meta2tr geladen werden. Meta2tr kann allerdings nicht fehlerfrei Sub-Pixel Texturen Koordinaten analysieren, die ausführlich in TE erstellten Leveln generiert wurden. Das führt dazu, dass Texturen fehlerhaft sind und Animations Ranges nicht mehr animiert sind. Das passiert deshalb, weil meta2tr vermutlich andere Formeln benutzt, um Texturen Koordinaten zu konvertieren. Da der meta2tr Programmierer nicht mehr verfügbar ist und es auch keine Open Source Software ist, können wir dies nicht ohne seine Hilfe reparieren.

F: Wenn der TE nicht mit meta2tr kompatibel ist, wie kann ich dann selber erstellte Raum Geometrie nutzen?
A: Du kannst bereits selbst erstellte Raum Geometrie in verschiedenen Formaten importieren, indem du das "Imported geometry" Feature nutzt. Es wird derzeit auch daran gearbeitet, Räume im mqo Format zu importieren und zu exportieren.

F: Wird der TE das freie Bearbeiten von Meshes haben und weitere Wandunterteilungen?
A: Nein, nicht in absehbarer Zeit. Alternativ kannst du das "Imported Geometry" Feature nutzen, welche oben erwähnt wurde.

F: Warum zeigen einige TRLE Tools kaputte Texturen in Räumen und/oder Objekte in Leveln, die mit dem TE generiert wurden?
A: Aus dem selben Grund, warum es bei meta2tr nicht klappt - da fast kein TRLE Tool dasTexturkoordinaten Format richtig analysiert, welches vor Ende 2017 nicht bekannt war. Bekannte Tools, die TE Levels richtig analysieren sind FexMerger und die Version des zuletzt erschienen Fexinspect von Sapper.

F: Was ist das "WadTool"? Ist es der Ersatz für den Wadmerger? Kann ich das stattdessen benutzen?
A: Tatsächlich soll das WT den Wadmerger ersetzen. Zur Zeit ist er aber in Arbeit und instabil. Im Moment wird nicht empfohlen ihn anstelle des Wadmergers zu nutzen.

F: Wird der TE TR1, TR2 und TR3 Dateiformate unterstützen?
A: An einem gewissen Punkt der Entwicklung gab es Pläne für das Unterstützen des TR1-TR3 Dateiformates. Zurzeit gibt es keine Pläne aufgrund Kompatibilitätsproblemen und der Mangel an Freizeit.

F: Im "Level Settings" kann man Einstellungen für TR5 und TR5Main sehen. Was bedeutet das?
A: Du kannst auch Levels im TR5 Format konvertieren, obwohl die Unterstützung sich noch im Versuchsstadium befindet. TR5Main Unterstützung ist auch auf Versuchsbasis und das Format kann noch geändert werden, da sich das TR5Main Projekt noch weiter entwickelt.

F: Ich bin Programmierer und möchte bei der Entwicklung des TE mitmachen? Geht das?
A: Klar! Tomb Editor ist keine urheberrechtlich geschützte oder private Software, die nur einigen wenigen Leuten gehört. Setze dich mit MontyTRC in Verbindung, um weitere Informationen zu erhalten.

Tomb Editor

Tomb Editor Version 1.3.2