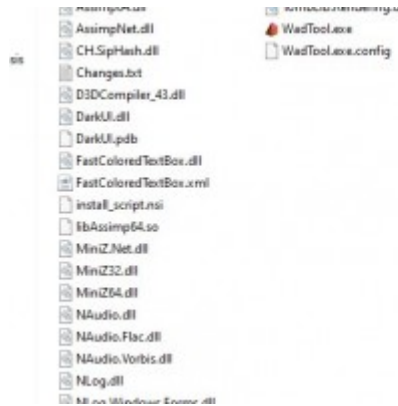


# Einleitung Tomb Editor - Eintrag 1 Ordnerstruktur

Benutzte Materialien sind das "Back [to](#) Basics - Greece" Package. Zu finden auf [TRLE.net](#).

1) Als erstes laden wir uns den [Tomb Editor](#) von MontyTRC herunter. Zu finden ist dieser auf seiner Webseite "[Core-Design.com](#)". Ich werde die Dateien so gut es geht beschreiben, für was diese sind. Kann natürlich sein das ich schnitzer rein bringe, das bitte ich zu entschuldigen. Bin leider kein Programmierer und nicht zu sehr in der Thematik befasst. Ich werde auch nicht auf alle Dateien eingehen, da dies sonst den Rahmen etwas sprängen würde.



- Ordner **Catalogs**: Dort findet ihr eine "**NgCatalog.xml**" und "**TrCatalog.xml**". In diesen zwei Dateien sind Informationen enthalten die die Slots aus dem WAD, sowie FlipEffect usw betreffen.
- Ordner **Editor**: Enthaltene Ordner sind "**Shaders**" und "**Textures**". Shaders Ordner beinhaltet einige Dateien mit der Endung "fx" und sind natürlich entsprechend wichtig für den [TE](#). Im **Textures** Ordner sind einige **.png** Dateien enthalten die zum bauen notwendig sind, wie beispielsweise die Pfeile von den Squares uvm.
- Ordner **Games**: Dort ist der spielbare LE enthalten "**Audio/Data/tomb4.exe** usw)
- Ordner **Graphics**: Dort sind 2 Ordner enthalten, Common und Wads. Im Common Ordner ist die Font.pc und pcsky.raw drinnen. Im Wads Ordner die die vom LE mitgelieferten wads drinnen.
- Ordner **Nativ**: Enthält einen 32 bit und 64 bit Ordner. Enthalten sind entsprechend für den [TE](#) wichtige Dateien.
- Ordner **Rendering**: Enthält einen Ordner DirectX11 Ordner mit **.cso** Dateien. Hier auch wieder wichtige Dateien für den [TE](#).
- Ordner **Script**: In diesem Ordner befindet sich das Script des Level Editor, mit seinen typischen Dateien wie script.txt, english.txt, german.txt usw.
- Ordner **Sounds**: Diese Ordner beinhaltet die Samples des Level Editors. Aktuell sind dort TR2, TR3, TR4 und TR5 Samples für die Levels enthalten.
- Ordner **Textures**: Beinhaltet einen **Imported** Ordner und eine **ManorNew.TGA**. Im Imported Ordner sind einige **.png** Dateien aus offiziellen Levels enthalten.
- Und dann im Hauptordner des [TE](#), dort findet man auch viele Dateien die für den [Tomb Editor](#) zuständig sind. Hier gibt es 2 weitere Dateien "**ScriptEditor.exe**" und "**WadTool.exe**". Den ScriptEditor habe ich selber noch nicht ausprobiert, daher kann ich nicht sagen ob dieser aktuell schon funktioniert. Das **WadTool** selber soll man laut MontyTRC noch **nicht** benutzen, da dieses noch in Entwicklung ist. **Achtung**: Problem hier ist, dass wenn man diesen Wad Editor nutzt, dann wird das wad als **wad2** abgespeichert und kann daher mit keinem anderen Tool bearbeitet werden.

Für uns ist aktuell die "**TombEditor.exe**" wichtig. Dies ist der eigentliche Editor.

**Fortsetzung folgt.**